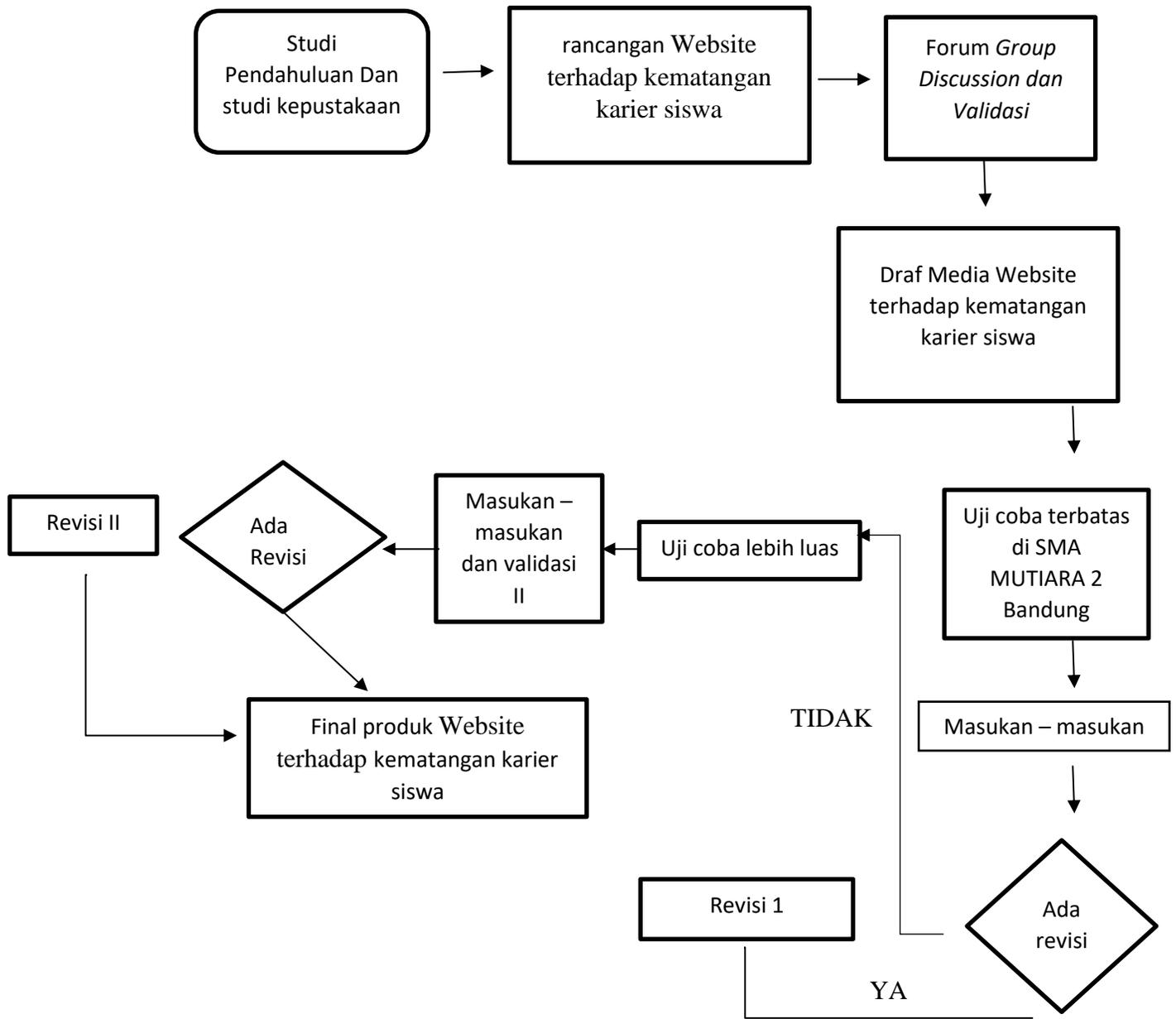


## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan Layanan Informasi Berbasis *Website* Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XI SMA MUTIARA 2 Bandung. Produk yang dihasilkan berupa *Website* yang membahas tentang kematangan karier siswa. Tahapan penelitian mengikuti tahapan pengembangan dari Borg and Gall (1983) seperti pada gambar pada halaman selanjutnya.



**Gambar 3.1**  
**Metode Research and Development menurut Borg and Gall**

Langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall (1983) sebagai berikut:

1. *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data)

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, juga ketersediaan SDM yang kompeten dan kecukupan waktu untuk mengembangkan. Adapun studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan, dan ini dilakukan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Sedangkan riset skala kecil perlu dilakukan agar peneliti mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. *Planning* (perencanaan)

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan di 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya dianalisis.

5. *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif.

Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama)

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model penggulangan). Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Contoh uji ini misal dilakukan di 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek. Pengumpulan data tentang dampak sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba (guru) sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.

7. *Operational Product Revision* (revisi produk)

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan post test. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada

evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan)

Langkah ini sebaiknya dilakukan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, dan uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk. Hasil uji lapangan berupa model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan di 10 sampai 30 sekolah dengan 40 sampai 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan hasilnya dianalisis.

9. *Final Product Revision* (revisi produk final)

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan. Penyempurnaan didasarkan masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala luas.

10. *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi)

Desiminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum-forum profesional di dalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun free untuk

dimanfaatkan oleh publik. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui quality control. Disamping harus dilakukan monitoring terhadap pemanfaatan produk oleh publik untuk memperoleh masukan dalam kerangka mengendalikan kualitas produk.

Penelitian ini hanya menggunakan tahap kesatu sampai tahap ketujuh saja, yakni dari tahap pengumpulan informasi awal sampai pada tahap revisi produk tahap ketujuh. Hal ini dikarenakan menurut Hasyim (2016:88) Borg and Gall menjelaskan bahwa 10 langkah dalam penelitian R & D dapat dibatasi, apalagi jika sumber keuangan terbatas. Langkah delapan, sembilan dan sepuluh, yaitu uji lapangan skala luas, revisi, diseminasi dan implementasi memerlukan biaya yang tidak sedikit. Sangat dimungkinkan memerlukan subjek uji coba yang berasal dari 10-30 Sekolah dengan maksimal 200 subjek menggunakan teknik pengumpulan data campuran. Langkah selanjutnya adalah merevisi untuk penyempurnaan produk. Diakhiri dengan diseminasi dan implementasi, dilakukan dengan mengadakan seminar nasional dan laporan dalam jurnal nasional maupun internasional.

## A. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dan Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah sebagai berikut

### 1. Uji Coba Terbatas

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengambil beberapa sampel siswa untuk menjadi validator kelayakan pengembangan layanan informasi karier berbasis *Website* terhadap kematangan karier. Peneliti mengambil 7 sampel dari siswa kelas XI SMA Mutiara 2 Bandung yang sudah memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian yang memiliki keterkaitan kematangan karier. Adapun nama-nama siswa sebagai validator uji coba terbatas, yaitu:

**Tabel 3.1**  
**Data Responden Uji Coba Terbatas**

NO	NAMA	KELAS	SEKOLAH
1	Melora Ardina	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
2	Fadli SB	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
3	Iqbal TN	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
4	Nissa	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
5	Achmad Julyana	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
6	Nadhira Nisa	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
7	Surya W	XI	SMA Mutiara 2 Bandung

### 2. Uji Coba Luas

Setelah menerima respon dari beberapa subjek uji coba terbatas, peneliti melakukan uji coba luas kepada 19 siswa dikelas XI - IIS SMA Mutiara 2 Bandung. Siswa tersebut memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai subjek penelitian dan tidak termasuk dari bagian siswa yang telah mengikuti uji coba terbatas sebelumnya. Adapun nama-nama siswa sebagai validator uji coba luas, yaitu:

**Tabel 3.2**  
**Data Responden Uji Coba Luas**

NO	NAMA	KELAS	SEKOLAH
1	Alvi Dwi Cahya	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
2	Dea Imelda	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
3	Ahmad Ramdani	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
4	Fitri Komariah	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
5	Yuni Setiawati	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
6	Mawar Mardiani	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
7	Dita M. S	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
8	Intan P. S	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
9	Nissa Agustiani	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
10	Neni Mardiana	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
11	Yulia Sari	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
12	Annisa Dzikra R	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
13	Rigi Nur Fajar	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
14	Arisman	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
15	Novi Ardiani	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
16	Lissa Amelia	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
17	Dina Melasari	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
18	Wina Agustiana	XI	SMA Mutiara 2 Bandung
19	Khoerunnisa	XI	SMA Mutiara 2 Bandung

## **B. Instrument Penelitian**

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap objek yang diteliti, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya disebut dengan instrument penelitian. Menurut Sugiyono (2016:148) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut Mahmud (2011:165), instrumen penelitian merupakan

alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting didalam penelitian (Puspitasari, 2017).

