

PENGEMBANGAN APLIKASI MEKAR (MENTORING KARIR REMAJA) UNTUK EKSPLORASI KARIR ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 SISWA SMA N 1 JETIS

THE DEVELOPMENT OF MEKAR (MENTORING KARIR REMAJA) APPLICATION FOR CAREER EXPLORATION IN THE INDUSRTRIAL REVOLUTION 4.0 ERA OF THE STUDENTS OF SMA N 1 JETIS

Oleh: Nimas Irfanul Firdausy, Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Yogyakarta, email: nimas.irfanul2016@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media layanan bimbingan dan konseling, produk berupa aplikasi berbasis android yaitu MEKAR (Mentoring Karir Remaja). Media aplikasi MEKAR digunakan dalam pemberian layanan bimbingan karir yaitu eksplorasi karir era revolusi industry 4.0 untuk siswa di usia remaja. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengeembangan ini adalah model 4D (*Define, design, develop, dan disseminate*) dari Thiagarajan. Subjek uji coba sejumlah 30 siswa SMA N 1 Jetis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif dengan skala 4. Hasil penelitian dan pengembangan media menunjukkan bahwa: 1) Hasil validasi dari ahli media tahap kedua memperoleh skor 75% masuk dalam tingkat validitas tinggi, 2) Hasil validasi dari ahli materi tahap kedua memperoleh skor 75% masuk dalam tingkat validitas tinggi, 3) Hasil penilaian guru BK didapatkan skor 97,5% masuk dalam tingkat validitas sangat tinggi, dan 4) Hasil uji coba lapangan memperoleh skor 85,30% masuk dalam tingkat validitas sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi MEKAR berbasis Android layak digunakan dilihat dari hasil tingat validitas dan kualitas.

Kata kunci: Eksplorasi karir, Mentoring Karir Remaja

ABSTRACT

The aim of this research was to create a media of guidance and counselling service, in the form of android-based application named MEKAR (*Mentoring Karir Remaja*). Application media MEKAR is used in provide career guidance service, it is the career exploration in the industry revolution era 4.0 for the students in the adolescence. The development model used in this developmental research was 4D model (*Define, Design, Develop and Disseminate*) from Thiagarajan. The test subject were 30 students of SMA N 1 Jetis. The data collection technique has been done using questionnaire. The data analysis utilized the descriptive quantitative which then converted to qualitative data with the scale of 4. The result of this research and development of the media revealed: 1) The result of the validation from the media expert in the second stage got the score of 75% and considered as high-level validity. 2) The result of the second validation from the material expert got the score of 75% and considered as high-level validity. 3) The assessment result of the Guidance and Counseling teacher got the score of 97,5% and considered as very high-level validity. Thus, it can be concluded that android-based application MEKAR is worthy to be used based on the high level in the validity an quality

Keywords: career exploration, adolescent's career mentoring

PENDAHULIAN

Karir merupakan masalah sepanjang hidup maka dari itu perlu adanya layanan bimbingan karir. Menurut Salahudin (2010) Bimbingan Karir merupakan salah satu layanan Bimbingan dan Konseling yang didalamnya terdapat materi mengenai karir agar peserta didik dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan saat ini maupun masa yang akan datang.

Dimuat dalam Permendikbud no 111 tahun 2014 (Mendikbud, 2014:15) tujuan bimbingan karir diantaranya berisi: 1) agar peserta didik memiliki pemahaman diri mengenai kemampuan, minat, dan kepribadian yang terkait dengan pekerjaan; 2) mendapatkan informasi mengenai karir dan dunia kerja untuk menunjang kematangan kompetensi karir; 3) Memahami relevansi pelajaran, keahlian, serta keterampilan yang mendukung; 4) Memiliki strategi dalam membentuk identitas karir seperti mengenali ciri-ciri pekerjaan, persyaratan yang menunjang, prospek kerja, kesejahteraan kerja; 5) Memiliki kemampuan merencanakan masa depan yaitu merancang kehidupan secara rasional untuk memperoleh peran-peran yang sesuai dengan minat, kemampuan, kondisi sosial ekonomi, memiliki kemampuan atau kematangan untuk mengambil keputusan karir.

