**Pengembangan E-Modul *Career* Untuk Meningkatkan**

**Keputusan Karir Siswa SMK Negeri 2 Majene**

**Development of the Career E-Module to improve Student Career Decisions at SMKN 2 Majene**

**Nur Aulia Putri Astuti1, Farida Aryani2, Abdul Saman3**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden”*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-modul career berbasis layanan informasi karir dilakukan penulis berdasarkan potensi dan masalah yang ada disekolah yakni perlu adanya inovasi pembaharuan media yang digunakan disekolah pada saat proses pemberian layanan informasi karir. Penelitian ini bertujuan bagaimana mengembangkan media e-modul career berbasis layanan informasi karir dan menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif, dan responsif. Adanya media diharapkan dapat membantu proses bimbingan karir di sekolah. Untuk mencapai tujuan penulis mengambangkan e-modul career dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan Langkah-langkah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) produk akhir. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMK Negeri 2 Majene. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti, Instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli praktisi serta responden (siswa) untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan Teknik analisis isi terhadap data kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul career yang dikembangkan oleh peneliti telah valid dan praktis digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling yang terkhusus pada bimbingan karir ditingkat Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 2 Majene.

**Kata kunci:** E-modul “*Career*” layanan informasi

**Abstract**

This research aims to develop e-module career media based on career information services carried out by the author based on the potential and problems that exist at school, namely the need for innovative media updates used at school during the process of providing career information services. This research aims to develop e-module career media based on career information services and produce media that are valid, practical and effective, and responsive. The existence of media is expected to help the career guidance process at school. To achieve the goal, the author developed the e-module career by using the research and development method with steps: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trial, 7) final product. The subjects in this study were students of class XII of SMK Negeri 2 Majene. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall development model modified by the researcher, the data collection instrument used is a questionnaire given to material experts, media experts, practitioner experts and respondents (students) to see the feasibility of the developed media. The data analysis technique used was content analysis technique for qualitative data and quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the e-module career developed by researchers has been valid and practical to use in providing counselling guidance services specifically on career guidance at the Vocational High School level at SMK Negeri 2 Majene.

**Keywords:** E-module “*Career*” Information service

1. **PENDAHULUAN**

Pentingnya pendidikan dalam pembangunan bangsa dan masyarakat disebabkan karena pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, mampu berbicara, dan berakhlak mulia serta mampu memimpin bangsa yang demokratis. Mendidik siswa untuk menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab yang mereka emban terhadap masyarakat, lingkungan, dan kesejahteraan negara adalah bagian penting dalam pendidikan.

Salah satu permasalahan yang sering kali dialami oleh siswa khususnya di tingkat SMK adalah ketidakmampuan atau sulitnya siswa membuat kputusan karir. Gati & Levi (dalam, Fadhillah 2020) berpendapat bahwa sangat mungkin bagi siswa memiliki kekhawatiran dalam membuat pilihan karir. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan pengambilan keputusan karir, yang dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal adalah efikasi diri. serta faktor eksternal yang memengaruhi pengambilan keputusan karir. Menurut Lopez & Andrews (Maslikhah, dkk 2022) keraguan mengambil keputusan karir merupakan hasil dari serangkaian interaksi antara individu dengan keluarganya. Dukungan sosial tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemantapan pengambilan keputusan karir. Baron dan Byrne (Maslikhah, dkk 2022) menyatakan bahwa dukungan sosial adalah kenyamanan secara fisik dan psikologis yang diberikan oleh teman atau anggota keluarga.

Menurut Fasha (Nurrega 2018) Sebagian besar dari Siswa SMK belum mampu untuk memilih dan memutuskan arah pilihan karir ke depan disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang jurusan atau program studi yang akan dipilih ketika lulus SMK nanti, serta pekerjaan yang cocok dan sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Ketidakmampuan siswa dalam memilih, menentukan serta memutuskan arah pilihan karirnya seringkali memang disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai berbagai program studi atau jurusan yang ada di perguruan tinggi dan pekerjaan yang cocok, serta sesuai dengan minat dan kemampuannya. Sehingga terkadang siswa memilih suatu jurusan atau program studi tanpa pertimbangan yang matang atau hanya mengikuti teman.

Kegiatan pembelajaran dan pelayanan bimbingan dan konseling diharapkan mampu melaksanakan perubahan ketika menghadapi generasi era digital. Oleh karena itu, seorang guru atau khususnya guru bimbingan dan konseling mampu melakukan upaya kreatif dan inovatif pada pembaharuan strategi, model serta dapat mengembangkan atau memanfaatkan produk media layanan bimbingan dan konseling yang efektif dengan berbasis teknologi informasi. Berbagai strategi harus dilakukan, dan salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan pengembangan baru bahan materi layanan bimbingan dan konseling sesuai kebutuhan peserta didik saat ini.

Berdasarkan penelitian awal yang sudah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 Juni 2022 di SMK Negeri 2 Majene dengan menggunakan instrumen wawancara guru BK dan angket analisis kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara guru BK menyatakan belum pernah menggunakan media dalam pelayanan bimbingan konseling, termasuk penggunaan e modul. Dikarenakan kurangnya pengetahuan guru BK dalam bidang teknologi. Sehingga sangat dibutuhkan pembaharuan atau inovasi baru dalam penggunaan media guna untuk meningkatkan kwalitas pelayanan bimbingan konseling.

Sedangkan dari hasil angket analisis kebutuhan siswa, ditemukan 82,4 % siswa merasa kesulitan dalam melakukan perencanaan karir dimasa depan, 94,1% siswa berusaha mempertimbangkan baik buruknya dalam merencanakan karir siswa, 100% siswa membutuhkan informasi tentang lingkungan karir, 52,9% siswa merasa malu bertanya mengenai informasi karir, dan 47,1% siswa tidak mampu membuat pilihan karir.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan modul elektronik *“career*” sebagai layanan informasi untuk meningkatkan keputusan karir siswa. e-modul secara etimologis terdiri dari dua kata, singkatan "e" atau "elektronik" dan "modul". (Sidiq, 2020). E-Modul ini merupakan kegiatan untuk membantu siswa mencapai tujuan, agar membantu siswa mempelajari materi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar. Pengembangan e-modul bimbingan karir ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya yang berbentuk modul yang masih memiliki sejumlah keterbatasan salah satunya adalah jumlah modul yang tidak sebanding dengan jumlah siswa sehingga tidak dapat diakses oleh seluruh siswa. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk modul digital atau e modul dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam perencanaan karirnya. Emodul ini dirancang agar siswa mudah mengaksesnya kapan saja dan dimana saja, tidak membutuhkan ruang yang banyak karena berupa e-modul digital digital yang dapat diakses pada *smarthphone* (gadget), *Personal Computer* (PC), serta laptop.

Meskipun sudah banyak yang melakukan penelitian terkait pengembangan e-modul layanan bimbingan dan konseling, namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain ialah dikembangkannya e-modul ini berdasarkan dari kebutuhan siswa di sekolah, juga dilengkapi lembar kerja yang diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik untuk mengetahui berbagai informasi karir. Oleh karena itu, memudahkan guru BK dan siswa dalam pemberian layanan informasi karir, peneliti membuat “Pengembangan E-Modul *Career* Untuk Meningkatkan Keputusan Karir Siswa SMK Negeri 2 Majene”.

**2. TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Layanan Informasi**
2. **Pengertian Layanan Informasi**

Menurut Prayitno & Amti (Nafi, 2020) menyatakan bahwa secara umum layanan informasi bermaksud memberikan pemahaman kepada peserta didik yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Sedangkan menurut Hamdaki (Nafi, 2020) juga menjelaskan bahwasanya dimana siswa dapat memahami dan menerima berbagai informasi diri, sosial, belajar dan karir.

