

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* TERHADAP PERENCANAAN KARIER SISWA KELAS XI DI SMA ANGKASA BANDUNG

Septiani Ainun Nur Fadilah¹, Wahyu Hidayat², Maya Masyita Suherman³

¹ septianiainun15@gmail.com, ² wahyu@ikipsiliwangi.ac.id, ³ mayasuherman@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

The development of an animated video based on powtoon for the career planning of class XI students at SMA Angkasa Bandung is a new innovation in guidance and counseling service activities in the use of media in it which is very in line with the current developments. Class XI high school students are in the developmental phase of their late teens who already have to think about career choices after graduating from high school. The ability of students to determine their careers is determined by an understanding of future career planning. This study uses research and development methods according to Borg and Gall which aims to produce a product that has been tested for feasibility by several expert validators, namely material experts, media experts, and expert practitioners. The subjects in this study consisted of 10 students in the limited trial, and 30 students in the wide trial, all of whom were class XI students at SMA Angkasa Bandung. Based on the results of the validation test to 3 validators and the results of the limited and extensive trials by students, this animation video based on Powtoon obtained an average percentage result of 95.90%, included in the very suitable category for use through revision. Based on the results of observations and interviews, the responses of teachers and students to this animated video based on Powtoon received a good response and the students had an increased understanding of career planning after conducting guidance and counseling activities using the animated video based on the Powtoon.

Keywords: *Media, Animated Video, Powtoon, Career Planning*

Abstrak

Mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* terhadap perencanaan karier siswa kelas XI di SMA Angkasa Bandung merupakan inovasi baru dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling dalam penggunaan media didalamnya yang sangat sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Siswa kelas XI SMA berada di fase perkembangan remaja akhir yang sudah harus memikirkan pilihan kariernya setelah lulus SMA. Kemampuan siswa dalam menentukan kariernya ditentukan dengan pemahaman terkait perencanaan karier dimasa depan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* menurut Borg & Gall yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji kelayakannya oleh beberapa validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 10 siswa pada uji coba terbatas, dan 30 siswa pada uji coba luas, semuanya merupakan siswa kelas XI di SMA Angkasa Bandung. Berdasarkan dari hasil dari uji validasi kepada 3 validator dan hasil uji coba terbatas dan luas oleh siswa, media video animasi berbasis *powtoon* ini diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 95,90%, termasuk dalam kategori sangat layak digunakan melalui revisi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara respon guru dan siswa pada video animasi berbasis *powtoon* ini mendapat respon yang baik dan para siswa memiliki peningkatan pemahaman

terhadap perencanaan karier setelah melakukan kegiatan bimbingan dan konseling menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* tersebut.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, *Powtoon*, Perencanaan Karier

PENDAHULUAN

Siswa pada jenjang sekolah SMA berada di fase perkembangan remaja akhir yang sudah harus mulai memikirkan masa depan kariernya. Bagi sebagian siswa, rencana pemilihan karier sudah harus di pikirkan apa lagi bagi siswa SMA yang berada dikelas XI. Karena siswa pada kelas XI SMA akan dihadapkan pada berbagai macam kemungkinan pilihan karier untuk masa depan yang akan datang, seperti pilihan untuk melanjutkan kuliah ke Pendidikan tinggi, atau memasuki dunia kerja serta berbagai pilihan karier yang sesuai dengan minat serta bakat, dan semua pilihan yang ada ini sangat membutuhkan kemampuan serta kemandirian dalam menentukan pilihan untuk masa depannya tersebut. Karen, individu yang belum memahami potensi diri yang dimiliki akan dikhawatirkan tidak dapat menentukan berbagai macam pilihan kariernya setelah lulus sekolah, sehingga akan muncul permasalahan dalam kariernya dimasa depan kelak.

Kemandirian siswa dalam menentukan pilihan kariernya setelah lulus sekolah ditentuka dengan pemahaman terkait perencana karier dimasa depan. Perencanaan karier adalah proses identifikasi, penentuan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan dimasa depan terkait pengenalan minat bakat yang mereka miliki, pencarian informasi terkait dunia kerja, atau perguruan tinggi, dan pencarian situasi karier yang mereka tuju.

