

Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi dengan Teknik *Self Understanding* untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas

I Gede Wahyu Pramana^{1*}, Putu Ari Dharmayanti² 

^{1,2}Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 07, 2024

Accepted July 30, 2024

Available online August 25, 2024

Kata Kunci:

Pengembangan, *Self-Understanding*, Perencanaan Karir

Keywords:

Development, *Self-Understanding*, Career Planning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

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

ABSTRACT

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

1. PENDAHULUAN

Perencanaan karir siswa adalah proses penting yang memandu dan membantu siswa menentukan tujuan karir mereka di masa depan. Saat merencanakan karir, siswa mendapat kesempatan

*Corresponding author

E-mail addresses: wahyu.pramana@undiksha.ac.id (I Gede Wahyu Pramana)

untuk memahami minat, keterampilan, dan nilai pribadi mereka serta mengenal berbagai bidang profesional yang cocok untuk mereka (Nove et al., 2021; Putro & Japar, 2021). Ini membantu siswa membuat keputusan yang lebih cerdas terkait pendidikan, pelatihan, dan pilihan karir. Perencanaan karir membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka dan mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan karir yang diinginkan. Proses ini juga membantu siswa memahami peluang kerja di pasar kerja saat ini dan masa depan, memungkinkan mereka membuat keputusan berdasarkan informasi yang akurat dan relevan (Haryanto et al., 2018; Indarta et al., 2021).

Pentingnya perencanaan karir diberikan kepada siswa SMA karena siswa tersebut sangat perlu menentukan karir kedepannya. Biasanya seorang siswa mulai melihat apa yang sesungguhnya penting bagi dirinya, salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh seorang siswa adalah mampu memilih dan mempersiapkan karir (Budiman et al., 2020; Mon & Mulyadi, 2021). Tugas perkembangan tersebut penting bagi siswa agar dapat merencanakan karir yang mampu menunjang masa depan. Kecocokan antara pilihan karir dengan minat merupakan suatu pertimbangan penting bagi siswa SMA dalam membuat keputusan pilihan karir selanjutnya. Di dalam masyarakat tersedia banyak kesempatan-kesempatan yaitu kesempatan pendidikan, kesempatan bekerja, kesempatan berhubungan antara satu sama lain, tetapi tidak semua individu yang sebenarnya berkepentingan dengan kesempatan itu mengetahui dan memahaminya dengan baik (Melianasari, 2022; Sumita et al., 2018).

Permasalahan yang ditemukan dilapangan tepatnya di SMA Negeri 1 Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, yang mana harusnya kemampuan perencanaan karir siswanya harus sudah matang, dimana biasanya seorang siswa mulai melihat apa yang sesungguhnya penting bagi dirinya, salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh seorang siswa adalah mampu memilih dan mempersiapkan karir. Hasil observasi dan wawancara dengan guru BK yang membimbing kelas XI A yang dilaksanakan didapatkan bahwa 76,5% siswa masih belum dapat merencanakan karirnya dengan baik. Hal ini karena siswa belum mampu menentukan pilihan terhadap karir yang mereka inginkan, selain itu mereka juga belum mendapatkan pemahaman yang pas terkait perencanaan karir ini, dari hasil analisis terhadap angket didapatkan informasi bahwa 76,5% siswa belum paham apabila guru BK memberikan layanan mengenai perencanaan karir ini, hal ini karena guru hanya memberikan dalam bentuk ceramah. Sehingga siswa perlu dibimbing secara kelompok dengan cara mengadakan bimbingan klasikal terhadap siswa yang belum bisa merencanakan karirnya. Temuan ini juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru, dimana dari hasil wawancara tersebut, guru sebagian besar menggunakan metode ceramah dalam memberikan layanan terkait karir. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami tentang perencanaan karirnya, sehingga perlu adanya proses pemberian perencanaan karir yang maksimal agar siswa mampu merencanakan karirnya dengan baik.

Bimbingan klasikal adalah alternative pendekatan layanan dasar dan layanan peminatan dan perencanaan individual dalam bagian program bimbingan dan konseling. Bimbingan klasikal ditujukan pada seluruh siswa atau konseli yang memiliki sifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan (Azmi et al., 2017; Sumita et al., 2018). Bimbingan klasikal dipraktikkan di dalam kelas secara tatap muka dan rutin dilakukan dalam setiap minggu. Sampai kini bimbingan klasikal mempunyai peran yang penting dalam terwujudnya program bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan klasikal biasanya bersifat informatif, yang akhirnya guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat segera dalam memberikan layanan (Putri et al., 2021; Yulmi et al., 2017). Kebutuhan atau masalah yang disampaikan dalam layanan bimbingan klasikal masih bersifat global, yang dialami semua atau separuh siswa, dan tidak menyangkut masalah pribadi atau privasi.

