Vol. 9, No. 3, Mei 2026
DOI 10.22460/fokus.v9i3. 31635

p- ISSN 2614-4131
e- ISSN 2614-4123

FOKUS

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF "CAREER PLAN" UNTUK PERENCANAAN KARIER SISWA DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS

Nurul Maghfiroh[1], Heri Saptadi Ismanto[2], Padmi Dhyah Yulianti[3]

[1] nurulmaghfiroh2902@gmail.com, [2] herisaptadi@upgris.ac.id, [3] padmidyah@upgris.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang

Abstract

The implementation of guidance and counseling services in the classroom is still dominated by lecture methods with less attractive whiteboard media, thus reducing student engagement and interest in learning. Therefore, innovative and interactive learning media are needed to support the implementation of guidance and counseling services. This study aims to develop and determine the feasibility and practicality of interactive multimedia Career Plan as a supporting medium for career guidance services for high school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 1 media expert, 1 material expert, 1 practitioner (guidance and counseling teacher), and 30 students of grade XI-2 SMA Institut Indonesia Semarang who were involved in a limited trial. The research instruments were expert questionnaire validation and user response questionnaire analysis, while the data technique used quantitative descriptive analysis based on the feasibility percentage. The results showed that interactive multimedia Career Plan obtained a feasibility percentage from media experts of 97% and material experts of 86,1%, while the practicality level based on the responses of guidance and counseling teachers was 100% and students was 98,3%. These findings indicate that the interactive multimedia Career Plan is feasible and practical for use as a career guidance service. This research contributes to the development of interactive multimedia-based guidance and counseling media that can support career services in a more engaging and systematic manner.

***Keywords**: Career guidance, Interactive multimedia, Development, Career planning*

Abstrak

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di kelas masih didominasi metode ceramah dengan media papan tulis yang kurang menarik, sehingga menurunkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung pelaksanaan layanan BK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan multimedia interaktif Career Plan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier bagi siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 praktisi (guru BK), serta 30 siswa kelas XI-2 SMA Institut Indonesia Semarang yang terlibat dalam uji coba terbatas. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket

respons pengguna, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berbasis persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif Career Plan memperoleh persentase kelayakan dari ahli media sebesar 97% dan ahli materi sebesar 86,1%, sedangkan tingkat kepraktisan berdasarkan respons guru BK sebesar 100% dan siswa sebesar 98,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif Career Plan layak dan praktis digunakan sebagai media layanan bimbingan karier. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa pengembangan media BK berbasis multimedia interaktif yang dapat mendukung penyampaian layanan karier secara lebih menarik dan sistematis.
Kata Kunci: Bimbingan karir, Multimedia interaktif, Pengembangan, Perencanaan karier

PENDAHULUAN

Masa remaja adalah masa yang penting dalam menentukan arah kehidupan masa depan, termasuk dalam proses perencaan karier dan pengambilan keputusan karier (Ramadhan et al., 2025). Pada tahap ini, siswa SMA memasuki periode eksplorasi karier, yaitu masa ketika mereka mulai mencari informasi mengenai potensi diri, pilihan jurusan, dan dunia kerja. Perilaku remaja pada masa ini sangat menentukan pembentukan masa depan mereka karena keputusan yang diambil akan berpengaruh pada jalur pendidikan dan pekerjaan selanjutnya. Siswa SMA berada dalam tahap eksplorasi (*exploration stage*) yang berlangsung pada rentang usia 15–24 tahun. Pada tahap ini, individu mulai melakukan pencarian informasi, mengenali minat dan kemampuan diri, serta mulai mempertimbangkan pilihan karier melalui proses *crystallizing, specifying,* dan *implementing* (Konadi et al., 2025). Tahap eksplorasi merupakan periode penting ketika remaja mulai menilai kesesuaian dirinya dengan berbagai bidang pekerjaan dan membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat aktif dan eksploratif untuk membantunya mengambil keputusan karier secara realistis dan matang (Super, 1990).

