

Pengembangan Media Animasi dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik

Indah Sundari, Hardiansyah Masya, Nova Erlina

UIN Raden Intan Lampung, Indonesia

Corresponding Author:  indahsundari340@gmail.com

ABSTRACT

The article was to development of Animation Media in Providing Career Understanding to Students. The researchers RnD model according to Borg and Gall. Study this technique data analysis with analysis descriptive. Used for analyzing result data from calculation questionnaires as well as results from interviews conducted. So that the data used in the study is grouped into 2, namely qualitative data and quantitative data. And then analyzed by descriptive for known appropriateness and the quality product developed. Results research conducted got results that animation media in give understanding career on participant education very worthy used. This thing proved with results validation expert Theory get results average percentage 89.4% with criteria " very " worth" and results from validation media expert with getting results the average percentage is 94.55% with criteria " very " worthy ". And proven also with results test try scale limited with 10 participants educated with results evaluation to the developed animation media get score percentage whole of 89.42 % with criteria " very worthy ". As well as results, tests try to scale large involving 30 participants educated with a percentage overall 86,85 % with criteria " very worthy". Based on results data acquisition shows that animation media in giving understanding careers on participant education is very worthy used in the process of giving information about careers for entering college at school.

Keywords: *Animation Media, Understanding Career. Development Media*

ARTICLE INFO

Article history:

Received

March 27, 2023

Revised

May 14, 2023

Accepted

May 20, 2023

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Pemahaman karir dalam pendidikan amatlah penting karena karir merupakan salah satu penentu masa depan seseorang dan elemen penting dalam menentukan gaya hidup seseorang (Yusof, Mohd. Nordin, & Jaafar, 2013, hal. 146). Perencanaan karir yang baik mengarah pada pemenuhan hidup (Benaraba & Bulaon, 2021). Menurut Bandura dalam teori sosial kognitif menjelaskan bahwa karir dapat ditingkatkan melalui pengalaman, belajar, motivasi dan dorongan serta interaksi individu dengan lingkungan (Fadhil, 2018, hal. 31). Sedangkan Menurut Donald E Super pemahaman karier adalah membantu pribadi untuk mengembangkan kesatuan dan gambaran diri serta peranannya dalam dunia kerja (Wardani Silvia Yula & Trisnani, 2017, hal. 208). Adapun menurut *social cognitive career theory* (SCCT) karir memiliki tujuan secara intern terkait dengan proses pengambilan keputusan untuk berkomitmen dengan karir tersebut dimasa depan (Linsenmeyer & Rahman, 2021, hal. 5). Selain itu, karir mengacu pada pemikiran dan perilaku yang diarahkan untuk

meningkatkan pengetahuan tentang diri dan lingkungan eksternal, yang melibatkan individu untuk mendorong kemajuan dalam pengembangan karir (Kleine & Schmitt, n.d.). Dengan adanya hal ini sangat jelas bahwa keahlian akan sangat berharga dalam pekerjaan. Dalam hal ini merupakan salah satu tugas remaja untuk memikirkan masa depan secara bersungguh-sungguh. Masa pendidikan Sekolah Menengah Akhir yang terlewati akan sangat berarti dalam memahami dan mematangkan persiapan menuju ke perguruan tinggi.

Sebagaimana dijelaskan dalam al-qur'an di surah At-Taubah ayat 105 Sebagai berikut:

Artinya: dan Katakanlah: "Bekerjalah kamu, Maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan. (At-Taubah 105)

Surah At-taubah termasuk bagian dari Al-qur'an yang diturunkan pada masa-masa akhir, meskipun bukan bagian yang terakhir dari Al-qur'an. Pada surah ini memuat hukum-hukum yang final mengenai hubungan antara umat Islam dengan umat-umat lain didunia (Quthb, 2008, hal. 13). Perintah Allah ditunjukkan untuk bekerja itu semua karena allah, semata-mata dengan amal yang sholeh dan bermanfaat bagi diri maupun orang lain oleh karena itu, manusia diharapkan dapat bekerja sesuai dengan minat dan kemampuan yang sesuai dengan bakatnya.

Berbagai banyak faktor yang menghambat pemahaman karir di Sekolah Menengah Akhir banyak sekali peserta didik yang mengalami masalah pemahaman karir hal itu dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hisbiyatul hasanah yang menemukan masalah pemahaman karir yang mengemukakan bahwa 70% peserta didik kurang mampu menentukan perencanaan karir untuk masa depannya (Hasanah, Rahmawati, & Damayanti, 2019, hal. 21).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Afridatus Sholihah yang mendapatkan masalah karir tentang kurangnya pemahaman siswa terhadap karier yang cocok dengan potensi diri, kurangnya informasi tentang studi lanjutan dan dunia kerja yang akan dipilihnya nanti. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 November 2019 di MA X Sidoarjo kelas XI MIA 2, ditemukan sekitar 10 peserta didik memiliki pemahaman karier rendah, mereka bingung akan potensi dirinya dan dalam menentukan studi lanjutan ke perguruan tinggi atau masuk dunia kerja (Solihah, 2020).

Kemudian, hal tersebut juga serupa dengan hasil yang dilakukan pada pra penelitian yaitu kurangnya pengetahuan dan kurangnya informasi dari berbagai aspek baik itu dari guru maupun alumni yang telah lulus, sebagian besar alumni yang telah lulus Sekolah Menengah Akhir melanjutkan ke perguruan tinggi mereka enggan membagikan informasi yang berkaitan dengan kampus nya kepada adik-adiknya. Dan selain itu, minimnya pengetahuan guru akan perguruan tinggi menjadi penghambat akan informasi yang berkaitan dengan karir yang akan mereka lanjutkan setelah lulus Sekolah Menengah Akhir. Sehingga dengan adanya hal ini, sering membuat peserta didik kehilangan kesempatan akan pengenalan , salah memilih jurusan, dan tidak dapat meraih kesempatan dengan baik sesuai dengan cita-cita yang diinginkan (Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 1 Bangunrejo). Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Ar-rad ayat 11:

Artinya:

bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolongnya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Ar-Rad 11)

Dalam surah ini dijelaskan bahwa Allah tidak akan merubah keadaan kaum kecuali diri sendiri yang merubahnya. Oleh karena itu keputusan masa depan ada ditangan diri sendiri, dengan sesuai pemahaman dan potensi yang dimiliki serta memilih dan menetapkan masa depan untuk diri sendiri itu adalah kewajiban diri pribadi. Adapun bentuk pemahaman seperti yang dijelaskan menurut Menurut teori Taksonomi Bloom terdapat 6 tahapan dalam ranah kognitif yang meliputi (a) pengetahuan (C-1); (b) pemahaman (C-2); (c) penerapan (C-3); (d) analisis (C-4); (e) sintesis (C-5); (f) Evaluasi (C-6) dalam teori ini SMA masuk pada tahapan C-3 yaitu pada tahap penerapan ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, prinsip di dalam berbagai situasi. dimana pada tahap ini peserta didik terfokus pada pengetahuan atau prinsip untuk menyelesaikan masalah praktis sama halnya dengan pemahaman karir dimana seorang siswa dapat menyelesaikan masalah terkait masa depan yang akan dihadapinya. Adapun Hartono mendefinisikan bahwa pemahaman karir adalah tingkat penguasaan peserta yang ditandai dengan pengenalan tentang informasi karir (Solihah, 2020, hal. 139). Selanjutnya Model *Career self-management* (CSM) menjelaskan faktor pendukung kontekstual (misalnya, dukungan karir yang diberikan oleh anggota keluarga) dan hambatan (misalnya, kendala keuangan) (Kleine & Schmitt, n.d.).

