

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAYANAN INFORMASI KARIR BAGI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 BELIK

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR CAREER INFORMATION

Oleh: nadya elga usfitia, bimbingan dan konseling fakultas ilmu pendidikan universitas negeri yogyakarta, 12104241016@student.uny.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang layak dan dapat digunakan sebagai layanan informasi karir yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa kelas XI SMAN 1 Belik. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan angket. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif layanan informasi karir layak digunakan bagi siswa kelas XI sekolah menengah atas. Penilaian kelayakan multimedia dengan rentang skor satu sampai dengan lima. Kelayakan media dibuktikan melalui uji validasi oleh ahli materi dengan skor akhir rata-rata 4, uji validasi oleh ahli media dengan skor akhir rata-rata 4 dan oleh guru bimbingan konseling dengan skor akhir rata-rata 4,57. Penilaian kelayakan media juga diperkuat dengan hasil uji coba lapangan awal dengan skor akhir rata-rata 4,26. Hasil uji coba lapangan utama dengan skor rata-rata 3,57 serta uji lapangan operasional dengan skor rata-rata 3,76.

Kata kunci: multimedia interaktif, informasi karir

Abstract

This study was aimed at gaining a proper interactive multimedia which was able to be used as a career information service regarding to the needs of SHS students. This study belonged to R&D study which used Borg & Gall's development model. The participants of the study were 33 students' of SHS 1 Belik. The data collection used in this study were questionnaire and observation. The researcher used qualitative and quantitative method for analyzing the data. The result of the study showed that career information service interactive multimedia was proper to be used for 11th grade students. Assessment of multimedia viability with score range of one to five. The properness of the media was proven through validation test of specialist material with average total score 4, validation test of specialist media with the average total score 4 and by the counseling teacher with the average total score 4,57. The assessment of properness media was also supported by the early field experiment with the average total score 4, 26. Main field experiment with the average 3, 57 and operational field experiment with the average 3, 76.

Keywords: interactive multimedia, career information.

PENDAHULUAN

Layanan informasi menurut Prayitno (2004: 259-260) merupakan kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, untuk menentukan arah suatu tujuan dan rencana yang dikehendaki. Masalah

kurangnya pemahaman siswa SMA Negeri 1 Belik tentang karir berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru BK yang mengakibatkan hanya satu persen siswa yang melanjutkan ke perguruan tinggi, menjadi pengangguran serta mendapatkan pekerjaan yang seharusnya menjadi lahan kerja lulusan sekolah dasar. Siswa SMA sebagai remaja dalam tugas perkembangannya

sudah mampu mencapai kemandirian ekonomi. Tetapi dalam kasus ini jika informasi karir masih kurang maka menghambat tugas perkembangannya.

Salah satu layanan yang dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman karir siswa adalah layanan informasi karir. Layanan informasi karir juga merupakan salah satu layanan bimbingan konseling yang memungkinkan siswa menerima dan memahami informasi mengenai bidang karir. Mugiarto (2009: 58) menyatakan bahwa layanan informasi dalam bidang bimbingan karir kegiatannya meliputi pemberian informasi mengenai tugas perkembangan masa remaja tentang kemampuan karir, pemahaman diri, prospek karir dimasyarakat, info tentang kursus dan kelanjutan studi, jenis tuntutan dan syarat-syarat jabatan yang dapat dimasuki lulusan sekolah menengah, serta kemungkinan permasalahan dalam pilihan karir dan pekerjaan.

Pemberian layanan informasi karir juga harus disampaikan secara menarik sehingga siswa lebih antusias menerima informasi tersebut, sehubungan dengan belum adanya multimedia interaktif layanan informasi karir di SMA Negeri 1 Belik maka pemberian layanan informasi karir menggunakan multi media interaktif. Multimedia interaktif menurut Nursalim (2015: 15) adalah suatu sistem penyampain dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar, baik bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual yang membentuk suatu jenis atau paket serta siswa tidak hanya memperhatikan media atau objeknya saja melainkan siswa dituntut untuk berinteraksi.

Multimedia interaktif mampu menyajikan materi dengan menarik sekaligus dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penggunaannya yang interaktif memerlukan perintah dari siswa untuk menyajikan. Perpaduan antara audio, visual, dan interaktif *tool* dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Dengan adanya multimedia interaktif ini siswa juga dapat belajar tentang informasi karir kapan saja secara individual.

