



**PENGEMBANGAN MODEL LAYANAN INFORMASI
STUDI LANJUT BERBANTUAN MEDIA *ADOBE FLASH*
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister
pendidikan**

Oleh

Juminah

NIM. 0105512035

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "Pengembangan Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media *Adobe Flash* di SMA Kabupaten Kudus" karya,

Nama : Juminah

NIM : 0105512035

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 20 September 2018.

Semarang, Desember 2018

Panitia Ujian

Ketua,



Prof. Dr. H. Achmad Slamet, M.Si
NIP. 196105241986011001

Sekretaris,



Prof. Dr. Mangin Eddy Wibowo M.Pd, Kons.
NIP. 195211201977031002

Penguji I,



Mulawarman, S Pd, M. Pd, Ph. D
NIP. 197712232005011001

Penguji II,



Dr. Awalya, M.Pd., Kons
NIP. 196011011987102001

Penguji III,



Prof. Dr. Sugiyo, M. Si
NIP. 195204111978021001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Juminah

Nim : 0105512035

Program studi : Bimbingan dan Konseling

menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul Pengembangan Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media *Adobe Flash* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Desember 2018

Yang membuat pernyataan,

Juminah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Proses layanan informasi studi lanjut mengaplikasikan adobe flash sebagai alat bantu media yang tersusun dalam model dan panduan (dari sisi keilmuan bimbingan konseling) dengan konten materi terkait pendidikan setelah sekolah menengah atas sehingga siswa dapat memilih karir di masa depan

Persembahan:

Almamater Program Studi Bimbingan dan Konseling
Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Juminah. 2018. Pengembangan Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media *Adobe Flash* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. Tesis, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I, Prof. Dr. Sugiyo, M.Si., II, Dr. Awalya, M.Pd., Kons

Kata Kunci: layanan informasi, studi lanjut, *adobe flash*

Tujuan penelitian ini yaitu (1) mengetahui dan menganalisis proses pelaksanaan layanan informasi studi lanjut siswa SMA di Kabupaten Kudus, (2) mendapatkan model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa SMA.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut: (1) Persiapan Pengembangan Model, (2) Merancang Model Hipotetik, (3) Uji Kelayakan Model Hipotetik, (4) Penyusunan Model Awal, (5) Validasi Model Awal, (6) Model Uji Terbatas. Hasil pengembangan model layanan informasi berbantuan media *adobe flash* adalah: (1) Rasional, (2) Visi dan Misi Layanan Informasi, (3) Tujuan Layanan Informasi, (4) Isi Layanan Informasi, (5) Pendukung Sistem Layanan Informasi, (6) Tahapan Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media *Adobe Flash*. Populasi yang dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA 1 Jekulo, Kabupaten Kudus. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan skala penilaian.

Uji keabsahan pada model penelitian ini telah dilakukan metode triangulasi, uji validitas dan reliabilitas model. Triangulasi dilakukan dengan cara menggunakan metode angket, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu. Model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* telah diuji oleh 2 validator ahli dan 10 validator praktisi. Reliabilitas model ini telah dilakukan menggunakan metode reliabilitas inter rater, studi reliabilitas dalam penelitian ini adalah dua ahli bimbingan dan konseling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model layanan informasi studi lanjut berbantuan *adobe flash* pada siswa SMA memenuhi kriteria penerimaan. Persentase yang diperoleh dari ahli bimbingan dan konseling adalah 86,5%, dikategorikan sebagai "sangat baik, tidak perlu revisi:", penilaian dari praktisi adalah 87,4%, dikategorikan "sangat baik, tidak perlu revisi ". Secara keseluruhan, model layanan informasi studi lanjut berbantuan *adobe flash* pada siswa SMA mendapat 86,95%, dikategorikan sebagai "sangat bagus, tidak perlu revisi". Dengan demikian, dari penilaian, dapat disimpulkan bahwa model layanan informasi studi lanjut berbantuan *adobe flash* pada siswa SMA dapat digunakan di sekolah menengah atas.

ABSTRACT

Juminah. 2018. Development of Information Services Model for Advanced Study Assisted by Adobe Flash Media. Thesis, Guidance and Counseling Program, Postgraduate Program, State University of Semarang. Supervisor I, Prof. Dr. Sugiyo, M.Si., II, Dr. Awalya, M.Pd., Kons

Keywords: information service, further study, adobe flash

The purpose of this study are (1) to know and analyze the process of implementing information services for further study of high school students in Kudus Regency, (2) to obtain an advanced information service model assisted by adobe flash media in high school students, (3) to determine the effectiveness and analyze the study information service model further assisted Adobe Flash media on high school students.

This study uses the Research and Development (R & D) method, with the following research steps: (1) Model Development Preparation, (2) Designing Hypothetical Models, (3) Hypothetical Model Feasibility Tests, (4) Preparation of Early Models, (5) Initial Model Validation, (6) Limited Test Model. The results of the development of information service models assisted by adobe flash media are: (1) Rational, (2) Vision and Mission of Information Services, (3) Information Service Objectives, (4) Information Service Contents, (5) Information Services Support Systems, (6) Stages of Information Services for Advanced Studies Assisted by Adobe Flash Media. The population in this study were students of class XII IPS SMA 1 Jekulo, Kudus Regency. The instruments used in this study were questionnaires, interviews and evaluation scales.

The validity test in this research model has been carried out by triangulation method, model validity and reliability test. Triangulation is done by using questionnaire methods, interviews and documentation to obtain the truth of reliable information and a complete picture of certain information. The advanced study information service model assisted by Adobe Flash media has been tested by 2 expert validators and 10 practitioner validators. The reliability of this model has been carried out using the inter rater reliability method, this reliability study which in this study were two experts in guidance and counseling.

The results showed that the information service model of adobe flash assisted studies in high school met the acceptance criteria. The percentage obtained from counseling and counseling experts was 86,5%, categorized as "very good, no need for revision: the assessment of practitioners was 87,4%, categorized as" very good, does not need revision ". Overall, the study information service model further aided adobe flash in high school gets 86,95%, categorized as "very good, does not need revision." Thus, from the assessment, it can be concluded that the information service model of adobe flash assisted study in high school can be used in high school.