Adapun Menurut Kerka pilihan karir dipengaruhi oleh beberapa faktor termasuk kepribadian, minat, konsep diri, identitas budaya, globalisasi, sosialisasi, panutan, perawatan orang tua, dukungan sosial dan sumber daya yang tersedia seperti informasi dan kekuatan keuangan (Reddy & Rajaram, n.d., hal. 953). Sama halnya dengan yang dijelaskan oleh Donald Super menyebutkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan karir peserta didik, diantaranya: (1)terdapat pada individu itu sendiri; (2)lingkungan hidupnya; (3)kemampuan intelektualnya; (4)minat; (5)bakat khusus; sering kali yang terjadi di setiap individu yaitu adanya faktor yang terdapat dalam diri individu itu sendiri (Winkel & Hastuti, 2008, hal. 631). Dari faktor-faktor inilah yang akan menimbulkan pengaruh negatif untuk peserta didik jika dibiarkan. Dari faktor yang dipaparkan oleh Donald super dapat diambil beberapa faktor yang dapat memperjelas masalah pemahaman karir pada peserta didik. Adapun data awal yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa permasalahan yang dialami peserta didik di jenjang SMA.

Berikut ini dengan memperhatikan faktor yang dikemukakan oleh Donald Super terkait pemahaman karir bahwa di SMA penelitian yang dilakukan pada 02 Juni 2021 maka didapatkan seperti yang terlampir pada tabel 1.1:

Tabel 1.1
Masalah Pemahaman Karir pada kelas XII SMA yang Didapatkan Dalam Penelitian

No	Faktor Masalah Pemahaman Karir	Jumlah Peserta Didik
1	Kurangnya pemahaman diri akan minat pada peserta didik masuk perguruan tinggi	7
2	Kurangnya pemahaman tentang kebutuhan pentingnya pendidikan lanjutan (perguruan tinggi)	6
3	Kurangnya pemahaman peserta didik pada bakatnya	5
4	Kurangnya informasi pemahaman karir di sekolah	4
Jumlah		22

Sumber data: Hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMA

Dari hasil pra penelitian di lapangan didapatkan bahwa kurangnya pengetahuan dan kurangnya informasi dari berbagai aspek baik itu dari guru maupun alumni yang telah lulus, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil wawancara langsung bahwa faktor-faktor yang didapat yaitu tujuh peserta didik kurang memahami diri ; enam peserta didik kurang memahami kebutuhan akan pentingnya sekolah lanjutan; lima peserta didik kurang memahami akan bakatnya; dan empat peserta didik kurang mendapatkan informasi tentang karir. Dari hasil yang telah didapatkan dari pra penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat 22 peserta didik kurang memahami karirnya. Salami mengatakan banyak peserta didik membuat pilihan yang salah dalam karir mereka karena ketidaktahuan, pengalaman, tekanan teman sebaya, nasihat dari teman, orang tua dan guru, atau label yang melekat pada jenis pekerjaan tertentu tanpa pengetahuan yang memadai (Reddya & Rajaram, n.d.).

Adapun Swanson & D'Achiardi mengatakan masalah karier berbeda pada setiap tahap, yaitu minat (*'what are the three most enjoyable events from the past?'*), bakat dan kemampuan (*'what are the current sources of your achievement?'*) dan sikap dan nilai (*'what is your ideal career, and why?'*) (Yang, 2018, hal. 4). Oleh karena itu, pemahaman karir amatlah penting untuk diberikan kepada peserta didik SMA. Karena pada dasarnya guru bimbingan dan konseling memiliki peran yang sangat penting dalam pemberian layanan kepada peserta didik agar dapat memahami dengan baik. Adapun langkah yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling yaitu dengan memberikan layanan yang berkaitan dengan karir berupa pemaparan *slide power point* sebagai pemahaman awal dalam mengenalkan pemahaman karir untuk peserta didik .

Gambar dibawah ini merupakan bentuk Power point yang digunakan pada saat sosialisasi pemahaman karir sebelum pembelajaran daring dilaksanakan.



Gambar 1.1

Gambar Power point pemahaman karir sebelum pembelajaran daring

Dalam layanan bimbingan ini terfokus pada penempatan (*Placement*) dan perencanaan yang merupakan salah satu komponen bimbingan yang mencakup semua usaha untuk membantu peserta didik untuk merencanakan masa depannya. Gysbers & Henderson mengemukakan salah satu asumsi dalam konsep BK komprehensif adalah diperlukan sebuah materi (*content*) dimana semua siswa butuh untuk mempelajarinya secara sistematis, dan cara yang berurutan. Hal ini berarti sekolah harus mengembangkan kurikulum, yaitu kurikulum bimbingan (Badrujaman, 2015, hal. 158). Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa proses pemberian bantuan melalui kegiatan dalam bentuk penyiapan pengalaman terstruktur secara klasikal dan kelompok yang tersaji secara terstruktur dengan memiliki jangka panjang sesuai dengan tahapan. Dengan adanya hal di diharapkan guru bimbingan dan konseling dapat memberikan pemahaman karir sebagai pendukung proses pelaksanaan layanan dalam sekolah tersebut, dengan ini maka perlu adanya media untuk memudahkan proses pemberian informasi mengenai pemahaman karir.

Adapun dalam pengertiannya media bimbingan dan konseling menurut Mochamad Nursalim Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi (Hazrati, Hanim, & R, 2015, hal. 94). Pendapat ini serupa dengan *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi (Muhson, 2010). Adapun menurut Marshall McLuhan yang menyatakan bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Berdasarkan pengertian dapat disimpulkan bahwa media bimbingan dan konseling adalah salah satu bentuk alat untuk menyalurkan informasi dalam bimbingan dan konseling yang memiliki fungsi merangsang pikiran dan mengadakan kontak langsung untuk mengarahkan diri peserta didik pengambil keputusan.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media animasi BK sebagai alat untuk memberikan pemahaman tentang karir agar peserta didik dapat mudah memahami karirnya sehingga dapat menentukan karir masa dengan benar dan sesuai minat dan bakatnya. Menurut Mayer dan Moreno media animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek (Sukiyasa & Sukoco, 2013, hal. 129). Media animasi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca gambar proyeksi dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar mata diklat membaca gambar teknik terutama gambar proyeksi (Anam & Khumaedi, 2009, hal. 7).