Menurut ABKIN 2007 dalam Miskiyya, Lu'luatun (2013) standar kompetensi kemandirian siswa pada jenjang SMA yaitu diantaranya sudah harus memiliki kemampuan dalam wawasan dan persiapan kariernya dimasa depan. Tugas ini terdiri dalam tiga tahapan yaitu; pengenalan (seperti mempelajari kemampuan diri, mempelajari peluang, mengetahui macam-macam pekerjaan, dan memahami aktifitas yang sesuai pada alternatif karier yang terarah), akomodasi (memasukkan nilai-nilai untuk dapat menjadikan pertimbangan dalam pemilihan alternatif karier), dan tindakan (kemampuan mengembangkan pilihan karier dengan melihat kemampuan yang ada dalam diri.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa siswa SMA yang telah mencapai kemandirian dalam wawasan kariernya adalah siswa yang di tandai dengan

mencari tau minat bakat yang di miliki, mencari informasi tentang peluang karier yang di tuju, dan mempertimbangkan peluang dengan kemampuan yang ada.

Namun kenyataan di lapangan membuktikan bahwa masih ada siswa yang mengalami kebingungan dan masih belum bisa menentukan kariernya setelah lulus sekolah. Seperti, belum mengetahui informasi seputar pilihan-pilihan karier setelah lulus SMA, tidak mengetahui informasi memasuki dunia perkuliahan, memasuki dunia kerja, yang berimbas pada masuk kuliah berdasarkan pilihan orang tua, atau ikut-ikutan teman dalam memilih kariernya, padahal kesesuaian memilih karier sesuai minat dan kemampuan sendiri merupakan jaminan awal seorang individu dapat sukses di masa depannya, karena dengan berkarier di bidang yang sesuai dengan minat bakat yang dimiliki akan terasa menyenangkan dan kualitas pekerjaapun akan terjamin selain itu juga dapat mengoptimalkan potensi individu. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Supriatna & Budiman (2010:23) bahwa permasalahan karier yang banyak dirasakan oleh siswa adalah belum memahami cara memilih jurusan/program studi yang cocok dengan dirinya, belum terlalu mengetahui informasi seputar dunia kerja, kebingungan dalam memilih pekerjaan, belum dapat mengambil keputusan terkait pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat, dan sering merasa cemas karena takut tidak dapat memperoleh pekerjaan setelah lulus sekolah (Miskiyya, Lu'luatun, 2013).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniya dan Wiryosutomo (2018) dalam jurnal BK UNESA bahwa banyak siswa masih belum bisa mandiri dalam memikirkan perencanaan kariernya dan hal tersebut dilakukan saat kelas XII saja saat akan lulus sekolah. Maka dari itu siswa perlu diberikan layanan agar siswa dapat memahami serta dapat memulai untuk merencanakan karier dimasa depannya secara mandiri dan sistematis. Pemberian layanan dapat diberikan melalui media yang efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman untuk memberi pemahaman kepada siswa agar lebih mudah dipahami.

Penelitian yang dilakukan oleh Adkhar (2016) bahwa video animasi berbasis *powtoon* efektif digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan dengan adanya perilaku perubahan pada siswa saat sebelum dan sesudah diberikan video animasi berbasis *powtoon* tersebut, yaitu siswa terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyaknya penelitian yang telah di lakukan terkait dengan penggunaan media audio visual sebagai media dalam memberi layana bimbingan dan konseling terbukti efektif

untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dan minat belajar siswa, maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan penggunaan media audio visual berupa video animasi berbasis *powtoon* untuk meningkatkan pemahaman perencanaan karier siswa kelas XI di SMA Angkasa Bandung.

METODE

Pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* ini menggunakan metode *research and development* menurut Borg & Gall (1983) yang terdiri dari 10 tahapan yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas/ uji kelayakan, revisi produk final, Desiminasi dan implementasi.