PRAKATA

Alhamdulillah puji dan syukur atas segala nikmat yang Allah SWT limpahkan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan *Media Adobe Flash* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas” dengan lancar. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Prof. Dr. Sugiyo, M.Si selaku pembimbing I dan Dr. Awalya, M.Pd.,Kons selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Pascasarjana UNNES sekaligus pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan kemudahan terselesaikannya penulisan tesis ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang, beserta seluruh staf yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Achmad Slamet, M.Si., Direktur Program Pascasarjana UNNES, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan tesis ini.
3. Mulawarman, S Pd, M. Pd, Ph. D, selaku penguji utama yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Bimbingan dan Konseling Program Pascasarjana UNNES, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.

5. Drs. Joko Sutrisno, Kepala SMA Negeri 1 Jekulo yang telah berkenan memberikan ijin penelitian di SMA . Negeri 1 Jekulo
6. Guru-guru Bimbingan Konseling dan Staf Tata Usaha SMA Negeri 1 Jekulo Kabupaten Kudus yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Suami, Bapak dan Ibu , anak-anak serta sahabat-sahabat yang tiada henti memberikan do'a, motivasi dan segala bentuk dukungannya.
8. Rekan-rekan Bimbingan dan Konseling angkatan 2012 Program pascasarjana UNNES yang telah memberikan dukungan dan bekerja sama serta saling membantu selama menempuh studi sampai pada terselesainya penulisan tesis ini.
9. Semua pihak tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala bantuan baik secara moril maupun materiil.

Peneliti mengakui bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, Desember 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Cakupan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
1.7 Spesifikasi Produk.....	8
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.8.1 Asumsi Pengembangan.....	9
1.8.2 Keterbatasan Pengembangan	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERFIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	11
2.2 Kerangka Teoritis	14
2.2.1 Media <i>Adobe Flash</i>	14
2.2.1.1 Pengertian media <i>Adobe Flash</i>	14
2.2.1.2.Kelebihan <i>Adobe Flash</i>	18
2.2.2 Layanan Informasi Studi Lanjut.....	18
2.2.2.1 Hakekat Layanan Informasi Studi Lanjut.....	18

2.2.2.2 Tujuan Layanan Informasi Studi Lanjut.....	21
2.2.2.3 Teknik Layanan Informasi Studi Lanjut.....	22
2.2.2.4 Langkah-langkah Layanan Informasi Studi Lanjut.....	23
2.2.2.5. Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media <i>Adobe Flash</i>	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	26
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Prosedur Penelitian	30
3.3 Uji Coba Produk dan Subyek Penelitian	32
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
3.5 Uji Keabsahan Data	38
3.6 Teknik Analisis Data	39
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Kondisi Faktual Layanan Informasi Studi Lanjut	43
4.2 Model Layanan Informasi Studi Lanjut.....	51
4.2.1 Desain Awal Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media <i>Adobe Flash</i>	52
4.2.2 Validasi Desain Awal Model Layanan Informasi Studi Lanjut.....	57
4.2.3 Model Akhir Layanan Informasi Studi Lanjut	60
 BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	86
5.2 Implikasi	86
5.3 Saran	87
 DAFTAR PUSTAKA	 89
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara.....	35
4.1 Hasil Validasi Ahli 1	58
4.2 Hasil Validasi Ahli 2	58
4.3 Validator Praktisi Model Layanan Informasi Studi Lanjut	59
4.4 Hasil Validator Praktisi.....	60
4.5 Analisis Hasil Validasi Praktisi	64
4.6 Perbedaan Layanan Informasi Konvensional	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	27
3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Panduan Wawancara
2. Model dan Panduan Model Layanan Informasi Studi Lanjut
3. Lembar Validasi Ahli
4. Lembar Validasi Praktisi
5. Surat Izin Validator Ahli
6. Surat Izin Penelitian dari UNNES
7. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari SMA Negeri 1
Jekulo
8. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program bimbingan dan konseling mengandung empat komponen pelayanan, yaitu: (1) pelayanan dasar bimbingan, (2) pelayanan responsif, (3) perencanaan individual, dan (4) dukungan sistem. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dibutuhkan siswa adalah layanan informasi yang termasuk dalam program pelayanan dasar. Menurut Sukardi (2008: 10), layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan) yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik

Pemberian layanan informasi diharapkan akan membantu siswa terhindar dari berbagai masalah yang dapat mengganggu terhadap pencapaian perkembangan dirinya, baik yang berhubungan dengan pribadi, sosial, belajar ataupun karirnya. Di samping itu diharapkan siswa dapat menerima dan memahami berbagai informasi, yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk kepentingan siswa itu sendiri Tohirin (2013). Namun kenyataannya berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa terkait dengan pelaksanaan layanan informasi studi lanjut yang dilakukan pada SMA Negeri di Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa (1) penyampaian layanan informasi studi lanjut ada yang tidak berdasarkan *need*

assesment, (2) layanan informasi studi lanjut disampaikan di dalam kelas dengan metode ceramah, (3) informasi mengenai studi lanjut disampaikan secara *pamlet/leaflet*. Merujuk pada temuan dari penelitian Ekasari (2015) layanan informasi karier yang sudah dilaksanakan di lapangan masih banyak kekurangan, diantaranya pelaksanaan yang dilakukan dengan konvensional, menggunakan ceramah dalam pemberian layanan, sehingga siswa kurang memahami dalam memperoleh materi yang diberikan. Korida dan Nursalim (2013) menemukan layanan informasi yang masih bersifat tradisional menggunakan ceramah, menurunkan minat siswa dalam mengikuti layanan karena bosan dan jenuh. Terkait studi lanjut siswa perlu mendapatkan informasi yang mampu memotivasi bahwa siswa dalam pendidikannya diharapkan tidak hanya sampai sebatas lulusan SMA saja, namun juga dapat memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pada kenyataannya tidak semua lulusan SMA melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di pada tanggal 24 Januari 2017, hasil wawancara dengan guru BK SMA negeri di Kudus yaitu tentang prosentase siswa yang melanjutkan ke perguruan tinggi sebagai berikut: (1) SMA 1 Kota Kudus 95 %, (2) SMA 2 Kota Kudus 80%; (3) SMA 1 Bae 80%; (4) SMA 2 Bae 60%; (5) SMA 1 Jekulo 47,92%; (6) SMA 1 Gebog 40%; (7) SMA 1 Mejobo 42,39%. Dari data tersebut maka pembangunan bidang pendidikan masih harus terus menerus diperbaiki baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya agar dapat mengangkat derajat bangsa khususnya dalam dunia pendidikan dalam mencapai 35 persen target APK perguruan tinggi tahun 2015 tercapai.