Ruang lingkup layanan bimbingan klasikal dapat meliputi belajar, pribadi, sosial, dan karir. Dalam layanan bimbingan klasikal akan terjadi hubungan timbal balik antara guru bimbingan dan konseling atau konseling dengan siswa atau konseli. Hubungan timbal balik diharapkan terjadinya interaksi edukatif dalam arti mengandung makna mendidik dan membimbing (Mardianti & Dharmayana, 2020; Putro & Japar, 2021). Hal tersebut menjadi fakta dan gambaran yang menarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam kaitannya peningkatan salah satu faktor yang mempengaruhi suatu aktivitas perencanaan karir yaitu motivasi diri. Kaitannya dengan layanan bimbingan klasikal, terdapat beberapa data pendukung lain yang diperoleh oleh peneliti dalam studi pendahuluan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara layanan informasi bimbingan klasikal dengan perencanaan karir, dalam arti bahwa semakin tinggi layanan bimbingan klasikal yang diberikan maka semakin tinggi perencanaan karir siswa (Melianasari, 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa semakin efektif layanan bimbingan kelompok belajar yang diberikan, maka akan semakin tinggi perencanaan karir para siswa (Nurchayani & Fauzan, 2016).

Dalam proses pemberian layanan klasikal ada beberapa teknik penunjang dalam kegiatan bimbingan klasikal salah satunya teknik *Self Understanding*. Teknik *self understanding* merupakan teknik yang digunakan untuk pemahaman diri tidak hanya sebatas tentang pemahaman terhadap identitas diri,

namun lebih dari itu. Pemahaman diri merupakan pemahaman sebagai diri pribadi, social, spiritual dan kelebihan serta kelemahan yang ada pada diri sendiri (Krasnova, 2015; Uzun & Karataş, 2020). Pemahaman diri merupakan langkah awal dalam pembentukan konsep dan kepribadian diri. Dari sini akan mewujudkan eksistensi dan eksplorasi diri pribadi. Sikap kepercayaan diri siswa dalam memilih karir dapat diintervensi melalui pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah dengan menggunakan strategi/metode yang relevan. Bimbingan klasikal merupakan salah satu pendekatan dalam pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah kepada para siswa/konseli untuk membantu mereka dalam upaya meningkatkan rasa percaya diri dalam memilih karier yang relevan dengan potensinya (minat, bakat, kecerdasan, karakteristik kepribadian, dan nilai-nilai) (Khoirina, 2018; Suranata, 2013). Bila kondisi ini terpelihara pada diri siswa, maka ia akan termotivasi dalam proses belajarnya, sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam mewujudkan cita-citanya.

Pada proses pemberian layanan media bimbingan klasikal dengan Teknik *self understanding* jika dikaitkan dengan era digital sangat bagus jika dikembangkan untuk pelayanan siswa disekolah. Media video animasi sangat cocok digunakan sebagai alat penunjang dalam proses pemberian layanan dengan teknik *self understanding*, sehingga dalam layanan bimbingan klasikal siswa bisa benar-benar memahami proses layanan yang diberikan (Ariani & Ujianti, 2021; Hikmah & Purnamasari, 2017; Munawwarah, 2019). Media video animasi akan memberikan perbedaan dari proses pemberian layanan lainnya karena menggunakan video dalam proses layanan, sehingga bisa menjadi penunjang dari teknik *self understanding*. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Khairunnisaa et al., 2023). Adapun pengertian media video animasi menurut peneliti lain mengemukakan bahwa video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya (Farida et al., 2022).

