

Pengembangan Layanan Informasi Karier untuk Meningkatkan Pilihan Karier Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan

**Iis Solihah¹ Ahmad Afaq² Jean Nsengiyumva³ Aji Muhammad⁴
Salawat Fatih⁵ Ariyanti⁶ Hamidah⁷**

¹STAI KH Badruzzaman; iissolihah.2019@student.uny.ac.id

²University of Swabi ; afaq3843@gmail.com

³University Catholic of Rwanda ; nsengjean1@gmail.com

⁴STAI KH Badruzzaman ; ajimuhammaf92@gmail.com

⁵STAI KH Badruzzaman ; salawatfatih@gmail.com

⁶STAI KH Badruzzaman ; ariyantimismail@gmail.com

⁷STAI KH Badruzzaman ; 4hamidah@gmail.com

JSTAF :

Siddiq, Tabligh, Amanah,
Fathonah

Vol 04 No 1 January 2025

Hal : 192-204

<https://doi.org/10.62515/staf.v4i1.681>

Received: 10 January 2025

Accepted: 22 January 2025

Published: 31 Januari 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga
Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
(LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran,
Indonesia stays neutral with regard to
jurisdictional claims in published maps and
institutional affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted
for possible open access publication under the
terms and conditions of the Creative Commons
Attribution (CC BY) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

pilihan karir bagi siswa SMK. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi lima tahap, yaitu: analisis produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk awal, validasi ahli

Abstract :

This study aims to discuss how to develop career information services to improve career choices for vocational high school students. The research was a type of research and development or Research and Development (R&D) according Borg and Gall which has been modified into five stages, namely: product analysis to be developed, initial product development, expert validation and revision, test small-scale field trials and product revisions, Large-scale field trials and final products. The research subjects were 75 students of class X-XII of Muhammadiyah Cilegon Vocational High School. The results of this study are webquest media assessment are appropriate for use as a medium to increase career choices in SMK Muhammadiyah Cilegon, the validation results of material experts 97.5% , media expert validation 83.7%, the test on 27 students scored 80.4%, the result of the large-scale media trial on 50 students obtained a score 79.3%. The results of the effectiveness test of the paired sample t-test showed that there was a different between the results of the pre-test and post-test in the form of effective webquest media products for increasing career choices ($p=0.000$) <0.05 , meaning that there was an increase in the average student career choices in the pre-test group was 129.05 and the post-test was 150 using media webquest.

Keywords : career choices, website media.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk membahas bagaimana mengembangkan layanan informasi karir untuk meningkatkan

dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Subjek penelitian adalah 75 siswa kelas X-XII SMK Muhammadiyah Cilegon. Hasil dari penelitian ini adalah penilaian media webquest layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan pilihan karir di SMK Muhammadiyah Cilegon, hasil validasi ahli materi 97,5%, validasi ahli media 83,7%, uji coba pada 27 siswa memperoleh skor 80,4%, hasil uji coba media skala besar pada 50 siswa memperoleh skor 79,3%. Hasil uji efektivitas paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test berupa produk media webquest efektif untuk meningkatkan pilihan karir ($p=0,000$) $< 0,05$, artinya terdapat peningkatan rata-rata pilihan karir siswa pada kelompok pre-test sebesar 129,05 dan post-test sebesar 150 dengan menggunakan media webquest.

Kata kunci ; *pilihan karir, media website.*

Pendahuluan

Siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) berada pada fase perkembangan remaja adalah masa di mana terjadi peningkatan pengambilan keputusan (Fadli, Alizamar, & Afdal, 2017). Dalam hal ini, remaja mulai mengambil keputusan-keputusan tentang masa depan, memilih teman, memilih pekerjaan atau sekolah Perjalanan karier seseorang dimulai pada masa anak-anak, di mana pada masa ini merupakan periode awal untuk melibatkan diri secara aktif dalam dunia kerja (Hartung, Porfeli & Vondracek, 2005). Serangkaian pengalaman juga sangat dibutuhkan agar anak memiliki sikap dasar, keyakinan dan kemampuan untuk membayangkan masa depan, membuat keputusan karier dengan tepat, mengeksplorasi diri dan pekerjaan, dan membentuk karier sesuai dengan apa yang mereka inginkan (Sarvickas, 2002). Dengan banyaknya peluang dan pengalaman yang diperoleh anak nantinya akan berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, fantasi, minat, dan kapasitasnya dengan membangun diri yang mungkin ingin diwujudkan di masa depan (Ginzberg, 1951; Mead, 1932; Super, 1990).