Dalam layanan informasi terdapat beberapa teknik, salah satunya adalah melalui media. Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, dan media elektronik seperti radio, *tape recorder*, film, televisi, internet, dan lain-lain. Tohirin (2013). Penggunaan media dalam bimbingan dan konseling hendaknya tidak lepas dengan dengan memperhatikan perkembangan teknologi yang ada, seperti internet, computer, film dsb. Dasar pemikiran pengembangan layanan informasi studi lanjut berbantuan *adobe flash* ini adalah perkembangan teknologi yang semakin canggih, dan ketersediaan sarana laboratorium computer dan fasilitas computer dan laptop yang ada dan dimanfaatkan untuk kegiatan layanan bimbingan dan konseling di SMA. Media bimbingan dan konseling merupakan salah satu sarana yang dapat memperlancar proses pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Membantu guru BK/ Konselor dalam penyampaian materi bimbingan. Muatan materi layanan dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik sehingga mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana pemberian layanan informasi menjadi menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Babiker (2015) memanfaatkan multimedia sebagai alat yang efektif dalam pendidikan.

Pengembangan model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash*, yaitu menghasilkan model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *Adobe flash*. Yang dikembangkan adalah layanan informasi studi lanjut, yang dalam pengembangannya memanfaatkan media *adobe flash*, bukan pengembangan media *adobe flash* itu sendiri. Dalam penelitian ini memanfaatkan

media *adobe flash* dengan menggunakan *software adobe flash CS5* dikemas dalam bentuk *compact disk (CD)* dan *USB flash disk*. Berisi materi layanan informasi, meliputi materi : 1) tujuan studi lanjut ke perguruan tinggi, 2) ingin kuliah, 3) tentang perguruan tinggi (bentuk dan status, jenis, sistem penerimaan mahasiswa), 4) pertimbangan dalam studi lanjut. Materi informasi perguruan tinggi mengacu pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 19 dinyatakan dalam ayat : (1) Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doctor yang diselenggarakan oleh Perguruan tinggi. Selanjutnya dalam pasal 20 ayat (1), Perguruan tinggi dapat berbentuk akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut, atau universitas. Penggunaan media *adobe flash* didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Vitanti (2017) yang menghasilkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *adobe flash CS6*. *Soft ware adobe flash CS5* di dalamnya memuat unsur multimedia seperti video, audio, animasi, teks, *hyperlink* yang dapat dijalankan dengan komputer. Menu dan fitur materi perpaduan teks, video, animasi, gambar, warna dan *back ground* music/narasi suara sesuai keperluan untuk memudahkan pemahaman siswa sehingga mampu menimbulkan rasa antusias positif untuk terus dalam penyajian materi, oleh sebab itu *adobe flash* dianggap layak sebagai media pembelajaran, Fitriana (2016).

Layanan informasi berbantuan media *adobe flash* dipandang perlu karena proses penyampaian pesan dari guru BK/konselor ke siswa diharapkan lebih baik

dan membuat materi lebih menarik serta mudah dipahami. Layanan informasi berbantuan media *adobe flash* ini mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep terhadap materi-materi pembelajaran, Utami (2015). Dengan dibantu media pelaksanaannya akan lebih efektif, karena bahan informasi telah disiapkan sebelumnya dan tersusun sistematis. Hasilnya akan lebih bermakna, mendorong siswa dalam penelitian ini khususnya meningkatkan motivasi studi lanjut ke perguruan tinggi. Pemberian layanan informasi yang sebelumnya belum menggunakan media *adobe flash* terlihat abstrak, dengan adanya media *adobe flash* yang menarik akan terlihat konkrit/nyata dan lebih jelas. Melalui media ini, dapat dihubungkan dengan pengalaman siswa, oleh karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, berbuat dan berpikir, sehingga akan lebih menarik dan diharapkan lebih berhasil dalam pemberian layanan informasi studi lanjut. Dale dalam Arsyad (2013: 13) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience*. Penggunaan media *adobe flash* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Irfani (2013). Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media *adobe flash* sebagai perantara dalam menyelenggarakan layanan informasi studi lanjut.

Flash adalah *software* untuk membuat 2 Dimensi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet. Widada (2010). *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga

banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Dunwell (2014) menunjang pendapat tersebut bahwa pendekatan yang menggunakan multimedia sebagai pendekatan untuk mendapatkan panduan karir. Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi & Sutarno (2013) hasilnya menunjukkan bahwa bahan informasi karir luaran sekolah menengah atas dengan mediasi perguruan tinggi berbantuan program *flash* efektif untuk meningkatkan minat melanjutkan studi siswa

Berdasarkan penjelasan dan beberapa penelitian tersebut di atas, dapat ditegaskan bahwa layanan informasi merupakan hal yang penting dalam layanan bimbingan dan konseling. Secara khusus layanan informasi berbantuan media *adobe flash* dapat membantu siswa SMA dalam mengembangkan motivasi mereka yang berkaitan dengan kelanjutan studinya, akan menumbuhkan kesiapan dalam memilih perguruan tinggi sehingga dapat memiliki karir di masa depan yang sesuai dengan bakat dan minatnya. Hal inilah yang menjadi landasan bagi peneliti bahwa layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* perlu diberikan pada siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1. Dalam pemberian layanan informasi belum adanya penggunaan media *adobe flash*

1.2.2. Layanan informasi studi lanjut yang dilaksanakan selama ini belum optimal disebabkan keterbatasan waktu jam masuk kelas

1.2.3. Para siswa belum memahami tentang perguruan tinggi yang akan dipilihnya dan masih banyak siswa yang belum menentukan tujuan masa depannya.

1.3. Cakupan Masalah

Masalah yang diteliti pada penelitian ini tidak meliputi semua bidang bimbingan dan konseling. Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu: layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa sekolah menengah atas.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebagaimana pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1.4.1. Bagaimana kondisi factual layanan informasi studi lanjut pada siswa di SMA Negeri 1 Jekulo Kudus saat ini ?