Menurut Darmawan (2012: 59-66) terdapat berbagai model multimedia interaktif yaitu model *drills*, model tutorial, model simulasi, dan model *games*. Model yang tepat untuk menyajikan materi layanan informasi karir adalah model tutorial karena materi yang cukup banyak dan luas dapat disampaikan secara sistematis dan menarik dengan model ini. Siswa dapat menggali informasi tentang karir yang tersedia dalam program kemudian melihat hasil belajarnya melalui latihan soal. Multi media interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kualitas siswa dalam memahami materi bimbingan khususnya layanan informasi karir tersebut serta siswa dapat merencanakan karirnya dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Trianto (2010: 206) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*), merupakan serangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada Bulan Agustus-September 2017 di SMA Negeri 1 Belik, Pemalang, Jawa Tengah.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belik berjumlah 35 siswa yang ditentukan melalui teknik *random sampling*.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall (1983: 626) dengan sembilan tahapan. Tahapan tersebut meliputi penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draft produk, uji

coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, merevisi hasil uji coba utama, uji lapangan operasional dan penyempurnaan produk akhir terhadap pengembangan multimedia interaktif layanan informasi karir bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belik. Penelitian ini tidak sampai pada tahap ke sepuluh yaitu diseminasi dan implementasi dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket. Pengembangan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Pembuatan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari angket penilaian untuk validasi penelitian yang diberikan pada ahli materi dan ahli multimedia serta pembuatan angket penilaian untuk guru dan siswa.
2. Kisi-kisi instrumen yang terdiri dari angket penilaian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.
3. Revisi atau perbaikan kisi-kisi instrumen sebelum digunakan di lapangan.

Data yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengolah data yang telah diperoleh setelah melancarkan berbagai instrumen di lapangan. Dalam penelitian ini digunakan dua macam teknik analisis yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Kegiatan penelitian dan pengumpulan informasi meliputi dua tahap yaitu observasi lapangan dan studi pustaka. Hasil studi penelitian awal yang dilakukan peneliti terhadap guru BK dan siswa, maka dapat disimpulkan perlu adanya sebuah multimedia interaktif yang nantinya dapat digunakan oleh guru ataupun siswa.

2. Perencanaan

Sesuai dengan model DSI-PK, rencana desain multimedia adalah sebagai berikut: a) Analisis kebutuhan. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Belik, ditemukan masalah kurangnya layanan informasi karir dan belum adanya media yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi karir pada saat pemberian layanan bimbingan karir oleh guru BK. b) Pengembangan. Ditinjau dari analisis kebutuhan siswa maka materi yang digunakan dalam multimedia disesuaikan dengan kebutuhan siswa yaitu pemahaman- pemahaman tentang karir yang didalamnya berisi pengertian informasi karir, perencanaan karir, faktor-faktor perencanaan karir, cara memilih pekerjaan sesuai tipe diri, informasi perguruan tinggi, dunia kerja, kursus, video motivasi karir serta terdapat test kepribadian karir dan soal refleksi. c) Multimedia yang dikembangkan ini menggunakan fungsi yang utama evaluasi sumatif yaitu dengan menggunakan refleksi yang didalamnya terdapat soal-soal yang dapat mengetahui keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi.

Kegiatan perencanaan dilakukan dengan juga dengan membuat *flowchart* yang terlampir, *storyboard*, dan persiapan *software* yang diperlukan untuk membuat multimedia interaktif. Multimedia interaktif memadukan unsur gambar, teks, suara, animasi, serta video yang digabungkan dengan *interactive link* menggunakan *software* utama *adobe flash cs 6 profesional*. Segi interaktif yang ditawarkan yaitu dengan mengemas pesan media menggunakan *branching* (cabang) sehingga siswa secara mandiri mampu menjalankan media.

3. Pengembangan Produk Awal

Dalam mengembangkan produk, peneliti melakukan beberapa langkah-langkah yaitu

sebagai berikut a) melakukan pengembangan produk, pengembangan produk layanan informasi memperhatikan beberapa hal berikut: desai *layout*, teks, *image*, animasi, video, dan kemasan; b) penyajian materi, materi disampaikan dengan video, teks, gambar, dan tabel.