Berdasarkan hasil pra-penelitian dan wawancara bersama guru BK di SMK Muhammadiyah Cilegon bahwa peserta didik kelas X-XII Angkatan 2020/2021 yang berjumlah 243 diperoleh 174 siswa menemukan masalah “setelah lulus saya tidak tahu harus berbuat apa”, 69 siswa memiliki masalah mengenai “saya kurang cocok dengan jurusan yang dipilih”. Artinya tidak sedikit siswa yang masih bimbang untuk menentukan arah kariernya. Untuk menghindari kesalahan pemilihan karier, merencanakan, serta mempersiapkan diri kearah suatu pekerjaan merupakan persiapan yang harus dilakukan remaja sebelum memasuki dunia kerja. Idealnya,

remaja memilih pekerjaan yang sesuai dengan potensi, minat dan bakat yang dimiliki masing-masing individu. Potensi yang di maksud termasuk pengetahuan mengenai keterampilan, kreativitas, kemampuan dan sikap terhadap suatu pekerjaan. Dalam membuat pilihan karier harus dipadukan antara pekerjaan yang dikehendaki dengan potensi-potensi pribadi yang dimiliki (Sukardi, 1978).

Dari hasil observasi di atas menunjukkan adanya masalah bahwa siswa di SMK ketika memilih kerier khususnya pekerjaan tidak didasarkan pada pemahaman terhadap potensi diri dan karakteristik pekerjaan kedepan yang dikembangkan melalui eksplorasi karier. Melainkan sebagian besar hanya didorong oleh keinginan untuk segera bekerja, orang tua yang mendesak untuk bekerja, mengikuti pilihan teman sebaya, usia yang dianggap wajib bekerja. Dari kondisi ini menggambarkan adanya masalah dalam eksplorasi karier yang dilakukan siswa sehingga diperlukan bantuan agar siswa dapat mengeksplorasi karier secara optimal. Masalah ini juga disebabkan dalam pemberian layanan belum didukung oleh media yang membantu siswa untuk mengekplorasi informasi karier disertai karakteristik dari jenis pekerjaan yang akan dipilihnya di masa depan.

Terkait hal tersebut, perlu diingat bahwa interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan selama pandemi covid-19 membutuhkan suatu media yang dapat menunjang tersampaikannya informasi-informasi penting kepada siswa secara tepat. Berangkat dari temuan di atas peneliti tertarik untuk membuat media komunikatif yang mampu menarik minat siswa, bersifat fleksibel, mampu diakses tanpa terbatas ruang dan waktu yang dapat dijadikan acuan siswa dalam mengetahui pilihan kariernya dengan mengembangkan media layanan informasi karier berbasis *website* yang diberi nama "*webquest*". Pengembangan media informasi karier berbasis *website* dipilih karena memiliki banyak manfaat yang bisa dirasakan oleh siswa dan guru yakni mampu menciptakan proses pemberian layanan yang menarik, interaktif sehingga menurunkan suasana yang bersifat statis dan monoton (Setyadi & Qohar, 2017). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bhagaskara, Firdausi & Syaifuddin (2021) Taufik, Sutrio, Ayub, Sahidu & Hikmawati (2018) menyatakan pemanfaatan teknologi informasi berbasis *webquest* memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi yang akurat, daya tampung yang cukup besar juga memungkinkan guru untuk memuat berbagai materi-materi layanan informasi karier sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga minat siswa

menjadi meningkat dalam mencari informasi-informasi karier. Kelebihan dari penggunaan *webquest* dalam pemberian layanan informasi karier (1) bisa menjadi sumber tambahan dalam mencari informasi-informasi menggunakan jaringan internet (2) metode layanan menjadi lebih canggih mengikuti perkembangan IPTEK (3) sangat membantu dalam pembelajaran jarak jauh karena mudah diakses tanpa batasan waktu (4) terdapat sistem untuk menginput data hasil dari layanan yang dilakukan kepada siswa (5) bersifat fleksibel, bisa digunakan secara berulang dan diisi materi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan layanan.