Akan tetapi, penelitian yang dilakukan kali ini hanya sampai tahap ketujuh saja. Karena menurut Hasyi (2016:88) Borg and Gall menjelaskan bahwa 10 langkah dalam penelitian *R & D* dapat dibatasi, mengingat jika sumber keuangan terbatas. Jika penelitian ini dilakukan hingga tahap akhir, maka diharuskan untuk mengambil sampel 10-30 sekolah untuk subjek penelitian. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian hanya sampai tahap ke tujuh saja yaitu tahap revisi produk setelah uji coba kepada siswa di satu sekolah saja.

Pengembangan produk ini diawali dengan pengumpulan data yang dilakukan di SMA Angkasa Bandung dengan melakukan wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling. Lalu, setelah mendapatkan data dilakukanlah perencanaan awal sesuai kebutuhan para siswa yaitu menyusun materi seputar perencanaan karier. Selanjutnya, peneliti melakukan perancangan draft produk awal untuk membuat video animasi berbasis *powtoon* sebagai media dengan inovasi baru di sekolah tersebut.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji validasi kepada dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru praktisi disekolah. Hal tersebut dilakukan karena untuk menguji kelayakan relevansi materi dan media serta kebutuhan dilapangan. Setelah itu, peneliti melakukan beberapa revisi dari pendapat para dosen ahli dan guru praktisi di sekolah sehingga bisa melakukan uji coba kepada peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 10 siswa subjek uji coba produk secara terbatas, dan

mengambil sampel 30 siswa sebagai subjek uji coba produk secara luas setelah dilakukan revisi dan perbaikan untuk kesempurnaan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Perencanaan Karier Siswa Kelas XI di SMA Angkasa Bandung menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95,90%, termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dihitung secara paralel dari hasil uji validasi oleh ahli materi dengan rata-rata 96,88%, hasil uji validasi oleh ahli media dengan rata-rata 100%, hasil uji validasi oleh ahli praktisi dengan rata-rata 99,31% , hasil uji validasi terbatas oleh 10 siswa dengan perolehan rata-rata sebesar 90,33%, dan hasil uji validasi luas oleh 30 siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,00%. Data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Persentase Rata-Rata Kelayakan Media

| NO | RESPONDEN | PRESENTASE | KRITERIA |
|------------------|-------------------------|---------------|---------------------|
| 1 | Validasi Ahli Materi | 96,88% | Sangat Layak |
| 2 | Validasi Ahli Media | 100% | Sangat Layak |
| 3 | Validasi Ahli Praktisi | 99,31% | Sangat Layak |
| 4 | Uji Coba Terbatas Siswa | 90,33% | Sangat Layak |
| 5 | Uji Coba Luas Siswa | 93,00% | Sangat Layak |
| RATA-RATA | | 95,90% | Sangat Layak |

Pembahasan

Menurut Hamalik suatu media dapat berguna untuk memberi pemahaman pada siswa terhadap pelajaran dikelas, sehingga melalui media dapat membantu berjalannya proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian isi dan pesan yang telah disampaikan. Oleh karena itu, kegiatan Bimbingan dan Konseling memerlukan media dalam layanannya agar tujuan tersebut dapat tersampaikan dengan mudah. Didalam Proses pembelajaran berlangsung guru berperan sangat penting, maka dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien salah satunya yaitu guru perlu membuat media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Dewi &

Handayani, 2021:2531). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling yaitu media video animasi. Video animasi dapat menjadi alternatif pilihan untuk guru BK dalam layanan Bimbingan dan Konseling disekolah untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu materi yang disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini. Hal ini didukung oleh pendapat Dewi dan Handayani (2021:2531) bahwa video animasi dianggap menjadi media yang efektif karena dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* tentang perencanaan karier siswa setelah lulus SMA sebagai media dalam kegiatan Bimbingan dan Konseling disekolah. Karena aplikasi *powtoon* ini mudah digunakan dan sudah memuat template, animasi, serta objek pelengkap sudah tersedia sehingga guru tidak perlu membuat desain animasi pada saat pembuatan video tersebut akan tetapi aplikasi *powtoon* ini tetap menyediakan pembuatan karakter baru pada animasi apabila pengguna ingin membuat kreasi karakter animasi baru jika sudah memiliki akun premium. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutarsih & Hermanto (2019:3) bahwa aplikasi pembuatan video animasi *powtoon* memiliki objek animasi-animasi yang menarik serta dapat dikreasikan sehingga membuat daya tarik dari suatu produk. Selain itu, media yang digunakan video animasi karena video merupakan suatu media menarik dan cocok untuk digunakan pada pembelajaran di zaman digital seperti sekarang ini. Hal ini selaras dengan pendapat Wulandari, dkk (2020: 270) bahwa media video animasi dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajarannya, karena dapat memberikan pesan dengan menggunakan visual dan efek suara sehingga menarik perhatian peserta didiknya.

