

Septia, Inna Wahyu. 2020. "The Design of the Ginzberg Tentative Phase Understanding Interactive Module for Class XII Students at SMK N 1 Godean". Guidance and Counseling Final Project. Faculty of Humanities, Education and Tourism. University of Technology Yogyakarta. Supervisor Nararya Rahadyan Budiyono, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Optimizing the competence of students in preparing for future careers is one of the concerns of counseling, especially the implementation of career guidance services. The implementation of career guidance and counseling services cannot be separated from a learning medium that can assist individuals in optimizing their potential, so that it is hoped that individual potentials can be achieved that are relevant to the needs of today's industry. The use of media in counseling guidance services can be used as a tool in conveying material to make it easier for the career guidance service process. The majority of media use in the implementation of career guidance services at SMK N 1 Godean is non-digital media such as brochures, modules, leaflets, booklets, posters, so that the media cannot be conveyed properly because BK teachers do not have class hours, and use a lot of money when produced. on a large scale. Non-digital media in schools consisted of power points and learning videos which were deemed less than optimal. 73% of students need interactive digital media. The problem of class XII students is that 71% of students do not have a good understanding of the tentative stage, ideally according to Ginzberg, students aged 16-17 years are already at the tentative stage where students are familiar with vocational aspects of interest, self-capacity, values in a career, and career realization.

This research is a type of R&D (Research and Development). The research procedure used the research procedure Sugiyono, 2016. The stages of this research were only until the product test, not until testing the product's effectiveness. These development stages include, 1) Potentials and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Revision, 6) Product Testing. This study aims to determine the description of the implementation of career guidance services in schools and to design an interactive module that can be used by students in dealing with career problems and also to help counseling teachers provide career guidance services. The population of this study were students of class XII at SMK N 1 Godean. The number of samples in this study were 76 respondents with the random sampling technique. Product feasibility testing is tested by 1) Material Expert Validation Test, 2) Media Expert Validation Test, 3) Product Testing. Based on the results of research from material expert validators, the results obtained were 90% in the Very Appropriate category, and the media expert validators obtained 68% results in the Eligible category, based on product trials, 79% results were obtained in the Eligible category. it can be concluded that the interactive module is said to be feasible as a medium in helping students understand the tentative phase. The suggestion in designing the interactive module is to integrate it on the internet network so that it can be used by remote users.

Keywords: Module, Interactive Multimedia, Ginzberg Tentative Phase

Septia, Inna Wahyu. 2020. “Perancangan Modul Interaktif Pemahaman Fase Tentative Ginzberg Pada Siswa Kelas XII Di SMK N 1 Godean”. Tugas Akhir Bimbingan dan Konseling. Fakultas Humaniora, Pendidikan, dan Pariwisata. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Nararya Rahadyan Budiyono, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Optimalisasi kompetensi peserta didik dalam menyiapkan karir di masa depan menjadi salah satu *concern* bimbingan konseling khususnya pelaksanaan layanan bimbingan karir. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling karir tidak lepas dari suatu media pembelajaran yang dapat membantu individu dalam mengoptimalkan potensi diri, sehingga diharapkan dapat tercapainya suatu potensi diri dari individu yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Penggunaan media dalam layanan bimbingan konseling dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sehingga lebih memudahkan dalam proses layanan bimbingan karir. Penggunaan media dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir di SMK N 1 Godean mayoritas adalah media nondigital seperti brosur, modul, leaflet, booklet, poster, sehingga media tersebut tidak dapat tersampaikan secara baik karena guru BK tidak ada jam masuk kelas, serta menggunakan biaya banyak ketika diproduksi dalam skala besar. Media nondigital disekolah terdiri dari power point dan video pembelajaran yang dirasa masih kurang optimal. 73% peserta didik membutuhkan media digital yang bersifat interaktif. Permasalahan peserta didik kelas XII adalah 71% peserta didik belum memiliki pemahaman tahap tentative yang baik, idealnya menurut Ginzberg peserta didik usia 16-17 tahun sudah pada tahap tentative dimana peserta didik sudah mengenal secara vokasional pada aspek minat, kapasitas diri, nilai-nilai dalam suatu karir, dan realisasi karir.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Prosedur penelitian menggunakan prosedur penelitian Sugiyono, 2016. Tahapan penelitian ini hanya pada sampai uji produk, tidak sampai dengan menguji efektivitas produk. Tahapan pengembangan ini meliputi, 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pelaksanaan layanan bimbingan karir disekolah dan merancang sebuah modul interaktif yang dapat digunakan peserta didik dalam menangani permasalahan karir dan juga membantu guru BK memberikan layanan bimbingan karir. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XII di SMK N 1 Godean. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 76 Responden dengan teknik *Random Sampling*. Pengujian kelayakan produk diuji oleh 1) Uji Validasi Ahli Materi, 2) Uji Validasi Ahli Media, 3) Uji Produk. Berdasarkan hasil penelitian dari Validator ahli materi didapatkan hasil 90% dengan kategori Sangat Layak , dan validator ahli media didapatkan hasil 68% dengan kategori Layak , berdasarkan uji coba produk didapatkan hasil 79% dengan kategori Layak . maka dapat disimpulkan bahwa modul interaktif dikatakan Layak sebagai media dalam membantu peserta didik memahami fase tentative. Saran dalam perancangan modul interaktif adalah untuk mengintegrasikan pada jaringan internet sehingga dapat digunakan oleh pengguna jarak jauh.

Kata kunci: Modul, Multimedia Interaktif, Fase Tentative Ginzberg