Menurut Nurihsan (Nafi, 2020) menjelaskan bahwa layanan informasi karir merupakan upaya membantu peserta didik dalam merencanakan, mengembangkan, dalam pemecahan masalah karir dan merupakan suatu layanan pemenuhan kebutuhan perkembangan peserta didik sebagai proses integral dari proses pendidikan. Sedangkan menurut Gibson & Mitchel (Nafi, 2020) menjelaskan bahwa layanan informasi karir merupakan layanan yang di rancang untuk membantu peserta didik mengembangkan assesment diri, pengenalan karir, pengambilan keputusan karir dan pengembangan keterampilan yang dibutuhkan didunia kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi karir merupakan pemberian salah satu layanan Bimbingan dan Konseling, yaitu layanan informasi, yang diberikan kepada peserta didik mendapat pengetahuan tentang dirinya sendiri dan dunia kerja sehingga peserta didik mampu merencanakan dan menentukan keputusan yang tepat untuk karir masa depannya. Pada hakikatnya informasi karir merupakan salah satu bentuk pelayanan dalam bimbingan karir yang berisikan sejumlah data, fakta yang dapat menggambarkan keadaan diri seseorang, dengan segala potensinya, ruang lingkup, pendidikan, pekerjaan dan seluk beluk persyaratan dan hubungan keduanya. informasi karir tidak hanya merupakan objek faktual, tetapi sebagai kemampuan proses psikologis untuk mentransformasikan informasi itu yang dikaitkan dengan tujuan dan pilihan hidup dimasa akan datang. Isi dari informasi karir adalah suatu informasi karir yang berusaha membantu peserta didik untuk merencanakan masa depan apa yang akan dijalaninya.

1. **Tujuan Layanan Informasi**

Menurut Mugiarso (Nafi, 2020) layanan informasi ini mempunyai tujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenali dirinya. Sedangkan menurut Winkel & Hastuti (Nafi, 2020) ada tiga tujuan pokok layanan informasi karir yaitu pertama, siswa membutuhkan informasi yang relavan sebagai masukan dalam mengambil ketentuan mengenai pendidikan lanjutan sebagai persiapan untuk memangku suatu jabatan dalam masyarakat. Kedua, pengetahuan yang tepat dan benar dapat membantu siswa untuk berfikir lebih rasional tentang perencanaan masa depan dan tuntutan penyesuaian diri dari pada mengikuti keinginan tanpa memperhitungkan kenyataan dalam lingkungan hidupnya. Ketiga, informasi yang sesuai dengan daya tangkapnya menyadarkan siswa akan hal-hal yang tepat dan stabil, serta hal-hal yang akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

1. **Komponen Layanan Informasi**

Pemberian layanan informasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh pembimbing atau konselor kepada seluruh peserta didik disekolah. Berbagai metode dan media yang bervariasi serta fleksibel dapat digunakan melalui bimbingan klasikal dan kelompok. Format mana yang akan digunakan tentu tergantung jenis informasi dan karakteristik peserta layanan. Beberapa metode yang biasa digunakan untuk layanan informasi menurut Sukirno (2018) yaitu :

* + - 1. Ceramah, Metode ceramah merupakan pemberian informasi yang paling sederhana, mudah dan murah, dalam arti metode ini dapat dilakukan hampir oleh setiap petugas bimbingan disekolah. Disamping itu, teknik ini juga tidak memerlukan prosedur dan biaya yang banyak. Penyajian informasi dapat dilakukan oleh kepala sekolah, konselor, guru-guru dan staf sekolah lainnya. Atau dapat juga dengan mendatangkan narasumber, misalnya dari lembaga-lembaga pendidikan, Departemen Tenaga Kerja, badan-badan usaha dan lainnya.
      2. Diskusi, Penyampaian informasi pada siswa dapat dilakukan melalui diskusi. Diskusi semacam ini dapat di organisasikan baik oleh siswa sendiri maupun konselor, atau guru.
      3. Melalui Media, Penyampaian informasi melalui dialakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, media audio-visual dan media elektronik.
      4. Karya wisata, Dalam bidang konseling karyawisata mempunyai dua sumbangan pokok. Pertama, membantu siswa belajar dengan menggunakan berbagai sumber yang ada dalam masyarakat yang dapat menunjang perkembangan mereka. Kedua, memungkinkan diperolehnya informasi yang dapat membantu pengembangan sikap-sikap terhadap pendidikan, pekerjaan dan berbagai masalah dalam masyarakat.
      5. Buku panduan, Buku-buku panduan (seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi masyarakat) dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi yang berguna.
      6. Konferensi karir, Selain melalui teknik-teknik yang diutarakan diatas, penyampaian informasi kepada siswa dapat juga dilakukan melalui konferensi karir. Dalam konferensi karir para nara sumber dari kelompok-kelompok usaha, jabatan atau dinas lembaga pendidikan, dan lain-lain yang diundang, mengadakan penyajian berbagai aspek program pendidikan dan latihan/pekerjaan yang diikuti oleh para siswa.

**d) Pengertian Layanan Informasi Karir**

Menurut Sukardi (Styorini, 2018), informasi karir adalah merupakan salah satu alat yang dipergunakan untuk membantu atau menolong siswa memahami dirinya sendiri, dunia kerja pada umumnya serta aspek-aspek dunia kerja pada khususnya, maka kepada pembimbing termasuk pada konselor sekolah diharapkan memiliki serta memahami informasi karir yang cukup memadai guna menyusun dan melaksanakan program layanan bimbingan karir di Sekolah. Layanan informasi karena merupakan salah satu bentuk layanan dalam bimbingan karir yang berisikan sejumlah data, fakta yang dapat menggambarkan keadaan diri seseorang, dengan segala potensinya, ruang lingkup pendidikan dan pekerjaan serta seluk beluk persyaratan dan hubungan keduanya.

Sedangkan menurut Hartono (Styorini, 2018) informasi karir adalah berbagai keterangan, fakta, dan ide atau gagasan mengenai karir yang disajikan dalam bentuk kuantitatif, kualitatif atau gabungan keduannya. Berbagai informasi karir mencakup informasi tentang kesuksesan kerja seseorang dalam berbagai bidang, jenis-jenis pekerjaan, kondisi aktivitas kerja, kompensasi kerja seperti gaji, jaminan kesehatan dan hari tua atau pensiun, syarat pekerjaan yaitu kompetensi yang dimiliki, jenjang pendidikan, pengalaman kerja dan informasi berbagai perguruan tinggi yang terkait dengan jenis pekerjaan.

Berdasarkan beberapa definisi informasi karir di atas, maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi bimbingan karir adalah suatu layanan yang diberikan oleh konselor kepada konseli yang berlangsung dalam kelas melalui komunikasi langsung, yang bertujuan agar konseli dapat memperoleh informasi karir, dalam hal ini mengenai perkembangan dunia kerja, kondisi dunia kerja, informasi berbagai jenis perguruan tinggi yang terkait dengan dunia kerja dan sebagainya serta memperoleh pemahaman diri yakni minat, kemampuan, keterampilan, kepribadian, sikap dan nilai-nilai**.**

1. **Tujuan Layanan Informasi Karir**

Tujuan layanan informasi karir akan tercapai apabila kegiatan bimbingan karir tersebut dapat berjalan dengan baik. Tujuan layanan informasi karir adalah untuk member pemahaman kepada peserta didik tentang karir yang dapat dipilih sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Syarif (Apriatama, 2018) tujuan layanan informasi karir adalah sebagai berikut:

1. Memahami karakteristik dirinya dalam hal minat, nilai-nilai, kecakapan, dan ciri-ciri kepribadian dan dapat mengidentifikasi bidang pekerjaan yang luas yang mungkin cocok.
2. Membedakan beberapa bidang kehidupan dalam hal kepuasan potensial, sifat hakekat kerja, kontribusi, dan pentingnya bidang-bidang pekerjaan terhadap/ bagi masyarakat dan tuntutan bagi pekerja dalam bidangbidang pekerjaan.
3. Mengidentifikasi bidangbidang pendidikan yang ada, baik yang segera maupun yang akan datang, sifat dan tujuanya, kesempatan menuju pendidikan tersebut dan secara tentatif memperkirakan apakah masing-masing itu mempunyai kemungkinan dipilih untuk suatu pekerjaan tertentu.
4. Mengidentifikasi keputusan keputusan yang harus dibuat pada waktu-waktu agar dapat mencapai tujuan-tujuan tersebut.
5. Memilih bidang pekerjaan (yang luas) dan mempelajarinya secara lebih mendalam.
6. Dapat memilih pendidikan dan latihan dengan mengingat tujuan karir yang luas yang dipilihnya.