Berdasarkan upaya-upaya yang telah dilakukan guru bimbingan dan konseling dalam pemahaman karir yaitu dengan melakukan sosialisasi menggunakan *slide power point*. Dengan adanya Covid-19 yang melanda dunia ini seorang guru dituntut pemerintah untuk melakukan pembelajaran secara daring. Sehingga, diperlukannya kreativitas dari guru bimbingan dan konseling untuk menciptakan media yang cocok untuk situasi saat ini. Adapun media yang bisa dilakukan untuk pemahaman karir yaitu media animasi. Karena media animasi dapat dishare ke seluruh peserta didik tanpa harus bertatap muka dan lebih jelas tergambar dan disertai penjelasan secara jelas di dalam media animasi ini, serta dapat sangat efektif jika digunakan.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian yang telah dilakukan. Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Nazulla Niftyra Nindya dengan judul Layanan Informasi Melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Peserta Didik. Dengan hasil penelitian kematangan karir peserta didik pada pra siklus memperoleh persentase 45,5% dalam kategori tidak sesuai. Pada siklus I menjadi rata-rata persentase 60%. Dengan kategori ragu-ragu dan mengalami peningkatan siklus II memperoleh rata-rata persentase 90% dalam kategori sesuai. Dengan demikian layanan informasi media animasi meningkatkan kematangan karir peserta didik. Dari beberapa keterangan yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Animasi Sebagai Layanan Dasar Dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik".

METODE

Metode penelitian adalah metode ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan atau kebutuhan tertentu (Sugiyono, 2015, hal. 67). Pada dasarnya digunakan dalam melakukan penelitian yaitu agar hasil dan jawaban penelitian dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan secara ilmiah, akurat. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu bersifat penemuan, membuktikan, serta mengembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering dikenal dengan metode *Research And Development* (R&D). Sugiyono menjelaskan metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan, menghasilkan, sebuah produk dan menguji produk (Astra, Nasbey, & Nugraha, 2015, hal. 1081-1088). Produk dari penelitian ini adalah video dengan bentuk media animasi. Alasan peneliti mengembangkan media ini karena dirasa akan efektif jika diterapkan untuk siswa di jenjang SMA serta dapat mudah tersampaikan dan dapat mudah dipahami. Media animasi ini dipilih serta digunakan sebagai media BK yang sebelumnya harus divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli media dan ahli materi sebelum di uji cobakan dengan pendidik dan peserta didik. Adapun lokasi penelitian dan pengembangan dilakukan pada tiga SMA Negeri dengan melakukan penelitian pada 20 Desember 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan proses transfer ilmu oleh seorang pendidik (guru) kepada pesera didik (siswa), dalam proses belajar mengajar tentu seorang siswa juga diarahkan mengenai bagaimana melihat peluang di masa depan atau segala sesuatu tentang karir mereka setelah menyelesaikan pendidikan pada jenjang tertentu. Oleh karena itu, penting kiranya memberikan pemahaman tentang karir kepada peserta didik. Agar mereka kedepan dapat menentukan pilihan karir sesuai minat, bakat ataupun keinginannya.

Pengertian Pemahaman karir

Badudu mengatakan, kata paham berarti mengerti, sedangkan arti pemahaman adalah hal, cara, hasil kerja memahami. Sedangkan menurut Sudijono pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Lebih lanjut, Santrock menjelaskan bahwa Bloom memasukkan pemahaman ke dalam kawasan kognitif, yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar (Khoiriyah & Nursalim, 2013, hal. 12).

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 44:

Artinya:

mengapa kamu suruh orang lain (mengerjakan) kebaktian, sedang kamu melupakan diri (kewajiban) mu sendiri, Padahal kamu membaca Al kitab (Taurat)? Maka tidaklah kamu berpikir?

Dalam surah ini dijelaskan bahwa Allah memerintahkan hambanya untuk berpikir nalar. Sehingga jika disimpulkan pemahaman, diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami informasi dan dapat menerangkannya dengan kalimat mereka sendiri. Yang termasuk dalam kemampuan ini antara lain, menjelaskan, menginterpretasikan, memberikan contoh, memperkirakan, memprediksi, menyimpulkan, merencanakan. Pengertian pemahaman karier secara utuh dijelaskan oleh Hartono bahwa pemahaman karier (*occupational knowledge*) adalah derajat penguasaan siswa tentang dunia karir yang ditandai dengan pengenalan mendalam mengenai berbagai informasi karier (Hartono, 2010). Adapun Karir adalah jalannya peristiwa-peristiwa kehidupan; sekuensi okupasi-okupasi dan peranan-peranan kehidupan lainnya yang keseluruhannya menyatakan tanggung jawab seseorang kepada pekerjaan dalam keseluruhan pola perkembangan dirinya, serangkaian posisi-posisi yang diberi upah atau tidak berupah yang diduduki oleh seseorang sejak remaja sampai pensiun, yang mana okupasinya hanya satu, mencakup peranan-peranan yang berkaitan dengan pekerjaan pekerjaan (Sousa-Ribeiro & Persson, 2021). McDougall dan Vaughan mendefinisikan Karir adalah total pengalaman, perilaku sikap yang diperoleh seseorang selama kehidupan kerja (Zengina, Ūena, & Solmaza, 2011, hal. 497). Selain itu karir adalah semua pekerjaan atau vokasional yang ditangani atau dipegang selama kehidupan kerja seseorang (Caryono & Isnaeni, 2014, hal. 4). Karir seseorang merupakan perhatian yang signifikan dalam perkembangan kehidupan remaja (Benaraba & Bulaon, 2021, hal. 3).

Adapun menurut Murray bahwa "karir dapat dikatakan sebagai suatu rentangan aktivitas pekerjaan yang saling berhubungan; dalam hal ini seseorang memajukan kehidupannya dengan melibatkan berbagai perilaku, kemampuan, sikap, kebutuhan, aspirasi, cita-cita sebagai satu rentang hidupnya sendiri (*the span of one's life*)". Kemudian dijelaskan bahwa karir tidak lagi diartikan sebagai suatu pekerjaan yang dimiliki berbagai persyaratan misalnya tingkat pendidikan, tanggung jawab dan syarat.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa karir merupakan suatu pekerjaan yang ditekuni oleh seseorang untuk memajukan kehidupannya yang memiliki berbagai persyaratan misalnya tingkat pendidikan, tanggung jawab dan syarat lainnya (Sersiana, 2013, hal. 33). Brown menyatakan bahwa *Roe developed a row (fields of interest) by level (occupational level) classification of occupations*. Roe mendata berbagai jenis pekerjaan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjalankan pekerjaan pekerjaan tersebut (Hermawan & Tyas, 2018, hal. 32). Sebagaimana dijelaskan dalam Al-qur'an Surah Al-Mulk ayat 15:

Artinya:

Dialah yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, Maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezki-Nya. dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.