Winkel & Sri Hastuti (2013: 632) menambahkan, tahap perkembangan karir terbagi menjadi lima tahap, yaitu: Fase Pengembangan (*Growth*), Fase Eksplorasi (*Exploration*), Fase Pembinaaan

(*maintenance*), dan Fase kemunduran (*decline*). Menurut Greenhaus & Callanan (2006: 103) Eksplorasi karir didefinisikan suatu cara mengumpulkan segala informasi tentang diri dengan lingkungannya yang bertujuan untuk membantu perencanaan karir individu, serta didorong oleh rasa ingin tahu. Tujuan tersebut agar terealisasi maka dibuatlah suatu strategi yang tepat untuk mencapainya. Diketahui eksplorasi karir sangat dibutuhkan saat individu harus segera membuat keputusan karir. Selain itu juga eksplorasi karir dibutuhkan ketika hanya sekedar ingin tahu dan keinginan untuk mengeksplor informasi-informasi seputar karir. Sedangkan tujuan dan manfaatnya, menurut Struder dikutip dalam Purwanta (2012: 230) eksplorasi karir tujuannya memberi pemahaman secara luas bagaimana pemahaman diri dan lingkungan karir yang tersedia, variasi karakteristik pekerja, relevansi mata pelajaran dengan dunia kerja, dan evaluasi diri. Manfaat eksplorasi karir sendiri yaitu menumbuhkan keyakinan efikasi diri, kematangan karir, dan informasi pekerjaan.

Terdapat beberapa jenis layanan bimbingan karir menurut Winkel&Hastuti (2004:328) yaitu pelayanan individual dan pelayanan kelompok. Setting kelomok dipercaya lebih efektif dan efisien karena di dalamnya terdapat tujuan serta kebutuhan yang sama yaitu mendapatkan informasi mengenai karir. Selain itu antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya dapat saling menilai dan membantu. Dalam penelitian ini *setting* kelompok disebut dengan mentoring. Mentoring merupakan proses

pembelajaran, dimana mentor mampu membuat mentee (peserta mentoring) yang tadinya tergantung menjadi mandiri (Kurniawati, 2015).

Perubahan terjadi seiring berkembangnya zaman, begitupun dalam bidang karir. Era Revolusi Revolusi industry 4.0 ditandai adanya perubahan fundamental dalam kehidupan masyarakat yang lebih efisien. Revolusi industry 4.0 ditandai dengan bersatunya beberapa teknologi. Menurut Herman dalam (Lidysari, 2019: 47) ada empat desain prinsip industri 4.0 yaitu: a) interkoneksi (kemampuan mesin, perangkat, sensor, dan orang untuk terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui internet; b) transparasi informasi; c) bantuan teknis; dan d) terdesentralisasi. Bidang karir juga mendapatkan dampak dari revolusi industry 4.0 maka dari itu dibutuhkannya eksplorasi karir era revolusi industry 4.0.

Hal tersebut beriringan ketika peneliti melakukan pra penelitian di SMA N 1 Jetis yaitu dengan melakukan *need assessment* berupa DCM (Daftar Cek Masalah), observasi, dan wawancara. Hasil asesmen DCM (Daftar Cek Masalah) yang didapatkan dalam analisis kelompok adalah topik permasalahan yang paling banyak dialami oleh siswa menurut yaitu masa depan jabatan, kebiasaan belajar, dan keadaan ekonomi. Mengangkat dari hal tersebut maka peneliti tertarik mengangkat materi bimbingan karir yang lebih tepatnya eksplorasi karir untuk siswa SMA N 1 Jetis. Selain melalui asesmen, peneliti juga mendapatkan beberapa pertanyaan dari siswa yang berkaitan dengan

jurusan, karir, dan pekerjaan yang dapat dilakukan untuk menambah penghasilan selain dari uang saku. Saat peneliti melakukan observasi di SMA N 1 Jetis tersebut didapatkan beberapa hal yaitu Guru BK ketika memberikan layanan hanya menggunakan metode ceramah, dan sekali dua kali menggunakan media power point tetapi banyak siswa yang merasa bosan karena kurang turut serta aktif dalam layanan Bimbingan. Wawancara juga dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa yang hasilnya bimbingan karir diberikan saat kelas XII ketika akan lulus. Materi yang diberikan juga mengenai jurusan yg akan di pilih. Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru BK juga menghasilkan hal yang sama dan belum tersedia informasi seputar eksplorasi karir sesuai dengan perkembangan zaman.