Oleh karena itu, berangkat dari latar belakang masalah peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *webquest* sebagai salah satu layanan informasi karier yang memuat berbagai macam jenis pekerjaan disertai dengan kualifikasi yang dibutuhkan untuk dapat memasuki suatu pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat melalui *webquest* yang diberi nama *webquest* dengan judul penelitian “Pengembangan Layanan Informasi Karier Berbasis *Webquest* untuk Meningkatkan Pilihan Karier Peserta Didik SMK Muhammadiyah Cilegon”.

Bahan dan Metode

Bahan dan Metode harus dijelaskan dengan detail yang cukup untuk memungkinkan orang lain untuk meniru dan mengembangkan hasil yang dipublikasikan. Harap dicatat bahwa publikasi manuskrip Anda berimplikasi bahwa Anda harus membuat semua bahan, data, kode komputer, dan protokol yang terkait dengan publikasi tersedia untuk pembaca.(Muhammad Author & Ahmad Author Dua, 2021; Penulis, 2021) Harap ungkapkan pada tahap penyerahan segala batasan pada ketersediaan materi atau informasi. Metode dan protokol baru harus dijelaskan secara rinci sementara metode yang sudah mapan dapat dijelaskan secara singkat dan dikutip dengan tepat.

Naskah penelitian yang menampilkan kumpulan data besar yang disimpan dalam basis data yang tersedia untuk umum harus menentukan di mana data telah disimpan dan memberikan nomor akses yang relevan. Jika nomor akses belum diperoleh pada saat penyerahan, harap sebutkan bahwa nomor tersebut akan diberikan saat peninjauan. Mereka harus disediakan sebelum publikasi.

Studi intervensi yang melibatkan hewan atau manusia, dan studi lain yang memerlukan persetujuan etik, harus mencantumkan otoritas yang memberikan persetujuan dan kode persetujuan etik yang sesuai.

Diskusi dan Pembahasan

Adapun data hasil penelitian peneliti uraikan, pada tahap pengembangan media webquest terlebih dahulu dilakukan uji validasi kepada validator materi dan validator media. Hasil tabulasi kelayakan media webquest oleh ahli materi mendapat score 97,5 dengan kategori sangat baik. Ahli materi juga memberikan komentar agar menyesuaikan materi dengan kebutuhan perkembangan karier siswa sekolah menengah kejuruan, yang tergambar pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Aspek Pembelajaran	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi	4	Baik
2	Interaktivitas peserta didik dengan Aplikasi	4	Baik
3	Penumbuhan rasa ingin tahu	5	Sangat baik
4	Aktualitas	5	Sangat baik
5	Kedalaman soal	4	Baik
6	Kemudahan untuk dipahami	4	Baik
7	Sistematis	5	Sangat baik
8	Kejelasan	4	Baik
Jumlah			140
Nilai			97,05
Kategori			Sangat baik

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2021).

Sedangkan hasil uji ahli media mendapatkan skor sebesar 83,75 masuk dalam kategori sangat baik. Validator media memberikan komentar bahwa media yang telah dikembangkan sudah bagus dan bisa langsung dilanjutkan pada uji lapangan. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, selanjutnya *webquest* diuji cobakan pada kegiatan belajar mengajar dilapangan. Hal serupa juga didukung oleh Arifin (2018) menyatakan bahwa dalam menyusun materi harus tepat untuk media layanan juga hendaknya disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikatornya agar

dapat dipahami oleh siswa. Adapun data hasil penilaian media website oleh ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Media Website Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
Aspek Rekayasa Media			
1	Usabilitas	4,148	Sangat baik
2	Dokumentasi	3,926	Baik
Aspek Komunikasi Visual			
3	Komunikatif	3,926	Baik
4	Kreatif dan inovatif	3,926	Baik
5	Sederhana	4,148	Sangat baik
6	Tampilan umum (visualisasi)	4,037	Sangat baik
7	Pemilihan warna	3,926	Baik
8	Pemilihan gambar	4	Baik
9	Pemilihan tata letak	4,185	Sangat baik
No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
10	Pemilihan tipografi	4,074	Sangat baik
11	Kerapian desain	4	Baik
12	Kerapian desain	3,852	Baik
Aspek Pembelajaran			
13	Kesesuaian dengan materi	4,037	Sangat baik
14	Interaktivitas	4,074	Sangat baik
15	Penumbuhan motivasi belajar	4,185	Sangat baik
16	Aktualitas	3,926	Baik

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2021)