Merujuk uraian tersebut bahwa karir merupakan suatu yang ditekuni untuk memajukan kehidupannya dan memenuhi kebutuhan tersebut, maka diperlukan suatu kematangan. Wawasan karir merupakan aspek yang perlu dimiliki siswa untuk menunjang karir di masa depan. Pengertian wawasan karir yang diungkapkan oleh B. Hasan, menyatakan bahwa wawasan karir yaitu sikap atau kompetensi yang berperan untuk pengambilan keputusan karir. Sikap dan kompetensi tersebut mendukung penentuan keputusan karir yang tepat.

Donald E. Super menyatakan bahwa karir adalah keberhasilan individu menyelesaikan tugas perkembangan karir yang khas pada tahap perkembangan karir. Karir juga merupakan kesiapan afektif dan kognitif dari individu untuk mengatasi tugas-tugas perkembangan yang dihadapkan kepadanya, karena perkembangan biologis, sosial dan harapan dari masyarakat yang telah mencapai tahap perkembangan tersebut. Kesiapan afektif terdiri dari perencanaan karir dan eksplorasi karir sementara kesiapan kognitif terdiri dari kemampuan mengambil keputusan dan wawasan mengenai dunia kerja. Dan Donald E. Super pun mengemukakan bahwa terdapat ciri-ciri individu dengan pemahaman karir yang tinggi, yaitu memiliki pilihan karir yang relatif konsisten dan realistik, mandiri dalam melakukan pilihan karir dan memiliki sikap memilih karir yang positif. Sedangkan, ciri-ciri individu dengan pemahaman karir yang rendah adalah pemikiran tentang karir yang relatif berubah dan tidak realistik, belum mandiri dalam mengambil keputusan karir, dan ragu dalam mengambil keputusan karir (Yulianti, Fitri, & Herdi, 2015, hal. 15). Sebagaimana dijelaskan dalam Al-qur'an Surah Al-Ankabut ayat 17:

Artinya: *“ Sesungguhnya apa yang kamu sembah selain Allah itu adalah berhala, dan kamu membuat dusta [Sesungguhnya yang kamu sembah selain Allah itu tidak mampu memberikan rezki kepadamu; Maka mintalah rezki itu di sisi Allah, dan sembahlah Dia dan bersyukurlah kepada-Nya. hanya kepada-Nyalah kamu akan dikembalikan. Maksudnya: mereka menyatakan bahwa berhala-berhala itu dapat memberi syafaat kepada mereka disisi Allah dan ini adalah dusta.”.* (Al-Ankabut 17)

Dalam surah ini dijelaskan bahwa meminta apapun kepada Allah. Selain kita berusaha serta memahami diri kita juga perlu meminta yang terbaik untuk diri kita karena semua rezeki Allah yang memberikan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman karir adalah kemampuan individu dalam menguasai tugas perkembangan karir sesuai dengan tahap perkembangan karir, dengan menunjukkan perilaku-perilaku yang dibutuhkan untuk merencanakan karir, mencari informasi, memiliki wawasan mengenai dunia kerja dan memiliki kesadaran tentang apa yang dibutuhkan dalam membuat keputusan karir.

Faktor-faktor Pemahaman Karir

Seligman (dalam Ingarianti) mengungkapkan Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan karir. Menurutnya ada enam faktor yang terlibat, yaitu keluarga, masyarakat, sosio-ekonomi, individu, serta faktor psikososial dan emosional (Ingarianti, 2017, hal. 18). Sementara itu Winkel menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi wawasan karir dibagi menjadi dua bagian besar yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal dalam individu yang dapat mempengaruhi perkembangan karir meliputi:

- 1) Nilai-nilai kehidupan (values), yaitu ideal-ideal yang dikejar oleh seseorang di mana-mana dan kapan pun juga. Nilai-nilai menjadi pedoman atau pegangan dalam hidup sampai tua dan sangat menentukan gaya hidup seseorang. Namun, belum dapat ditunjukkan kaitan langsung antara nilai-nilai kehidupan yang dianut seseorang dan aneka bidang pekerjaan.
- 2) Taraf intelegensi, yaitu taraf kemampuan untuk mencapai prestasi prestasi yang di dalamnya berpikir memegang peranan.
- 3) Bakat khusus, yaitu kemampuan yang menonjol di suatu bidang usaha kognitif, bidang keterampilan atau bidang kesenian.
- 4) Minat, yaitu kecenderungan yang agak menetap pada seseorang untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan bidang itu.
- 5) Sifat-sifat, yaitu ciri-ciri kepribadian yang bersama-sama memberikan corak khas pada seseorang, seperti riang gembira, ramah, halus teliti, terbuka, fleksibel, tertutup dan lain-lain.
- 6) Pengetahuan, yaitu informasi yang dimiliki tentang bidang-bidang tentang pekerjaan dan tentang diri sendiri.
- 7) Keadaan jasmani, yaitu ciri-ciri fisik yang dimiliki seseorang seperti tinggi badan, ketampanan, ketajaman penglihatan dan pendengaran baik atau kurang baik, mempunyai kekuatan tinggi atau rendah dan jenis kelamin.

Sementara faktor eksternal yang dimaksud Winkel adalah sebagai berikut:

- 1) Masyarakat, yaitu lingkungan sosial budaya dimana seseorang tumbuh kembang.
- 2) Keadaan sosial-ekonomi negara dan daerah, yaitu laju pertumbuhan ekonomi yang lambat atau cepat; stratifikasi masyarakat dalam golongan sosial-ekonomi tinggi, tengah dan rendah; serta diversifikasi masyarakat atas kelompok-kelompok yang terbuka atau tertutup bagi anggota dari kelompok lain.
- 3) Status sosial-ekonomi keluarga, yaitu tingkat pendidikan orangtua, tinggi rendahnya pendapatan orangtua, jabatan orangtua, daerah tempat tinggal dan suku bangsa.
- 4) Pengaruh dari anggota keluarga besar dan keluarga inti, yaitu orangtua, saudara kandung dari orangtua dan kakak menyatakan segala harapan mereka serta mengkomunikasikan pandangan dan sikap tertentu terhadap pendidikan dan pekerjaan.
- 5) Pendidikan sekolah, yaitu pandangan dan sikap yang dikomunikasikan kepada anak didik oleh staf petugas bimbingan dan tenaga pengajar mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam bekerja.
- 6) Pergaulan dengan teman sebaya, yaitu beraneka pandangan dan variasi harapan tentang masa depan yang terungkap dalam pergaulan sehari-hari.
- 7) Tuntutan yang melekat pada masing-masing jabatan pada setiap program studi atau latihan, yang mempersiapkan seseorang untuk diterima pada jabatan tertentu dan berhasil di dalamnya.

Dari paparan di atas, dapat diketahui bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi perkembangan karir individu, dan setiap faktor, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal masing-masing mempunyai peran tersendiri yang sangat penting dalam perkembangan karir seseorang.