1.4.2. Bagaimana model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* yang layak digunakan siswa di SMA Negeri 1 Jekulo Kudus ?

1.5. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash*. Secara operasional tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan hal-hal berikut:

1.5.1. Menganalisis kondisi faktual layanan informasi studi lanjut pada siswa di SMA Negeri 1 Jekulo Kudus saat ini

1.5.2. Menganalisis model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* yang dapat digunakan pada siswa di SMA Negeri 1 Jekulo Kudus

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan penelitian ini akan dihasilkan tesis mengenai layanan informasi berbantuan media *adobe flash* pada siswa sekolah menengah atas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan pada bidang ilmu bimbingan dan konseling.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1 Guru Bimbingan dan Konseling (Konselor) memperoleh model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa sekolah menengah atas.

1.6.2.2 Bagi Peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang serupa dan dapat didesiminasikan lebih luas.

1.7. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah mengembangkan model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa SMA Kabupaten Kudus. Pemahaman siswa terhadap informasi tentang studi lanjut setelah menyelesaikan jenjang pendidikan SMA akan membantu menentukan pilihan karir siswa khususnya dalam melanjutkan studi. Layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* untuk pemahaman, pengembangan siswa memiliki tujuan yaitu : mudah memperoleh informasi, memanfaatkan kecanggihan teknologi

dengan positif, memberikan ilmu baru bagi guru bimbingan dan konseling sekolah serta siswa secara singkat, menarik. Model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* harus memenuhi akseptabilitas (sikap penerimaan pengguna) yang sesuai dengan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan (Dyanti & Nursalim, 2015: 1)

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah model dan panduan layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* sebagai alat bantu untuk melakukan layanan informasi bagi siswa SMA dalam menentukan pilihan karir terutama untuk membantu mengambil keputusan dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Rumusan model yang akan dikembangkan adalah produknya berupa pengembangan layanan informasi studi lanjut siswa SMA yang dikemas dalam bentuk *compactdisk (CD)* dan *USB flash disk*. Aplikasi yang disusun menggunakan aplikasi *adobe flash*. Adapun spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras adalah *laptop/computer* sebagai sistem operasinya.

Konten aplikasi ini mencakup: (1) tujuan studi lanjut ke perguruan tinggi, (2) pengetahuan tentang studi lanjut, (3) pengetahuan tentang perguruan tinggi diantaranya : bentuk dan status, jenis pendidikan tinggi, sistem penerimaan mahasiswa, (4) pertimbangan dalam studi lanjut .

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang dijadikan dasar dalam penelitian ini, yaitu :

1.8.1.1 Layanan informasi studi lanjut merupakan salah satu layanan yang dipergunakan untuk membantu siswa memahami dirinya sendiri, dunia

perguruan tinggi, maka guru bimbingan dan konseling /konselor sekolah diharapkan memiliki serta memahami informasi studi lanjut yang cukup memadai guna menyusun dan melaksanakan program layanan bimbingan karir di sekolah.

1.8.1.2 Dapat menghemat waktu. Layanan konseling dapat berlangsung di luar jam sekolah maupun di jam sekolah.

1.8.1.3 Dapat meningkatkan kualitas guru bimbingan dan konseling terutama dalam penguasaan teknologi khususnya komputer, internet dan gadget di zaman yang semakin canggih.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* ini adalah :

1.8.2.1 Media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu materi yaitu layanan informasi studi lanjut.

1.8.2.2 Pengembangan yang telah dilakukan terbatas pada uji terbatas pada calon pengguna produk/praktisi yakni guru bimbingan dan konseling/ konselor, belum disampaikan pada siswa di sekolah

1.8.2.3 Model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* yang dikembangkan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam perencanaannya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR

2.1. Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisi tentang penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan menguraikan tentang penelitian yang sudah pernah dilakukan dan memiliki kaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang ini. Penelitian terdahulu bertujuan untuk memberikan gambaran hasil penelitian sebelumnya yang dapat mendukung pada penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Madden, Slavin & Gifford (2006). Penelitian tentang efek prestasi dari penggunaan multimedia pada keberhasilan program membaca. Penelitian ini tidak berkaitan secara langsung dengan judul tesis ini, namun demikian penelitian ini menegaskan multimedia efektif untuk digunakan. Peneliti mengkaitkan penggunaan multimedia, khususnya media *adobe flash* dalam pemberian layanan informasi studi lanjut.

Marchand & Skinner (2007). Penelitian ini membahas tentang dinamika-dinamika motivasi dari keingintahuan, sifat mandiri untuk belajar, sifat mau tanya, sifat ingin tahu dan sifat ketutupan anak dalam pendidikan. Penelitian ini sebagai salah satu acuan peneliti dalam pemberian layanan informasi studi lanjut.

Hasil penelitian Murdiyanto, Purwanta, Kamaruddin (2017) menunjukkan layanan informasi karier berbasis media blog layak untuk meningkatkan

eksplorasi karier siswa. Prasetiawan (2017) Pemanfaatan media dalam layanan Bimbingan dan Konseling yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses layanan Bimbingan dan Konseling. Bagi Guru BK/Konselor, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta didik/konseli dapat belajar dengan aktif. Bagi peserta didik/konseli, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Liza, Rusandi (2016) perencanaan karir siswa sebelum diberikan layanan informasi tentang studi lanjut sebagian besar berada pada kategori sedang, sedangkan sesudah diberikan layanan informasi tentang studi lanjut perencanaan karir siswa sebagian besar berada pada kategori sangat baik dan baik

Suyoto, Prasetyaningrum (2013) dari penelitian ini menyajikan aplikasi mobile perkembangan Sosial Bimbingan dan Konseling (GC) yang disebut "M – Ning BK : GC Sosial". Aplikasi ini digunakan untuk layanan GC yang menggunakan perangkat mobile. Aplikasi ini dirancang khusus bagi siswa SMP . Metode adalah kombinasi dari pendekatan multimedia interaktif dan psikologi pendidikan. Proses desain dilakukan tiga proses, yaitu digitalisasi layanan GC materi sosial, visualisasi dan membuat interaktif. Metode ini membuat siswa tidak hanya mendengar dan melihat tetapi juga " melakukan" virtual. Ada lima komponen digunakan dalam aplikasi multimedia " m - NingBK : GC Sosial " yaitu teks, gambar / grafik , audio / suara, animasi dan video. Aplikasi ini diuji dengan menggunakan Smartphone dengan Sistem Operasi Android . Dalam jurnal ini peneliti mengkaitkan penggunaan multimedia yaitu media *adobe flash* pada

komponen aplikasi multimedia teks, gambar / grafik , audio / suara, animasi dan video.