Berdasarkan uji coba lapangan skala kecil diperoleh hasil berupa lembar penilaian terhadap media *webquest* sebesar 80,4 dengan kategori sangat layak dan hasil uji coba lapangan utama memperoleh nilai 83,3 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan dari hasil uji coba tersebut dapat dimaknai bahwa media *website* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling khususnya pemilihan karier pada siswa sekolah menengah kejuruan. Selain itu, hasil uji efektifitas media juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pemilihan karier siswa sebelum dan setelah diberikan media *webquest* dengan perolehan nilai sebesar 73,94 dan *Post-test* sebesar 110,53. Artinya, kemampuan siswa dalam mengenal karier mengalami peningkatan setelah diberikan materi karier melalui media *webquest*.

dengan demikian media *webquest* dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemilihan karier. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Tabulasi Data Uji Validitas, Reliabilitas, dan Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Responden	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	Jumlah
1	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	76
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
3	4	3	3	3	4	5	4	4	4	2	2	5	4	4	4	4	59
4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	65
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	66
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
9	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	65
10	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	72
11	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	64
12	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	72
13	4	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	4	3	2	3	41
14	5	3	5	4	3	3	5	3	5	4	5	4	4	5	4	4	66
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
16	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	4	57
17	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
19	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	57
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
21	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	58
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
23	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	73
24	2	2	2	1	3	5	1	4	5	4	3	1	3	2	5	2	45
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
27	2	3	2	2	5	4	2	4	4	4	3	2	3	2	5	2	49
Jumlah																1738	

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2021)

Hasil hipotesis ini selaras dengan pendapat yang dinyatakan oleh Harris (dalam Salonen, 2018) metode efektif untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling karier adalah dengan memanfaatkan teknologi canggih seperti *website*. Penggunaan *webquest* sebagai salah satu media yang berbasis teknologi memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, mampu memberikan solusi dari berbagai persoalan materi yang diajarkan, serta dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk memahami materi dengan sederhana dan memberikan kemudahan kepada guru dalam proses belajar mengajar (Dalal, Roy,

Choudary & Tripathy, 2020). Selain memberikan berbagai kemudahan *webquest* juga dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga pemahaman siswa tidak hanya sebatas membayangkan saja tetapi dapat merasakan bentuk yang lebih nyata.

Media *webquest* pemilihan karier dipilih dengan beberapa alasan yaitu: (1) remaja pada umumnya senang terhadap hal-hal yang mudah dipahami, digunakan dan diakses dimanapun (2) saat ini mayoritas anak remaja senang menggunakan *gadget* atau *smartphone*, (3) media *webquest* dapat menggambarkan keadaan secara nyata dengan ilustrasi gambar yang mendukung secara visual, (4) media *webquest* dapat digunakan secara mandiri ataupun berkelompok tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu. Penelitian pengembangan media *webquest* untuk meningkatkan pemilihan karier pada siswa tingkat sekolah menengah kejuruan ini dibuat dengan tujuan sebagai media pendukung dan sumber belajar mengajar yang dapat digunakan oleh siswa, guru BK, dan guru kelas dalam layanan bimbingan dan konseling sehingga kebutuhan siswa akan informasi karier dapat terpenuhi.

Pengembangan media ini memfasilitasi siswa dan guru dalam proses layanan bimbingan karier dengan mudah, karena dalam penggunaannya dapat diakses secara mandiri melalui link yang telah disediakan oleh peneliti. Secara keseluruhan media *webquest* untuk meningkatkan pilihan karier pada siswa menengah kejuruan Muhammadiyah Cilegon termasuk kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pendukung dalam membuat pilihan-pilihan karier pada siswa SMK. Dengan demikian pengembangan media *webquest* berhasil dikembangkan menjadi media yang layak, praktis, kreatif, dan inovatif karena telah dikemas sesuai dengan kebutuhan siswa SMK dan mampu memberikan kebermanfaatan dalam layanan bimbingan karier.

A. Rancangan Pengembangan Produk Awal

1. Menu Utama (*login*)

Saat pengguna menggunakan website informasi karier pada laptop atau computer dengan cara klik menu *login* yang ada di pojok kanan atas. Lalu web akan terbuka dan muncul halaman *login* yang harus diisi oleh siswa ataupun guru sebagai admin/fasilitator. Pada halaman log in ini siswa atau guru diminta untuk memasukkan email beserta password untuk dapat mengakses media *webquest* layanan informasi karier. Setelah berhasil masuk ke menu login, maka akan siswa akan disajikan dengan

tampilan halaman utama webquest yang berisi beberapa ikon-ikon yang ada di dalam webquest.