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen lembar validasi untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Website* terhadap kematangan karier siswa. Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan peserta didik kelas XI- IIS SMA Mutiara 2 Bandung

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan layanan Informasi berbasis *Website* terhadap kematangan karier siswa sebagai alat yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kisi- Kisi Instrumen Ahli Materi

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
Desain Layanan informasi	1. Kejelasan tujuan	2	1,2
	2. Relevansi antara aspek layanan informasi (Tujuan, Materi, Penggunaan Media)	2	3,4
	3. Keruntutan materi	2	5,6
Isi materi	4. Kualitas isi materi	2	7,8
	5. Aktualitas materi	2	9,10
	6. Cakupan Materi	2	11,12
	7. Kedalaman materi	2	13,14
Bahasa dan Komunikasi	8. Kebenaran bahasa	2	15,16
	9. Kesesuaian gaya bahasa	2	17,18
	10. Ketepatan redaksi layanan informasi	2	19

2. Kisi- Kisi Instrumen Ahli Media

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
<i>Usability</i>	1. Kemudahan penggunaan menu	2	1,2
	2. Efisiensi penggunaan <i>Website</i>	2	3,4
	3. Kemudahan mengakses alamat <i>Website</i>	2	5,6
	4. Aktualitas isi <i>Website</i>	2	7,8
<i>Functionality</i>	5. Penggunaan menu utama	2	9
	6. Penggunaan navigasi	1	10, 11
Komunikasi Visual	7. Komunikasi	2	12,13
	8. Kesederhanaan dan kemenarikan	2	14,15
	9. Kualitas Visual	2	16,17
	10. Penggunaan media bergerak (animasi, video)	2	18,19
	11. Penggunaan <i>layout</i>	2	20,21

3. Kisi- Kisi Instrumen Ahli Praktisi

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Validasi Instrumen Praktisi Bimbingan Dan Konseling**

<b>No</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
1	Desain Layanan Informasi	A. Relevansi antara aspek layanan informasi	2	1,2

2	Isi Materi	B. Kualitas isi materi	2	3,4
		C. Aktualitas materi	2	5,6
3	Bahasa dan Komunikasi	D. Kesesuaian gaya bahasa	2	7,8
		E. Ketepatan redaksi layanan	1	9
		F. Kebenaran bahasa	2	10,11
4	<i>Usability</i>	G. Kemudahan penggunaan menu	2	12,13
		H. Kemudahan mengakses alamat	2	14,15
		I. Aktualisasi isi <i>Website</i>	2	16,17
5	<i>Functionality</i>	J. Penggunaan menu utama	1	18
		K. Penggunaan navigasi	2	19,20
6	Komunikasi Visual	L. Komunikasi	2	21,22
		M. Kesederhanaan dan kemenarikan	2	23,24

		N. Penggunaan <i>layout</i>	2	25,26
--	--	--------------------------------	---	-------

4. Kisi- Kisi Instrumen Siswa

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Validasi Instrumen Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Soal	Nomor
1	Desain Layanan Informasi	A. Relevansi antara aspek layanan informasi	2	1,2
2	Isi Materi	B. Kualitas isi materi	2	3,4
		C. Aktualitas materi	2	5,6
3	Bahasa dan Komunikasi	D. Kesesuaian gaya bahasa	2	7,8
		E. Ketepatan redaksi layanan	1	9
		F. Kebenaran bahasa	2	10,11
4	<i>Usability</i>	G. Kemudahan penggunaan menu	2	12,13
		H. Kemudahan mengakses alamat	2	14,15

		I. Aktualisasi isi <i>Website</i>	2	16,17
5	<i>Functionality</i>	J. Penggunaan menu utama	1	18
		K. Penggunaan navigasi	2	19,20
6	Komunikasi Visual	L. Komunikasi	2	21,22
		M. Kesederhanaan dan kemenarikan	2	23,24
		N. Penggunaan <i>layout</i>	2	25,26

## 5. Kriteria Penilaian

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Penilaian**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
SL	4	Sangat Layak (Jika kelayakan <i>Website</i> dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (jika kelayakan <i>Website</i> dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (jika kelayakan <i>Website</i> dengan pernyataan pada angket kurang baik)
TL	1	Tidak layak (jika kelayakan <i>Website</i> dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

## **C. Prosedur Penelitian**

### 1. Tahap Analisis

#### a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berangkat dari adanya potensi atau masalah. Dalam penelitian ini, potensi dan masalah yang diteliti mengarah pada kematangan karier peserta didik, sebelumnya telah dilakukan prapenelitian menggunakan teknik wawancara kepada Guru Bimbingan dan Konseling untuk menemukan hambatan-hambatan serta yang menjadi penyebab rendahnya kematangan karier siswa. Hasil observasi dan wawancara akan menjadi pertimbangan dalam pembuatan produk, sekaligus potensi yang baik, ketika kebutuhan meningkat dan layanan yang tersedia belum dapat mencukupi kebutuhan yang ada, apalagi layanan dalam bentuk konvensional memerlukan ruang dan waktu yang lebih lama, perlu digunakan media yang dapat menjadi akses pencapaian sekaligus dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam aspek kematangan karier.

Pengembangan dan perbaikan yang dilakukan adalah dengan pembuatan media *Website* terhadap kematangan karier siswa, hal ini juga didasarkan pada proses pengembangan layanan yang ada. Media yang di gunakan adalah media yang mana familiar digunakan siswa dalam membaca dan mengetahui banyak hal melalui internet sehingga tentu media *Website* di zaman modern seperti saat ini tentu berkenaan dengan perkembangan media yang memuat inovasi baru dalam kegiatan bimbingan karier kedepannya. Dengan begitu peneliti akan membuat

inovasi baru dalam pelaksanaan layanan yang tentunya mengikuti alur perkembangan zaman dan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

#### b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah terkumpulkan, maka selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi yang didapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi hambatan atau permasalahan tersebut, dari data awal yang diperoleh peneliti dalam studi awal penelitian di SMA Mutiara 2 Bandung didapat informasi tentang hambatan-hambatan dalam pelaksanaan layanan, dan tidak terpenuhinya kebutuhan siswa akan kematangan kariernya. Hal itu ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang belum mengetahui, memahami karier itu seperti apa dan kebingungan Ketika di pertanyakan akan kemana setelah lulus sekolah. Berdasarkan informasi tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan layanan informasi berbasis *Website*. Data ataupun referensi yang dipergunakan oleh peneliti adalah buku tentang media pembelajaran, buku tentang kematangan karier dari berbagai sumber dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya.

#### 2. Tahap perancangan (*Design* Produk)

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu *Website* sebagai sarana media untuk membantu melaksanakan kegiatan layanan bimbingan dan konseling dengan tema kematangan karier siswa. *Website* ini akan membahas mengenai bagaimana karier setelah lulus SMA, Pemahaman Langkah pendaftaran ke Universitas Negri maupun Swasta, pencarian Pekerjaan, Motivasi Karier

berdasarkan rekomendasi BK, Pengetahuan Minat Bakat, sampai pengetahuan mencari beasiswa untuk siswa yang ingin melanjutkan ke perguruan tinggi.

Penelitian oleh Abisoye, Ganiyu, dan Blessing (2015) mengemukakan bahwa minat siswa yang tinggi terhadap penggunaan *Website* karena siswa dapat dengan mandiri secara online dapat memperoleh berbagai informasi baik informasi pendidikan maupun karir. Siswa dapat mengakses berbagai informasi yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling melalui *Website*. Sehingga produk di buat dengan tampilan sederhana dan mudah di akses hingga siswa dapat mengakses dimanapun ia berada dan dapat terus di baca.

### 3. Tahap Validasi

#### a. Validasi Ahli

Tahap ini merupakan proses penelitian untuk menilai apakah rancangan produk layak digunakan, dalam hal ini system yang dikembangkan secara rasional akan lebih efektif dari sistem layanan model yang ada sebelumnya atau tidak. Proses validasi produk melibatkan beberapa pakar, dalam sistem produk yang diteliti dilakukan oleh Ibu Maya masyita Suherman, M.pd selaku dosen validasi ahli materi; , Bapak Rezza Pahlevi, M.Pd selaku dosen validasi ahli media;, dan Ibu willya Novianty, M.Pd selaku praktisi bimbingan dan konseling.