Pertiwi & Sutarno (2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bahan informasi karir luaran sekolah menengah atas dengan mediasi perguruan tinggi berbantuan program *flash* efektif untuk meningkatkan minat melanjutkan studi siswa. Penelitian ini sebagai acuan peneliti yaitu ada kesamaan dalam penggunaan program *flash* dalam memberikan layanan informasi studi lanjut pada siswa. Miyarso (2009) hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk multimedia interaktif untuk pembelajaran sinematografi ini telah selesai dikembangkan dalam bentuk CD program pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan. Secara umum kualitas produk multimedia interaktif ini termasuk dalam kriteria baik. Produk multimedia interaktif ini efektif digunakan untuk pembelajaran sinematografi dengan kenaikan rerata skor *post test* atas skor *pre test* sebesar 9,55 atau sebesar 14,54% dari pengguna selama satu kali pertemuan. Data hasil angket dan wawancara menunjukan bahwa produk multimedia interaktif ini mampu memotivasi pengguna pada saat proses pembelajarannya. Kesamaan penelitian ini ialah menggunakan multimedia yang memanfaatkan media *adobe flash* yang dikembangkan dalam bentuk CD.

Selanjutnya Bai, Pan, Hirumi, & Kebritchi (2011) dalam jurnal penelitiannya mendukung penggunaan game edukasi yang dirancang dengan baik untuk pembelajaran. Hasil penelitian menemukan peningkatan kinerja dalam banyak mata pelajaran (seperti matematika, geografi, dan bahasa) serta adanya peningkatan motivasi (dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan motivasi

yang lebih rendah). Murdiyanto (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa layanan informasi karir berbasis media blog dapat meningkatkan eksplorasi karir. Kaitan penelitian ini adanya penggunaan media dalam pemberian layanan informasi pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas menjadi pendukung pentingnya layanan layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa sekolah menengah atas..

2.2. Kerangka Teoritis

2.2.1 Media Adobe Flash

2.2.1.1 Pengertian Media Adobe Flash

Media merupakan segala jenis (benda) perantara yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada orang yang membutuhkan informasi. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai ‘perantara’. Briggs (Sadiman, 2003) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. *Flash* adalah *software* untuk membuat 2 Dimensi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet. Widada (2010) *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Dunwell (2014) menunjang pendapat tersebut bahwa pendekatan yang menggunakan multimedia sebagai pendekatan untuk mendapatkan panduan karir yang menggabungkan elemen

berbasis game seperti pengembangan karakter dan pengambilan keputusan karir dengan pendekatan visual.

Flash adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia flash 8*. *Sekarang Flash telah berpindah vendor menjadi Adobe*. *Adobe* adalah *vendor software* yang membeli *Flash* dari *vendor* sebelumnya yaitu *Macromedia*. Sejak itu, *Macromedia Flash* berganti nama menjadi *adobe flash*. *adobe flash CS5* adalah merupakan salah satu *software* animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam membuat animasi, menjadikan *software* ini banyak dipakai oleh animator *flash*, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan animasi dan presentasi. MADCOMS (2012). Mendukung pendapat tersebut, Setyawan (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan *adobe flash* dapat membantu proses pembelajaran pada siswa dan dapat digunakan sebagai alat bantu pendidik untuk menunjang pembelajaran.

Jensen (2016) menjelaskan mengapa multimedia harus digunakan dalam pembelajaran di kelas atau kelompok, ini menggambarkan juga multimedia yang berbeda seperti video, game, musik, dan media tertulis yang bisa diintegrasikan ke dalam kelas untuk memberikan efek belajar positif pada anak. Penggunaan multimedia ini akan membantu meningkatkan kemampuan verbal melalui konten

yang disediakan dalam multimedia audio visual tersebut, khususnya *adobe flash*. Suyoto (2013) menambahkan dalam penelitiannya mengemukakan bahwa aplikasi yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling melalui beberapa proses desain, yaitu digitalisasi layanan bimbingan dan konseling sosial material, memvisualisasikan dengan bijaksana dan membuatnya interaktif. Metode ini dimaksudkan untuk membuat siswa tidak hanya mendengarkan dan melihat tetapi juga “melakukan” virtual.

Flash dikembangkan dari suatu aplikasi yang bernama *Smart Sketch*. *Adobe flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. *Adobe Falsh CS5* menyediakan berbagai hal baru yang bukan saja makin menyempurnakan fitur-fitur yang ada pada versi sebelumnya (*Macromedia Flah 8 dan MX 200*), tetapi juga menyediakan fitur-fitur yang sama sekali baru. MADCOMS (2011), Program *Adobe flash CS5* telah mampu mengolah teks maupun obyek dengan efek tiga dimensi sehingga membuat animasinya lebih menarik. Fitur terbaru dari *Adobe flash CS5* telah menghadirkan perubahan yang menarik bagi penggunanya mulai dari perintah animasinya hingga tambahan beberapa efek pada tool pengolah gambar dan animasi.