Keunggulan dari video animasi, terlebih yang dibuat dengan kreatif adalah bisa menyampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Biasanya video animasi akan menampilkan banyak warna, dan gambar yang menarik. Penyampaiannya juga menjadi lebih mudah dipahami, baik informasi berupa keunggulan produk, pengantar, tips, motivasi dan lainnya (Budiarsini et al., 2018; Saputri & Saifuddin, 2022). Dengan banyak warna serta gambar yang ikonik, membuat orang yang melihatnya lebih cermat, sehingga mudah ingat. Ditambah, jika video animasi menggunakan konsep cerita atau storytelling dan background yang bagus. media video animasi sangat dibutuhkan peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap ilmu dalam pemberian layanan, dengan menggunakan video animasi dengan output YouTube, peserta didik dapat melihat penjelasan materi usaha dan energi beserta penyelesaian soal berulang-ulang tanpa keterbatasan waktu, sehingga dapat digunakan kapan saja melalui YouTube (Amira & Amri, 2022; Cremin et al., 2018). Menurut penelitian lain menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indra penglihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indra yang lain (Setiawan & Martin, 2023). Peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami suatu konsep pembelajaran, sehingga tampilan berbagai video animasi dalam penanaman suatu konsep diprediksi dapat membantu peserta didik memahami konsep yang diberikan.

Pengembangan Media ini diharapkan bisa efektif digunakan pada saat pemberian layanan, karena media bimbingan kelompok berbasis video animasi ini dapat meningkatkan keaktifan siswa mengikuti proses pemberian layanan. Setelah memawancarai salah satu Guru BK di SMA Negeri 1 Singaraja, bawasannya pemberian layanan dengan media sangat jarang digunakan pada saat pemberian layanan di sekolah, lebih banyak menggunakan metode interaksi secara langsung. Maka dari itu Guru BK sangat mengharapkan jika menggunakan Media dalam proses pemberian layanan, agar siswa lebih aktif dan lebih mampu memahami proses pemberian layanan yang diberikan. Peneliti mengembangkan media bimbingan kelompok berbasis video animasi untuk Siswa SMA karena karakteristik belajar siswa SMA adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi. Pada video animasi ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa. Novelty dari pengembangan video animasi ini yaitu agar siswa-siswa SMA bisa lebih senang dan lebih memahami layanan yang sedang diberikan.

2. METODE

Dalam penelitian pengembangan video animasi ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model penelitian ADDIE digunakan dalam

upaya pemecahan masalah layanan karir yang berkaitan dengan sumber pemberian layanan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pemberiaan layanan (Tegeh & Kirna, 2013). Penelitian ini dilaksanakan disalah satu SMA yang berada di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, tepatnya di SMA Negeri 1 Singaraja. Lokasi tersebut dipilih karena rata-rata siswanya masih banyak memiliki kedala dalam perencanaan karirnya. Selain itu, siswa di sekolah tersebut kurang memiliki pemahaman mengenai layanan perencanaan karir yang baik, sehingga perlu diberikan layanan konseling yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu 3 bulan. Pada penelitian ini jenis data yang digunakan dibagi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui masukan, kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang didapatkan dari hasil *review* oleh para ahli, guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif didapat melalui *review* yang dilakukan oleh ahli, guru dan siswa yang diperoleh dari angket atau kuisioner dalam bentuk skor atau nilai.

Metode yang dipergunakan pada kajian ini ialah metode observasi, wawancara serta kuesioner. Metode observasi ialah sebuah metode guna mengadakan penilaian dengan cara pengamatan secara langsung serta sistematis. Metode wawancara ialah sebuah metode penghimpunan data dengan jalan melaksanakan tanya jawab secara sistematis dan hasilnya ditulis dengan cermat. Metode kuesioner ialah pernyataan secara tertulis tentang media yang dilakukan pengembangan dan disampaikan untuk responden. Kuesioner bisa dipakai untuk mendapatkan informasi pribadi contohnya keinginan dari responden, harapan, opini serta sikap. Hasil kuesioner diperlukan untuk mengetahui hasil validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada hasil penelitian ini adalah kuesioner dengan menggunakan jenis skala *rating scale*. *Rating scale* merupakan teknik penilaian dengan menggunakan skala tertentu yang menjadi dasar penelitian. Dengan menggunakan *rating scale* data yang didapatkan dari pengumpulan data yang berupa angka kemudian ditafsirkan menjadi dalam pengertian deskriptif.