#### b. Revisi/Perbaikan Produk

Setelah melakukan validasi desain maka akan dapat diketahui kelebihan dan kelemahan dari produk yang dibuat. Kelemahan tersebut selanjutnya

dikurangi dengan cara memperbaiki desain sistem produk oleh peneliti sampai sesuai dengan rekomendasi dari para ahli.

c. Uji Coba Produk

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media *Website* yang dirancang berjalan efektif sesuai fungsinya. Uji coba dilakukan secara terbatas pada 7 siswa kelas XI-IIS SMA Mutiara 2 Bandung. Pada tahap ini siswa akan diberi kebebasan untuk menjalankan produk penelitian dan memberi penilaian dan pendapat terhadap produk, dimulai dari desain media, isi materi, bahasa dan penulisan materi, usability, dan functionality. Hal ini berkenaan untuk menemukan kelebihan dan kelemahan dari produk yang peneliti buat, serta untuk dijadikan bahan revisi lanjutan oleh peneliti setelah uji coba produk pada siswa.

**D. Prosedur Pengolahan Data**

Setelah kegiatan (penelitian) terselesaikan dengan menggunakan beberapa metode yang telah di laksanakan, maka data yang telah terkumpul dianalisa dengan menggunakan teknik yang telah di pilih peneliti yaitu Statistik deskriptif. Peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui hasil uji yang dilakukan dalam bentuk angka persentase.

Adapun rumus yang digunakan untuk analisis deskriptif persentase (DP) adalah (Sudjana, 2001:129):

$$P = \frac{y}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P: Persentase

y: Skor yang diperoleh

n: Jumlah skor yang diperoleh

Hasil data penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian, sehingga digunakan analisis persentase. Hasil analisis dipresentasikan dengan tabel kriteria deskriptif persentase. Langkah-langkah perhitungan :

1. Menetapkan skor tertinggi
2. Menetapkan skor terendah
3. Menetapkan persentase tertinggi
4. Menetapkan persentase terendah
5. Menetapkan rentang persentase
6. Menetapkan interval

Adapun perhitungan pembagian kategori interval dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

$$\text{Menentukan maksimum} = \frac{\text{nilai perolehan klien (tertinggi)}}{\text{jumlah subjek}} \times 100\%$$

$$= \frac{104}{104} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

$$\text{Menentukan minimum} = \frac{\text{nilai perolehan klien (terendah)}}{\text{jumlah subjek}} \times 100\%$$

$$= \frac{0}{104} \times 100\%$$

$$= 0\%$$

Menentukan rentangan = skor maksimum% - skor minimum%

$$= 100\% - 0\%$$

$$= 100\%$$

Menentukan interval =  $\frac{\text{rentangan}}{\text{banyaknya kriteria}} \times 100\%$

$$= \frac{100}{4}$$

$$= 25\%$$

Setelah mencari persentase maka ditentukan kriteria dari persentase tersebut.

berikut disajikan interval dari kriteria validasi dari buku ajar produk R & D ini:

**Tabel 3.8**  
**Penilaian Validasi**

NO	KRITERIA	TINGKAT VALIDASI
1	75,01% - 100,00%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Valid (terlarang digunakan)

E. Jadwal Penelitian

**Tabel 3.9**  
**Jadwal Penelitian**

No	KEGIATAN	Bulan ke						
		12	1	2	3	4	5	6
1	Penyusunan Proposal	V						

<b>2</b>	Studi Pendahuluan dan Studi Pustaka		<b>V</b>					
<b>3</b>	Forum Group Discussion dan Validasi I, Desain Produk		<b>V</b>					
<b>4</b>	Ujicoba terbatas dan revisi produk		<b>V</b>	<b>V</b>				
<b>5</b>	Ujicoba lebih luas, Validasi II dan revisi Produk					<b>V</b>	<b>V</b>	
<b>6</b>	Uji Produk						<b>V</b>	
<b>7</b>	Penulisan Skripsi						<b>V</b>	<b>V</b>

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Proses Pengembangan *Website*

Pada pengembangan *Website* produk ini , penelitti menggunakan metode R&D Borg & Gall (1983) yang memiliki 10 Tahapan. Hasil dari proses pengembangan produk sesuai dengan metode yang digunakan yaitu:

###### a. *Research and Information colletion* (penelitian dan pengumpulan data)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi kasus untuk pengumpulan data dengan melihat urgensi pada kasus yang di alami di SMA Mutiara 2 Bandung dengan melakukan wawancara dengan guru bk di sekolah. Sehingga peneliti dapat memahami apa yang di butuhkan oleh peserta didik di SMA MUTIARA 2 Bandung.

Peneliti menganalisis hasil wawancara bersama guru bk dan menunjukkan bahwa siswa di SMA MUTIARA 2 Bandung masih dinilai kurang dalam layanan informasi karier yang akhirnya berdampak pada Minimnya Kematangan Karier siswa kelas XI SMA Mutiara 2 Bandung.

###### b. *Planning* (perencanaan)

Peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek penting dalam rencana tersebut meliputi produk tentang apa, tujuan dan manfaatnya apa, siapa pengguna produknya, mengapa produk tersebut

dianggap penting, dimana lokasi untuk pengembangan produk dan bagaimana proses pengembangan yang efektif.

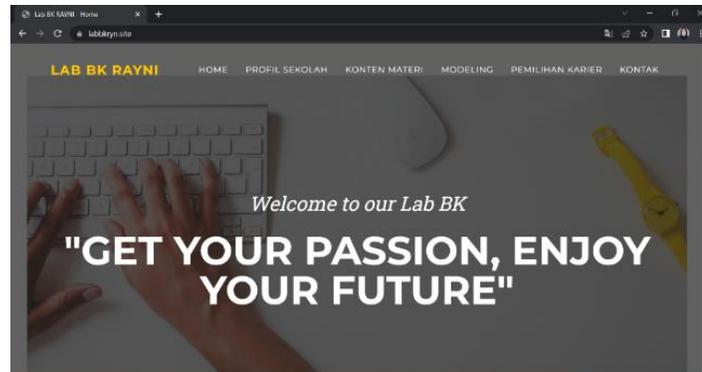
c. *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)

Pada Proses ini peneliti membuat draft produk yang mana hasilnya berfokus pada kepentingan atau urgensi yang di butuhkan peserta didik dalam perencanaan yang di kaji dan coba di visualisasikan sesuai kebutuhan peserta didik.

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

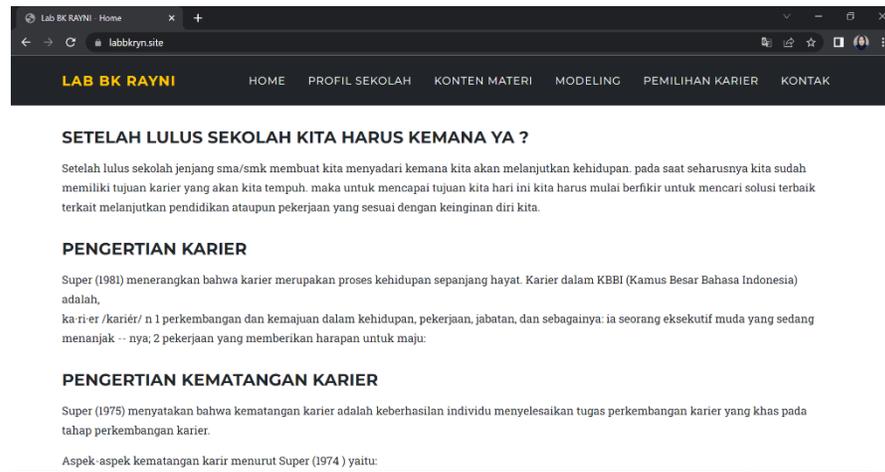
Desain Produk Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu *Website* sebagai media untuk membantu melaksanakan kegiatan layanan bimbingan dan konseling dengan tema kematangan karier siswa. Pada media *Website* ini peneliti memberikan design dengan materi informasi karier, pengertian karier, pengertian kematangan karier, profil sekolah, jenis perguruan tinggi, jalur kuliah, beasiswa, informasi PT yang menerima lapangan pekerjaan dengan Latar belakang Pendidikan SMA, informasi pernikahan, pengertian minat bakat, modeling tokoh berprestasi, gform pemilihan karier, kontak guru bk dalam bentuk wa yang langsung terhubung ke ponsel guru bk, dan kolom komentar bagi siswa yang ingin

mengemukakan pendapat maupun curah pendapat di *Website* yang akan langsung terhubung pada email guru bimbingan dan konseling.