Penelitian pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* dengan menggunakan *software Adobe flash CS5* sebagai perantara. Hasil dari pengembangan model ini adalah layanan informasi berbantuan media *adobe flash* dengan materi-materi studi lanjut ke perguruan tinggi siswa SMA yang dikemas dalam bentuk *compactdisk* (CD) dan *USB flash disk*. Menu dan fitur materi perpaduan teks, video, animasi, gambar, warna dan *background music/narasi* suara sesuai keperluan untuk memudahkan pemahaman siswa sehingga mampu menimbulkan rasa antusias positif untuk terus mengikuti materi. Media layanan informasi studi lanjut siswa berhadapan dengan alat komunikasi hanya dapat dijalankan dengan menggunakan alat bantu berupa komputer yang dilengkapi dengan perangkat multimedia seperti *sound card*, *speaker* aktif, VGA, monitor, RAM, *hardisk*, *CD drive*, *key board*, dan *mouse*. Untuk pembelajaran klasikal menggunakan fasilitas *LCD projector*. Diharapkan dengan media ini guru BK/Konselor dapat memberikan layanan informasi pada siswa dengan optimal, serta siswa dapat belajar secara mandiri dengan media yang baru dan lebih menarik. Trisnanto (2009) mengungkapkan bahwa penggunaan media VCD dapat membantu siswa mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata, hal tersebut di dukung oleh pendapat dari Papakota (2016) telah mengembangkan panduan konseling karir yang mudah digunakan yang berisi aplikasi multimedia, untuk mendukung siswa dan lulusan dalam pengembangan keterampilan profesional mereka menggunakan latihan interaktif dan alat presentasi-presentasi mandiri. Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling yang

relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses layanan bimbingan dan konseling Prasetiawan (2017).

2.2.1.2 Kelebihan Adobe flash

Kelebihan dari *adobe flash* MADCOMS (2011), yaitu:

1). Adanya *Action Script*

Action Script adalah bahasa skrip *Adobe flash* yang digunakan untuk membuat animasi. *Action Script* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi.

2). Dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan XML.

3). Mudah diintegrasikan dengan program *Adobe* yang lain, seperti *Illustrator*, *Photoshop*, dan *Dreamweaver*.

4). Dapat ditampilkan di berbagai media seperti web, VCD, DVD, dan handphone.

2.2.2. Layanan Informasi Studi Lanjut

2.2.2.1 Hakekat Layanan Informasi Studi Lanjut

Pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah sangat membutuhkan layanan informasi, dengan pemberian layanan ini diharapkan akan membantu siswa terhindar dari berbagai masalah yang dapat mengganggu terhadap pencapaian perkembangan dirinya. Baik yang berhubungan dengan pribadi, sosial, belajar ataupun kariernya. Diharapkan siswa dapat menerima dan memahami berbagai informasi, yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk kepentingan siswa itu sendiri. Seperti halnya

diungkapkan oleh Evans (2017) yang dalam penelitiannya menjelaskan bahwa video game komersial ataupun multimedia yang bersifat audio visual dapat membantu motivasi siswa. Hartinah, Wibowo (2013). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa layanan informasi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam perencanaan karir.

Kettunen (2013) bidang karir perlu untuk mengembangkan pemahaman para praktisi tentang karir dengan media sosial secara lebih kompleks. Ini penting saat mempertimbangkan adopsi keseluruhan dan integrasi teknologi baru di bidang karir. Teknologi-teknologi terbaru sangat dibutuhkan untuk menunjang pelaksanaan layanan-layanan yang ada dalam dunia bimbingan dan konseling. Seperti halnya diungkapkan oleh Elmagzoub (2015) mengungkapkan bahwa multimedia memiliki pengaruh signifikan terhadap pendidikan, aplikasi multimedia pendidikan harus dirancang oleh para pendidik/ahli jika kita benar-benar ingin memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai alat yang efektif dalam pendidikan. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yang memiliki kategori baik dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif, Alimah (2012). Model pembelajaran melalui layanan informasi yang menggunakan bantuan multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membuat keputusan karir. Zamroni, Sugiharto (2014).

Layanan informasi yaitu layanan yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi (seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan) yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik. Winkel & Hastuti

(2012). Menurut Prayitno, Amti (2004) layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Murdiyanto (2017) yang mengatakan bahwa layanan informasi dapat meningkatkan eksplorasi karir siswa. Pengembangan model layanan informasi karir yang inovatif sangat dibutuhkan agar siswa dapat lebih memahami berbagai informasi karir tentang studi lanjut ke perguruan tinggi. Setyawan & Wibowo (2016).

Menurut Winkel & Hastuti (2012) ada tiga alasan pokok layanan informasi diberikan diantaranya adalah : 1) siswa membutuhkan informasi yang relevan sebagai masukan dalam mengambil ketentuan mengenai pendidikan lanjutan , 2) pengetahuan yang tepat dan benar membantu siswa untuk berpikir lebih rasional tentang perencanaan masa depan dan tuntutan penyesuaian diri. 3) Informasi yang sesuai dengan daya tangkapnya menyadarkan siswa akan hal-hal yang tetap dan stabil, akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

Setyowati, Nursalim (2012) Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dengan pemberian layanan informasi studi lanjut terhadap kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut siswa, dan implementasi dari layanan informasi studi lanjut ini adalah siswa mantap dalam mengambil keputusan studi lanjut. Dalam jurnal ini peneliti mengkaitkan pengembangan

dengan menghasilkan produk akhir model layanan informasi studi lanjut. Mendukung pendapat tersebut Gladding (2008) mengungkapkan bahwa kreativitas dalam layanan bimbingan dan konseling membantu meningkatkan keberhasilan dan keberhasilan layanan memainkan peranan penting dalam meningkatkan minat siswa dalam berpartisipasi dalam layanan bimbingan dan konseling.

Hakekat layanan informasi studi lanjut adalah suatu pemberian layanan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pemikiran, dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan untuk kepentingan atau kebutuhan peserta didik terkait dengan kelanjutan studinya.

2.2.2.2 Tujuan Layanan Informasi Studi Lanjut

Layanan informasi bertujuan untuk pengembangan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan individu terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan individu: (a) mampu memahami diri dan lingkungan secara obyektif, positif dan dinamis, (b) mengambil keputusan, (c) mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil, (d) mengaktualisasikan secara terintegrasi. Tohirin (2013). Layanan informasi efektif untuk meningkatkan kebiasaan belajar siswa dalam kehidupan keseharian maupun dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan Nugroho (2014).

Layanan informasi bertujuan membantu individu agar mengetahui dan menguasai berbagai informasi yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar,

mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari, dan mengambil keputusan. Sukiman (2011).

