

PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL BERBASIS VIDEO ANIMASI DENGAN TEKNIK *SELF UNDERSTANDING* UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR SISWA KELAS XI

Oleh

I Gede Wahyu Pramana

Program Studi Bimbingan Konseling

Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan

ABSTRAK

Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya perencanaan karir siswa SMA, serta pemanfaatan media atau teknolog pada kegiatan pemberian layanan yang belum optimal. Penelitian pengembangan ini memiliki empat tujuan, yaitu: (1) menghasilkan *prototype* media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding*, (2) menganalisis validitas isi media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding*, (3) menganalisis respon siswa terhadap media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding*, dan (4) menganalisis efektivitas media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding* untuk meningkatkan perencanaan karir siswa SMA. Studi pengembangan ini mempergunakan model ADDIE, yang tersusun atas lima tahapan, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Studi ini mengambil subjek media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding*, sedangkan objek penelitian pengembangan adalah validitas isi media, isi materi, respon pengguna, dan efektivitas media. Metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan angket/kuisisioner. Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yaitu pedoman observasi, lembar rating scale, pedoman wawancara, lembar dan angket/kuisisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding* yang telah dihasilkan memperoleh indeks validitas sebesar 0,93 dengan kualifikasi validitas isi tinggi, (2) materi pada isi media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding* yang telah dihasilkan memperoleh indeks validitas sebesar 0,96 dengan kualifikasi validitas isi tinggi, (3) tingkat pencapaian respon siswa terhadap media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding* adalah sebesar 84,34% dengan kualifikasi baik, dan (4) nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji-t berkorelasi memperoleh skor sebesar 0,112 atau $p < 0,05$ (taraf signifikansi 5%), sehingga media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self-understanding* efektif guna meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI SMA.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Bimbingan Klasikal, Video Animasi, Teknik *Self-Understanding*, Perencanaan Karir.

ABSTRACT

This study was motivated by the low career planning of high school students, as well as the use of media or technology. The research aims to develop classical guidance media based on animated videos with self-understanding techniques to improve career planning for class XI high school students. This development study uses the ADDIE model, which is composed of five stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. This study takes the subject of classical guidance media based on animated videos with self-understanding techniques, while the object of development research is the validity of media content, material content, user response, and media effectiveness. Data collection methods are interviews, observation, and questionnaires. The instruments used to collect data were observation guidelines, rating scale sheets, interview guidelines, and questionnaires. The results of the research show that: (1) the classical guidance media based on animated videos with self-understanding techniques that have been produced obtained a validity index of 0.93 with high content validity qualifications, (2) the material in the classical guidance media content is based on animated videos with self-understanding techniques. -the understanding that has been produced obtains a validity index of 0.96 with high content validity qualifications, (3) the achievement level of student responses to classical guidance media based on animated videos with self-understanding techniques is 84.34% with good qualifications, and (4) the significance value (2-tailed) in the vegetation t-test obtained a score of 0.112 or $p < 0.05$ (5% significance level), so that classical guidance media based on animated videos with self-understanding techniques is effective in improving career planning for class XI high school students.

Keywords: Development, Classical Guidance Media, Animation Video, Self-Understanding Techniques, Career Planning.