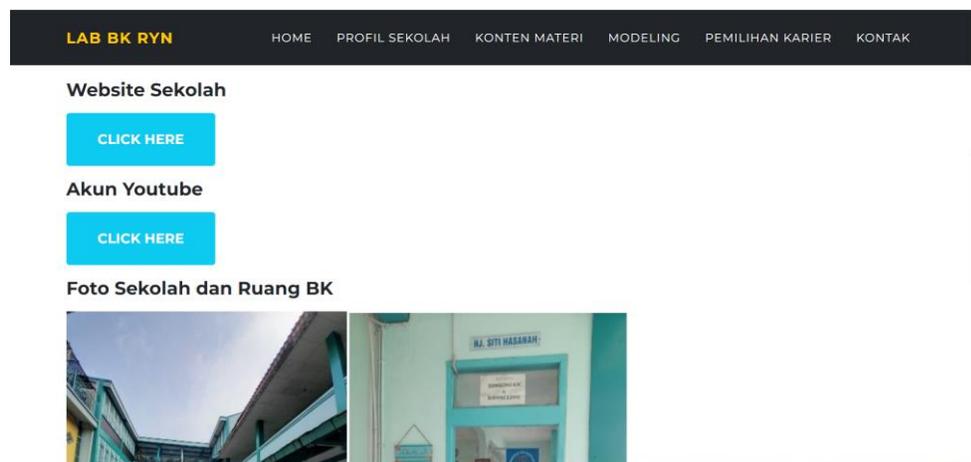
**Gambar 4.1**  
**Desain Produk**

Tampilan laman yang muncul pertama pada produk *Website* adalah sambutan untuk pembaca, pada halaman ini pembaca bisa melihat tools aktif home, profil sekolah konten materi, modeling, pemilihan karier, dan kontak guru BK. Pada isian selanjutnya di buka ke bagian bawah laman pertama akan muncul tampilan seperti di bawah ini



**Gambar 4.2**  
**Tampilan Materi Produk**

Pada tampilan selanjutnya yaitu tampilan pada profil sekolah, dimana pada laman ini terdapat *Website*, akun youtube sekolah informasi Gedung sebagai bentuk informasi umum.

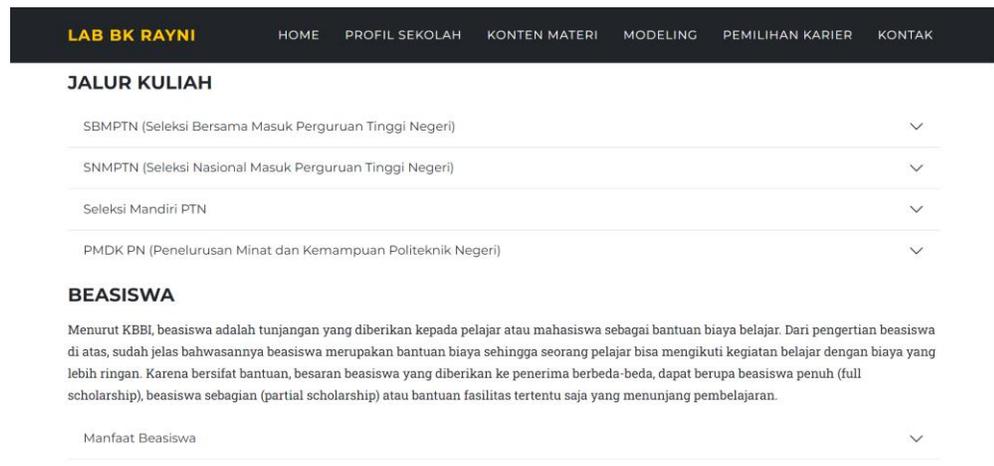


**Gambar 4.3**  
**Halaman Depan Website**

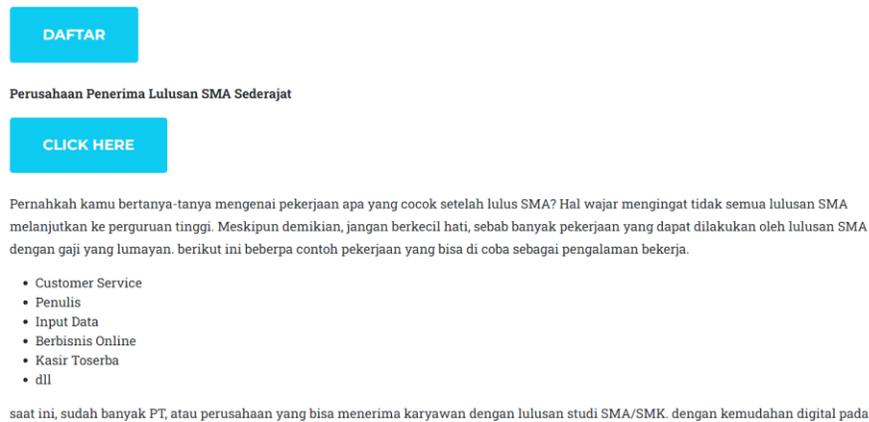
Halaman selanjutnya pada konten materi adalah berupa laman informasi lengkap seputar kematangan karier peserta didik.



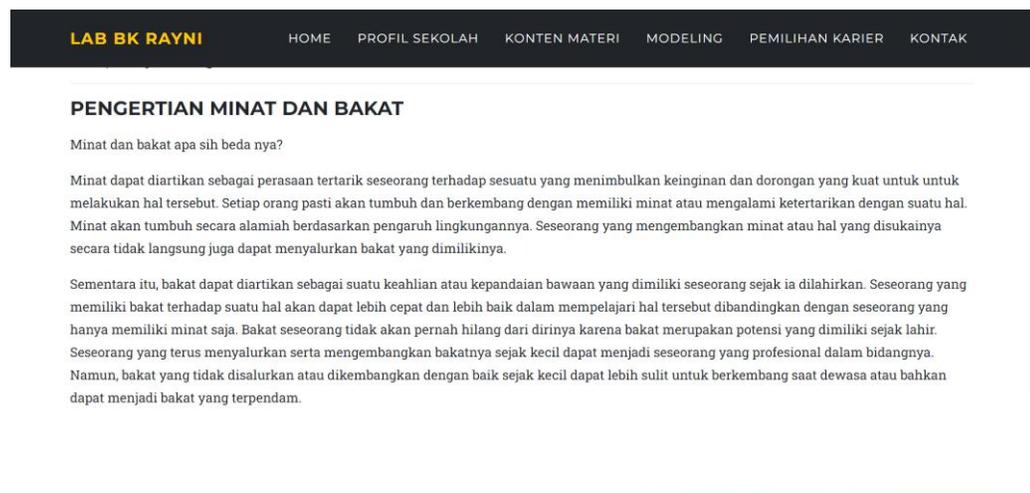
**Gambar 4.4**  
**Konten Isi Materi**



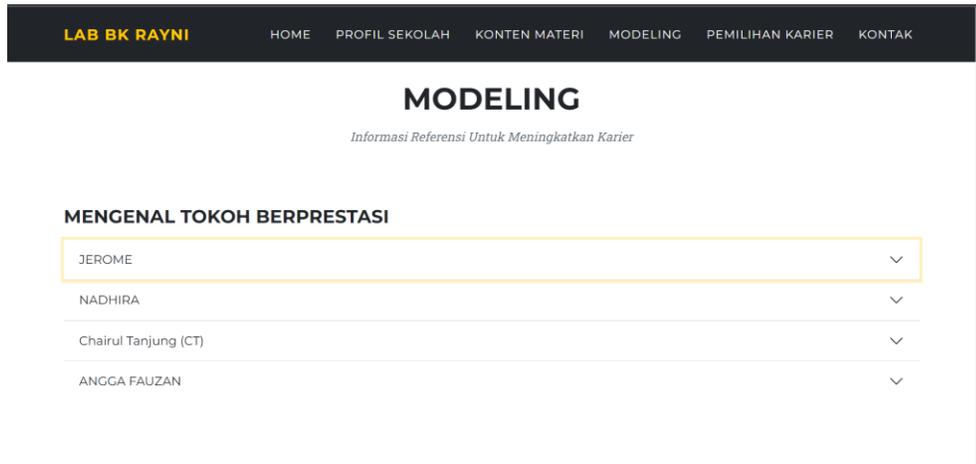
**Gambar 4.5**  
**Menu Perguruan Tinggi**



**Gambar 4.6**  
**Menu Pendaftaran**



**Gambar 4.7**  
**Menu Materi Minat dan Bakat**



**Gambar 4.8**  
**Menu Modeling**



**Gambar 4.9**  
**Menu Video**

Lab BK RAYNI - Kontak    Form Pemilihan Karier

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScN9eFH9zQGR3zVCWj9uWYgkKpBid1cRxZHcMjdmWru5VMA/viewform

## Pemilihan Karier

### Form Pemilihan Karier

Petunjuk Pengisian :

1. Silahkan isi biodata secara lengkap.
2. Silahkan isi 30 pernyataan dengan memilih Ya / Tidak yang sesuai dengan kepribadian anda.
2. Silahkan isi 30 pernyataan dengan memilih Ya / Tidak yang sesuai dengan kepribadian anda.