**f) Alasan Layanan Informasi Karir**

Prayitno dan Amti (Styorini, 2018), mengungkapkan ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan, yaitu:

1. Membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun sosial budaya. Dalam masyarakat yang serba majemuk dan semakin kompleks, pengambilan keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan sebagian terletak di tangan individu itu sendiri. Dalam hal ini, layanan informasi berusaha merangsang individu untuk dapat secara kritis mempelajari berbagai informasi berkaitan dengan hajat hidup perkembangannya.
2. Memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya "kemana dia ingin pergi". Syarat dasar untuk dapat menentukan arah hidup adalah apabila ia mengetahui apa (informasi) yang hams dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis berdasarkan atas informasi yang diberikan itu. Individu diharapkan dapat membuat rencana dan keputusan tentang masa depannya serta bertanggung jawab atas rencana dan keputusan yang dibuatnya itu.
3. Setiap individu adalah unik. Keunikan itu akan membawakan pola-pola pengambilan keputusan dan bertindak yang berbeda-beda disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing individu. Pertemuan antara keunikan individu dan variasi kondisi yang ada di lingkungan dan masyarakat yang lebih luas, diharapkan dapat menciptakan berbagai kondisi baru baik bagi individu yang bersangkutan maupun bagi masyarakat, yang semuanya itu sesuai dengan keinginan individu dan masyarakat. Dengan demikian akan terciptalah dinamika perkembangan individu dan masyarakat berdasarkan potensi positif yang ada pada diri individu dan masyarakat.

**g) Macam-Macam Layanan Informasi Karir**

Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan informasi karir bervariasi, tergantung pada kebutuhan peserta didik. Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling. Winkel (Afrianda, 2019) memberikan gambaran bahwa data dan fakta yang disajikan kepada siswa sebagai informasi biasanya dibedakan atas tiga tipe dasar, yaitu :

1. Informasi tentang pendidikan sekolah yang mencakup semua data mengenai variasi program pendidikan sekolah dan pendidikan prajabatan dari berbagai jenis, mulai dari semua persyaratan penerimaan sampai dengan bekal yang dimiliki pada waktu tamat.
2. Informasi tentang dunia pekerjaan yang mencakup semua data mengenai jenisjenis pekerjaan yang ada dimasyarakat, mengenai gradasi posisi dalam lingkup suatu jabatan, mengenai persyaratan tahap dan jenis pendidikan, mengenai sistem klasifikasi jabatan, dan mengenai prospek masa depan berkaitan dengan kebutuhan riil masyarakat akan pekerjaan tertentu.
3. Informasi tentang proses perkembangan manusia muda serta pemahaman terhadap sesama manusia mencakup semua data dan fakta mengenai tahaptahap perkembangan serta lingkungan hidup fisik dan psikologis, bersama dengan hubungan timbal balik antara perkembangan kepribadian dan pergaulan sosial diberbagai lingkungan masyarakat. Informasi tentang proses perkembangan manusia muda serta pemahaman terhadap sesama manusia meliputi, pemahaman diri dan orang lain, pembinaan jalinan hubungan yang sehat dengan teman sebaya, pendidikan seks, fase-fase dalam kehidupan manusia dewasa, pemahaman dan penyesuaian diri terhadap kondisi dalam lingkungan keluarga dan perawatan kesehatan jasmani dan penampilan diri.
4. Untuk tercapainya tujuan dari layanan informasi maka materi informasi sebaiknya disesuaikan dengan tujuan dari pelaksanaan layanan informasi itu sendiri. Oleh karena itu maka materi layanan informasi yang akan dilakukan adalah layanan informasi karir, karena layanan ini membantu menentukan pilihan yang akan mempengaruhi masa depan siswa.
5. **Keputusan Karir**
6. **Pengertian Pengambilan Keputusan Karir**

Menurut Vatmawati (2019), Pengambilan keputusan karir ialah upaya-upaya untuk menyesuaikan karakteristik individu yang berada dalam lingkungan tertentu, dengan membawa ciri-ciri bawaan dari keturunannya menghadapi berbagai pengalaman belajar sebagai perwujudan dari konsep diri.Pengambilan keputusan merupakan proses pemilihan satu pilihan diantara dua atau lebih alternative. Pengambilan keputusan adalah menetapkan pilihan alternative secara nalar dan menghindari diri dari pilihan yang tidak rasional, tanpa data dan alasan yang kurang akurat (Muslimin & Kartiko, 2020).

1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Karir**

Menurut Fadilla (2020), faktor-faktor pengambilan keputusan karir yaitu antara lain :

1. Faktor internal, Bagian yang termasuk dalam faktor internal antara lain regulasi emosi, efikasi diri, persepsi terhadap harapan orang tua, minat, pemahaman karir, *self-determination* (penentuan diri) dan motivasi berprestasi.
2. Faktor Eksternal, Faktor eksternal terdiri dari *quality of school life* (kualitas kehidupan sekolah) pola asuh otoriter, konformitas, bimbingan konseling karir, keluarga, lingkungan kampus, kelengkapan fasilitas, biaya Pendidikan, keringanan biaya, status akreditasi dan kurikulum. Mengingat banyaknya nilai-nilai yang di gerakan dalam Pendidikan karakter artinya pendidikan karakter berperan sebagai faktor eksternal, dimana Pendidikan karakter dapat yang berhasil akan melahirkan siswa yang bijak dan tepat dalam pengambilan keputusan, dalam hal ini adalah pengambilan keputusan karir.

Mengingat banyaknya nilai-nilai yang di gerakan dalam Pendidikan karakter artinya pendidikan karakter berperan sebagai faktor eksternal, dimana Pendidikan karakter dapat yang berhasil akan melahirkan siswa yang bijak dan tepat dalam pengambilan keputusan, dalam hal ini adalah pengambilan keputusan karir. Pengambilan keputusan yang tepat akan membentuk generasi penerus bangsa yang hebat.

1. **Dimensi Pengambilan Keputusan Karir**

Adapun dimensi pengambilan keputusan karir menurut Harren (Kurnia, 2018) adalah sebagai berikut :

1. *Planning* (rencana)/Rasional, Rencana berpengaruh dengan kemampuan seseorang untuk membuat keputusan di awal untuk memenuhi kebutuhan sekarang dan perencanaan masa depan. Mempersiapkan diri dengan mencari informasi, perencanaan yang matang dan mempersiapkan situasi yang baik. Hal ini, tentunya melibatkan antisipasi perencanaan untuk masa depan yang baik secara logis.
2. *Intuitive* (Intuitif), Intuitif berpengaruh terhadap pengambilan keputusan, untuk mengantisipasi pengambilan keputusan masa depan yang matang dan mencari informasi untuk menimbang faktor perilaku yang harus dilakukan. Perasaan dan emosi diri ditandai dapat mempengaruhi pengambilan keputusan, Gaya ini lebih efektif dibandingkan dengan perencanaan.
3. *Dependent* (Dependen), Gaya pengambilan keputusan karir dependen yaitu tidak mau bertanggung jawab untuk mengambil keputusan diri sendiri dan melimpahkan tanggung jawab pada orang lain. Individu dengan gaya ini sangat dipengaruhi oleh rekan-rekannya. Sementara gaya ini dapat mengurangi mediasi kecemasan yang terkait dengan membuat keputusan, kemungkinan hasilnya dan kurangnya pemenuhan kepuasan pribadi.
4. **Aspek-Aspek Pengambilan Keputusan Karir**

Menurut teori *Cognitive Information Processing* dalam Fadilla (2020), aspek-aspek pada pengambilan keputusan karir mencakup :

1. *Knowledge Domain,* Pada aspek pemahaman dibagi menjadi dua yaitu pemahaman diri dan pemahaman pilihan.
2. *Decision Making Skill Domain,* Keterampilan pemrosesan informasi untuk pengambilan keputusan dengan lima langkah yang disebut dengan CASVE *(Communication, Analysis, Synthesis, Valuing dan Execution).*
3. *Executive Processing Domain,* Domain ketiga berfokus pada bagaimana orang berpikir tentang keputusan karir sehingga dikenal dengan metakognisi. Tugas-tugas yang terkait dengan domain ini termasuk juga dengan mengidentifikasi *self-talk* negatif, mengendalikannya, dan terus memonitornya.
4. **Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul)**
5. **Pengertian Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul)**

Modul elektronik adalah versi elektronik dari modul yang dapat dibaca dan dirancang dengan komputer ataupun dengan perangkat lunak yang dibutuhkan. Menurut Wijayanto (Eldha, 2022) modul elektronik atau emodul adalah informasi yang ditampilkan dalam format buku, yang dapat ditampilkan secara elektronik menggunakan hard disk, floppy disk, CD atau flash disk, dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau e-book reader.