Namun kenyataannya, hasil kajian di berbagai sekolah menunjukkan bahwa layanan informasi karier yang diberikan masih didominasi metode ceramah sehingga kurang menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Fadillah (2022) bahwa banyak siswa mengalami kebingungan dan tidak memiliki arah yang jelas dalam merencanakan karier karena kurangnya informasi yang memadai mengenai minat dan potensi diri. Sebagian besar siswa SMA masih mengalami kesulitan memahami pilihan pendidikan dan peluang karier yang sesuai dengan diri mereka. Hampir separuh siswa masih ragu dalam menentukan jurusan atau program studi lanjutan karena kurangnya pemahaman mengenai karakteristik pekerjaan dan tuntutan kompetensi yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil AKPD di SMA Institut Indonesia Semarang bahwa sebagian besar siswa belum memahami langkah-langkah merencanakan karier. Siswa menyatakan bahwa belum tahu cara menentukan pilihan karier setelah lulus dari SMA. Berdasarkan observasi awal di SMA Institut Indonesia Semarang menunjukkan bahwa dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling selama ini disampaikan secara monoton, membuat mereka kurang antusias dan sulit fokus. Selain itu, siswa mengaku membutuhkan media layanan informasi karier yang menampilkan konten visual, interaktif, dan mudah digunakan untuk membantu mereka mengeksplorasi potensi diri. Guru BK pun menyampaikan perlunya media digital yang mampu memfasilitasi proses eksplorasi karier agar sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya pada bimbingan karier memerlukan media yang mampu menarik perhatian siswa, menyajikan informasi secara visual, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi pilihan karier secara aktif. Dalam pandangan Super, tahap eksplorasi tidak dapat dilakukan secara pasif melalui metode ceramah, melainkan melalui pengalaman belajar berbasis eksplorasi, penggunaan simulasi, dan aktivitas interaktif.

Seiring perkembangan teknologi, multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif efektif untuk menyampaikan informasi karier dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif. Multimedia interaktif memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, animasi, visual, audio, dan game edukatif (Anggraini et al., 2021). Ramadhan et al. (2025) membuktikan bahwa multimedia interaktif informasi karier dapat meningkatkan kematangan karier siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan mudah dipahami. Penelitian Khoirani dan Alrefi (2025) juga menemukan bahwa intervensi karier berbasis teknologi dapat meningkatkan kesadaran diri dan pemahaman karier peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media interaktif menjadi solusi yang relevan dalam mendukung layanan bimbingan dan konseling terhadap perencanaan karier. Media ini memungkinkan guru BK menyampaikan materi karier secara visual, dinamis, dan interaktif sehingga sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa pada tahap eksplorasi menurut teori Super. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif Career Plan untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa SMA Institut Indonesia Semarang.

Multimedia interaktif Career Plan diharapkan menjadi sarana yang dapat membantu siswa mengeksplorasi potensi diri, memahami jalur pendidikan, dan merumuskan rencana karier secara lebih sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja. Meskipun beberapa penelitian telah mengembangkan media informasi karier berbasis digital (Anggraini et al., 2021; Kusumanegara et al., 2024), sebagian besar masih bersifat statis dan belum memanfaatkan multimedia interaktif yang memungkinkan eksplorasi karier secara mandiri oleh siswa. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan media interaktif berbasis Articulate Storyline dalam layanan bimbingan karier di sekolah menengah masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif "Career Plan" untuk mendukung layanan bimbingan karier siswa SMA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk multinteraktif serta menguji kelayakan dan efektivitasnya sebagai pendukung layanan BK untuk perencanaan karier siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Model ADDIE dipilih karena terbukti sistematis dan banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pendidikan (Muryandari P. R., 2025). Model ADDIE juga dinilai efektif dalam pengembangan media pembelajaran digital karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel dalam proses evaluasi produk (Branch, 2024; Rahmawati & Nugroho, 2025).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari validator ahli dan pengguna produk. Validator ahli digunakan untuk menilai kelayakan produk, sedangkan pengguna produk digunakan untuk memperoleh umpan balik terkait kepraktisan dan keterterimaan media yang dikembangkan.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek penelitian berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria siswa yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas XI yang telah memperoleh layanan bimbingan karier dan bersedia mengikuti uji coba penggunaan multimedia interaktif.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi ahli dan angket respons pengguna yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan. Instrumen validasi diberikan kepada ahli media dan ahli materi, sedangkan angket respons diberikan kepada guru BK dan siswa setelah penggunaan media. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan validasi isi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respons pengguna dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kelayakan produk.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} x\ 100\%$$

Prosedur penelitian dengan menggunakan tahap ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

   Tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik peserta didik di SMA Institut Indonesia Semarang. Hasil AKPD menunjukkan bahwa siswa sebagian besar belum memahami langkah-langkah merencanakan karier. Siswa menyatakan bahwa belum tahu cara menentukan pilihan karier setelah lulus dari SMA. Selain itu, Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Institut Indonesia Semarang menunjukkan bahwa dalam memberikan layanan BK berupa informasi karier selama ini disampaikan secara monoton, sehingga membuat mereka kurang antusias dan sulit untuk fokus. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan multimedia yang lebih interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