Tahap Perkembangan Karir

Crites mengungkapkan wawasan karier adalah kesesuaian antara perilaku karier individu yang nyata dengan perilaku karier yang diharapkan pada usia tertentu di setiap tahap. Adapun tahap-tahap perkembangan karir tersebut menurut Super terdiri dari (Sersiana, 2013, hal. 34).

a. *Growth* (4-13 tahun)

Pada tahap ini individu ditandai dengan perkembangan kapasitas, sikap, minat, dan kebutuhan yang terkait dengan konsep diri. Konsep diri yang dimiliki individu terbentuk melalui identifikasi terhadap figur-figur keluarga dan lingkungan sekolah. Pada awalnya, anak-anak mengamati lingkungan untuk mendapatkan informasi mengenai dunia kerja dan menggunakan rasa penasaran untuk mengetahui minat. Seiring berjalannya waktu, rasa penasaran dapat mengembangkan kompetensi untuk mengendalikan lingkungan dan kemampuan untuk membuat keputusan.

b. *Exploration* (14-24 tahun)

Pada tahap ini individu banyak melakukan pencarian tentang karir apa yang sesuai dengan dirinya, merencanakan masa depan dengan menggunakan informasi dari diri sendiri dan dari pekerjaan. Individu mulai mengenali diri sendiri melalui minat, kemampuan, dan nilai. Individu akan mengembangkan pemahaman diri, mengidentifikasi pilihan pekerjaan yang sesuai, dan menentukan tujuan masa depan yang sementara tetapi dapat diandalkan. Individu juga akan menentukan pilihan melalui kemampuan yang dimiliki untuk membuat keputusan dengan memilih di antara alternatif pekerjaan yang sesuai.

c. *Establishment* (25-44 tahun)

Pada tahap ini individu mulai memasuki dunia kerja yang sesuai dengan dirinya dan bekerja keras untuk mempertahankan pekerjaan tersebut. Masa ini merupakan masa paling produktif dan kreatif. d. *Maintenance* (45-64 tahun) Individu pada tahap ini telah menetapkan pilihan pada satu bidang karir, fokus mempertahankan posisi melalui persaingan dengan rekan kerja yang lebih muda dan menjaga posisi tersebut dengan pengetahuan yang baru.

d. *Decline* (lebih dari 65 tahun)

Individu pada tahap ini mulai mempertimbangkan masa prapensiun, hasil kerja, dan akhirnya pensiun. Hal ini dikarenakan berkurang kekuatan mental dan fisik sehingga menyebabkan perubahan aktivitas kerja. Dari tahap-tahap diatas, peserta didik SMA tingkat akhir yang berusia di usia 15-20 tahun berada pada tahap *exploration*, disini peserta didik SMA diharapkan sudah melakukan pencarian tentang karir apa yang sesuai dengan dirinya, merencanakan masa depan dengan menggunakan informasi dari diri sendiri dan dari pekerjaan. selain itu peserta didik SMA juga harus mulai mengembangkan pemahaman diri, mengidentifikasi pilihan pekerjaan yang sesuai, dan menentukan tujuan masa depan.

Upaya Peningkatan Pemahaman Karir

Upaya dalam meningkatkan pemahaman karir sangat penting bagi siswa. Pengarahan maupun kurikulum atau proses bimbingan menjadi kebutuhan mutlak untuk mencapai tugas perkembangan karir tersebut. Evaluasi mengenai kurikulum dengan wawasan karir perlu disesuaikan dengan kondisi sebenarnya dalam karir. Penyusunan strategi dalam peningkatan wawasan karir harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Upaya untuk mencapai sasaran hasil yang maksimal dalam wawasan

karir, menurut Alvarez, ada lima bidang yang perlu dikembangkan antara lain (Lestari, 2017, hal. 12).

- a. Pengetahuan diri dan aspek lain.
Siswa harus menjadi individu yang potensial dalam memahami: bakat, kecakapan dan kemampuan, konsep diri dan penghargaan diri, kepribadian, kemampuan akademik, pengalaman belajar dan kerja, minat, tingkat harapan, motivasi, nilai kehidupan, gaya hidup dan sebagainya. Semua karakteristik ini seharusnya sesuai dengan pilihan karir.
- b. Informasi studi, profesi dan karir.
Siswa juga membutuhkan informasi mengenai pilihan pendidikan yang lain (jenjang pendidikan), pilihan profesional (jenjang karir), dan pilihan karir (jenjang sosial tenaga kerja). Mereka membutuhkan informasi tersebut sebagai bahan pertimbangannya.
- c. Proses dalam menentukan keputusan karir.
Melalui pengetahuan mengenai diri, pendidikan dan pengembangan profesional, siswa akan menentukan keputusan karir yang tepat. Mereka seharusnya dipersiapkan dalam menentukan keputusan karir melalui pertimbangan berbagai aspek tersebut.
- d. Perencanaan karir.
Siswa seharusnya dipersiapkan untuk menentukan perencanaan karir berpedoman pada karakteristik pribadi, pengalaman studi dan pengalaman kerja. Perencanaan karir akan membuat siswa teguh pendirian dalam pendidikan dan karir.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat yaitu ciri-ciri siswa yang kurang atau belum memiliki pemahaman karir yaitu tidak realistis dalam pilihan karir dan keragu-raguan dalam membuat pilihan karir. Sedangkan upaya untuk meningkatkan wawasan karir dengan mengembangkan lima bidang yaitu, pengetahuan diri dan aspek lain; informasi studi, profesi, dan karir; proses dalam menentukan keputusan karir; transisi menuju dunia kerja; dan perencanaan karir.

Media Animasi

Media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien (Munawaroh, 2015, hal. 8). Media animasi dalam Jurnal Prisma Sains adalah alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi. Melalui penerapan media animasi proses pembelajaran akan lebih interaktif karena media menampilkan gambar yang dapat bergerak dan menimbulkan suara.

Djamarah dan Zain mengemukakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi (Djamarah & Zain, 2006, hal. 124). Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu. Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar dalam jurnal P3LB adalah (Wahyunitasari & Samawi, 2014, hal. 140):

- a. Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut;

- b. Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas;
- c. Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa sesuai keinginan masing-masing guru;
- d. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya;
- e. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.

Menurut Mayer dan Moreno animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek (Sukiyasa & Sukoco, 2013, hal. 129). Menurut Johari Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan, objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna. Media animasi dalam pembelajaran berfungsi menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat (Adi, C. Relmasira, & Hardini, 2019, hal. 289).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi, satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Oleh karena itu, media animasi merupakan bentuk media yang sangat membantu pemahaman karir selain menarik media animasi juga dapat membantu mempermudah pemahaman siswa tentang karir yang akan diabil setelah selesai dibangku SMA.