Modul elektronik merupakan salah satu bahan ajar yang disusun secara sistematis ke dalam pembelajaran terkecil demi mencapai tujuan pembelajaran tertentu digunakan secara mandiri dan disajikan dalam bentuk elektronik yang bersifat *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptif,* dan *User Friendly* didalamnya memuat satu materi pembelajaran. Diharapkan, siswa lebih mengutamakan dalam pemanfaatan modul elektronik (Budiarti, 2021). Sedangkan menurut Seruni (2019), Modul elektronik merupakan bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang ditampilkan dalam format elektronik, di dalamnya terdapat audio, animasi, dan navigasi.

1. **Kelebihan Modul Elektronik (E-Modul**

#### Menurut Rahmadhani (2021) e-modul memiliki kelebihan bahan ajar dibandingkan dengan bahan ajar berupa buku paket. Keuntungan e-modul terletak pada komunikasi dua arah yang dapat digunakan untuk pendidikan atau pelatihan jarak jauh, interaktif dan strukturnya lebih jelas. Selain dari hasil belajar siswa, respon siswa terhadap penggunaan e-modul juga memberi umpan balik yang baik. Melalui e-modul mampu mendorong guru agar mampu lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Penggunaan e-modul sendiri sangat sederhana dalam pengoperasiaannya karena e-modul dirancang sesuai dengan jenis perangkat yang digunakan oleh siswa.

1. **Kekurangan Modul Elektronik (E-Modul)**

#### Dalam Penggunaan e-modul sering ditemukan beberapa kekurangan diantaranya yaitu akses jaringan yang belum merata, kendala dalam feedback secara langsung pada proses pembelajaran, sedikitya interaksi secara langsung antara peserta didik dan guru, tidak semua siswa dapat mengakses e-modul dikarenakan tidak semua siswa memiliki perangkat pendukung penggunaan e-modul. Penggunaan e-modul bagi siswa dengan minat baca atau belajar yang rendah akan menimbulkan kejenuhan dalam belajar Rahmadhani (2021).

1. **Manfaat E-Modul**

Menurut Eldha (2022) e-modul memiliki manfaat baik bagi pendidik atau guru yaitu :

1. Mengurangi ketergantungan pada ketersediaan buku teks.
2. Memberikan wawasan yang luas karena disusun menggunakan berbagai referensi.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman menyusun buku berbasis *online*
4. Dapat membangun komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik dengan tidak harus bertatap muka saat belajar.

**3. METODE PENELITIAN**

1. **Model Penelitian dan Pengembangan**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research dan Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (Ritonga, 2020: 8).

## Borg and Gall (Ritonga, 2020: 8) menyatakan bahwa “what is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product”. Apakah penelitian dan pengembangan itu?. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan muncul sebagai strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan. Dalam penelitian Research and Development ini digunakan untuk menghasilkan media bimbingan karir untuk meningkatkan keputusan karir peserta didik.

1. **Prosedur Pengembangan**

Prosedur yang akan dilaksanakan pada studi ini adalah pengembangan e-modul “career” sebagai upaya meningkatkan keputusan karir siswa di SMKN 2 Majene. Penelitian ini mengembangkan produk berupa e-modul “career” sebagai upaya meningkatkan keputusan karir di SMKN 2 Majene Sehingga memudahkan siswa dalam meningkatkan keputusan karir melalui layanan informasi.

Secara terperinci prosedural yang dilaksanakan pada studi pengembangan ini berbasis e-modul atau elektronik modul ialah :

1. **Penelitian awal pengumpulan informasi**
2. Karakter siswa

Sebelum membentuk produk, peneliti melaksanakan riset awal di sekolah sebagai pengujian kelompok agar peneliti dapat memahami karakterisik siswa sebagai sasaran. Ini bisa berupa kemampuan dan pengetahuan awal yang dimiliki siswa sebelum menggunakan produk itu sendiri.

1. Analisis kebutuhan

Langkah peneliti pengembangan pada tahap ini adalah peneliti menganalisis kebutuhan yang tidak hanya berdasarkan asumsi dalam menganalisa kebutuhan saja namun berdasarkan terhadap studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti melalui survey. Interview kepada guru Bimbingan dan Konseling di SMKN 2 Majene.

1. Merumuskan masalah

Tahap penelitian ini, mengacu pada hasil asesment kebutuhan terhadap siswa dan guru bimbingan dan konseling di SMKN 2 Majene, maka dikatakan perlu dalam menjalankan program pengembangan berupa e-modul “career” di SMKN 2 Majene, sehingga sangat penting untuk mendesain dan mengembangkan sebuah e-modul untuk siswa. diharapkan e-modul ini bisa menjadi media bagi siswa dalam membantu meningkatkan keputusan karir siswa di sekolah.

1. **Perencanaan pengembangan**

Perencanaan pengembangan e-modul ini berdasarkan kepada penelitian-penelitian terdahulu yang terkait kemudian dievalusi beberapa fitur-fiturnya untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. termasuk pada tahapan merumuskan kecakapan serta keterampilan yang berhubungan pada persoalan yang ada, kemudian menetapkan tujuan dari setiap tahapan, dan apabila memungkinkan/dibutuhkan melakukan studi kelayakan secara terbatas.

1. **Pengembangan produk awal**

Peningkatan produk dimulai melalui pembuatan draft pertama dari aplikasi yang akan dikembangkannya yakni aplikasi canva. Produk yang akan dikembangkan adalah e-modul sebagai layanan informasi yang akan di gunakan oleh siswa agar siswa dapat termotivasi dalam berlajar. Selain berisi materi, e- modul juga di lengkapi semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca lewat hp atau komputer.

Rancangan yang sudah selesai didiskusikan ulang dengan guru BK di SMKN 2 Majene. Setelah draft siap, dapat memulai program. Setelah program selesai selanjutnya prosedur dalam buku pedoman akan di jelaskan guna memudahkan subjek pengujian coba guna memahami isi e-modul “career” upaya meningkatkan motivasi belajar.

1. **Uji ahli (Validasi ahli)**

Setelah mengembangkan produk awal, langkah selanjutnya adalah uji validasi ahli. Uji ahli melibatkan satu orang ahli bimbingan dan konseling, satu orang ahli teknologi pendidikan dan satu orang praktisi yang dipilih berdasar kriteria yang di tetapkan. Hasil uji coba pertama atau validasi ahli dijadikan dasar dalam revisi produk awal.

Pada tahap uji coba ahli atau validasi ahli ini calon peneliti mengujikan produk media e-modul pada dua ahli dalam bimbingan konseling dan praktisi BK. Subjek uji ahli minimal memenuhi kriteri sebagai berikut:

1. Berpendidikan minimal Magister dan bekerja sebagai dosen dalam lingkup Universitas Negeri Makassar. Memiliki banyak pengalaman dalam hal menulis dan mengkaji mengenai pendidikan terutaa dalam hal bimbingan dan konseling dan telah banyak melahirkan karya ilmiah baik dalam bentuk jurnal, makalah, buku, dan hasil penelitian. Berpengalaman dalam menyelenggarakan pelatihan dan pembelajaran.
2. Untuk ahli IT, Berpendidikan minimal magister dalam bidang teknologi dan berpengalaman dalam desain pemograman. Prosedur penelitian dilakukan secara perorangan, dimana ahli materi dan praktisi memberikan validasi dan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Kemudia hasil validasi dan penilaian akan digunakan untuk perbaikan dan revisi produk.

1) Validasi materi

Akhmad Harum S.Pd., M.Si merupakan dosen S1 dan S2 bimbingan dan konseling selain itu beliau juga memiliki keahlian dalam hal materi-materi yang berkenaan dengan bimbingan dan konseling.

2) Validasi media

Dr.Abdul Hakim, S.Pd., M.Si, merupakan ketua jurusan sekaligus dosen Teknologi Pendidikan yang memiliki keahlian dalam hal media pembelajaran untuk peserta didik.

1. Validasi media dan materi

Nurliah S.Pd, merupakan konselor atau guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 2 Majene.

1. **Revisi I**

Pelaksanaan revisi produk awal didasarkan pada data dari pengujian coba pertama,. Menganalisis data yang dimasukkan oleh ahli dan menggunakan hasil analisis sebagai bahan utama untuk revisi.

1. **Uji kelompok kecil**

Uji dalam tahapan ini mengikut sertakan guru dan siswa yang merupakan calon penggunaa produk. Pada pengujian coba kelompok kecil yang mengikut sertakan siswa di SMKN 2 Majene yang digunakan sebuah landasan untuk revisi kedua. Hasil penguji cobaan yang di dapatkan iadalah contoh yang siapa di gunakan lingkungan yang lebih luas.