Pada tampilan menu *login* ini terdapat halaman khusus guru sebagai admin yang hanya bisa diakses guru dengan email dan password yang sudah peneliti sediakan. Hal ini bertujuan agar guru dapat menyesuaikan penggunaan webquest sesuai kebutuhan siswa, dengan cara mengganti tema-tema layanan, materi layanan, merubah atau menambah isi, gambar, atau video.

2. Menu Utama webquest

Menu utama berisi seluruh ikon-ikon yang bisa diakses oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan. Pada halaman menu utama terdapat menu pendahuluan, menu petunjuk, menu materi, menu evaluasi dan kuis serta menu profil pengembang.

3. Halaman ini merupakan halaman pokok dari media webquest

Pada halaman ini berisi materi-materi instrumen peminatan karier yang nantinya diisi oleh siswa. Konten yang ditampilkan dalam *webquest* dikemas secara menarik dan sederhana dengan tujuan agar siswa tidak bosan ketika mengoperasikan webquest dengan cara menyajikan materi dalam bentuk teks runtut, gambar yang mendukung, penjelasan singkat mengenai tokoh dalam pekerjaan tertentu. Pada menu materi ini terdapat 3 jenis materi yang terdiri dari instrumen minat karier, hasil minat karier, dan jenis pekerjaan yang sesuai dengan hasil instrumen minat karier.

4. Menu Instrumen Minat Karier

Pada menu instrumen minat karier, siswa diminta untuk memilih jenis instrumen yang sekiranya dibutuhkan. Siswa juga bisa dengan bebas memilih instrumen mana saja untuk di isi. Cara mengisinya yaitu dengan mengklik menu instrumen minat karier lalu akan terbuka beberapa jenis instrumen sesuai dengan jenis pekerjaan.

5. Menu hasil instrumen minat karier

Bagi siswa yang telah selesai mengerjakan butir soal yang ada di tampilan instrumen minat karier, selanjutnya siswa akan mendapatkan umpan balik berupa skor nilai dari instrumen minat karier. Jika didapatkan skor tinggi maka peserta didik bisa melihat kecocokan antara hasil instrumen dengan pilihan pekerjaan yang sesuai dengan instrumen tersebut, namun jika mendapatkan skor yang sama lebih dari satu jenis pekerjaan, maka siswa memiliki kecocokan lebih dari satu pilihan pekerjaan.

B. Rancangan Produk Akhir

Uji hipotesis dilakukan untuk mengambil keputusan mengenai hipotesis apakah diterima atau ditolak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai penggunaan media webquest pemilihan karier pada siswa SMK Muhammadiyah Cilegon. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, dengan bunyi hipotesis sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pemilihan karier siswa SMK Muhammadiyah Cilegon sebelum dan setelah penggunaan media webquest pemilihan karier dinyatakan.
- b. H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pemilihan karier siswa SMK Muhammadiyah Cilegon sebelum dan setelah penggunaan media webquest pemilihan karier dinyatakan.

Menurut Widiyanto (2013 : 35) uji *Paired Sample T-Test* atau uji sampel berpasangan merupakan salah satu pengujian yang dilakukan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Berikut hasil uji hipotesis melalui *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 17 for windows.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre Test		130,01	75	16,894	1,951
Post Test		150,01	75	14,440	1,667

Berdasar pada tabel diatas dapat diketahui bahwa skor mean pada *Pretest* sebesar 130,01 sedangkan skor mean pada saat *Posttest* adalah 150,01 menunjukkan adanya perbedaan nilai rerata siswa sebelum dan sesudah mengimplementasikan media webquest pemilihan karier , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan siswa dalam pemilihan karier mengalami peningkatan. Selain itu, untuk membuktikan hipotesis penelitian maka dilakukan uji *Paired Sample T-Test* dengan melihat nilai signifikansi dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a. Jika nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Setelah dilakukan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T-Test*

	Paired Differences						t	Df	Sig. (2- tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference								
				Lower	Upper							
Pre PairTest - 1 Post Test	- 20,000	11,036	1,274	-22,539	-17,461	- 15,695	-7,75	74	,000			

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, ($< 0,05$) atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima yang mana artinya terdapat beda signifikan pada tingkat pemilihan karier siswa sebelum dan setelah diberikan media *webquest*. Sehingga ditarik sebuah kesimpulan terdapat peningkatan pemilihan karier pada siswa SM.