Dari permasalahan di lapangan yang didapatkan melalui *need assessment* maka didapatkan model konseptual sebagai acuan dalam mengembangkan suatu produk media layanan Bimbingan Karir hingga peneliti memilih aplikasi berbasis android maka dengan memperhatikan beberapa ciri-ciri seperti 1) Siswa yang memiliki *gadget* maka lebih baik dapat dimanfaatkan untuk layanan BK, 2) Sesuai dengan era digitalisasi yang menggunakan IoT (*Internet of Things*) , 3) Memberikan informasi karir kapan saja & dimana saja dengan akses internet, 4) Memudahkan guru BK dalam pemberian layanan bimbingan karir.

Media pembelajaran dianggap penting dalam proses belajar mengajar. Media ini tentu tidak hanya bermanfaat untuk Guru BK agar memudahkan dan lebih efisien dalam menyampaikan materi saat layanan bimbingan karir berlangsung, tetapi juga

memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media aplikasi MEKAR (Mentoring Karir Remaja) saat layanan karir diberikan, pemimpin kelompok sebagai mentor lebih mudah mengatur dinamika kelompok agar kelompok lebih hidup. Mentoring atau bimbingan kelompok dapat dilakukan dimana saja, sesuai dengan kenyamanan kelompok, tetapi media ini membutuhkan koneksi jaringan internet, maka disarankan untuk ditempat yang mudah menjangkau internet.

Dengan tuntutan era revolusi industri 4.0, media ini cocok dan cukup informatif dalam eksplorasi karir. Pelaksanaannya juga tidak begitu sulit, seperti bimbingan kelompok pada umumnya, yaitu terdiri dari satu pemimpin kelompok sebagai mentor yang dianggap ahli dan bertanggung jawab dalam kelompok atau guru BK serta 6-8 peserta didik. Harapannya dengan menggunakan Pengembangan aplikasi MEKAR (Mentoring Karir Remaja) peserta didik mampu mempersiapkan pilihan karirnya serta merencanakan masa depan karirnya dengan matang. Nantinya aplikasi MEKAR (Mentoring Karir Remaja) akan berisikan berbagai eksplorasi karir di era revolusi industri 4.0 dengan melihat aspek-aspek pemahaman diri, analisis kebutuhan, pemahaman lingkungan yang bersifat informatif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Jetis dan penelitian dilaksanakan pada bulan September tahun ajaran 2019/2020.

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model 4D (*4D models*) dari S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Malvyn I. Semmel. Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan Penyebaran (*disseminate*).

Subjek Uji Coba

Uji coba ini dilakukan dua kali. Uji coba yang pertama disebut uji coba kelompok kecil yaitu melibatkan satu kelompok yang terdiri dari 7 siswa. Selanjutnya uji coba lapangan dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 30 siswa. Subjek tersebut dipilih dengan teknik *simple random sampling*.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum penelitian (pra penelitian) dengan guru BK SMA Negeri 1 Jetis dan beberapa siswa. Observasi dan wawancara yang digunakan adalah observasi dan wawancara tidak terstruktur sehingga peneliti tidak menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Selain menggunakan teknik pengumpulan data peneliti juga

menggunakan angket untuk mengetahui kelayakan media dan isi materi. Kelayakan tersebut didapatkan dari validasi para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah itu Guru BK dan siswa juga terlibat dalam penilaian media MEKAR.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media sampai jadilah produk aplikasi MEKAR (Mentoring Karir Remaja) yang layak digunakan untuk membantu Guru BK memberikan layanan bimbingan karir. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menjelaskan penilaian oleh ahli materi, ahli media, Guru BK, dan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan produk media berupa aplikasi MEKAR (Mentoring Karir Remaja) untuk eksplorasi karir remaja era revolusi industri 4.0 siswa SMA N 1 Jetis. Dalam model pengembangan ini terdapat 4 tahap yaitu yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Setiap tahapnya terdapat beberapa langkah yang akan dijelaskan setiap langkahnya.

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

a. Analisis Kesenjangan

Dalam analisis kesenjangan ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menganalisis masalah di lapangan.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik didapatkan: 1) Siswa yang memasuki bangku SMA berumur 15-17 yang diumur tersebut terdapat di Fase Eksplorasi (Exploration); 2) Sesuai dengan era digital saat ini; 3) Pemahaman peserta didik mengenai karir era revolusi industry 4.0

c. Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi tugas-tugas atau materi yang akan dilakukan oleh peserta didik selama pengoperasian media MEKAR yang akan ditungkan kedalam menu dan sub menu.

d. Analisis Konsep

Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi yang dimasukan dalam konsepkonsep menu yang akan disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis android.

e. Analisis Tujuan

Langkah analisis tujuan meliputi perumusan tujuan dengan mengembangkannya dari indikator yang sudah dibuat. Selain itu, pada tahap ini juga sebagai acuan materi yang akan dimuat dalam media aplikasi MEKAR.