4. Validasi Ahli Penelitian

Pada tahap ini, produk pengembangan multimedia interaktif layanan informasi karir oleh ahli materi dan ahli media yang berkompeten dibidangnya. Angket penilaian kelayakan menggunakan rentang skor antara 1 sampai dengan 5.

Pada uji materi dilakukan oleh dosen yang berkompeten, memiliki latar belakang bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil analisis ahli materi pada produk awal media interaktif, materi layanan informasi karir hanya mendapat penilaian kualitatif. pada tahap kedua mendapat skor rata-rata 4 dengan kategori baik dan layak digunakan setelah direvisi sesuai saran.

Pada uji media, dilakukan oleh Dosen bimbingan dan konseling yang berkompeten dalam bidang pengembangan multimedia. Berdasarkan hasil analisis ahli media pada produk awal media interaktif layanan informasi karir mendapat skor rata-rata 3,44 dengan kategori baik dan layak digunakan setelah direvisi sesuai saran. Uji media tahap kedua mendapat skor rata-rata 4 dalam kategori baik dan media layak digunakan setelah direvisi sesuai saran,

5. Uji Coba Produk dan Revisi

Uji coba produk dilakukan 4 kali uji coba yaitu, uji coba dengan praktisi atau guru BK, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Angket penilaian kelayakan menggunakan rentang skor antara 1 sampai dengan 5.

a) Uji Coba Guru BK

Uji coba dengan guru BK menghasilkan skor rata-rata 4,57 dengan kategori baik.

b) Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal melibatkan lima siswa kelas XI SMA. Siswa masih

mendapatkan pengarahan dalam mengoperasikan multimedia. Skor rata-rata yang diperoleh dalam uji lapangan awal adalah 4,26 dalam kategori sangat baik.

c) Uji coba lapangan utama

Uji coba lapangan utama melibatkan sepuluh siswa kelas XI SMA. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,57 dalam kategori baik.

d) Uji coba lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional melibatkan 20 siswa kelas XI SMA. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,76 dalam kategori baik.

6. Produk Akhir Multimedia

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif layanan informasi karir bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belik. Berdasarkan tahapan dan hasil penilaian saat uji coba lapangan, maka produk ini layak untuk digunakan sebagai multimedia layanan informasi karir bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belik.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif layanan informasi karir bagi siswa kelas XI SMA. Peneliti menerapkan model pengembangan Borg and Gall yang didalamnya terdapat sepuluh langkah pengembangan, namun peneliti hanya melakukan Sembilan langkah pengembangan karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu.

Pengembangan Multimedia interaktif layanan informasi karir ini didasarkan adanya masalah keterbatasan informasi karir dan belum adanya media yang interaktif bagi siswa. Multimedia interaktif juga memiliki kelebihan yaitu menurut Munadi (2013: 152-153) lebih interaktif dapat dipakai siswa secara individual serta siswa diajak untuk terlibat secara auditic, visual dan kinetik sehingga memungkinkan materi mudah dimengerti serta memberikan umpan balik yang segera bagi siswa contohnya penilaian langsung pada soal refleksi dan test

kepribadian sehingga siswa dengan mudah dapat mengukur kemampuan memahami materinya.

Multimedia interaktif layanan informasi karir ini berisi materi tentang pengertian informasi karir, perencanaan karir, faktor-faktor perencanaan karir berupa pemahaman diri, bakat, minat, cita-cita, pengaruh keluarga terhadap karir dan sosial, tipe kepribadian Holland, dunia kerja, perguruan tinggi dan kursus-kursus. Hal ini sesuai dengan beberapa jenis informasi karir yang dibutuhkan siswa menurut Mugiarto (2009:58) yaitu materi tersebut diantaranya, tugas perkembangan masa remaja tentang kemampuan dan perkembangan karir, bakat dan minat diri, perkembangan dan prospek karir di masyarakat, kursus-kursus dalam rangka pengembangan karir, langkah-langkah dalam memasuki pekerjaan, jenis pekerjaan, ciri-ciri pekerjaan, syarat-syarat pekerjaan yang dapat dimasuki setelah tamat Sekolah Menengah Atas, kemungkinan permasalahan dalam pilihan pekerjaan, karir, dan tuntutan pendidikan yang lebih tinggi, dan sebagainya.