Instrumen penelitian digunakan untuk menguji validitas dan efektivitas media video pemberian layanan yang dikembangkan. Hasil uji validitas tersebut didapat melalui *review* yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi. Sedangkan uji efektivitas didapatkan melalui pemberian soal-soal kepada siswa dengan menggunakan pretest-posttest. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang diujikan kepada ahli materi untuk menguji kelayakan media pembelajaran dari aspek materi pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini untuk pengolahan data kualitatifnya menggunakan teknik deskriptif di mana data yang terdiri dari uraian, pernyataan, masukan, dan saran, akan dianalisis terlebih dahulu sebelum dipresentasikan melalui deskripsi berupa kalimat-kalimat atau uraian-uraian. Penelitian ini menggunakan 4 instrumen, yaitu: (1) instrumen uji validitas media oleh ahli materi, (2) instrumen uji validitas media oleh ahli media pembelajaran, (3) instrumen uji kepraktisan media oleh siswa, dan (4) uji efektivitas berupa lembar observasi yang akan digunakan sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Analisis validitas isi media menggunakan rumus validitas *Aiken*. Untuk memperoleh data kepraktisan petunjuk praktikum dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner. Data kuesioner diperoleh dari hasil respon guru sebagai pengguna petunjuk praktikum.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistic 21 dengan pengambilan keputusan apabila nilai sig. 0,05 maka data berdistribusi normal dengan hasil ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Hasil	Pretest	0,127	30	0,200*	0,933	30	0,059
	Posttest	0,188	30	0,008	0,890	30	0,005

*. This is a lower bound of the true significance; a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai sig *post-test* pada kelas Eksperimen pada Shapiro Wilk senilai 0,063 dan nilai dan nilai sig *post-test* pada kelas control senilai 0,385. Dari kedua hasil tersebut diketahui bahwa nilai sig > 0,05, maka dapat diartikan bahwa data berdistribusi norma

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara dua kelompok data yaitu kelompok data kelas control dan kelompok data kelas eksperimen. Data dapat dikatakan berdistribusi homogen jika memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan dikatakan berdistribusi heterogeny jika

nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest	0.127	30	0.200*	30	0.059
	Posttest	0.188	30	0.108	30	0.005

*. This is a lower bound of the true significance; a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari *posttest* dan *pretest* berdistribusi homogen. Data nilai hasil post-test dari kelas control dan kelas eksperimen yang telah berdistribusi normal dan homogen kemudian akan dilakukan uji t-test menggunakan uji independent sample ttest dibantu dengan IBM SPSS Statistic 25. Hasil uji independent sample t-test ditunjukkan pada Table 3.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-test

		Independent Samples Test						
		Levene's Test For Equality of Variances		T-Test For Equality Of Means				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil	Equal variances assumed	6.748	0.112	-13.232	58	0.000	-19.93333	1.50644
	Equal variances not assumed			-13.232	46.151	0.000	-19.93333	1.50644

Berdasarkan Tabel 3 menunjukan hasil uji independent t-test dengan menggunakan SPSS maka dapat diketahui bahwa, kriteria pengujian perbedaan rata-rata dihitung berdasarkan signifikansi apabila sig > 0,05 H₁ diterima sedangkan H₀ ditolak. Dan jika sig < 0,05 maka H₁ ditolak sedangkan H₀ diterima. Pada table 4.16 diatas diketahui nilai sig adalah 0,112 yang artinya lebih besar dari 0,05. Sehingga terdapat perbedaan hasil pada *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat efektif terhadap perencanaan karir siswa kelas XI SMA N 1 Singaraja.

Pembahasan

Teknik pengolahan data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan program SPSS 25.0 for windows. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media bimbingan klasikal berbasis video animasi divalidasi layak untuk digunakan untuk guru BK, validasi tersebut dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi dosen Undiksha Singaraja. Dari hasil analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self understanding*, efektif digunakan untuk merencanakan karir siswa. Mengacu pada penelitian sebelumnya, menurut penelitian sebelumnya ada faktor penting dalam proses pembelajaran yaitu penerapan media (Bonatua et al., 2021). Dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran, pemilihan media video memberikan dampak yang besar. Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat untuk menyampaikan informasi, dan akan sangat membantu pemahaman siswa (Suryani & Seto, 2020; Vartiainen et al., 2016).