1. **Revisi II**

Uji dalam tahapan ini mengikut sertakan guru dan siswa yang merupakan calon pengguna produk. Pada pengujian coba kelompok kecil. Data yang akan dianalisa serta dijadikan bahan utama untuk melaksanakan revisi akhir. Data yang masuk dijadikan bahan untuk melaksanakan revisi kedua pengembangan berupa e-modul “career” untuk meningkatkan keputusan karir siswa di SMKN 2 Majene. Revisi dilakukan bila mana e-modul “career” yang diuji cobakan dibutuhkan perbaikan, baik pada isi maupun desainnya.

1. **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMKN 2 Majene, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII yang diadakan mulai tanggal 14 November 2022 sampai selesai. Setelah terlebih dahulu mengadakan observasi kebutuhan awal siswa di sekolah tersebut, dan juga melakukan pembagian angket kepada siswa untuk memperoleh data informasi mengenai kebutuhan peserta didik. Pemilihan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan kurangnya media bimbingan dan konseling dalam kurangnya motivasi belajar terhadap siswa sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul career.

1. **Teknik Pengumpulan Data**
2. Wawancara

Menurut Slamet (Kritanti, 2022), wawancara adalah cara terbaik untuk mengumpulkan informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan objek yang akan diteliti. Sedangkan, (Susilo, 2018) Wawancara¬ merupakan satu teknik yang secara sistematis digunakan untuk mendapatkan informasi, data atau pandangan seseorang yang di sampaikan informasi secara lisan menyangkut satu masalah, sesuai dengan pokok penelitian yang dicatan dan lebih lanjut diinterpretasi.

Penelitian ini terdapat data subjek yaitu satu orang guru BK dan sepuluh orang siswa SMKN 2 Majene. Pengumpulan data melalui interview di laksanakan dalam pengumpulan data berupa tanggapan atau penilaian dari para ahli pada e-modul “career” untuk meningkatkan keputusan karir siswa. Proses interview secara bebas terpadu ialah gambaran umum dari informasi yang ingin di peroleh. Setiap ahli melakukan penilaian sesuai bidang profesionalnya.

1. Angket

Menurut Sugiyono (Marcela, 2022) Angket ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pertanyaan tertulis terhadap responden untuk dijawabnya.

Angket merupakan pertanyaan atau pertanyaan tertutup/terbuka yang dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui media perantara seperti internet.

Kuesioner yang dipergunakan pada studi ini ialah kusioner dengan jawaban “Sesuai” dan “tidak pantas”. Data yang didapatkan dari kuesioner ialah data kuantitatif dan kualitatif. Setelah di uji tanggapan siswa, peneliti melalui penggunaan skala likers dalammengukur validitas dan kelayakan produk, bentuk skala likers yang dipergunakan ialah skala likers modifikasi yang terdapat di item positif dan dilengkapi oleh pilihan jawaban yakni Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS).

1. **Teknik Analisi Data**
2. Jenis data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan e-modul “Career” ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil kritik dan saran dari para ahli dan kelompok terhadap pengembangan e-modul ini. Kemudian kritik dan saran tersebut dianalisis sebelum dijadikan sebagai bahan analisis sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang sedang dikembangkan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok yang berupa penilaian secara umum mengenai e-modul “career”. Data ini diperoleh kemudian diolah untuk menujukkan taraf kelayakan. Sehingga pada akhirnya, semua data baik data kualitatif ataupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar dalam merevisi media e-modul “career”.

1. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh untuk pengembangan media ini adalah menggunakan analisis isi dan analisis deskrktif.

1. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis isi, yaitu mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif yang diperoleh berupa hasil wawancara pada siswa, media, masukan, tanggapan, serta kritik dan saran yang diperoleh dari para ahli. Ini digunakan untuk merevisi media tahap awal. Sedangkan komentar siswa subjek uji coba di gunakan merevisi media pada tahap revisi produk akhir.

1. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriktif kuantitatif yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket lembar evaluasi yang didapatkan dari hasil uji coba kelompok.

“Dijumlalah, dibandingkan dengan jumlah diharapkan dan diperoleh presentase. Kadang-kadang pencarian presentase dimaksudkan untuk mengetahui statis sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa presentase. Sesudah sampai ke presentase lalu ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif, misalnya sangat baik (90,1% - 100%), baik (80,1-90%), cukup baik (70,1% - 80%), kurang baik (60,1% - 70%), tidak baik (kurang dari 60%).”

Jawaban yang didapatkan melalui angket dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrument yang digunakan Menurut Arikanto ( Jumiati,2015). Dalam penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk jawaban skala angka. Untuk mendapatkan hasil akhir dari penilaian angket penilaian kemudian peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut :

P = ∑𝑥

∑𝑦

Keterangan :

P = Persentase

∑x = Jumlah skor yang diperoleh

∑y = Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh presentase dengan rumus tersebut di atas, peneliti lalu menafsirkan hasil presentase tersebut kedalam kategori validitas. Berdasarkan rumus di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan criteria kelayakan sebagai berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| 90,1% -100% | = Sangat Tinggi |
| 80,1% - 90% | = Tinggi |
| 70,1% - 80% | = Sedang |
| 60,1% - 70% | = Rendah |
| Kurang dari 60% | = Sangat Rendah |

Keterangan :

1. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase 90,1% -100%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang berarti layak digunakan.
2. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase 80,1% - 90%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang cukup layak untuk digunakan.
3. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase 70,1% - 80%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang cukup layak untuk digunakan.
4. Apabila produk yang divalidasikan tersebut mencapai tingkat presentase kurang dari 60%, maka produk tersebut tergolong klasifikasi valid yang tidak layak untuk digunakan.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran kebutuhan E-Modul *Career*Untuk Meningkatkan Keputusan Karir Siswa**

Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa gambaran pentingnya layanan informasi karir yang dibagikan kepada 33 responden siswa melalui via google form ditemukan bahwa 82,4 % siswa merasa kesulitan dalam melakukan perencanaan karir dimasa depan, 94,1% siswa berusaha mempertimbangkan baik buruknya dalam merencanakan karir siswa, 100% siswa membutuhkan informasi tentang lingkungan karir, 52,9% siswa merasa malu bertanya mengenai informasi karir, dan 47,1% siswa tidak mampu membuat pilihan karir, hingga media layanan informasi karir ini sangat dibutuhkan.

1. Data hasil wawancara dengan siswa

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung menunjukkan gambaran pentingnya media layanan informasi karir yang dilakukan kepada 4 orang siswa sebagai narasumber dimana wawancara dilakukan secara berkelompok maka, dapat diketahui hasil wawancara yakni: mereka mengatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam melakukan perencanaan karirnya, mereka juga mengungkapkan bahwa mereka juga membutuhkan informasi tentang lingkungan karir. Hal ini menunjukkan perlu adanya media yang menyediakan layanan informasi karir untuk meningkatkan keputusan karir siswa yang mudah diakses sehingga dapat membantu siswa dalam perencanaan karirnya.

1. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling SMK Negeri 2 Majene

Dalam pelaksanaan analisis kebutuhan atau identifikasi masalah pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru BK secara langsung untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan layanan informasi karir di SMK Negeri 2 Majene. Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru BK menyatakan belum pernah menggunakan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling, termasuk penggunaan media e-modul. Dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Sehingga sangat dibutuhkan pembaharuan atau inovasi baru dalam penggunaan media guna untuk meningkatkan kwalitas pelayanan bimbingan dan konseling.

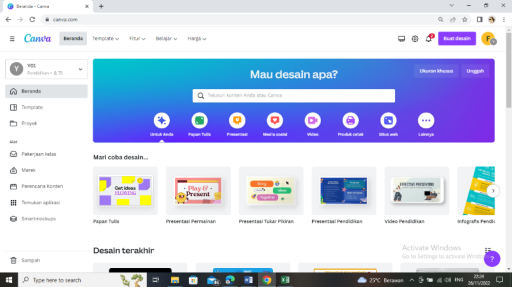
Berdasarkan data wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi karir untuk meningkatkan keputusan karir siswa dianggap penting dan perlu adanya layanan informasi yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi karir di SMK Negeri 2 Majene. Diharapkan media yang menarik agar siswa lebih mudah memahami dan bersemangat mengikuti pemberian layanan.