Peranan Media Animasi

Menurut Hidayat manfaat secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Antara lain (Damayanti & Yuanta, 2018, hal. 3-4) :

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi antara siswa di manapun berada.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
Berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.
- c. Proses belajar menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suasana desa atau kota untuk membuat sebuah cerita pendek misalnya. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-

aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam memilih dan menggunakan media audio-visual dalam menyampaikan informasi, pikiran dan pesan kepada anak didiknya, menurut Sadiman antara lain (Damayanti & Yuanta, 2018, hal. 5):

- 1) Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian,
- 2) Media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya,
- 3) Media audio-visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat,
- 4) Media audiovisual sudah berkembang di masyarakat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

Media animasi adalah media yang cukup menarik digunakan dalam memberikan pemahaman karir peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Akhir. Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media animasi tersebut sebagai sebuah karakteristik dari media animasi itu sendiri. ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media animasi yaitu (Indriana, 2011, hal. 19):

- 1) Media animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
- 2) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik di banding penggunaan media yang lain. Pelajar juga memberikan ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik di banding media yang bersifat statik.
- 3) Animasi digital juga mampu di gunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan atau mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
- 4) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian,meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangi beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.
- 5) Persembahan secara visual dan dinamik yang di sediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.Kelemahan Media Animasi.

Kelemahan dari media animasi diantaranya (Indriana, 2011, hal. 19):

1. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Storyboard Media Animasi Pada Software Powtoon

Dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti yaitu sesuai dengan teori Borg and Gall Dick & carrey dan J.Moonen bahwa jika dilihat dalam analisis kebutuhannya penelitian ini terfokus pada kebutuhan akan karir peserta didik dengan difokuskan lagi pada tingkat pemahaman karirnya, adapun perancangan produksinya yaitu dengan mengumpulkan dan mempersiapkan produk-produk yang akan dibutuhkan. Adapun dalam pembuatan media animasi ini diperlukan beberapa perangkat lunak yang dapat menunjang proses produksi dari media animasi dalam memberikan pemahaman karir peserta didik. Perangkat lunak yang digunakan yaitu:

Tabel 2.
Storyboard Media Animasi Pada Software Powtoon

No	Bagian-bagian	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.2</i> <i>Tampilan awal pengenalan diri</i></p>	Tampilan awal adalah pengenalan tentang pembuat video animasi ini, pengenalan ini mencakup nama , nomor pokok mahasiswa, program studi dan nama universitas
2	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.3</i> <i>Tampilan awal judul tentang video</i></p>	Tampilan selanjutnya yaitu tentang judul yang akan diangkat dalam video animasi

<p>3</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.4</i> <i>Penampilan tokoh yang digunakan</i></p>	<p>Tokoh ini menggambarkan seorang siswa yang berprestasi dalam bidang akademiknya</p>
<p>4</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.5</i> <i>Pengenalan studi lanjut</i></p>	<p>Pengenalan studi lanjut ini bermaksud untuk mengenalkan beberapa Studi lanjutan yang dapat ditempuh setelah jenjang SMA.</p>
<p>6</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 2.6</i> <i>Penjelasan tentang lama Studi lanjut</i></p>	<p>Penjelasan studi lanjut ini dimaksudkan untuk memberikan informasi terkait lama nya masa studi yang dapat ditempuh jika lanjut pada jenjang Strata satu</p>

Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Dalam bab ini yang menjelaskan hasil dari pengembangan media Animasi dalam memberikan pemahaman karir kepada peserta didik. Pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan pemahaman tentang karir kepada peserta didik yang berkaitan dengan pemahaman karir pada peserta didik.

Dalam proses pengembangannya penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan menurut *Bord and Gall*. beberapa langkah-langkah pengembangan yang menghasilkan data dalam penelitian ini:

1) Hasil penganalisisan potensi dan masalah

Dalam suatu proses pelaksanaan layanan dalam bimbingan dan konseling yang dilaksanakan di sekolah tentunya terdapat kendala-kendala yang dihadapi. Dari hal ini peneliti tertarik untuk menganalisis dan memahami permasalahan yang dialami dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Setelah permasalahan yang didapatkan di lapangan melalui beberapa metode seperti observasi, wawancara serta dokumentasi didapatkan belum adanya media yang digunakan oleh guru bimbingan dan konseling di dalam proses pemberian layanan mengenai bimbingan karir kepada peserta didik. Dengan adanya hal ini perlu adanya pengembangan media bimbingan dan konseling yang berbasis video guna membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan karir kepada peserta didik.

2) Penghimpunan Data

Berdasarkan gambaran potensi masalah yang didapat berdasarkan analisis lapangan, maka kemudian diperlukannya berbagai sumber data pendukung yang berguna untuk memperkuat data yang terdapat di lapangan. Penghimpunan data dari permasalahan ini dilakukan berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, jurnal, serta pendapat para ahli yang dihimpun yang nantinya akan digunakan dalam pengembangan media animasi yang berbasis video.

3) Pendesainan Produk

Tahapan ini adalah sebagai gambaran produk yang merupakan gambaran awal, yang tersusun dengan berbagai bentuk gambar yang menarik. Dan kemudian dipilih berbagai bentuk gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang akan ditampilkan.

Uji Coba Produk yang Dikembangkan

Pada tahap pengujian kepada peserta didik dalam skala terbatas dimaksudkan untuk melihat bagaimana media yang dikembangkan apakah layak dan sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk melihat video lewat link youtube yang telah dibagikan di *WhatsApp Group* dan selanjutnya peserta didik diberikan kesempatan untuk mengisi angket penilaian terhadap video animasi dengan mengisi *Google Form*. Berikut ini merupakan hasil uji coba Video Animasi dengan peserta didik yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4
Hasil uji coba Skala Terbatas dengan Peserta Didik

No	Kode Reviewer	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1	RIP	98	93,3%	Sangat Layak
2	NLPAA	105	100%	Sangat Layak
3	EA	100	95,23%	Sangat Layak
4	MPAS	95	90,47%	Sangat Layak
5	MWDC	87	82,85	Sangat Layak
6	SAM	88	83,80%	Sangat Layak
7	DGD	105	100%	Sangat Layak
8	YS	86	81,90%	Sangat Layak
9	GAU	91	86,66%	Sangat Layak
10	DR	84	80%	Sangat Layak
Total Skor		939		
Skor Maksimal		105		
Presentase		89,42%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan respon yang diberikan terhadap peserta didik sebagai responden terhadap Video media Animasi yang menunjukkan respon yang positif hal tersebut sesuai dengan hasil sebaran angket yang diberikan yang menunjukkan hasil sebesar 89,42 % yang menyatakan bahwa Video media Animasi sangat layak digunakan dalam proses pemberian pemahaman karir untuk peserta didik di sekolah.

Revisi Produk yang Dikembangkan

Pada tahap ini media yang dikembangkan tidak lagi dilakukan revisi sebab telah dilakukan uji coba serta penilaian di lapangan oleh peserta didik dan validator yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk dikembangkan.

Pembahasan

Pada pengembangan media animasi ini peneliti menggunakan langkah penelitian dengan 7 tahapan menurut *bord and gall*. Pengembangan media animasi dalam memberikan pemahaman karir ini terdiri dari rangkaian materi yang disertai bentuk kartun dan animasi yang menarik. Sebelum disusun menjadi sebuah media animasi, terdapat beberapa tahapan yang meliputi menentukan bentuk kartun yang akan digunakan, bentuk latar belakang, serta bentuk huruf dan warna huruf yang sesuai dengan latar belakang dan animasi kartun yang digunakan.