2. Tahap Perancangan (*design*)

a. Penyusunan Standar

Pada langkah ini, peneliti menentukan tingkat validitas dan kualitas media dengan menyusun instrument validasi untuk ahli materi dan ahli media. Selain itu juga instrument penilaian untuk Guru BK dan siswa.

b. Pemilihan Media

Pada tahap ini, peneliti memilih aplikasi MEKAR (Mentoring Karir Remaja) berbasis android sebagai media.

c. Pemilihan Format

Format media yang dipilih untuk pengembangan media aplikasi MEKAR berbasis android adalah dengan desain yang berisi materi dipadukan dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan isi materi yang disampaikan.

d. Desain Awal

Pertama-tama, sebelum aplikasi disusun peneliti membuat peta konsep sebagai kerangka.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini merupakan proses penilaian media oleh ahli media aplikasi MEKAR oleh ahli media, ahli materi, Guru BK, dan peserta didik untuk mengetahui tingkat validitas dan kualitas media yang dikembangkan.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan secara dua tahap.

b. Uji Coba Produk

Uji coba yang dilakukan sebatas uji kelayakan produk, belum sampai pada tahap uji efektivitas penggunaan produk. Penilaian uji coba produk melibatkan Guru BK dan beberapa siswa di SMA N 1 Jetis sebagai sampel.

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Untuk langkah penyebarluasan aplikasi ini peneliti akan membuat *banner* berisi informasi seputar apa itu aplikasi MEKAR, tujuan, manfaat, dan informasi lainnya.

Tingkat Validitas Dan Kualitas Oleh

Ahli Materi Dan Ahli Media

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan secara bertahap hingga materi yang ada di dalam aplikasi MEKAR dapat dinyatakan layak dilihat dari tingkat validitas dan kualitas materi aplikasi MEKAR Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah rata-rata	Skor	Ket.
1	Kelayakan Isi Materi	30	75%	Sangat Tinggi

Tahap Kedua.

2	Pengorganisasi Materi	30	75%	Sangat Tinggi
Total		60	75%	Sangat Tinggi

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli materi tiap aspek tahap kedua mendapatkan skor 75% pada tiap aspek. validitas produk skor tersebut masuk dalam kategori sangat tinggi.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media juga dilakukan secara bertahap hingga materi yang ada di dalam aplikasi MEKAR dapat dinyatakan layak dilihat dari tingkat validitas dan kualitas materi aplikasi MEKAR Berikut adalah hasil dari validasi ahli media:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

No	Aspek	Jumlah ratarata	Skor	Ket.
1	Tampilan Aplikasi	54	75%	Sangat Tinggi
2	Aplikasi Untuk layanan Bimbingan Karir	21	75%	Sangat Tinggi
Total				

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi ahli media tahap kedua mendapatkan jumlah dan skor skor 75%. Jika dilihat pada tabel konversi tingkat validitas produk skor tersebut masuk dalam tingkat validitas tinggi.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan kepada guru BK dan siswa-siswi SMA N 1 Jetis. Uji coba siswa siswi SMA N 1 Jetis dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berikut penjelasannya:

1. Guru BK

Penilaian yang diberikan oleh Guru BK pada Jum'at, 04 September 2020.

Aplikasi ini meliputi tampilan aplikasi dan materi dalam aplikasi untuk layanan bimbingan karir.

Berikut rekapitulasi hasil penilaian dari Suru BK SMA N 1 Jetis: Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Aplikasi oleh Guru BK.

Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian aplikasi oleh guru BK mendapatkan skor 97,5%. Berdasarkan skor tersebut jika dilihat dalam konversi tingkat validitas dan kualitas produk, masuk dalam tingkatan sangat tinggi.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada Jum'at 4, September 2020 Uji coba ini dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 7 orang yang menjadi satu kelompok. Subjek tersebut dipilih dengan teknik *simple random sampling*.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik dalam Kelompok Kecil Tiap Aspek

No	Aspek	Jumlah	Skor	Ket.
1	Tampilan Aplikasi	1222	84,86%	Sangat Layak
2	Aplikasi MEKAR untuk layanan Bimbingan karir	825	86,93%	Sangat Layak
	Total	2047	85,30%	Sangat Layak

No	Aspek	Jumlah	Skor	Ket.
1	Tampilan Aplikasi	278	82,73%	Sangat Tinggi
2	Aplikasi MEKAR untuk layanan Bimbingan karir	180	80,35%	Sangat Tinggi
	Total	458	81,78%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil (terbatas) diperoleh jumlah total dari tujuh siswa adalah 457 sehingga mendapatkan skor total 81,78% . Jika dilihat dalam konversi kriteria tingkat validitas dan kualitas kelayakan produk, masuk dalam tingkatan sangat tinggi.

3. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan yaitu uji coba yang dilakukan pada kelompok yang lebih banyak. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal Uji coba ini dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 30 siswa. Subjek tersebut dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik dalam Uji Coba Lapangan Tiap Aspek

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik dalam uji coba lapangan diperoleh total jumlah penilaian sebesar 2047 sehingga mendapatkan total skor 85,30%. Dari skor tersebut berdasarkan konversi penilaian media aplikasi MEKAR masuk dalam tingkatan sangat tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Media aplikasi MEKAR(Mentoring Karir Remaja) berbasis Android dinyatakan layak setelah melalui tahap uji validasi ahli media, ahli materi, setelah itu diuji cobakan kepada guru BK dan siswa-siswi. Hasil penilaian dari ahli media termasuk dalam kategori layak dengan tingkat validitas dan kualitas tinggi mendapatkan skor 75% . Hasil penilaian dari ahli materi termasuk dalam kategori layak dengan tingkat validitas dan kualitas tinggi yaitu skor 75%. Dari validasi oleh para ahli dan mendapat tingkat validitas dan kualitas tinggitersebut maka dapat disimpulkan media aplikasi MEKAR layak digunakan.
2. Uji coba yang dilakukan dengan guru BK mendapat penilaian skor 97,5% dengan tingkat validitas dan kualitas sangat tinggi. Setelah itu uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 81,78% dan masuk dalam tingkat validitas dan kualitas sangat tinggi. Selanjutnya uji coba kelompok besar mendapatkan skor 85,30% dan masuk dalam tingkat validitas dan kualitas sangat tinggi.
3. Dikarenakan media aplikasi MEKAR berbasis Android, memudahkan pengguna

untuk mengakses kapanpun dan dimanapun. Media yang memiliki format .apk ini dapat dikirim melalui berbagai platform sehingga mudah dalam mengakses dan mudah mencari di smartphone karena telah berbentuk aplikasi. Akan tetapi kendala yang dihadapi adalah media ini hanya dapat diakses bagi yang memiliki smartphone Android, sehingga bagi siswa atau guru BK yang memiliki smartphone dengan perangkat IOS tidak dapat mengakses media ini. Selain itu, aplikasi ini juga bersifat online jadi tidak dapat dioperasikan jika tidak memiliki data internet maupun terhubung dengan hotspot.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, saran yang diberikan diantaranya:

1. Bagi Guru BK

Guru BK dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi dan memanfaatkan *database* (Pengelolaan aplikasi) untuk menghasilkan hasil analisis individual peserta didik sehingga dapat memberikan *follow up*.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi MEKAR untuk memahami diri sendiri, memahami lingkungan, menambah informasi seputar karir yang dapat dikerjakan maupun direncanakan sejak dulu.

3. Bagi Sekolah

Media BK dapat membantu pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling. Terutama aplikasi

MEKAR ini, diharapkan dapat membantupelaksanaan bimbingan karir di sekolah.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan aplikasi MEKAR dapat dikembangkan lagi, agar dapat dimanfaatkan untuk media perencanaan karir seperti informasi jurusan dan perguruan tinggi, serta perencanaan masuk perguruan tinggi. Selain itu untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas penggunaan media.

Daftar Pustaka

Greenhaus, J.H; Callanan, G A. (2006). *Encyclopedia of Career Development*. London: Sage Publication.

Lidyasari. (2019). Inovasi Bimbingan Karir dalam Mengembangkan Career Awarness Siswa Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. *Konveksi Nasional XXI ABKIN*, 47.

Mendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.

Salahudin, A & Afifudin;. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.

Winkel, WS & Hastuti, MM Sri. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Thiagarajan, S. Semmel, D.S, & Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.