Video animasi berbasis *powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan disekolah karena banyak manfaat serta kelebihan-kelebihan yang diberikan melalui media ini. Meskipun demikian, *powtoon* sendiri memiliki beberapa kekurangan serta kendala dalam media video animasi berbasis *powtoon* ini baik pada saat proses pembuatan serta penggunaan aplikasi video animasi ini. Kendala-kendala tersebut diantaranya yaitu berkaitan dengan biaya, koneksi, tahap pembuatan yang panjang, dan kendala teknis pada saat uji coba produk dilakukan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Delivina (2017:5) bahwa *powtoon* membutuhkan keberadaan sarana teknologi yang memadai seperti ketergantungan aplikasi ini terhadap internet,

laptop atau komputer. Selain itu, penggunaan *powtoon* ini memiliki kendala-kendala berkaitan dengan waktu yang dibutuhkan pengguna jika ingin membuat video pembelajaran memang tidak sebentar. Namun dalam mengatasi hal tersebut peneliti selalu berupaya agar kendala tersebut dapat teratasi hingga penelitian dapat berjalan dengan lancar melalui pemecahan masalah yang telah peneliti lakukan.

Pada umumnya siswa pada jenjang SMA kelas XI sedang berada difase menuju perkembangan dewasa akhir. Ia sudah harus memikirkan dan mempersiapkan terkait pilihan kariernya setelah lulus sekolah SMA. Untuk itu, maka perlu diberikan pemahaman karier untuk bekal bagi dirinya dalam melanjutkan kehidupannya dimasa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan pendapat Senia dkk (2014:2) bahwa agar siswa mampu mempersiapkan masa depan kariernya setelah lulus sekolah dengan baik, maka mereka harus dibekali pemahaman akan informasi-informasi seputar karier yang mencukupi, karena pengetahuan dan pemahaman akan informasi karier yang mencukupi dan tepat dapat menjadi asset bagi individu/siswa untuk dapat memahami kekuatan dan kelemahan yang ada pada dirinya sendiri.

Perencanaan karier merupakan suatu yang harus menggunakan pemikiran mengenai tujuan yang akan dicapainya baik dalam jangka waktu panjang maupun jangka waktu pendek (Winkel & Hastuti dalam Nisa & Budiningsih, 2019:2). Kurangnya pemahaman terkait perencanaan karier pada siswa kelas XI di SMA Angkasa Bandung menjadi alasan peneliti untuk mengangkat pembahasan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di SMA Angkasa Bandung mengungkapkan bahwa pemahaman perencanaan karier pada siswa kelas XI di SMA Angkasa Bandung masih kurang baik karena banyaknya siswa yang masih kebingungan terkait pilihan karier mereka dan belum memahami dan mengetahui informasi seputar perguruan tinggi, serta informasi-informasi pilihan karier yang ada. Maka dari itu peneliti mengambil topik terkait pilihan-pilihan karier setelah lulus SMA dalam produk video animasi berbasis *powtoon* pada penelitian ini.