Media Animasi ini dibuat dengan menggunakan *Software* yang bernama *Powtoon*. Pembuatan Video Animasi yaitu langkah pertama terlebih dahulu kita membuat akun untuk login. Pada login ini dapat dilakukan dengan masuk menggunakan *Email* aktif. Setelah dapat masuk *Powtoon* akan menampilkan beberapa menu-menu utama yang berupa *templates* yang digunakan untuk tampilan membuat latar belakang menjadi lebih menarik, *Import* digunakan untuk menentukan bentuk video yang akan digunakan, dan *Create* yang digunakan untuk menentukan bentuk video yang akan dibuat. Selain menu utama terdapat juga bentuk menu pendukung yang meliputi menu *Assets Powtoon* yang dalam menu ini memuat *background, text, characters, crops, shapes, images, videos, sounds, dan specials*. Yang memiliki kegunaan untuk menambahkan tampilan, tulisan, bentuk karakter shape, bentuk foto, bentuk video dan suara yang akan ditambahkan. Selain itu terdapat juga *Audacity* dan *Format factory*. *Audacity* digunakan untuk merekam dan memberikan efek suara serta *Format*

factory digunakan untuk mengubah format file agar bisa dipakai disemua program *Multimedia*. Dan berikut ini tahapan pengembangan media Animasi dalam memberikan pemahaman karir yang peneliti kembangkan:

1. Langkah yang pertama yaitu menentukan potensi dan masalah, dari hasil yang telah dilihat ketika pada saat pra penelitian dan penelitian telah ditemukan beberapa permasalahan tentang pemahaman karir pada peserta didik kelas XII. Selain itu dengan mengkaji berbagai penelitian yang relevan dan penelitian yang akan peneliti kembangkan, bahwa dalam layanan bimbingan karir yang diberikan masih ditemukan kurangnya media pendukung dalam RPL yang diberikan oleh guru BK. Berangkat dari potensi masalah tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan media animasi dalam memberikan pemahaman karir pada peserta didik. Pengembangan ini dimaksudkan untuk membantu guru BK dalam memberikan pemahaman karir kepada peserta didik dengan mudah dan efektif.
2. Yang selanjutnya yaitu mengumpulkan data. Pada saat telah dilakukannya potensi dan masalah yang ada maka diperlukannya berbagai sumber data pendukung yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan dalam proses pengembangan media. Masih kurangnya bentuk media Animasi yang digunakan dalam proses pemberian pemahaman karir yang dilakukan oleh guru BK menjadi inti diperlukannya pengembangan media. Dalam prakteknya guru BK masih menggunakan media yang berupa ceramah, diskusi serta penampilan slide pada *Power Point*, namun dengan adanya pengembangan media animasi yang dikembangkan ini diharapkan dapat digunakan secara efisien dan efektif dalam proses pemberian pemahaman karir pada peserta didik.
3. Perancangan pendesainan produk, dalam proses ini peneliti melakukan tahapan persiapan untuk mendesain media serta menyusun materi yang akan ditampilkan pada video yang akan dibuat. Dalam proses ini *Software* yang digunakan yaitu *Powtoon*. Perancangan produk ini terdiri dari tulisan, gambar, efek suara dan bentuk kartun yang digunakan.
4. Tahapan keempat yaitu validasi ahli yang terbagi menjadi 2 yaitu validasi ahli dan validasi ahli materi. Validasi ahli materi oleh ibu Carissa Dwilanisusantya, M.Pd., M.Pd dan bapak Hardiyansyah Masya, M.Pd, dengan validasi ahli Media oleh Bapak Cholid Mawardi, S.Kom., M.T. dan Bapak Iip Sugiharta, M.Pd
5. yang bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media Animasi dalam memberikan pemahaman karir pada peserta didik yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Berdasarkan analisis data uji coba validasi materi secara kuantitatif diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 78.18% dengan kriteria "layak". Yang kemudian direvisi dan di uji coba yang kedua dengan hasil persentase rata-rata 94.55% dengan kriteria "sangat layak". Yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Arikunto, maka Pengembangan media Animasi dalam memberikan pemahaman karir pada peserta didik sangat baik dan tidak perlu lagi untuk direvisi (81%-100%).
6. Berdasarkan hasil uji coba validasi ahli media yang dianalisis secara kuantitatif terhadap penilaian Pengembangan media Animasi dalam memberikan pemahaman karir dengan hasil validasi I mendapatkan persentase rata-rata 85,38% dan hasil validasi II mendapatkan persentase rata-rata dengan hasil 94.55% dengan kriteria "sangat layak".

7. Tahapan selanjutnya yaitu revisi produk yang dikembangkan. Setelah media yang dikembangkan mendapat masukan dan saran dari validator dan dinyatakan layak untuk diujicobakan maka media yang dikembangkan akan diuji cobakan pada peserta didik yang ada di sekolah sebagai *reviewer* terhadap media.
8. Tahapan berikutnya penguji coba media yang dikembangkan kepada peserta didik. Dari hasil pengelolaan data angket penilaian yang diberikan kepada 10 peserta didik terhadap media yang dikembangankan memperoleh hasil total skor sebesar 939 dengan skor maksimal 105, dengan persentase 89,42% dan dengan hasil kriteria "sangat layak".

Pada tahapan yang terakhir peneliti tidak melakukan revisi lagi terhadap media yang dikembangkan, hal tersebut karena berdasarkan hasil angket penilaian serta validasi dari ahli media sudah layak untuk digunakan dalam proses pemberian pemahaman karir pada peserta didik.

Kajian Produk

Dalam penyampaian informasi kepada peserta didik, terdapat beberapa media yang dapat digunakan oleh guru BK yang meliputi alat bantu pembelajaran, baik itu berupa buku, slide *powerpoint*, poster hingga video. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik. Secara umum penelitian pengembangan dapat meningkatkan nilai positif dari tahun ke tahun. Jumlah penelitian R&D paling banyak dilakukan di tahun 2018. Dengan adanya hal ini, terdapat peningkatan kesadaran serta minat akan desain penelitian dan pengembangan (R&D) khususnya pada bimbingan karir.