1. **Prototipe Media E-Modul *Career* Sebagai Layanan Informasi Terhadap Peserta Didik**
2. Desain Media

Desain media merupakan tahapan desain yang merancang konsep produk yang akan dikembangkan. Kegiatan perancangan dilakukan dengan membuat storyboard yang merupakan sebagian besar dari isi media seperti desain media grafis, gambar, video, icon-icon yang digunakan serta animasi yang ada pada media. Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat e-modul career ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Canva

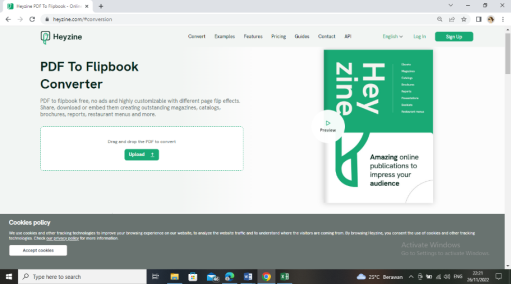
Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menjembatani pengguna agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Pembuatan e-modul ini didominasi dibuat melalui aplikasi/web canva karena penggunaannya juga yang mudah dan pengguna bisa mengaksesnya mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva dapat diakses melalui aplikasi juga melalui websitenya dengan mengakses canva.com, selain itu canva juga terhubung dengan akun google ataupun e-mail. Dengan aplikasi ini memudahkan pengguna untuk mendesain tampilan media dari e-modul yang dikembangkan. Adapun tampilan aplikasinya sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi atau web Canva

1. Web Visual Paradigm

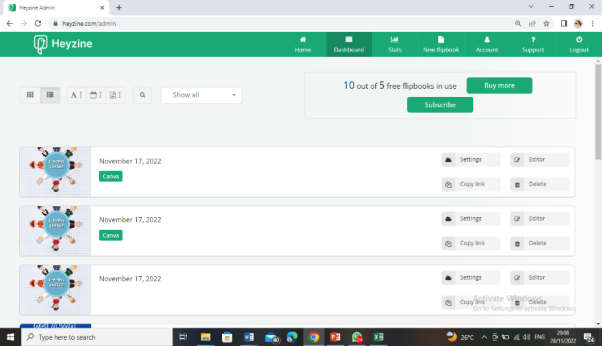
Web visual paradigm merupakan pengubah pdf to flipbook secara gratis dan dilakukan melalui web dari visual paradigm. Penggunaanya yang mudah dan membuat peneliti tertarik untuk menggunakan web ini sebagai pengubah pdf menjadi flipbook, namun tampilannya sangat sederhana, berikut merupakan tampilan dari web visual paradigm :



Gambar 4.2 Tampilan web Visual Paradigm

1. Web Heyzine

Web Heyzine merupakan web yang digunakan untuk membuat flipbook secara online, penggunaannya yang sangat mudah membuat peneliti tertarik menggunakan web tersebut. Hanya dengan mengupload pdf yang akan diubah menjadi pdf kemudian menunggu beberapa saat sampai akhirnya flipbook yang diinginkan telah selesai dikonversi. Selain itu peneliti juga dapat mengedit flipbook tersebut seperti menambahkan sound dan background agar e-modul yang dibuat lebih menarik. Adapun tampilan dari web Heyzine adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3 Tampilan web Heyzine

1. Pengembangan Produk

Pada tahap ini merupakan tahap pengembangan produk yang merupakan proses pembuatan e-modul career berdasarkan storyboard atau tampilan awal dari produk yang telah dibuat. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah menyusun materi-materi yang akan di muat dalam e-modul, pembuatan video animasi dan juga tombol navigasi yang digunakan. Kemudian selanjutnya dikembangkan menggunakan aplikasi canva kemudian di jadikan sebuah flipbook yang linknya dapat diakses oleh setiap peserta didik.

Dalam pengembangan produk ini, peneliti merancang sendiri apa saja yang kemudian akan dimasukkan dalam e-modul tersebut, mulai dari isi materi, desain e-modul, animasi yang sesuai untuk siswa dan materi yang ada, video-video terkait dengan informasi karir dan lain sebagainya dengan menggunakan berbagai aplikasi yang kemudian selanjutnya digabungkan di dalam aplikasi atau web canva.

1. **Tingkat Validasi Media E-Modul *Career* Layanan Informasi Terhadap Peserta Didik**
   1. Hasil validasi produk

E-modul career bagi peserta didik sebagai media informasi berbasis hypercontent yang sudah dikembangkan selanjutnya di validasi oleh dosen ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan agar dapat mengetahui apakah media bimbingan karir yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di lingkungan sekolah.

Tahap validasi ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan uji praktisi. Pada penelitian pengembangan media layanan bimbingan ini, validasi ahli dilakukan oleh satu orang ahli materi bimbingan dan konseling yaitu bapak Akhmad Harum, S.Pd, M.Pd, yang merupakan dosen program bimbingan dan konseling Universitas Negeri Makassar. Selanjutnya untuk ahli media pembelajaran yakni bapak Dr.Abdul Hakim.S.Pd,M.Si, yang merupakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan untuk uji praktisi dilakukan oleh ibu Nurliah S.Pd, yang merupakan guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 2 Majene. Adapun hasil validasi yang di lakukan oleh masing-masing ahli yaitu sebagai berikut :

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli media bimbingan karir smart book berbasis aplikasi dalam meningkatkan keputusan karir siswa mencakup isi atau materi bertujuan mengetahui relevansi materi yang disajikan dalam media bimbingan karir dalam meningkatkan keputusan karir siswa dengan kebutuhan siswa (calon pengguna).

Berdasarkan uji validasi dengan validator materi sebanyak 10 indikator penilaian. Data yang diperoleh menunjukkan gambaran bahwa pengembangan e-modul career di SMK Negeri 2 Majene telah layak digunakan dalam pelaksanaan layanan informasi karir bagi peserta didik. Dari hasil ahli materi terhadap aspek penilaian pada kategori sangat valid dengan nilai 80% artinya e-modul career ini telah memenuhi syarat validitas sehingga dinyatakan layak dan dapat digunakan sesuai dengan hasil yang ditetapkan dari validasi ahli materi menyatakan bahwa kejelasan pertanyaan dan jawaban e-modul dapat menstimulus siswa, kesesuaian media e-modul dikalangan SMK, serta kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan pada e-modul career telah memenuhi kategori.

Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh oleh ahli materi berdasarkan saran dan kritik sebagai berikut :

1. Menambahkan video animasi
2. Menambahkan materi mengenai profesi masa depan
3. Validasi ahli media

Validasi media e-modul layanan informasi career bagi peserta didik mencakup aspek tampilan icon, tampilan background materi, sajian video animasi, dan kemudahan mengakses media. Validasi media bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan efesiensi dari media informasi yang berupa e-modul.

Berdasarkan uji validitas dengan validator media sebanyak 11 indikator penilaian. Data yang diperoleh menunjukkan gambaran bahwa e-modul career di SMK Negeri 2 Majene dalam pelaksanaan layanan informasi karir di tingkat sekolah menengah atas. Dari hasil validasi ahli media terhadap aspek penilaian pada kategori sangat valid 93,1% artinya bahwa e-modul career ini telah memenuhi syarat validitas sehingga dinyatakan layak dan dapat digunakan sesuai dengan hasil yang didapatkan dari validasi ahli media menyatakan bahwa kemenarikan tampilan e-modul career memenuhi kategori valid dan layak digunakan.

Sedangkan, data kuantitatif yang diperoleh oleh ahli media berdasarkan saran dan kritik sebagai berikut :

1. Ukuran teks di bold sehingga lebih Nampak terbaca
2. Penulisan judul pada daftar isi disesuaikan dengan isinya

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media yaitu Bapak Dr. Abdul Hakim, S.Pd. M.Pd didapatkan hasil bahwa selaku dosen Teknologi Pendidikan di dapatkan hasil bahwa rancangan pengembangan e-modul career layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.

1. **Tingkat Kepraktisan Media E-Modul *Career* Layanan Informasi Terhadap Peserta Didik**
2. Uji Praktisi

Rancangan awal media informasi dalam bentuk e-modul yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diberikan kepada uji praktisi untuk selanjutnya di nilai. Adapun data yang diperoleh dari penilaian dari penilian uji praktisi meliputi, uji kegunaan (utility), uji kelayakan (feasibility), dan uji ketepatan (acurarry). Berdasarkan hasil penilian uji praktisi maka diperoleh presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Uji kegunaan (utility)

P=(∑y)/(∑x)x100

P= 18/20 x100

= 90%

Sumber : Lembar Uji Praktisi Kegunaan (utility)

Berdasarkan hasil peprolehan skor di atas dapat diketahui bahwa uji kegunaan (untily) E-modul Career untuk meningkatkan keputusan karir siswa sebesar 90% yang di interpresentasikan valid atau dengan kata lain dapat di gunakan oleh peserta didik.