selmarayni300995@gmail.com (tidak dibagikan) Ganti akun

\* Wajib

NAMA LENGKAP \*

**Gambar 4.10**  
**Form Pemilihan Karier**

Lab BK RAYNI - Kontak    Form Pemilihan Karier

labbkryn.site/kontak.php

**LAB BK RAYNI**    HOME    PROFIL SEKOLAH    KONTEN MATERI    MODELING    PEMILIHAN KARIER    KONTAK

*Selma Rayni*

0813 1329 5317

Iniakunfileselma@gmail.com



Scan QR CODE Untuk Menghubungi  
Via WhatsApp Lebih Mudah

*Kirim Pesan Singkat*

Nama \*

Email \*

Pesan \*

**Kirim Pesan**

**Gambar 4.11**  
**Menu Informasi Kontak Guru BK**

d. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas yang peneliti lakukan, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi. uji ini akan dilakukan di 1 sekolah dengan menggunakan menggunakan 7 subjek uji coba. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti.

e. *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

f. *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama)

Pada tahap ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain. Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Dengan menggunakan 19 subjek. Pengumpulan data tentang

dampak sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi.

g. *Operational Product Revision* (revisi produk)

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan yang berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

2. Pentingnya pengembangan

Kematangan karier adalah bagian penting dari perkembangan remaja, karena karier adalah suatu aspek yang menyangkut kehidupan dan juga masa depan siswa. Berdasarkan penelitian ini peneliti berupaya membuat Layanan Informasi Karier Berbasis *Website* yang mana tentu penulis mengharapkan mampu mengembangkan kematangan karir siswa karena :

- a. Dalam kondisi adaptasi kebiasaan baru pandemic covid-19 ini, siswa dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri demi memutus rantai penyebaran virus covid-19. Namun hal tersebut ternyata semakin memberikan efek ketidak fahaman siswa terkait kematangan karir yang perlu di bentuk untuk mencapai hasil dan tujuan kematangan karier yang baik.
- b. Kematangan karir berkesinambungan antara pemutusan karir pendidikan atau pekerjaan maka harus di pilih secara terarah.
- c. Layanan Informasi Karier Berbasis *Website* akan mejadi output yang menarik untuk siswa untuk memahami pembahasan informasi terkait terkait kematangan karir.
- d. Layanan yang di berikan di sekolah masih berupa layanan bimbingan karir dengan media power point yang masih kurang menarik perhatian siswa.

produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan solusi yang tepat. Asumsi tersebut didukung dengan beberapa teori terkait hubungan produk yang dikembangkan dengan keterampilan yang ingin dikembangkan. Peneliti berasumsi bahwa:

1. Siswa kelas XI SMA MUTIARA 2 BANDUNG akan memiliki kemampuan kematangan karir yang matang
2. Produk yang dihasilkan berupa Layanan Informasi Karier Berbasis *Website* yang dapat di jadikan sebagai referensi guru BK di sekolah untuk

menjadikan bagian layanan yang bertujuan untuk meningkatkan kematangan karir siswa.

3. Dengan menggunakan teknik modeling siswa akan lebih mudah memahami materi kematangan karir dengan interaktif dan menyenangkan.
4. Produk yang di buat ini sangat efektif bagi siswa maupun guru bk, karena yang penulis tuju adalah usia remaja dimana usia tersebut memerlukan bimbingan yang menarik dan dapat di baca atau di lihat di mana saja sesuai kebutuhan serta dapat di baca dengan menyenangkan sehingga siswa dapat menentukan kematangan karir nya.

a. Spesifikasi Produk yang di harapkan

Dalam melakukan pengembangan media *Website* terhadap *Website* siswa, penulis mengharapkan produk yang dihasilkan dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Produk : *Website*
- b. Tempat pelaksanaan : Ruang Kelas
- c. Durasi : 3 x 40 menit
- d. Orang yang terlibat :
  1. Selma Rayni sebagai peneliti dan pemilik admin *Website* Lab Bk
  2. Siswa kelas XI SMA Mutiara 2 Bandung sebagai subyek penelitian
  3. Kesiswaan dan Guru BK sebagai penanggung jawab dalam penelitian yang berlangsung.

4. Dosen Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi selaku ahli materi dan ahli media
5. Pengemasan : link <https://labbkryn.site/index.php>
6. Proses pembuatan : pembuatan materi isi produk, perancangan design tampilan, pembelian domain, penginputan materi.
7. Isi *Website* : materi informasi karier, pengertian karier, pengertian kematangan karier, profil sekolah, jenis perguruan tinggi, jalur kuliah, beasiswa, informasi PT yang menerima lapangan pekerjaan dengan Latar belakang Pendidikan SMA, informasi pernikahan, pengertian minat bakat, modeling tokoh berprestasi, gform pemilihan karier, kontak guru bk dalam bentuk wa yang langsung terhubung ke ponsel guru bk, dan kolom komentar bagi siswa yang ingin mengemukakan pendapat maupun curah pendapat di *Website* yang akan langsung terhubung pada email guru bimbingan dan konseling.

b. Langkah-langkah pengembangan produk

Langkah – langkah pengembangan produk *Website* yang di buat sebagai berikut:

1. Observasi/diskusi bersama guru dan wali kelas di sekolah mengenai

kebutuhan yang ada pada sekolah sebagai subyek penelitian.

2. Menentukan konsep sesuai dengan kebutuhan subyek penelitian
3. Menyiapkan materi untuk dibahas dalam produk yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan subyek Materi yang dibuat harus berdasarkan ahli teori pada variable yang di bahas
4. **Planing** : menentukan tujuan *Website* dengan klien, fitur-fitur yang dibutuhkan untuk menjalankan *Website*, dan menentukan elemen visual lainnya.
5. **Sitemap and wireframe creation** : sitemap garis besar struktur halaman yang akan membentuk *Website* dan Wireframing adalah dasar dari *Website* yang dirancang dengan baik.
6. **Design** : Pada tahap ini, Designer akan membuat design mockup, layout, prototype *Website*.
7. **Development & Testing** : Pada tahap ini, *Web Designer* akan melakukan pengkodean menerjemahkan mockup design ke halaman *Web* yang sebenarnya. Ini seharusnya menjadi langkah yang paling panjang karena anda akan melakukan uji coba setelah *Website* selesai dan sebelum *Website* di publis, proses uji coba ini dinamakan beta tester.
8. **Lunch** : Pada tahap ini *Website* sudah selesai melewati proses Development & Testing, sehingga *Website* akan dipublikasikan ke internet.

9. **Maintenance** : Tahap maintenance adalah tahap akhir dari pembuatan *Website*, ditahap ini *Website* akan dilakukan pengecekan mingguan seperti : backup file & database, improve backlink, improve visitors, bug checker, health checker, improve SEO, Domain & Hosting.

c. Langkah-langkah akses *Website*

Langkah untuk membuka *Website* Lab Bk ini sangat mudah dan dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik, maupun guru, atau orang lain. Di antara nya :

1. Masuk pada google chrome
2. Masukkan alamat *Web* dengan link <https://labbkryn.site/index.php>
3. Halaman *Web* bisa di akses.

3. Hasil Pengembangan Media *Website*

a. Hasil Uji kelayakan Produk Oleh ahli materi

Uji kelayakan dari Ahli Materi adalah uji untuk memvalidasi apakah materi produk yang dirancang oleh peneliti layak digunakan atau tidak dengan mempertimbangan segala aspek. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Ibu Maya Masyita Suherman, M.Pd. Dalam uji kelayakan produk oleh ahli materi, ada 3 aspek penilaian yang menjadi poin penting, yaitu Desain Layanan informasi, Isi Materi, Bahasa dan Komunikasi. Hasil yang diperoleh secara keseluruhan dari Uji Produk materi adalah **98,3%**. Sehingga menurut hasil tersebut produk sangat layak di gunakan tanpa revisi. Secara lebih jelas hasil uji kelayakan produk tertera pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Design layanan Informasi	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	Isi Materi	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
3	Bahasa dan Komunikasi	95 %	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
Rata -Rata		98,3%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

b. Hasil uji kelayakan Produk oleh ahli media

Uji kelayakan dari Ahli produk adalah uji untuk memvalidasi apakah produk yang dirancang oleh peneliti dapat digunakan atau tidak dengan mempertimbangan segala aspek. Ada 3 aspek penilaian yang menjadi poin penting , yaitu *Usability*, *Functionality*, Komunikasi Visual. Hasil yang di peroleh secara keseluruhan uji produk media adalah **100%**. Sehingga media dapat di giunakan sangat layak oleh ahli media. . Secara lebih jelas hasil uji kelayakan produk tertera pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