2. Tahap Desain (*Design*)

   Pada tahap desain ini, peneliti melakukan pembuatan rancangan desaian produk yang akan dikembangkan, yaitu sebuah produk pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan. Pembuatan rancangan desain dimulai dengan penyusunan *storyboard*, navigasi, dan

urutan penyajian materi menggunakan teori Holland. Peneliti juga membuat tampilan slide menu, menyusun materi, menambahkan ilustrasi dan animasi, menyisipkan soal interaktif, serta membuat game drag and drop yang bisa dimainkankan oleh siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

   Tahap pengembangan ini bertujuan untuk mewujudkan rancangan menjadi produk multimedia interaktif yang siap diuji. Peneliti memanfaatkan Articulate Storyline 3 karena perangkat ini memungkinkan integrasi multimedia dan menyediakan fitur interaktif yang fleksibel. Penggunaan Articulate Storyline telah terbukti efektif menghasilkan media yang menarik, mudah digunakan, serta meningkatkan pemahaman siswa. Selanjutnya peneliti juga menyusun instrument validasi untuk mengembangkan multimedia interaktif ini berupa instrument validasi yang akan diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk uji ahli media dan uji ahli materi, serta menyusun angket yang akan diberikan kepada guru BK dan siswa sebagai umpan balik terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Produk akhir ini akan dikemas dalam format web online atau HTML5 agar mudah diakses oleh siswa.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

   Setelah produk ini selesai dikembangkan, dan sudah dikatakan layak dari ahli materi dan ahli media ini akan dilakukan uji coba terbatas kepada guru BK dan sejumlah siswa kelas XI-2 SMA Institut Indonesia Semarang untuk mengetahui kelayakan awal media. Tahap pelaksanaan ini bertujuan memperoleh umpan balik terkait tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta tingkat interaktivitas media. Seluruh respon siswa dan guru BK akan dicatat sebagai bahan evaluasi. Uji coba juga memperhatikan efektivitas awal media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap perencanaan karier.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

   Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir, tahap ini dilakukan untuk menilai kelayakan dan kualitas produk yang telah dikembangkan.

   Evaluasi dilakukan menggunakan dua metode:

   a. Evaluasi Ahli

Peneliti melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian konten, kebenaran materi perencanaan karier, tampilan visual, kualitas desain interaktif, serta kejelasan navigasi. Saran dan masukan dari para ahli akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan produk.

b. Evaluasi Pengguna

Selain penilaian dari ahli, peneliti juga menganalisis umpan balik dari guru BK dan siswa melalui angket untuk menilai aspek daya tarik, kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta manfaat media dalam membantu proses perencanaan karier. Hasil evaluasi menunjukkan bagaimana penerimaan pengguna dan sejauh mana media dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil dari seluruh proses evaluasi digunakan untuk memperbaiki produk sehingga multimedia interaktif Career Plan yang dihasilkan benar-benar layak, menarik, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk perencanaan karier siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif "Career Plan" yang digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling dalam membantu siswa merencanakan karier. Produk multimedia ini dikembangkan menggunakan Articulate Storyline 3 dan dikemas dalam format HTML5 sehingga dapat diakses melalui perangkat *handphone*, komputer maupun laptop.

Multimedia interaktif "Career Plan" dirancang untuk membantu siswa memahami proses perencanaan karier melalui penyajian materi yang bersifat visual, interaktif, dan eksploratif. Media ini memuat beberapa komponen utama sebagai berikut:

1. Halaman Menu Utama

Halaman ini berfungsi sebagai navigasi awal yang menampilkan beberapa pilihan menu yang dapat diakses oleh siswa, seperti berisi tampilan sambutan kepada pengguna (nama siswa dan sekolah). Terdapat tiga menu utama yaitu Materi,

Evaluasi, dan Game, serta tombol I (Informasi dari profil pengembang) dan tombol ? (berisi petujuk pengunaan).

2. Materi Perencanaan Karier

   Bagian ini berisi materi yang menjelaskan konsep dasar perencanaan karier, pentingnya mengenali minat dan bakat, serta informasi mengenai berbagai pilihan pendidikan dan pekerjaan yang relevan bagi siswa sekolah menengah atas.

3. Fitur Interaktif

   Multimedia ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti ilustrasi visual, serta kuis interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. Evaluasi Pembelajaran

   Pada bagian ini disediakan soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi perencanaan karier yang telah dipelajari.

5. Game

   Salah satu fitur utama dalam media ini adalah permainan edukatif berbasis *drag and drop* yang dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara minat, bakat, dan pilihan karier secara lebih menarik dan menyenangkan.