1. Uji kelayakan (*feasibility)*

P=(∑y)/(∑x)x100

P= 20/20 x100

=100%

Sumber : Lembar Uji K¬elayakan (feasibility)

Berdasarkan hasil perolehan skor di atas dapat diketahui bahwa uji kelayakan (feasibility) E-modul Career untuk meningkatkan keputusan karir siswa sebesar 100% yang di interpretasikan sangat valid atau dengan kata lain layak digunakan di kalangan peserta didik.

1. Uji ketetapan (accuracy)

P=(∑y)/(∑x)x100

P= 16/20 x100

= 80%

Sumber : Lembar Uji K¬etetapan (accurary)

Berdasarkan hasil perolehan skor di atas dapat diketahui bahwa uji ketetapan (accurary) E-modul Career untuk meningkatkan keputusan karir siswa sebesar 80% yang di interpretasikan sangat valid atau dengan kata lain layak digunakan di kalangan peserta didik.

1. Revisi awal produk

Pada tahap ini dilakukan revisi awal produk yang telah dibuat berdasarkan hasil revisi dari validator, baik ahli maupun dari ahli media guru bimbingan dan konseling sebagai penguji praktisi yang telah dibuat. Berdasarkan kesimpulan dari hasil validasi diperoleh hasil bahwa e-modul career untuk meningkatkan keputusan karir siswa ini dikategorikan layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil. Selain itu terdapat beberapa saran dan perbaikan masing-masing validator yang kemudian dijadikan suatu acuan bagi peneliti untuk melakukan revisi awal produk agar produk yang akan dihasilkan merupakan sebuah produk yang berkualitas. Adapun hasil perbaikan yaitu menambah ukuran sedikit lebih diperbesar lagi dan menambahkan materi mengenai profesi masa depan untuk e-modul.

1. Uji kelompok kecil

Pada tahap uji kelompok kecil ini melibatkan siswa dari skala kecil, hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar atau bahan dalam produk akhir peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan subyek uji coba pada 10 siswa dari kelas XII SMK Negeri 2 Majene.

Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang peneliti lakukan kepada 10 orang siswa di SMK Negeri 2 Majene kelas XII siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru BK dan dari hasil angket yang telah dibagikan terdiri dari siswa kelas XII .Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil dengan presentase nilai 99% yang dapat dikategorikan sangat setuju akan tingginya kebutuhan siswa terhadap e-modul career yang diberikan serta tingginya kebutuhan siswa kebutuhan siswa terhadap layanan informasi karir yang diberikan.

Hasil uji kepraktisan pada kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa media sangat menarik mulai dari segi desain, pilihan warna dan gambar, media dapat diakses dengan mudah dan dapat didonwload. E-modul bimbingan karir dapat menambah pengetahuan bagi siswa mengenai karir.

1. Revisi II (Akhir)

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan pada analisis yang dilakukan pada data hasil uji kelompok kecil. Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh menunjukkan bahwa e-modul career tidak perlu direvisi kembali. Adapun revisi tahap dua ini lebih didasarkan pada data kualitatif, berupa saran dan komentar. Pada uji kelompok kecil menunjukkan hasil penilaian dengan presentase 99% (berada dalam kategori penilaian sangat baik), maka produk e-modul career ini telah layak dan praktis digunakan pada siswa SMA dalam melaksanakan layanan informasi career bagi peserta didik.

1. Model akhir E-Modul layanan informasi *career* bagi peserta didik

Penyusunan E-modul layanan informasi career bagi peserta didik disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan, hasil uji validasi materi, uji validasi media, uji praktisi dan juga hasil uji kelompok kecil, dimana terdapat beberapa masukan dan juga saran yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti untul membuat media yang lebih baik lagi untuk kemudian dapat menjadi model akhir dari media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu E-modul layanan informasi career bagi peserta didik. Media ini dapat dilihat dan digunakan menggunakan handphone atau computer dengan akses internet karena media yang dikembangkan terdapat beberapa video yang hanya dapat diakses ketika terdapat koneksi internet.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui wawancara dan pembagian angket kepada siswa maka diperoleh bahwa sebagian besar siswa yang masih kesulitan dalam merencanakan dan mengambil keputusan karir, sehingga mereka membutuhkan suatu media layanan informasi yang dapat menyediakan informasi mengenai karir agar peserta didik dapat lebih mengenal dan memperluas wawasannya mengenai dunia kerja.

Merujuk kembali pada pembahasan yang ada di latar belakang Menurut Fasha (Nurrega 2018) sebagian besar dari siswa SMK belum mampu untuk memilih dan memutuskan arah pilihan karir ke depan disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang jurusan atau program studi yang akan dipilih ketika lulus SMK nanti, serta pekerjaan yang cocok dan sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

Ketidakmampuan siswa dalam memilih, menentukan serta memutuskan arah pilihan karirnya seringkali memang disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai berbagai program studi atau jurusan yang ada di perguruan tinggi dan pekerjaan yang cocok, serta sesuai dengan minat dan kemampuannya. Sehingga terkadang siswa memilih suatu jurusan atau program studi tanpa pertimbangan yang matang atau hanya mengikuti teman.

Dalam pengambilan keputusan karir guru pembimbing atau guru bimbingan konseling dapat melakukan pemberian layanan informasi karir untuk membantu siswa dalam mengatasi permasalahan karirnya. Sehingga siswa mampu mengetahui dan memahami tentang arah pilihan karirnya melalui layanan informasi karir. Melalui layanan informasi karir dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan dalam peningkatan pemahaman siswa tentang cara membuat keputusan karir.

Menurut Muzdallifah (2022) mengatakan bahwa layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan.

Sedangkan menurut Rasyadi (2022) Layanan informasi karir termasuk dalam layanan klasikal yang bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Pemahaman yang diperoleh dari layanan informasi karir, digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan.

Namun, setelah peninjauan awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa penyediaan layanan informasi mengenai karir belum tersedia secara maksimal. Karena keterbatasan dalam media pendukung dan keterbatasan disekolah yang dihadapi oleh guru BK. Salah satunya minimnya informasi karir yang diterima oleh peserta didik sehingga sering dijumpai adanya kebingungan, keraguan, dan kesulitan dalam merencanakan, mempersiapkan diri, serta mengambil keputusan dalam memilih sekolah lanjutannya dimasa depan, sehingga mendorong peneliti untuk berinovasi menciptakan sebuah media informasi yang berbentuk e-modul career. Pengembangan media E-modul career ini pada dasarnya bertujuan untuk membantu peserta didik dan guru BK, dimana pada media e-modul career ini bertujuan untuk sebagai media pendukung layanan BK dan membantu peserta didik dalam meningkatkan keputusan karirnya.

E-modul career yang dikembangkan merupakan e-modul yang berbasis hypercontent karena didalam e-modul ini terdapat beberapa video animasi yang berisi penjelasan materi tentang informasi karir. Menurut Wijayanto (Eldha, 2022) modul elektronik atau e-modul adalah informasi yang ditampilkan dalam format buku, yang dapat ditampilkan secara elektronik menggunakan hard disk, floppy disk, CD atau flash disk, dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau e-book reader. Sedangkan menurut Seruni (2019), Modul elektronik merupakan bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang ditampilkan dalam format elektronik, di dalamnya terdapat audio, animasi, dan navigasi.

Adapun pemilihan materi yang disajikan dalam e-modul ini merupakan hasil wawancara pada siswa dan guru BK serta merupakan hasil analisis angket yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang ada di sekolah. Materi di dalam e-modul career untuk meningkatkan keputusan karir siswa terdiri dari beberapa pokok bahasan yaitu diantaranya : Pemahaman diri, mengenali profesi dan prospek kerjanya, informasi studi lanjut, profesi masa depan, dan pengambilan keputusan karir. Selanjutnya karena e-modul yang dikembangkan berbasis hypercontent maka dari itu terdapat beberapa video pada setiap pokok bahasan agar siswa tidak monoton dan bosan jika hanya membaca isi dari e-modul tersebut namun juga bisa menonton video materi yang tidak tercantum dalam teks sehingga dituangkan dalam video namun masih saling berkaitan dengan materi yang ada.