Setelah produk selesai dibuat kemudian produk divalidasi kepada para dosen ahli, guru praktisi disekolah yang selanjutnya dilakukan revisi, agar dapat di uji cobakan secara terbatas dan uji coba luas kepada siswa di lapangan. Dari data yang didapat dan telah diolah menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* terhadap perencanaan karier siswa yang telah dikembangkan memperoleh hasil persentase rata-rata sebesar

95,90% dengan kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi. Hal ini berarti video animasi berbasis *powtoon* dapat digunakan dalam kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Angkasa Bandung terkait respon guru dan siswa, dengan adanya pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* ini, guru dan siswa dapat merasakan manfaatnya yakni guru tidak harus menjelaskan materi berulang kali kepada para peserta didiknya karena guru cukup memutar video pada saat layanan Bimbingan dan Konseling untuk diberikan kepada siswa. Sedangkan bagi siswa yaitu, dalam penggunaannya media video animasi berbasis *powtoon* tidak terbatas ruang dan waktu, yakni video bisa diputar kapan saja dan dimana saja oleh siswa tanpa harus dalam kegiatan Bimbingan dan Konseling di sekolah saja, karena penyampaian materi melalui video animasi ini dapat disebar di berbagai *platform* audio visual seperti *youtube* untuk memberikan keleluasaan kepada siswa agar dapat memutar kembali video animasi tersebut.

Selain itu, media video animasi berbasis *powtoon* dapat meningkatkan pemahaman terhadap perencanaan karier siswa kelas XI di SMA Angkasa Bandung, dari yang semula menurut guru BK memiliki pemahaman yang rendah setelah produk diberikan menjadi meningkat berdasarkan hasil evaluasi layanan dengan persentase sebesar 94,06% dengan kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Idah (2022) bahwa media animasi terhadap pemahaman karier pada peserta didik sangat layak digunakan dalam proses pemberian informasi karier untuk masuk ke perguruan tinggi disekolah. Maka dari itu, membuktikan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap perencanaan karier siswa terbukti dapat digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk memberi pemahaman perencanaan karier siswa pada jenjang SMA.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Perencanaan Karier Siswa Kelas XI di SMA Angkasa Bandung” peneliti dapat menarik kesimpulan diantaranya :

1. Hasil uji validasi kepada para dosen ahli, ahli praktisis disekolah yang telah dilakukan serta hasil uji coba terbatas dan uji coba luas kepada siswa memiliki

persentase rata-rata sebesar 95,90% termasuk kedalam kategori sangat layak digunakan setelah melalui revisi perbaikan pada produk hingga produk tersebut layak digunakan.

2. Respon guru dan siswa terhadap pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* memberi hasil respon sangat baik, karena berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa media ini merupakan inovasi baru sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling di SMA Angkasa Bandung yang sesuai dengan perkembangan zaman di era digital seperti saat ini
3. Kendala-kendala yang dialami oleh peneliti pada saat pembuatan produk dan uji coba produk ini yaitu berupa biaya, koneksi, tahapan pembuatan produk yang Panjang, dan kendala teknis pada saat uji coba produk dilapangan.
4. Pemahaman siswa terhadap perencanaan karier terbukti mengalami peningkatan, berdasarkan lembar evaluasi hasil pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dilakukan setelah diberikan media video animasi berbasis *powtoon* dengan persentase sebesar 94,06% termasuk kriteria sangat baik.

REFERENSI

- Adkhar. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam DISD *Labschool* UNNES. Universitas Negeri Semarang.
- Dewi, F. F., & Handayani, S L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-alter Sources Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU* 5 (4), 2530-2540.
- Idah, S. (2022). Pengembangan Media Animasi dalam Memberikan Pemahaman Karir pada Peserta Didik. UIN Raden Intan Lampung.
- Miskiyya, Lu'luatun. (2013). Faktor Determinan Kemampuan Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri Se-kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2013/2014. (Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang).
- Nisa, D. L. A., & Budiningsi, T. E. (2019). Perlukah Perencanaan Karir pada Siswa SMA? Studi Korelasi Konsep Diri dan Perencanaan Karir Ssiwa SMAN 1 Sulang. *Jurnal Psikologi Ilmiah DOAJ*: 2541-2965, p-ISSN 2086-0803.
- Sutarsih, W. A., & Hermanto. (2019). Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Materi Teks Prosedur Kelas VII di SMP Negeri 3. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Wulandari, Y., Ruhayat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonedia* 8 (2), 269-279, e-ISSN: 2615-840X.