NO	Aspek	Persentase	Kriteria
1	<i>Usability</i>	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	<i>Functionality</i>	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
3	Komunikasi Visual	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
Rata -Rata		100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

c. Hasil Uji kelayakan Produk oleh Ahli Praktisi

Uji kelayakan dari Praktisi adalah uji untuk memvalidasi apakah materi produk yang dirancang oleh peneliti layak digunakan atau tidak dengan mempertimbangan segala aspek Uji ini dilakukan oleh Ibu Willya Novianty, M.Pd. Dalam uji kelayakan produk oleh ahli ada 6 aspek penilaian yang menjadi poin penting yang di peroleh secara keseluruhan yaitu, Desain Layanan Informasi, isi materi, Bahasa dan komunikasi, usability, *Functionality*, komunikasi visual. dari uji produk oleh praktisi memuat hasil **99,1%** sehingga memuat hasil produk sangat layak di gunakan. . Secara lebih jelas hasil uji kelayakan produk tertera pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Praktisi**

No	Aspek	Persentase	Kriteria
----	-------	------------	----------

1	<i>Design</i> Layanan Informasi	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	Isi Materi	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
3	Bahasa Dan Komunikasi	95%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
4	<i>Usability</i>	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
5	<i>Funcctionality</i>	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
6	Komunikasi Visual	100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
Rata-Rata		99,1%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

d. Hasil Uji kelayakan Produk oleh Siswa secara terbatas

Uji kelayakan dari pengguna atau siswa kelas XI SMA Mutiara Bandung adalah uji untuk melihat langsung respon pengguna dari produk yang telah dibuat peneliti setelah melalui uji ahli dan revisinya serta melihat gambaran deskriptif dari produk yang dirancang oleh peneliti layak digunakan atau tidak dengan pertimbangan segala aspek. Uji ini menggunakan 7 sampel siswa kelas XI SMA Mutiara Bandung. Ada 6 Aspek yang menjadi poin penting dalam uji Kelayakan produk *Web*, diantaranya: *Design* layanan Informasi, Isi Materi, Bahasa dan Komunikasi, *Usability*, *Functionality*, Komunikasi Visual. Hasil yang diperoleh dari Uji Produk adalah **97,9%**

sehingga produk ini di anggap layak di gunakan. . Secara lebih jelas hasil uji kelayakan produk tertera pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Produk**

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	<i>Design</i> Layanan Informasi	96,4%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	Isi Materi	99,1%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
3	Bahasa Dan Komunikasi	99,2%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
4	<i>Usability</i>	98,8%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
5	<i>Functionality</i>	95,2%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
6	Komunikasi Visual	98,8%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
	Rata-Rata	97,9%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

e. Hasil uji kelayakan Produk oleh siswa secara luas

Uji kelayakan dari pengguna atau siswa kelas XI SMA Mutiara Bandung adalah uji untuk melihat langsung respon pengguna dari produk yang telah dibuat peneliti setelah melalui uji ahli dan revisinya serta melihat gambaran deskriptif dari produk yang dirancang oleh peneliti layak digunakan atau tidak dengan

mempertimbangkan segala aspek. Uji ini menggunakan 7 sampel siswa kelas XI SMA Mutiara Bandung. Ada 6 Aspek yang menjadi poin penting dalam uji Kelayakan produk *Web*, diantaranya: *Design* layanan Informasi, Isi Materi, Bahasa dan Komunikasi, *Usability*, *Functionality*, Komunikasi Visual. Hasil yang diperoleh dari Uji Produk adalah **95,1%** sehingga produk penelitian ini dianggap sangat layak di gunakan tanpa revisi. Secara lebih jelas hasil uji kelayakan produk tertera pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji coba Produk Kepada Siswa**

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1	<i>Design</i> Layanan Informasi	96,7%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	Isi Materi	91,7%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
3	Bahasa Dan Komunikasi	95%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
4	<i>Usability</i>	94,9%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
5	<i>Functionality</i>	98,2%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
6	Komunikasi Visual	94,5	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
Rata-Rata		95,1 %	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

### 3. Respon Guru dan siswa terhadap pengembangan

#### a. Respon Guru Terhadap Pengembangan Media

Dalam mengetahui bagaimana respon guru bimbingan dan konseling yang mengajar di SMA Mutiara 2 Bandung terhadap pengembangan media *Website* sebagai alat bantu dalam kegiatan bimbingan dan konseling, peneliti melakukan wawancara kepada guru BK dan penanggung jawab kesiswaan. Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut.

Pertanyaan pertama yaitu, “Apa saja kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat kegiatan layanan bimbingan dan konseling berlangsung?” ibu lia menjawab “Peserta didik biasanya mengalami kesulitan berupa sulitnya interaksi dengan guru dikarenakan peserta didik malu dan takut sulit memahami materi”.

Pertanyaan kedua yaitu, “Faktor apa yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?” LA menjawab, ”kurangnya media yang tersedia disekolah, sekolah hanya memiliki proyektor untuk menjadi media. Sehingga biasanya gueu akan memberikan layanan BK dengan menggunakan power point saja. Namun, jika kami menggunakan proyektor, waktu akan habis digunakan untuk pemasangan proyektor dan setting tempat jadi menurut saya itu kurang efektif”.

Pertanyaan ketiga yaitu, “Apa reaksi siswa ketika tidak dapat memahami materi yang bapak sampaikan?” Guru bimbingan dan konseling menjawab, “siswa menjadi diam ketika diberi pertanyaan dan siswa jadi tidak melakukan

implementasi dari kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang telah diberikan”.

Pertanyaan keempat yaitu, “Apa siswa menyukai kegiatan bimbingan dan konseling? “ Guru bimbingan dan konseling menjawab, ”siswa menyukai kegiatan bimbingan dan konseling karena menurutnya pelajaran bimbingan dan konseling merupakan waktu luang mereka untuk refreshing setelah melakukan mata pelajaran lain”.

Pertanyaan kelima yaitu, “Media apa yang biasa digunakan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling?” Guru bimbingan dan konseling menjawab, “ biasanya saya menggunakan peralatan seadanya seperti alat tulis, atau peralatan peralatan seperti toples bekas , pohon karier, dan sebagainya sebagai media dalam penyampaian materi layanan”.

Pertanyaan keenam yaitu, “Apakah siswa antusias dalam pengembangan media *Website* sebagai alat bantu di kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang dibuat oleh peneliti?” Guru bimbingan dan konseling menjawab, “iya sangat antusias karena *Website* menjadi hal yang baru di sekolah kami sebagai media layanan bimbingan dan konseling, ditambah lagi media *Website* mengikuti perkembangan zaman sekarang. Sehingga tentu memberikan pengalaman baru dan menjadi wadah baru bagi siswa untuk lebih dekat dengan Bimbingan dan Konseling”

Pertanyaan ketujuh yaitu, “Apakah siswa memahami materi yang disampaikan di *Website* yang mungkin terlihat di implementasi dalam

kehidupan sehari-hari?” Guru bimbingan dan konseling menjawab, “iya sepertinya memahami, karena pada saat mereka diajak untuk berdiskusi dikelas, mereka cukup antusias melihat karir dan potensi karier mereka di bangun harus seperti apa, dan mereka lebih memahami bagaimana alur untuk mendapatkan pendidikan lanjutan maupun beasiswa yang bisa di peroleh. Selain itu siswa juga jadi memahami sekolah mana yang bisa mereka daftarkan sebagai sekolah pilihan mereka.”.

Pertanyaan kedelapan yaitu, ”Manfaat apa yang dirasakan oleh ibu selaku guru bimbingan dan konseling dengan adanya pengembangan media *Website* terhadap kematangan karier siswa?” Guru bimbingan dan konseling menjawab, ”saya merasa menjadi lebih banyak terbantu oleh media yang dibuat oleh peneliti karena inovasi yang baik hebat dan mengikuti perkembangan zaman. Serta media *Website* bisa di buka dimana saja dan kapan saja. Sehingga siswa tidak kesulitan dalam menyampaikan keinginannya kepada orang tua sebagai mana izin orang tua dan dukungan terkait penting dengan adanya kematangan karier peserta didik. Selain itu karna peneliti menyiapkan kolom curhat online. Sehingga siswa yang enggan datang untuk bimbingan bisa dengan melalui kolom tersebut hingga pelayanan bimbingan dan konseling lebih maksimal.

#### b. Respon Siswa Terhadap Pengembangan media

Dalam mengetahui bagaimana respon siswa dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang di laksanakan pada siswa SMA MUTIARA 2 Bandung , dengan menggunakan media *Website* sebagai alat bantu yang telah

dikembangkan, peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas XI Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut.

Pertanyaan pertama yaitu, “Apa kesulitan yang dialami oleh kalian saat kegiatan layanan bimbingan dan konseling berlangsung?” Siswa menjawab “jenuh”. Pertanyaan kedua yaitu, “Faktor apa yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?” Siswa menjawab, “tidak menarik karena guru terlalu banyak menyampaikan materi, selain itu materi yang di berikan tidak bisa di baca lagi sehingga kami cepat lupa dan akhirnya malas bertanya Kembali”.