Kesimpulan

Berdasar pada hasil penelitian & pengembangan media *webquest* untuk meningkatkan pemilihan karier peserta didik SMK Muhammadiyah Cilegon didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan produk berupa media *webquest* dilakukan dengan mengikuti prosedur secara bertahap mengikuti langkah-langkah yang ada dalam model pengembangan *borg & gall* yang telah disederhanakan oleh PUSLITJAKNOV menjadi 5 tahapan. Produk yang dikembangkan berupa *website* yang diberi nama “*webquest*” dengan format PHP 5.6 yang dapat diakses melalui laptop dan *smartphone*. Media *webquest* yang dikembangkan berisikan instrumen tes peminatan karier yang

kemudian dilanjutkan dengan pemilihan jenis-jenis karier yang disesuaikan dengan hasil pengisian instrumen, kemudian dalam jenis-jenis karier juga dijelaskan mengenai deskripsi dari masing-masing pekerjaan disertai penjelasan tentang gaji, pendidikan apa saja yang dibutuhkan, alat-alat yang mendukung dalam pekerjaan disertai format animasi dan pewarnaan yang disesuaikan agar membantu mendeskripsikan kepada pengguna.

2. Media *webquest* untuk meningkatkan pemilihan karier pada siswa SMK dinyatakan layak digunakan sebagai media pemilihan karier pada siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 97,5 dan ahli media 83,75. Berdasarkan hasil tersebut media *webquest* pemilihan karier layak digunakan untuk media pendukung layanan bimbingan karier pada siswa SMK.
3. Media *webquest* efektif untuk meningkatkan pemilihan karier pada siswa SMK Muhammadiyah Cilegon, dengan hasil uji efektivitas menggunakan analisis *paired sample t-test*, didapatkan nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 72,2 sedangkan nilai rata-rata *ost-test* adalah 83,3, di mana skor *Pre-test* < *Post-test* artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberikan media *webquest* pemilihan karier, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam membuat pilihan karier mengalami peningkatan. Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh dari uji efektivitas adalah 0,000 (<0,05) atau dengan kata lain *Ho* ditolak dan *Ha* diterima yang mana artinya media *webquest* efektif dalam meningkatkan pemilihan karier siswa.

Referensi

- Bhagaskara, A. E., Firdausi, A. K., & Syaifuddin, M. (2021). *Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo*. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 104-119.
- Dalal, P. K., Roy, D., Choudhary, P., Kar, S. K., & Tripathi, A. (2020). Emerging mental health issues during the COVID-19 pandemic: An Indian perspective. *Indian journal of psychiatry*, 62(Suppl 3), S354.
- Emzir. (2015). Teori dan Pengajaran Penerjemahan. Rajawali Pers, Jakarta.

Fadli, R. P., Alizamar, A., & Afdal, A. (2017). Persepsi siswa tentang kesesuaian perencanaan arah karir berdasarkan pilihan keahlian siswa sekolah menengah kejuruan. *Konselor*, 6(2), 74-82.

Ginsberg, E., Ginsburg, S. W., Axelrad, S., & Herma, J. L. (1951). Occupational choice: An approach to a general theory.

Hartung, P. J., Porfeli, E. J., & Vondracek, F. W. (2005). Child vocational development: A review and reconsideration. *Journal of vocational behavior*, 66(3), 385-419.

Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society* (Vol. 111). Chicago: University of Chicago press.

Savickas, M. L. (2002). Career construction. *Career choice and development*, 149(205), 14-38.

Setyadi, D., & Qohar, A. B. D. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi barisan dan deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1-7.

Sukardi, D.K. (1987). *Bimbingan Karir di Sekolah*. Balai Pustaka. Jakarta.

Super, D. E. (1990). A life-span, life-space approach to career development (pp. 197–261). *D. Brown, L. Brooks, & Associates, Career choice and development* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.

Taufik, M., Sutrio, S., Ayub, S., Sahidu, H., & Hikmawati, H. (2018). Pelatihan media pembelajaran berbasis WEB kepada guru IPA SMP kota Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1).

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.