Gambar berikut menunjukkan contoh tampilan menu utama multimedia interaktif Career Plan.

Gambar 1: Tampilan Menu Utama Multimedia Interaktif Career Plan

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas multimedia interaktif dari aspek tampilan, navigasi, serta interaktivitas media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa

multimedia yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 97% yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan konsep bimbingan karier serta keterkaitan materi dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, diperoleh nilai persentase sebesar 86,1% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian praktisi dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling yang menggunakan media tersebut dalam layanan bimbingan karier di sekolah. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh nilai persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba terbatas dilakukan kepada 30 siswa kelas XI-2 SMA Institut Indonesia Semarang untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif Career Plan. Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 98,3% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media, ahli materi, praktisi, serta hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa multimedia interaktif Career Plan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

No	Uji Validasi	Persentase	Kategori
1.	Uji Ahli Media	97%	Sangat Layak
2.	Uji Ahli Materi	86,1%	Sangat Layak
3.	Uji Praktisi (Guru BK)	100%	Sangat Layak
4.	Uji Coba Terbatas (Siswa)	98,3%	Sangat Layak
	Rata-rata	95,3	Sangat Layak

Pembahasan

Pengembangan multimedia interaktif Career Plan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa terhadap layanan bimbingan karier yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Berdasarkan temuan di lapangan, sebagian siswa masih mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan karier setelah lulus dari jenjang sekolah menengah atas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan bantuan dalam memahami potensi diri serta berbagai alternatif pilihan pendidikan dan pekerjaan di masa depan. Dalam konteks bimbingan dan konseling, perencanaan karier merupakan salah satu aspek penting dalam membantu siswa mempersiapkan masa depan secara lebih terarah (Fadillah, 2022; Ayu et al., 2022).

Secara teoritis, perencanaan karier merupakan proses yang melibatkan pemahaman individu terhadap minat, bakat, nilai, serta peluang pendidikan dan pekerjaan yang tersedia. Teori perkembangan karier yang dikemukakan oleh Donald Super menjelaskan bahwa pada tahap remaja, individu berada pada fase eksplorasi karier, yaitu tahap ketika individu mulai mengenali minat, kemampuan, serta mencoba memahami berbagai alternatif karier yang dapat dipilih. Oleh karena itu, layanan bimbingan karier di sekolah memiliki peran penting dalam membantu siswa menjalani tahap eksplorasi tersebut secara optimal (Konadi et al., 2025). Selain itu, teori Holland juga menyatakan bahwa pemilihan karier dipengaruhi oleh kesesuaian antara tipe kepribadian individu dengan lingkungan pekerjaan (RIASEC) (Wistarini & Syarifah, 2024; Pramitha et al., 2025). Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat memfasilitasi proses eksplorasi tersebut sehingga siswa lebih aktif dalam memahami berbagai informasi karier.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam layanan bimbingan karier dapat menjadi salah satu inovasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses layanan. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan informasi secara tekstual, tetapi juga dilengkapi dengan animasi, visualisasi, serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan interaksi dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik dibandingkan dengan penyajian informasi secara konvensional (Anggraini et al., 2021; Muti, 2024).

Temuan dalam penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas layanan bimbingan karier. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis multimedia mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan serta membantu siswa memahami informasi karier secara lebih jelas (Ramadhan et al., 2025; Kusumanegara et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling merupakan salah satu strategi yang relevan dengan perkembangan kebutuhan peserta didik pada era digital saat ini.

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dalam layanan bimbingan karier juga memberikan pengalaman belajar yang lebih eksploratif bagi siswa. Melalui fitur interaktif yang tersedia, siswa dapat secara mandiri mengeksplorasi informasi mengenai berbagai pilihan karier, jurusan pendidikan, serta hubungan antara tipe kepribadian dan bidang pekerjaan tertentu. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mendorong siswa untuk melakukan refleksi diri dalam proses perencanaan karier.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif yang secara khusus dirancang untuk mendukung layanan bimbingan karier di sekolah menengah atas dengan mengintegrasikan informasi karier, eksplorasi minat, serta aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran. Berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada penyampaian informasi karier secara statis, media Career Plan dalam penelitian ini dirancang dengan pendekatan interaktif sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk masih dilakukan dalam skala terbatas pada satu kelas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan dan kelayakan media, sehingga belum mengkaji secara mendalam mengenai pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa dalam jangka panjang. Ketiga, pengembangan media masih terbatas pada platform tertentu sehingga akses penggunaan media masih memerlukan perangkat yang mendukung.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba produk dalam skala yang lebih luas serta mengkaji efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa secara lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan media juga dapat diarahkan pada platform yang lebih fleksibel, seperti aplikasi berbasis perangkat mobile, sehingga dapat diakses oleh siswa secara lebih mudah dan luas.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif Career Plan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier bagi siswa SMA. Berdasarkan hasil

validasi ahli media, ahli materi, praktisi (guru BK), serta uji coba terbatas kepada siswa, multimedia interaktif Career Plan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling karier di sekolah.