Pertanyaan ketiga yaitu, “Apa reaksi kalian ketika tidak dapat memahami materi yang disampaikan?” Siswa menjawab, “diam saja karena tidak berani berpendapat”. Pertanyaan keempat yaitu, “Apa kalian menyukai kegiatan bimbingan dan konseling?” Siswa menjawab “suka kalau menarik karna BK menjadi tempat kami *refreshing* dari kegiatan sekolah”

Pertanyaan kelima yaitu, “Media apa yang biasa digunakan oleh guru bimbingan dan konseling kalian dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling?” Siswa menjawab “biasanya suka pake powerpoint di google classroom, kalau dikelas suka pake alat tulis seadanya”. Pertanyaan keenam yaitu, “Apakah kalian antusias dalam pengembangan media *Website* sebagai alat bantu di kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang dibuat oleh peneliti?” Siswa menjawab “sangat antusias karena *Website* nya banyak tombol aktif sehingga kami tidak kesulitan dalam mencari lagi sumber materi atau laman yang kami butuhkan untuk mencari kampus atau lapangan pekerjaan”.

Pertanyaan ketujuh yaitu, “Apakah kalian memahami materi yang disampaikan dengan melakukan implementasi *Website* dalam kehidupan sehari-hari?” Siswa menjawab “iya saya jadi bisa mengetahui tips , motivasi belajar, selain itu kami tidak kesulitan mencari sekolah lanjutan. Dan kami jadi mudah bicara dengan orang tua terkait sekolah lanjutan yang ingin di capai. Pertanyaan kedelapan yaitu, “Manfaat apa yang dirasakan oleh kalian dengan adanya pengembangan media *Website* terhadap kematangan karier siswa?” Siswa menjawab “saya mendapat sekolah swasta yang di pilih Bersama di rumah dengan orang tua dan saya diskusikan dengan guru bk di sekolah dengan cukup memperlihatkan info yang ada pada *Web*”.

#### 4. Kendala- kendala dalam proses pengembangan

Selama proses pengembangan media *Website*, peneliti menghadapi berbagai macam kendala yang diantaranya sebagai berikut:

- a. Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa
- b. Penggunaan bahasa harus sesuai dengan usia siswa serta pemilihan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti itu sangat penting.
- c. Pemilihan background harus sesuai dengan tulisan
- d. Pemilihan font harus sesuai
- e. Bagi pengguna yang tidak memiliki kuota internet akan kesulitan dalam mengakses *Website* tersebut
- f. Minimnya jumlah siswa di sekolah tersebut.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Proses Pembengan Layanan Informasi berbasis *Website***

Menurut Prayitno (2008:259) Layanan informasi adalah layanan bimbingan konseling yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan) yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik. Sedangkan Layanan informasi menurut Nursalim (2002:22) mengemukakan kegiatan bimbingan yang bermaksud membantu siswa untuk mengenal lingkungannya, yang sekiranya dapat dimanfaatkan untuk masa kini maupun masa yang akan datang.

Winkel (2018 ) mengemukakan ada tiga alasan pokok mengapa layanan informasi merupakan usaha virtual dalam keseluruhan program bimbingan yangterencana dan terorganisasi. (1) siswa membutuhkan informasi yang relevan sebagai masukan dalam mengambil ketentuan mengenai pendidikan lanjutan sebagai persiapan untuk memangu suatu jabatan di masyarakat. (2) pengetahuan yang tepat dan benar membantu siswa untuk berfikir lebih rasional tentang perencanaan masa depan dan tuntutan penyesuaian diri daripada mengikuti sembarang keinginan saja tanpa memperhitungkan kenyataan dalam lingkungan hidupnya. Informasi yang relevan dapat membebaskan siswa dari keterikatan pada pola pikir yang kaku, dan sekaligus memperluas cakrawala pandangannya.(3)

informasi yang sesuai dengan daya tangkapnya menyadarkan siswa akan hal-hal yang tetap dan stabil, serta hal-hal yang akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di dalam Internet. Sedangkan menurut Samsudin (2011) menjelaskan bahwa *Website* adalah halaman yang memuat berbagai macam informasi yang terkoneksi dengan jalur internet sehingga dapat terhubung dan bisa diakses secara langsung di seluruh belahan dunia, tanpa batasan.

Super (2011) menyatakan kematangan karier adalah keberhasilan seseorang menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karier yang khas pada tahap perkembangan tertentu. Kematangan karier dapat didefinisikan dengan membandingkan tugas perkembangan yang dilaluinya dengan tugas perkembangan pada usia tersebut. Selain itu, kematangan karier mengacu pada kemampuan individu untuk menyelesaikan dan menguasai tugas dalam kariernya.

Pengembangan Layanan Informasi berbasis *Website* ini menggunakan metode R&D yaitu *research and development* menurut Borg and Gall (1983) yang menyebutkan metode pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan yaitu: *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data), *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba), *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama),

*Operational Product Revision* (revisi produk), *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan), *Final Product Revision* (revisi produk final), *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi).

Namun, penelitian ini hanya dibatasi sampai ke tahap ketujuh saja. Karena menurut Hasyim (2016) Borg and Gall menjelaskan bahwa 10 langkah dalam penelitian R & D dapat dibatasi, apalagi jika sumber keuangan terbatas. Jika penelitian ini dilakukan hingga tahap akhir, maka diharuskan untuk mengambil sampel 10-30 sekolah untuk subjek penelitian. Dengan begitu peneliti melakukan penelitian hingga tahap ke tujuh yakni revisi produk setelah uji coba kepada siswa di satu sekolah saja.

Pengembangan produk ini dimulai dari penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan di SMA MUTIARA 2 Bandung dengan melakukan wawancara dan observasi kepada guru bimbingan dan konseling juga kesiswaan. Lalu setelah mendapatkan data dilakukanlah perencanaan awal sesuai kebutuhan para siswa yaitu mengenai kematangan karier. Peneliti melakukan perancangan draft produk awal untuk membuat *Website* sebagai media dengan inovasi terbaru dalam Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut.

Setelah perancangan produk, peneliti melakukan uji validasi kepada dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru praktisi. Hal tersebut dilakukan karena untuk menguji kelayakan relevansi materi dan media serta kebutuhan dilapangan. Peneliti melakukan beberapa revisi dari pendapat para dosen ahli sehingga bisa melakukan uji coba kepada peserta didik. Peneliti mengambil 7 sampel siswa

sebagai validator produk dan memberi instrumen untuk uji validasi. Setelah mengolah data hasil uji validasi, dan data menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi. Demikian proses pengembangan layanan informasi berbasis *Website* yang dilakukan oleh peneliti.

## 2. Hasil uji kelayakan Pengembangan media *Website*

Bimbingan dan konseling dikenal sebagai suatu layanan untuk peserta didik di sekolah. Bimbingan dan konseling merupakan ilmu yang bergerak dalam bidang human services.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan sebuah pengembangan media bimbingan dan konseling agar dapat membantu tercapainya tugas perkembangan siswa dengan efektif. Sunaryo (1996 ) menunjukkan bahwa program bimbingan dan konseling di sekolah akan berlangsung efektif, apabila didasarkan kepada kebutuhan nyata dan kondisi objektif perkembangan peserta didik (Nurhudaya, 2005).

Layanan informasi karir yang disimpulkan sebagai layanan bimbingan yang memungkinkan peserta didik dan pihak- pihak lain yang dapat memberikan pengaruh yang besar kepada peserta didik dalam menerima dan memahami informasi yang berwatak pendidikan dan bertujuan membantu siswa menyusun rencana karir dan menyiapkan diri untuk kehidupan kerja. Menurut Ibrahim sebagaimana dikutip oleh Prameswati (2013:4) ada hal- hal yang perlu dipertimbangkan jika ternyata terdapat kesalahan dalam pemilihan karir, antara

lain: (1). Berapa banyak kerugian materi, mental, dan waktu yang terbuang, (2). Waktu yang harus dihabiskan untuk mengatasi ketinggalan dan mencapai sukses masa depan, (3). Uang yang harus dihabiskan, (4). Orang yang dikecewakan, (5). Berbagai stress akibat rasa bersalah, kalah, dan umur. Melihat berbagai kerugian yang akan timbul jika terjadi kesalahan dalam memilih perguruan tinggi maupun pilihan jabatan tersebut mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan dalam mengambil putusan karir yang tepat.

Setelah melakukan wawancara dan observasi bersama guru bimbingan dan konseling untuk mengetahui kebutuhan perkembangan siswa disekolah, peneliti mendapatkan hasil kematangan karier yang cukup krisis hal itu terlihat Ketika peneliti bertanya kepada siswa setelah lulus jenjang SMA. Padahal menurut Super (1977) mendefinisikan kematangan karier sebagai keberhasilan individu untuk menyelesaikan tugas perkembangan karier yang khas bagi tiap tahap perkembangan tertentu. Kematangan karier diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat pilihan serta keputusan karier yang tepat dan realistis.