Dalam penelitian ini media yang dikembangkan yaitu media video animasi dalam memberikan pemahaman karir. Adapun media animasi itu sendiri merupakan rangkaian gambar yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien. Media animasi yang dikembangkan disini yaitu bentuk desain berbasis kartun yang bergerak yang memuat tentang pengetahuan-pengetahuan jenjang masuk ke perguruan tinggi. Awalnya banyak dijumpai penyampaian tentang perguruan tinggi dilakukan dengan metode ceramah dan penampilan slide *power point*. Namun pada kenyataannya terdapat siswa yang masih kurang memahami akan jurusan yang harus ditempuh untuk ke perguruan tinggi, selain hal ini, hal yang menjadi pemicu siswa kurang paham akan karir yaitu dengan adanya wabah *Covid-19* yang mengharuskan siswa untuk belajar *daring* yang membuat peserta didik lebih bosan untuk membaca materi yang diberikan oleh guru. Serta kurangnya keinginan peserta didik untuk mencari tahu akan informasi tentang perguruan tinggi. Oleh karena itu, media animasi ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan pemahaman karir kepada peserta didik secara menarik dan praktis. Video media animasi ini mudah di akses di *youtube* pemilik akun peneliti. Untuk proses pemberian video animasi ini yaitu dengan cara membagikan link *youtube* kepada peserta didik. Pilihan menggunakan pentransferan menggunakan link *youtube* untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan memilih perguruan tinggi kapan saja dan dimana saja tanpa harus login atau menunggu waktu lama dalam pencariannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil validasi yang telah penulis lakukan dengan 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Sesuai dengan langkah pengembangan menurut *Bord and Gall* dapat disimpulkan: Hasil validasi ahli media memenuhi kriteria dengan

keseluruhan dengan persentase validator 1 93.85% dan validator 2 dengan persentase 93.85% dengan hasil keseluruhan persentase rata-rata 93.85% dengan kriteria "sangat layak". Sama halnya dengan hasil validasi ahli materi yang hasil persentase dengan validator 1 mendapat 96.36% dan dari validator 2 mendapat 93% dengan hasil persentase rata-rata 94.55% dengan kriteria "sangat layak". Adapun selanjutnya berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan 10 peserta didik didapat hasil penilaian terhadap media animasi yang dikembangkan mendapat skor persentase keseluruhan sebesar 89,42% dengan kriteria "sangat layak". Kemudian uji coba skala besar dengan 30 peserta didik memperoleh nilai persentase sebesar 86,85% Dengan kriteria "sangat layak" dan dalam hal ini diperkuat juga dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik dan peserta didik setelah melakukan uji coba media memperoleh respon positif bahwa media Animasi dalam memberikan pemahaman karir dapat membantu peserta didik dalam memberikan informasi terkait karir. Berdasarkan skor nilai yang didapat dari hasil uji coba dan wawancara menunjukkan bahwa media Animasi dalam memberikan pemahaman karir pada peserta didik sangat layak digunakan.

REFERENSI

- Adi, W. A., C. Relmasira, S., & Hardini, A. T. A. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3).
- Anam, C., & Khumaedi, M. (2009). *Pembelajaran Ceramah Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Gambar Proyeksi*. 9(1).
- Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development of an Android Application in the Form of a Simulation Lab as Learning Media for Senior High School Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(5), 1081-1088.
- Badrujaman, A. (2015). Pengaruh Model Evaluasi Layanan Dasar Berorientasi Akuntabilitas Terhadap Peningkatan Akuntabilitas Guru BK SMP. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 27(2).
- Benaraba, C. M. D., & Bulaon, N. J. B. (2021). A Comparative Analysis on the Career Perceptions of Tourism Management Students Before and During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*.
- Caryono, S., & Isnaeni, E. (2014). Upaya Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XII IPA di SMA N 8 Purworejo (Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling). *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*.
- Damayanti, R., & Yuanta, F. (2018). Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak. *Jurnal Autentik*, 2(1).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhil, T. (2018). Efektivitas Layanan Informasi Karier Dengan Menggunakan Teknik Live Modeling Dan Symbolic Modeling Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 4(1).
- Hartono. (2010). *Bimbingan Karier Berbantuan Komputer Untuk Siswa SMA*. Surabaya: Universitas PGRI Adhi Buana Surabaya.
- Hasanah, H., Rahmawati, W. K., & Damayanti, N. E. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Karir Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Pasirian Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2017/2018. *Succes: Jurnal Bimbingan Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 70-90.

- Hazrati, R., Hanim, W., & R, D. S. (2015). Pengaruh Media Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Pengaturan Diri Siswa Kelas XI DI SMAN 56 Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1).
- Hermawan, S., & Tyas, F. I. W. N. (2018). Pengaruh Nilai Intrinsik, Parental Influence, Dan Persepsi Mahasiswa Dengan Pendekatan Theory Karier Anne Roe Terhadap Pemilihan Karir Sebagai Akuntan Publik Bagi Mahasiswa Akuntansi Universitas Airlangga Surabaya. *Journal of Applied Business and Economic*, 5(2).
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ingarianti, T. M. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komitmen Karier. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 5(2).
- Khoiriyah, Y. M., & Nursalim, M. (2013). Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa dengan Pemberian Layanan Informasi Karier di Kelas XI IS-4 SMA Negeri 13 Surabaya (Suatu Penelitian Tindakan dalam Bimbingan dan Konseling). 01.
- Kleine, A.-K., & Schmitt, A. (n.d.). Students' career exploration: A meta-analysis. *Journal of Vocational Behavior*, 2021.
- Lestari, I. (2017). Meningkatkan Kematangan Remaja Melalui Bimbingan Karir Berbasis Life Skills. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Linsenmeyer, W., & Rahman, R. (2021). *Career Motivations and Aspirations of Dietetic Students: Applying the Social Cognitive Career Theory*.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Munawaroh, L. (2015). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia (Studi Eksperimen di SD Islam al-ikhlas Cipete Jakarta Selatan. UIN Syarif Hidayatullah.
- Quthb, S. (2008). *Fizhilalil Qur'an*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Reddy, G. C., & Rajaram, N. J. (n.d.). Career aspirations and background of students opting for fashion education courses in India. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
- Sersiana, L. (2013). Hubungan Antara Self-Efficacy Karier Dan Persepsi Terhadap Masa Depan Karir Dengan Kematangan Karier Siswa SMK PGRI Wonoasri Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling Unesa*, 3(1).
- Solihah, A. (2020). Pengaruh Layanan Informasi Berbasis Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Karier Siswa XI MIA 2MA Darul Ulum Waru Sidoarjo. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling*.
- Sousa-Ribeiro, M., & Persson, L. (2021). Approaching retirement: A qualitative study of older nursing assistants' experiences of work in residential care and late-career planning. *Journal of Aging Studies*.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Wahyunitasari, N., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB*, 1(2).
- Wardani Silvia Yula, & Trisnani, R. P. (2017). Efektifitas Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa. 3(2).
- Winkel, W. ., & Hastuti, M. . S. (2008). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yang, P. (2018). A Life Journal into the Future: Development of a storytelling approach for establishing career identity and agency in career counseling. *Journal*

Innovations in Education and Teaching International.

Yulianti, E. D., Fitri, S., & Herdi. (2015). Pengaruh Penggunaan Genogram Dalam Konseling Karir Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Peserta Didik Kelas XII. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).

Yusof, R., Mohd. Nordin, N. A., & Jaafar, N. (2013). Consistency Of Personality Profiles With Teaching Career Environment At Specialist Teacher Education Institute Kuala Lumpur. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*.

Zengina, B., Üena, L. M., & Solmaza, S. A. (2011). A Research on Sufficiency of University Education about Satisfaction of University Student's Career Expectations. *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences*.

Copyright Holder :

© Indah Sundari, Hardiansyah Masya, Nova Erlina (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