Siswa dapat belajar sesuai urutan yang didinginkan sehingga dapat menarik minat siswa untuk memahami isi media, hal ini sesuai dengan kelebihan multimedia interaktif menurut Smaldino, Lowther & Russel. (2011: 173-174) yaitu Memungkinkan siswa secara individu mengendalikan laju dan urutan pembelajaran yang memberikan banyak control atas hasil belajar.

Menguji layak atau tidaknya multimedia yang dihasilkan, peneliti melakukan penilaian terhadap validasi ahli materi, ahli media, praktisi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Penilaian ini menggunakan angket yang sebelumnya sudah divalidasi oleh dosen pembimbing.

Pada tahap validasi ahli materi, dilakukan oleh Bapak Agus Triyanto, M.Pd dosen Bimbingan Konseling FIP UNY. Validasi dilakukan 2 tahap hingga materi dalam multimedia interaktif layanan informasi karir baik untuk uji coba lapangan. Pada validasi tahap I memperoleh penilaian kuantitatif dengan skor akhir rata-rata 3,75 dengan kategori baik. Hasil

data kualitatif yaitu sebagai berikut: 1) Tujuan khusus harus menjawab dari 6 sub menu materi; 2) Refleksi bukan video, diganti dengan soal; 3) Penyederhanaan materi pemahaman diri, bakat dan minat, cita-cita, lingkungan keluarga dijadikan satu dalam judul faktor-faktor perencanaan karir; 4) Perguruan tinggi, dunia kerja, pelatihan dan kursus dijadikan dalam satu sub materi; 5) Lebih mendalam membahas perencanaan karir. Sertai tujuan jangka panjang dan pendek dalam perencanaan karir dan contohnya; 6) Menambahkan tulisan kelas dan SMA pada intro atau pesan pembuka media. Pada validasi tahap II, diperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori baik dan didapatkan data kualitatif yang berupa saran, komentar dan perbaikan lain sebagai berikut: 1) Menambahkan link macam-macam perguruan tinggi di Indonesia yang dapat terhubung ke internet; 2) Test tipe kepribadian untuk membantu pemilihan karir pada siswa.

Pada validasi ahli media, validasi dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Bapak Agus Triyanto, M.Pd. Validasi dilakukan dalam 2 tahap, sampai pada multimedia interaktif layanan informasi karir masuk dalam kategori baik dan dapat digunakan dalam uji coba lapangan. Hasil validasi uji media tahap I memperoleh skor 3,44 dalam kategori baik. Data kualitatif dari validasi ahli media diperoleh saran perbaikan yaitu: 1) Pemilihan *background* pada menu utama dipilih yang ada siswa sekolah menengah; 2) Refleksi atau soal disertai nama siswa yang mengerjakan soal. Validasi tahap II memperoleh skor rata-rata 4 dalam kategori baik, setelah dilakukan validasi kedua validator menyatakan bahwa media layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Penilaian multimedia oleh praktisi atau guru BK menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Penilaian dilakukan oleh Bapak Toto Sugiarto, S.Pd. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,57 dalam kategori sangat baik. Data kualitatif yang diperoleh berupa saran dan komentar adalah sebagai berikut: 1) Secara umum sudah baik; 2) Video motivasi sudah sangat baik;

3) Penyajian bahasa dalam materi bisa dipermudah.