Berdasarkan paparan para ahli tersebut dapat disimpulkan layanan informasi bertujuan membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Terkait tujuan layanan informasi studi lanjut maka diharapkan siswa dapat memahami diri, mengetahui berbagai alternatif dan kondisi perguruan tinggi, mengetahui aspek-aspek yang perlu diperhatikan untuk memasuki perguruan tinggi, memantapkan keputusan, menyesuaikan pengetahuan yang telah dimiliki, menyesuaikan keinginan yang kurang realistis dengan dunia pendidikan, dan untuk menyesuaikan antara kondisi pribadi dengan pendidikan lanjutan yang dipilih, sehingga siswa memperoleh gambaran dan pengertian tentang seluk beluk pendidikan lanjutan pasca SMA.

2.2.2.3 Teknik Layanan Informasi Studi Lanjut

Layanan informasi dapat diselenggarakan secara terbuka oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor kepada seluruh siswa di sekolah. Berbagai teknik dan media bervariasi, fleksibel dapat digunakan dengan format klasikal maupun kelompok, layanan informasi dalam penelitian ini tidak seperti layanan informasi konvensional yang berorientasi pemberian informasi satu arah. Lestari (2015). Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, dan media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televisi, internet, dan lain-lain. Tohirin (2013).

Dalam penelitian ini, teknik layanan informasi studi lanjut yang digunakan peneliti adalah menggunakan teknik melalui media dengan memanfaatkan media elektronik khususnya media *adobe flash* dalam bentuk *compact disk (CD)* dan *USB flash disk*. Media elektronik khususnya media *adobe flash* adalah salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Pemanfaatan teknologi Informasi sebagai manifestasi dari hasil budaya manusia adalah hal yang bisa membantu mempermudah kehidupan manusia Sumarwiyah (2016).

Mendukung pendapat di atas, Laelatul (2015) dalam hasil penelitiannya mengemukakan bahwa layanan informasi karir yang dilaksanakan kurang maksimal mengakibatkan siswa kurang mendapatkan informasi, khususnya di bidang karir sehingga siswa tidak dapat menetapkan tujuan karir atau kelanjutan studinya.

2.2.2.4 Langkah-langkah Layanan Informasi Studi Lanjut

Konselor/guru BK dalam memberikan layanan informasi kepada siswa diharapkan lebih menarik sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Untuk itu perlu adanya langkah-langkah yang akan dilakukan konselor/guru BK dalam pemberian layanan informasi. dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penyajian informasi dari Sukardi, Sumiati. (2008) maka langkah-langkah layanan informasi studi lanjut dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1) Perencanaan

Dikemas dalam satuan layanan (Satlan), memuat unsur-unsur, antara lain :

waktu pelaksanaan, sasaran layanan, materi layanan, nara sumber, tempat penyajian.

2) Pelaksanaan

Mengaktifkan peserta layanan, sangat esensial dalam layanan informasi, untuk itu penggunaan metode dan media oleh nara sumber perlu dioptimalkan.

3) Evaluasi dan tindak lanjut

Difokuskan pada pemahaman para peserta layanan terhadap informasi studi lanjut yang menjadi isi layanan. Penilaian proses dan hasil, penilaian/evaluasi lisan/tertulis dapat digunakan untuk mengungkap pemahaman peserta tentang informasi yang baru saja disajikan. Dalam hal ini penilaian segera (*Laiseg*) diperlukan. Penilaian jangka pendek (*Laijapen*) dan penilaian jangka panjang (*Laijapang*) diselenggarakan sesuai dengan kegunaan materi dalam kaitannya dengan pengentasan masalah siswa yang secara khusus ditinjau melalui layanan informasi itu sendiri.

2.2.3 Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media *Adobe* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Model adalah untuk memberikan gambaran (*description*), memberikan penjelasan (*perscription*), dan memberikan pikiran (*prediction*) dari realitas yang diselidiki Wibowo (2005). Dalam rangka pengembangan model, diperlukan adanya analisis sistem yang diusulkan dapat beroperasi. Dengan demikian, pemodelan adalah proses membangun atau membentuk sebuah model, dari suatu sistem nyata berdasarkan sudut pandang tertentu.

Dalam penelitian ini menggunakan layanan informasi studi lanjut dengan berbantuan media *adobe flash* yang terdiri dari komponen-komponen: (a) rasional, (b) visi dan misi, (c) tujuan, (d) isi layanan, (e) dukungan sistem, (f) tahapan pelaksanaan layanan, dan (g) evaluasi dan tindak lanjut. Layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa SMA melalui tahap-tahap penyusunan model sebagai berikut: (a) penetapan tujuan yang ingin dicapai dari model pengembangan layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash*, (b) penentuan kriteria model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* yang diharapkan, (c) penentuan hal-hal yang diperlukan membuat model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash*, (d) pemerolehan hasil pengembangan model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash*, (e) penentuan balikan apakah hasil pengembangan tersebut memenuhi tujuan dan kriteria yang telah ditetapkan, dan (f) penilaian keseluruhan proses pengembangan layanan informasi kelanjutan studi berbantuan media *adobe flash* berdasarkan tujuan yang ditetapkan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Falah (2016) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media aplikasi dalam memudahkan perluasan akses layanan BK di sekolah menjadi signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Pengembangan media interaktif ditujukan untuk memberikan gambaran tentang materi secara visual dari berbagai sisi. Febiharsa (2018). Layanan informasi berbantuan video interaktif mampu meningkatkan pemahaman karir siswa. Muttaqin (2017).

Berdasarkan tahap-tahap pengembangan tersebut, model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* untuk membuat komponen dan panduan pelaksanaan layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa sekolah menengah atas.