Dengan demikian, peneliti melakukan sebuah pengembangan produk yaitu *Website* dengan tema kepercayaan diri yang dikembangkan dengan metode research and development menurut Borg and Gall. Penelitian ini melewati beberapa tahap validasi sebagai uji kelayakan kepada para dosen ahli serta guru praktisi dan siswa disekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Layanan Informasi Karier Berbasis *Website* terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XI SMA Mutiara 2

menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 98,08% dan dikatakan “sangat layak”. Dihitung secara paralel dari hasil uji validasi oleh ahli materi dengan rata-rata 98,3%, hasil uji validasi oleh ahli media dengan rata-rata 100% , hasil uji validasi oleh ahli praktisi dengan rata-rata 99,1% , hasil uji validasi terbatas oleh 7 siswa dengan perolehan rata-rata sebesar 97,9%, dan hasil uji validasi luas oleh 19 siswa memperoleh presentase rata-rata sebesar 95,1% menyatakan bahwa secara umum Pengembangan Layanan Informasi berbasis *Website* terhadap Kematangan Karier Siswa memiliki kelayakan pada kategori sangat tinggi. Data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.6**

**Hasil Keseluruhan Uji Validasi**

<b>NO</b>	<b>RESPONDEN</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>KRITERIA</b>
1	Validasi Ahli Materi	98,3%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Media	100%	Sangat Layak
3	Validasi Ahli Praktisi	99,1%	Sangat Layak
4	Validasi Terbatas	97,9%	Sangat Layak
5	Validasi Luas	95,1 %	Sangat Layak
Rata-Rata		98,08%	Sangat Layak

Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan layanan informasi berbasis *website* terhadap kematangan karier siswa berperan sangat tinggi dalam membantu

layanan Guru Bimbingan dan Konseling dalam pemberian layanan dengan inovasi baru di sekolah tersebut. Apalagi diketahui bahwa layanan informasi berbasis *website* dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kebutuhan para peserta didik yang mendorong untuk merasa tertarik dan merasa senang dalam menerapkan pemahaman dan inovasi dalam melihat media dan terbantu dari memahami materi yang disampaikan, persiapan pengambilan sebuah keputusan dengan tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam kematangan karier.

Dengan hasil penelitian di atas, sangat tingginya hasil yang didapat dari pengembangan layanan informasi berbasis *website* terhadap kematangan karier siswa telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Dari hasil penelitian, rumusan masalah dapat terjawab diperoleh hasil dalam bentuk deskriptif bahwa Pengembangan Layanan Informasi Berbasis Website Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XI SMA Mutiara 2 Bandung dengan hasil presentasi 98,08% atau dikatakan pada kategori “Sangat Layak”.

### 3. Responn Guru dan Siswa Terhadap Pengembangan

Bimbingan dan konseling dalam paradigma baru atau disebut bimbingan dan konseling perkembangan, memandang peserta didik dari sisi potensi yang dimiliki. Individu dimaknai dari sudut pandang positif, atau dengan kata lain ia dikenali kebutuhan-kebutuhannya (*needs*) Depdiknas (2011). Bimbingan dan konseling perkembangan merupakan proses pemberian bantuan kepada semua siswa dalam mengarungi semua bidang pengalaman pribadi-sosial, pendidikan, dan karier pada semua tahap perkembangan kehidupannya. Diharapkan agar ia menyadari diri dan

lingkungannya, sehingga ia dapat menguasai aspek-aspek perkembangan dan dapat merespon lingkungan secara tepat. (Gumilang, 2019)

Di era moden saat ini untuk menguasai aspek-aspek perkembangan para peserta didik, guru bimbingan dan konseling harus memiliki inovasi dan kreasi saat kegiatan layanan dengan tujuan untuk menarik para peserta didik agar dapat mudah memahami materi yang disampaikan bahkan tersampaikan di mana saja. Ditambah lagi pada saat masa pandemi covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh. Jauh sebelum terjadi pandemi Covid-19 muncul, Robert B Tucker (2002) telah mengidentifikasi sepuluh tantangan abad 21. Dan tantangan tersebut masih sesuai di masa pandemi Covid-19 saat ini. (1) kenyamanan (*convenienc*), (2) kecepatan (*speed*), (3) gelombang generasi (*age wave*), (4) pilihan (*choice*), (5) ragam gaya hidup (*life style*), (6) kompetisi harga (*discounting*), (7) penambahan nilai (*value added*), (8) pelayananan pelanggan (*costumer service*), (9) teknologi sebagai andalan (*techno age*), dan (10) jaminan mutu (*quality control*). (Putra & Shofaria, 2020)

Tantangan tersebut menjadi salah satu hal yang menjadi latar belakang peneliti mengembangkan layanan informasi karier berbasis *website* untuk kegiatan bimbingan karier.

Hasil dari wawancara mengenai respon, bahwa pada saat kegiatan bimbingan dan konseling mereka kesulitan menangkap tujuan dari layanan tersebut dikarenakan media yang digunakan hanya sebatas *power point* dan alat tulis seadanya serta metode yang digunakan biasanya hanyalah ceramah dan diskusi.

Padahal para siswa menyukai kegiatan bimbingan dan konseling karena menganggap bahwa kegiatan layanan ini merupakan waktu untuk *refreshing* setelah melalui mata pelajaran lain. Kegiatan layanan bimbingan dan konseling bisa dilakukan dengan menyesuaikan suasana yang ingin diciptakan, maka dengan adanya pengembangan layanan informasi karier berbasis *Website* untuk kegiatan tersebut maka guru merasa terbantu dan siswa merasa antusias.

Dengan adanya pengembangan layanan informasi karier berbasis *website* respon guru dan siswa merasa terbantu dan merasakan manfaat dari pengembangan yang di buat yakni kegiatan bimbingan dan konseling karier yang lebih inovatif, mengikuti zaman, serta materi yang dapat tersampaikan kapan dan dimana saja. Mengingat turun naiknya kasus Covid-19 yang menjadi bahan pertimbangan pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, sehingga materi dan layanan bimbingan dan konseling karier melalui pengembangan yang di buat sangat efektif untuk di berikan kepada peserta didik dalam rangka memberikan layanan.

Selain itu, peserta didik juga merasakan manfaat yang di peroleh dengan tercapainya keingintahuan mereka terhadap informasi karier. Maka peserta didik dapat melihat, membaca, serta mencari melalui informasi yang ada pada halaman yang di tampilkan pada *website*. Sehingga peserta didik bisa memiliki kematangan karier dan bisa memilih karier yang di inginkan.

#### 4. Kendala Dalam Proses Pengembangan Media *Website*

Selama proses pengembangan media *Website*, peneliti menghadapi berbagai macam kendala yang diantaranya sebagai berikut:

- a. Pemilihan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa
- b. Penggunaan bahasa harus sesuai dengan usia siswa serta pemilihan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.
- c. Pemilihan *background* harus sesuai dengan tulisan.
- d. Pemilihan Warna pada *Font* yang Harus mudah di baca.
- e. Pemilihan *font* harus sesuai dengan keselarasan *Background*.
- f. Bagi pengguna yang tidak memiliki kuota internet akan kesulitan dalam mengakses *Website* tersebut

#### 5. Peningkatan Kemampuan Kematangan Karier.

Layanan informasi karier berbasis *website* yang dikembangkan oleh peneliti dengan kematangan karier yang diambil berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling disekolah. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk serta kemampuan pemahaman yang ditangkap oleh para peserta didik. *Website* yang berfokus kepada kematangan karier siswa ini menjadi sebuah tantangan bagi peneliti sebagaimana menurut Wingkel (2018) aspek-aspek kematangan karier dalam empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) eksplorasi, (3) menggunakan informasi, dan (4) membuat pilihan.

Setelah kegiatan layanan bimbingan dan konseling menggunakan *website* ini, peneliti memberi sebuah refleksi sebagai bahan evaluasi apakah para siswa sudah memiliki peningkatan terhadap kemampuan pemahaman mengenai kematangan karier yang telah disampaikan. Refleksi ini berisi tentang pendapat mereka terhadap definisi kematangan karier, urgensi kematangan karier, cara-cara untuk memiliki kematangan karier. Dengan mereka memenuhi refleksi yang telah diberikan, tentu mereka sudah memiliki sikap sikap yang menjadi aspek dari kematangan karier.

Dengan dapat memilih keputusan karier tersebut siswa sudah memiliki aspek kematangan karier. Berdasarkan uraian tersebut, para siswa kelas XI SMA Mutiara 2 Bandung sudah memiliki kemampuan dalam pemahaman dan katangan karier melalui layanan informasi berbasis *website* yang telah dikembangkan.