Pada uji coba lapangan awal di SMA Negeri 1 Belik melibatkan 5 siswa kelas XI. Hasil uji coba lapangan utama diperoleh skor rata-rata 4,26 dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Data kualitatif yang berupa saran dan komentar diperoleh sebagai berikut: 1) Cukup bagus dan menarik untuk dilihat, tetapi *background* dan warna tulisan sebaiknya lebih dijelaskan; 2) Sangat menarik dan memotivasi, banyak pengetahuan yang diperoleh; 3) Keseluruhan sangat baik tapi lebih ditingkatkan tentang ajakan dan emosional kalimat agar pembaca semakin berantusias dan lebih bersemangat; 4) Musik kurang santai; 5) Layanan informasi karir ini sangat bermanfaat bagi saya sendiri yang dari orang tua tidak berpengalaman dalam memilih karir untuk diri saya sendiri, sehingga saya bisa memiliki pandangan karir; 6) Secara umum bagus, sesuai dengan yang ingin dicapai tetapi ada video yang suaranya lebih pelan sebisa mungkin disamakan agar lebih bagus; 7) Menarik sekali, apalagi untuk materi yang dibahas sangat membantu bagi pelajar dan orang-orang yang ingin mengembangkan dan menetapkan karirnya; 8) Program yang cukup mudah dipahami dan diikuti; 9) Warna latar bisa dibuat lebih kreatif lagi. Pada uji coba lapangan awal ditemukan kendala secara teknis, kendala tersebut terkait komputer karena laboratorium komputer masih digunakan oleh guru mata pelajaran dan siswa menggunakan 2 laptop guru secara bergantian untuk menggunakan multimedia interaktif.

Uji coba lapangan utama melibatkan 10 siswa kelas XI. Hasil dari uji coba lapangan utama mendapatkan skor rata-rata 3,57 dengan kategori baik. arahan guru masih diperlukan untuk pengondisian siswa yang masih kesulitan mengoperasikan ataupun mengerjakan soal refleksi ataupun test kepribadian karir. Hasil dari mengerjakan soal refleksi semua siswa mendapatkan nilai diatas nilai ketuntasan yaitu 70 walaupun nilai tertinggi hanya 80 dari 20 soal yang dikerjakan.

Uji lapangan operasional melibatkan 20 siswa, kendala teknis sama dengan uji coba sebelumnya maka siswa menggunakan sepuluh laptop secara bergantian. Hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan skor rata-rata 3,76 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penilaian ahli, guru BK dan siswa, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layanan informasi karir layak digunakan dalam proses pemberian bimbingan layanan informasi karir siswa kelas XI SMA.

Pelaksanaan penelitian dilapangan ada hal-hal yang menjadi perhatian peneliti, yaitu walupun multimedia interaktif ini dirancang agar siswa mampu belajar mandiri namun penjelasan diawal tentang menu-menu yang ada tetap harus diperhatikan. Hal ini disebabkan siswa belum terbiasa belajar mandiri dengan bantuan komputer.

Soal refleksi yang akan membantu siswa dalam memahami hasil belajarnya. Selain itu juga terdapat test kepribadian karir untuk membantu siswa lebih memahami dirinya. Soal dan test kepribadian tersebut memberikan nilai otomatis kepada siswa setelah mengerjakannya, hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang diungkapkan Darmawan (2012: 55) yaitu memiliki respon pembelajaran dan penguatan yang bervariasi dan mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan multimedia interaktif layanan informasi karir dalam penelitian ini menggunakan sembilan prosedur pengembangan multimedia Borg dan Gall. Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif layanan informasi karir bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belik Pematang berupa CD yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pemberian layanan karir. Kelayakan ini didasarkan pada:

1. Uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 4 (Baik)
2. Uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 4 (Baik)
3. Uji kelayak praktisi atau guru bimbingan konseling yang mendapatkan skor 4,57 (Sangat Baik)
4. Uji kelayakan pengguna yang mendapatkan skor 4,26 (Sangat Baik) pada uji coba lapangan awal, skor 3,57 (Baik) pada uji coba lapangan utama, dan skor 3,76 (Baik) pada uji coba lapangan operasional.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russel, J. D. (2011). *Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar. (alih bahasa: arif rahman)*. Jakarta: KENCANA.

Prayitno. (2004). *Layanan bimbingan dan konseling*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Diharapkan dapat secara mandiri menggunakan multimedia CD interaktif yang dihasilkan sebagai sumber informasi.
2. Bagi Guru Pembimbing
Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses bimbingan karir disekolah.
3. Bagi Peneliti
Penelitian selanjutnya, agar dapat menilai keefektifan multimedia ini atau mengembangkan penelitian dengan metode yang lain sehingga memperoleh hasil yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter., Longmann. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: an introduction (4th)*. NewYork & London.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mugiarso, H. (2009). *Bimbingan dan konseling*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran, sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Nursalim, M. (2015). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta: Indeks.