Setelah mengembangkan produk, selanjutnya terdapat hasil dari validasi berbagai ahli mulai dari ahli materi, media, maupun uji praktisi menunjukkan bahwa e-modul career bagi peserta didik sudah cukup layak untuk diuji cobakan dengan memperhatikan saran-saran dari validator. Hasil dari validasi ahli menjadi dasar dalam merevisi produk tahap I, setelah melakukan revisi selanjutnya peneliti melakukan uji kelompok kecil yang melibatkan sepuluh orang siswa kelas XII. Hasil uji coba kelompok kecil ini menunjukkan bahwa animasi yang disajikan menarik, dengan media informasi berupa e-modul, peserta didik dapat lebih mengenal informasi karir lebih baik, penyampaian materi dalam e-modul mudah dipahami, model e-modul yang disajikan menarik, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah untuk dibaca.

Pemanfaatan media merupakan suatu keputusan yang tepat dikarenakan melalui media dapat menigkatkan daya tarik siswa dalam menerima suatu informasi dan pembelajaran. Menurut Mifta (2022), prinsip pemanfaatan media perlu dikaitkan dengan kebutuan dan karakteristik siswa. Karakteristik ini berkenaan dengan gaya audiotorial, visual, dan kinestetika siswa, dengan memanfaatkan media dengan dibantu alat komunikasi seperti handphone dan computer diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Selanjutnya sesuai dengan tahapan yang digunakan oleh peneliti, hasil uji coba kelompok kecil akan dijadikan patokan dalam melakukan revisi II. Namun hasil uji coba menunjukkan bahwa e-modul career bagi peserta didik sudah sangat valid untuk penggunaan secara luas. Sehingga hasil uji coba kelompok kecil menjadi produk akhir dari pengembangan e-modul career bagi peserta didik dengan nama produk e-modul layanan informasi career sebagai media layanan informasi karir.

Setiap tahap penelitian telah dilakukan oleh peneliti namun tidak menutup kemungkinan peneliti juga memiliki beberapa kendala yaitu waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat ujian tengah semester yang menyebabkan waktu yang digunakan jauh lebih singkat dari sebelumnya. Sehingga dengan waktu terbatas peneliti hanya menguji cobakan produk pada 10 orang saja tidak secara menyeluruh.

**5. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan mengembangkan e-modul layanan informasi career terhadap peserta didik sebagai media informasi untuk meningkatkan keputusan karir pada peserta didik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Gambaran tingkat kebutuhan media layanan informasi e-modul career terhadap peserta didik yang diperoleh hasil pustaka, hasil wawancara, dan hasil analisis angket yang menunjukkan bahwa kurangnya informasi tentang layanan informasi karir dan tidak adanya media layanan yang dapat memberikan informasi mengenai karir terhadap peserta didik.
2. Prototipe media layanan informasi e-modul layanan informasi career yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Majene mencakup tampilan sampul depan, panduan penggunaan, pendahuluan, kata pengantar, daftar isi, serta pokok bahasan pemahaman diri, mengenali profesi dan prospek kerjanya, informasi studi lanjut, profesi masa depan, dan pengambilan keputusan karir, lembar kerja siswa, serta referensi materi dan riwayat penulis.
3. Tingkat validitas layanan informasi berbasis e-modul career untuk meningkatkan keputusan karir siswa di SMK Negeri 2 Majene dimana validitas ahli materi menunjukkan hasil presentase 80% sehingga termasuk kriteria sangat valid sedangkan hasil validasi media menunjukkan hasil presentase 93,1% dan termasuk kriteria sangat valid.
4. Tingkat kepraktisan layanan informasi karir untuk meningkatkan keputusan karir dengan pemberian suatu e-modul career di SMK Negeri 2 Majene dimana uji praktisi menunjukkan hasil 95% dan termasuk sebagai kriteria sangat valid. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil oleh 10 orang siswa di kelas XII di SMK Negeri 2 Majene menujukkan hasil presentase 99% dan termasuk sebagai kriteria sangat baik. Sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai sebuah layanan informasi karir di SMK Negeri 2 Majene.

**DAFTAR PUSTAKA**

Eldha, I. H. (2022). Pengaruh E-Modul Pembelajaran Berbasis Metode Science Technology Society Terhadap Hasil Belajar Kelas Iv Sd Muhammadiyah Pringsewu. Skripsi. (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Fadhillah, S. H., & Yudiana, W. (2020). Kesulitan pengambilan keputusan karier pada siswa di daerah rural: Bagaimana peran dukungan sosial. Persona: Jurnal Psikologi Indonesia. Vol (9), No (2), Hal 229-248.

Fadilla, P. F. (2020). Peran Pendidikan Karakter Terhadap Faktor-Faktor Pengambilan Keputusan Karier Di Era Revolusi Industri 4.0. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, Vol (2), No (1), Hal 219-225

Faruq, F., Aziz, M. F., Sukmakarti, L. D., Rahmawati, S., & Purwandari, E. (2022). Pelatihan Karir Sebagai Upaya Meningkatkan Pengambilan Kuputusan Karir Siswa. RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 795-805.

Kristanti, M. R. I., & Indrayanti, T. (2022). Presuposisi dalam Video Wawancara Tokoh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra Indonesia, Vol (5),No(1),Hal 69-81.

KALSUM, U. (2022). Pengembangan Media E-Career Secara Online Melalui Website Sekolah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Siswadi Sma Negeri 4 Bantimurung Kabupaten Maros.

Kurnia, D. (2018). Pengaruh Efikasi Diri, Kecerdasan Emosi Dan Dukungan Keluarga Terhadap Pengambilan Keputusan Karir Siswa SMA (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. Journal on Teacher Education, Vol (4), No(1), Hal 54-61.

Maulida, F. L., & Wiyono, B. D (2021). Pengembangan E-Modul Perencanaan Dan Pengambilan Keputusan Karier Untuk Siswa Sma.

Maslikhah, M., Hidayat, D. R., & Marjo, H. K. (2022). Pengaruh Dukungan Keluarga Dan EFfikasi Diri Terhadap Pengambilan Keputusan Karir Siswa SMK NEGERI. Jurnal Ilmu Dan Budaya. Vol (43), No (1), Hal 33-44.

Muslimin, T. A., & Kartiko, A. (2020). Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Mutu Pendidikan di Madrasah Bertaraf Internasional Nurul Ummah Pacet Mojokerto. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol (1), No (2), Hal 75–87.

Muzdallifah, P. I., Suarti, N. K. A., & Rayani, D. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap Self Efficacy Pada Siswa Kelas Xi Smkn 3 Mataram. Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 7(2), 1759-1773.

Miftah dan Rokhman. 2022. Kriteria pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. Jurnal ilmiah pendidikan. Vol. 1 No.4

Nurrega, R. G., Wahyuningsih, H., & Gusniarti, U. (2018). Konseling Karir Kelompok Cognitive Information Processing Untuk Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karir Siswa. Journal of Psychological Science and Profession. Vol (2), No (1), Hal 127-134.

Opier, N. M. (2020). Pengaruh Locus Of Control dan peran gender terhadap pengambilan keputusan karir siswa kelas XI dan XII SMAS Diponegor Tumpang. Skripsi (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)

Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. Jurnal Vokasi Informatika, Hal 5-9.

Rasyadi, A. F., Muslihati, M., & Rahman, D. H. (2022, August). Model Layanan Informasi Karir. In International Virtual Conference on Islamic Guidance and Counseling. Vol (2), No (1), Hal 135-150.

Ritonga, M. Dkk.2020. Pengembangan Model Permainan Inovatif Spinning wheel Bagi Guru di Mi Miftahul Ma’arif. Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 2 (3): 154-159.

Susilo, B. E., Kurniasih, A. W., Purwinarko, A., & Fianti, F. (2018, February). Analisis Kompetensi Mahasiswa S1 FMIPA Melalui Pengembangan Model Evaluasi Berwawasan Konservasi Inovatif Tes Komprehensif Online. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Vol. (1), Hal(49-58).

Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan Sejarah, Vol (9), No (1), Hal 1-14.

Seruni, R., Munawaroh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-Module) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip PDF Professional. Jurnal Tadris Kimiya, Vol (4), No(1),Hal 48-56.

Sawitri, D. R. (2023) Perkembangan Karier Generasi Z: Tantangan dan Strategi dalam Mewujudkan SDM Indonesia yang Unggul.

Usmawati, E. (2019). Teori Pilihan Karir. http://p4tkpenjasbk. kemdikbud. go. id/artikel/, (23), 1-23.

Vatmawati, S. (2019). Hubungan Konformitas Siswa Dengan Pengambilan Keputusan Karir. Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol (6), No (1), Hal 55-70.