Dengan bantuan media video, siswa akan lebih mengenal materi yang disampaikan oleh guru. Item-item yang terdapat dalam media video, seperti suara, teks, animasi, dan grafik. Melalui media video, peserta dapat memperoleh keterampilan di bidang kognitif, emosional dan psikomotorik serta meningkatkan keterampilan interpersonal mereka. Menurut peneliti sebelumnya maka media yang dikemas dengan cara yang menarik dapat melatih peserta untuk mencapai tujuan pembelajarannya (Damayanti & Wiarta, 2022). Contoh model pembelajaran adalah media video Saat ini media audiovisual gerak yang saat ini sangat diminati oleh pengajar yaitu video. Video dapat memberikan informasi yang

jasas, memaparkan proses, memberi kemudahan penggunaan, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, serta mempengaruhi sikap (Achjar & Putri, 2022; Indrawati et al., 2022). Karakteristik dari video adalah informasi yang jelas, berdiri sendiri, mudah digunakan, representasi isi, visualisasi dengan media, penggunaan resolusi tinggi, dapat digunakan secara klasikal tetapi juga dalam penggunaan yang dipersonalisasi. Video merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, dan biasanya guru memperoleh video online dari berbagai sumber yang berkaitan dengan materi yang mereka berikan. Dibandingkan ketika mereka perlu membuat video pembelajaran sendiri, lebih mudah bagi guru untuk menggunakan video online (Afriana et al., 2016; Hardiyana, 2016).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pengembangan ilmu bimbingan konseling yang terkait dengan pengembangan Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi Dengan teknik *Self Understanding* di SMAN 1 Singaraja. Selain itu dapat menambah wawasan dan meningkatkan kompetensi ilmu mengenai bimbingan konseling. Kemudian juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki sistem yang efektif dan efisien untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Berdasarkan temuan pada proses penelitian di SMAN 1 Singaraja, maka ada beberapa hal yang disarankan antara lain bagi Tenaga pendidik harus mampu membuat inovasi baru dalam proses konseling agar mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang salah satunya dalam penggunaan metode pembelajaran media video yang juga harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik karena pembelajaran yang sekedar dilakukan dalam bentuk konvensional itu akan membuat peserta didik menjadi bosan untuk belajar. Agar dapat lebih menekankan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran maka diutamakan untuk menggunakan media pembelajaran visual dikarenakan media video ini berorientasi terhadap prestasi siswa sehingga membuat peserta didik lebih aktif serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

4. SIMPULAN

Dalam penelitian ini menghasilkan simpulan mengenai bagaimana Pengembangan Media Bimbingan Klasikal Berbasis Video Animasi Dengan Teknik *Self Understanding* untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan 1) prototype media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self understanding* efektif diterapkan guru BK SMA N 1 Singaraja untuk meningkatkan perencanaan karir siswa, 2) media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self understanding* layak dan diterima oleh guru BK SMA N 1 Singaraja untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Setelah melakukan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self understanding* layak dan diterima untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self understanding* praktis digunakan untuk meningkatkan perencanaan karir. Media bimbingan klasikal berbasis video animasi dengan teknik *self understanding* efektif digunakan untuk meningkatkan perencanaan karir siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Achjar, K. A. H., & Putri, N. L. P. T. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Audiovisual Terhadap Perilaku Lansia Dalam Penguatan Menerapkan Protokol Kesehatan. *Jurnal Keperawatan*, 12(3), 2085–2049. <http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan%0A>.
- Afriana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Implementation Project-Based Learning Integrated STEM to Improve Scientific Literacy Based on Gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 202–212. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.8561>.
- Amira, F., & Amri, Z. (2022). Students' Speaking Ability on YouTube Video Project in Online Class during Covid19 Pandemic at Universitas Asahan. *Proceedings of the 67th TEFLIN International Virtual Conference & the 9th ICOELT 2021 (TEFLIN ICOELT 2021)*, 624, 88–92. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220201.016>.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>.
- Azmi, F., Halimah, S., & Pohan, N. (2017). Pelaksanaan Pembimbingan Belajar Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humaniora*, 1(1), 15–28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.47006/attazakki.v1i2.853>.
- Bonatua, D. S., Mulyono, D., & Febriandi, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran Tematik Sekolah

- Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3850–3857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1462>.
- Budiarsini, K., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2018). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Kelas 1 Semester Ganjil (Studi kasus di : SD Negeri 2 Tukadmungga). *Pendidikan Teknologi Informatika*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i1.23262>.
- Budiman, C., Gunawan, G., & Hidayat, D. R. (2020). Layanan Bimbingan Karir Teori Donal E. Super Guna Meningkatkan Kematangan Karir pada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v11i1.27383>.
- Cremin, T., Flewitt, R., Swann, J., Faulkner, D., & Kucirkova, N. (2018). Storytelling and story-acting: Co-construction in action. *Journal of Early Childhood Research*, 16(1), 3–17. <https://doi.org/10.1177/1476718X17750205>.
- Damayanti, K. P., & Wiarta, I. W. (2022). Media Aplikasi Berbasis Pembelajaran Sainifik pada Muatan IPA SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 44–52. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45232>.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24235/awlad.v2i1>.
- Haryanto, Marti'ah, S., & Theodora, B. D. (2018). Perencanaan Karier Siswa Sma : Studi Konseptual. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 429–434. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/view/147>.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). 21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4340–4348. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1458>.
- Indrawati, C. D. S., Ninghardjanti, P., Dirgatama, C. H. A., & Wirawan, A. W. (2022). The effect of practicum learning based audiovisual on students' learning outcomes in Indonesian vocational secondary school. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(1), 403–408. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i1.21762>.
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. *AS-SABIQUN*, 5(4), 1087–1101. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>.
- Khoirina, N. (2018). Pentingnya pemahaman nilai-nilai budaya lokal dalam Pendekatan Konseling Humanistik. *Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling 2*, 2(1), 260–268. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNBK/article/view/499>.
- Krasnova, T. (2015). A Paradigm Shift: Blended Learning Integration in Russian Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 399–403. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.543>.
- Mardianti, L., & Dharmayana, W. (2020). Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Instruksi Diri Untuk Menurunkan Stres Akademik Pada Siswa. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 93–105. <https://doi.org/10.33369/consilia.3.1.93-105>.
- Melianasari, D. (2022). Rasch Stacking Analysis : Career Decision Making Self-Efficacy (CDMSE) Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin. *Psychocentrum Review*, 4(2). <https://doi.org/10.26539/pcr.42996>.
- Mon, M. D., & Mulyadi, S. (2021). Pengaruh Kompensasi, Pelatihan dan Pengembangan, PEMBERDAYAAN Karyawan Terhadap Turnover Intention dan Kepuasan Kerja Sebagai Mediasi di Hotel Berbintang Kota Batam. *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 2165–2177. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4752>.
- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>.
- Nove, A. H., Basuki, A., & Sunaryo, S. A. I. (2021). Efektivitas Teknik Diskusi dalam Bimbingan Kelompok untuk Membantu dalam Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(4), 4. <https://doi.org/10.29210/143100>.
- Nurchayani, I., & Fauzan, L. (2016). Efektivitas Teknik Relaksasi Dalam Konseling Kelompok Behavioral

- Untuk Menurunkan Stres Belajar Siswa Sma. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.17977/um001v1i12016p001>.
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119. <https://doi.org/10.29210/3003907000>.
- Putro, H. E., & Japar, M. (2021). Penerapan Layanan Informasi Karir Berbasis Media Interaktif Inovativ (MII) terhadap Keputusan Perencanaan Karir Siswa. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 6(2), 58-65. <https://doi.org/10.26737/jbki.v6i2.2376>.
- Saputri, A. E., & Saifuddin, M. F. (2022). Development Of Motion Graphic Animation Videos On The Material For Compiling Cladograms For Class X. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(2), 223. <https://doi.org/10.20527/bino.v4i2.12814>.
- Setiawan, I., & Martin, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Augmented Reality Pada Guru Sdn 2 Pancor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 898. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14909>.
- Sumita, Wicaksono, L., & Yuline. (2018). Analisis Pemahaman Perencanaan Karir Siswa Di Kelas XII SMA Negeri 9 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(7), 1-10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i7.26883>.
- Suranata, K. (2013). Pengembangan Model Tutor Bimbingan Konseling Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mengatasi Masalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 255-263. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2170>.
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900-908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Uzun, K., & Karataş, Z. (2020). Predictors of Academic Self Efficacy: Intolerance of Uncertainty, Positive Beliefs about Worry and Academic Locus of Control. *International Education Studies*, 13(6), 104-116. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n6p104>.
- Vartiainen, H., Pöllänen, S., & Liljeström, A. (2016). Designing Connected Learning: Emerging learning systems in a craft teacher education course. *Design And*, 21(2), 32-40. <https://ojs.lboro.ac.uk/DATE/article/download/2115/2281>.
- Yulmi, D., Efeni, C. E., Ulfah, S., Nizhomy, R., Dinung, A., & Karimah, H. (2017). Kerjasama Personil Sekolah dalam Pelayanan BK di Sekolah. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 1-5. <https://doi.org/10.29210/3003213000>.