Media yang dikembangkan memuat informasi mengenai pilihan karier, jurusan pendidikan, serta keterkaitannya dengan potensi dan karakteristik siswa sehingga dapat membantu proses penyampaian layanan bimbingan karier menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan media layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam membantu siswa memahami perencanaan karier secara lebih terstruktur.

Dengan demikian, multimedia interaktif Career Plan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan karier, serta berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada konteks sekolah yang lebih luas dan dengan pengujian efektivitas pada penelitian selanjutnya

REFERENSI

Anggraini, S., Rifai, M., & Muhid, A. (2021). Peran layanan bimbingan dan konseling komprehensif dalam perencanaan karier pada siswa SMA. *Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 16–23. https://doi.org/10.26539/teraputik.51544

Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya perencanaan karier terhadap pengambilan keputusan karier. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 11(3), 341–350. https://doi.org/10.30872/psikostudia.v11i3.7021

Azwania, R. M., Zuraida, D. J., & Raharjo, T. (2025). Penerapan layanan bimbingan karir dengan menggunakan permainan monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier siswa kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(9).

Bachtiar Sebastian, I., & Dwi Ariyanto, R. (2022). E-CAREER: Konsep Perencanaan Karier Berbasis Website untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Semdikjar 5*, 369–376.

Fadillah Nuraini. (2022). Layanan Bimbingan Karir: Strategi Penguatan Perencanaan Karir bagi Siswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 1(1), 1–13. https://doi.org/10.24090/j.assertive.v1i1.7021

Hasanah, M. (2022). Perancangan Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2), 145–153.

Khoirani, K. (2025). Pengaruh Bimbingan Karir Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas Xi Sma It Raudhatul Ulum. *Edutech*, 24(3), 1503–1510. https://doi.org/10.17509/e.v24i3.87610

Konadi, H., Salsabila, M., Rahma, N., Damanik, M. Y. P., Chofillah, I., Siregar, F. A., & Simamora, M. S. (2025). Analisis teori Donald E. Super untuk mencapai keputusan karir siswa. *Jurnal Educandumedia*, 4(2), 48–67.

Kusumanegara, D. A., Purwoko, B., Naqiah, N., & Habsy, B. A. (2024). Layanan bimbingan dan konseling berbasis digital untuk perencanaan karier siswa: Kajian literatur sistematis. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 10(2), 330–339. https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i2.17388

Meilani, R., Mustika, I., & Fatimah, S. (2023). Pengembangan Media Pelayanan Informasi Berbasis Prezi Untuk Keterampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas Xii Smk Negeri 1 Cibinong. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 6(4), 311–320. https://doi.org/10.22460/fokus.v6i4.11489

Muryandari P. R., S. B. (2025). Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keahlian Pemrograman Dasar di SMKN 1 Wonoasri. *Jurnal IT-Edu.*, 10(2), 90–97.

Muti, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Articulate Storyline Pada Materi Rangka Manusia Development of Articulate Storyline Game Learning Media on Human Skeleton Material. *JICN: Jurnal Intelek Cendikiawan Nusantara*, 1(1974), 388–406. https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/46/86

Nurfadhilla, R. I., & Habsy, B. A. (2024). PERENCANAAN KARIER BERBASIS SOCIAL COGNITIVE CAREER (SCCT) Risma Indah Nurfadhilla Bakhrudin All Habsy. *Jurnal BK UNESA*, 68–75.

Pramitha, D., Fitriani, W., Negeri, U. I., & Batusangkar, M. Y. (2025). Kefektifan Metode RIASEC dalam Membantu Siswa SMA Memantapkan Pilihan Karir Lanjutan. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 8(1), 1–14.

Ramadhan, A., Wagiman, & Saputra, C. E. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif "SIKARIER" Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa SMAN 1 Kalibawang. *LEARNTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 45–47.

Wistarini, N. N. I. P., & Syarifah, D. (2024). Holland's RIASEC Model: Asesmen Pengembangan Karier dan Kerja pada Pegawai PT Y. Bisma: *Jurnal Manajemen*, 9(3), 300–309. https://doi.org/10.23887/bjm.v9i3.61603