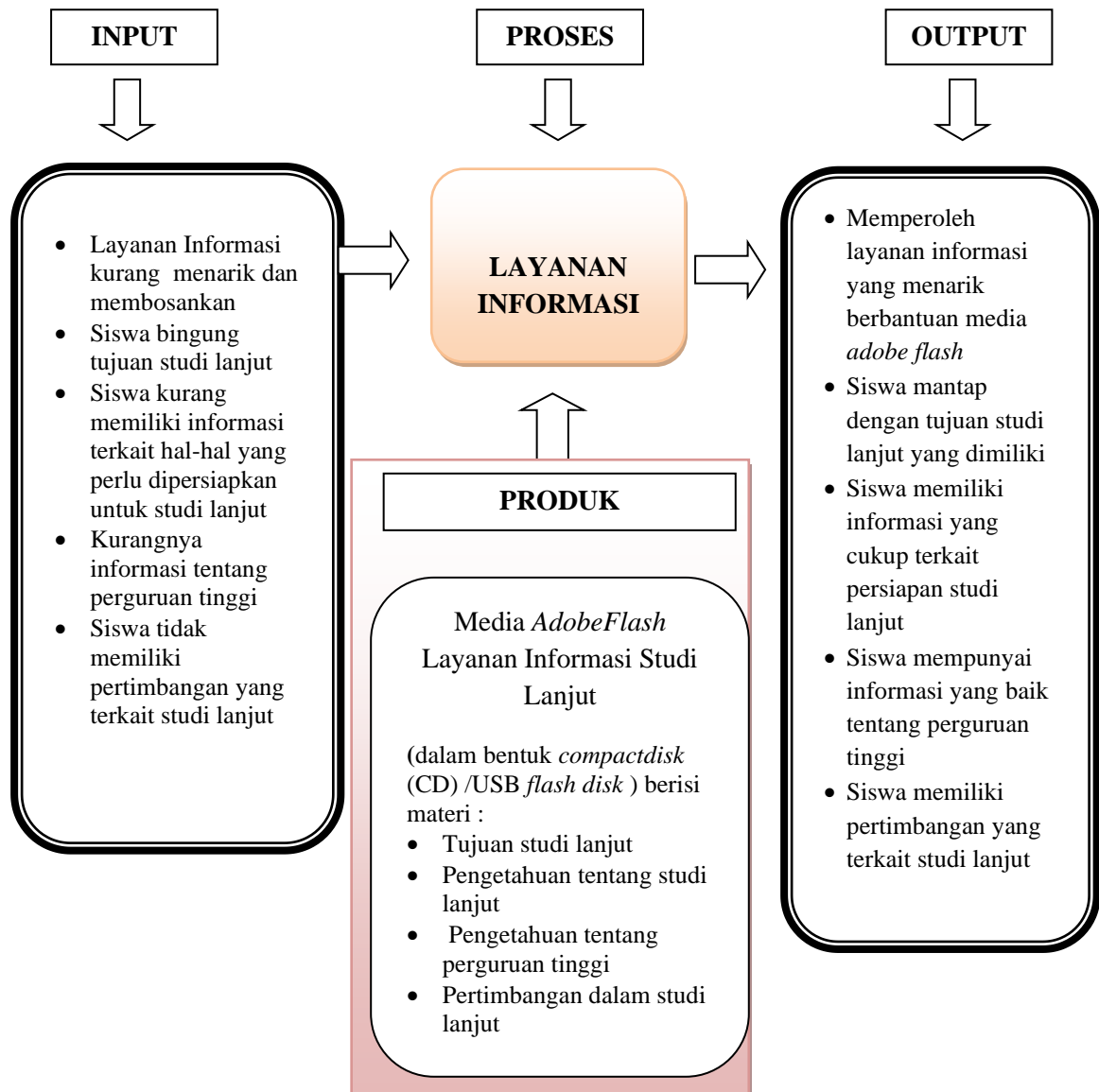
2.3 Kerangka Berfikir

Penelitian ini berawal dari permasalahan siswa yang kurang memiliki informasi dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi, kebiasaan yang kurang baik pada saat mengikuti kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

Layanan informasi studi lanjut adalah bentuk layanan yang diberikan kepada peserta didik atau individu yang bertujuan membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Terkait tujuan layanan informasi studi lanjut maka diharapkan siswa dapat memahami diri, mengetahui berbagai alternatif dan kondisi perguruan tinggi, mengetahui aspek-aspek yang perlu diperhatikan untuk memasuki perguruan tinggi, memantapkan keputusan, menyesuaikan pengetahuan yang telah dimiliki, menyesuaikan keinginan yang kurang realistis dengan dunia pendidikan, dan untuk menyesuaikan antara kondisi pribadi dengan pendidikan lanjutan yang dipilih, sehingga siswa memperoleh gambaran dan pengertian tentang seluk beluk pendidikan lanjutan pasca SMA.

Dengan layanan informasi studi lanjut diharapkan siswa memperoleh pemahaman sehingga mampu mengembangkan studi lanjutnya ke perguruan

tinggi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *adobe flash* dalam memberikan layanan informasi.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Model Layanan Informasi Studi Lanjut Berbantuan Media *Adobe Flash* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas

BAB V

PENUTUP

Pada bagian bab V ini penulis akan menyajikan berupa simpulan hasil penelitian, implikasi dan saran.

5.1 Simpulan

5.1.1 Model layanan informasi yang digunakan saat ini adalah dengan menggunakan metode ceramah dengan media bantu yang sering digunakan adalah poster, tetapi ketika disampaikan secara terus menerus akan menjadi kurang efektif dan kurang menarik.

5.1.2 Model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* yang disusun sudah dapat diimplementasikan dalam proses kegiatan bimbingan konseling sebagai upaya untuk diterapkan pada siswa SMA Negeri 1 Jekulo Kudus.

5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian tentang model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* pada siswa SMA, sebagai berikut :

5.2.1 Model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan informasi kepada siswa yaitu sebagai teknik atau strategi dalam mengembangkan pemahaman studi lanjut siswa SMA.

- 5.2.2 Model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* yang dihasilkan ini membantu guru bimbingan dan konseling untuk meningkatkan wawasan dan kompetensinya dalam memberikan layanan kepada siswa. Karena terdapat beberapa komponen dan teknik/prosedur pelaksanaannya.
- 5.2.3 Model layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash* yang dihasilkan telah diuji kelayakannya oleh ahli dan praktisi sehingga dapat diimplementasikan pada semua sekolah manapun, yang mana memiliki karakteristik kebutuhan dan permasalahan yang sama sebagai sebuah solusi agar proses pendidikan dapat berjalan dengan optimal. Tetapi masih sebatas pada model uji terbatas/ praktisi

5.3 Saran

5.3.1 Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling agar meningkatkan kompetensi yang dimiliki, salah satunya dengan mempelajari/ menguasai berbagai teknik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan informasi dan tidak hanya terpaku terhadap satu teknik/ metode saja, karena tidak ada satu teknik/ metode yang tepat digunakan untuk semua masalah/ keadaan. Model layanan informasi studi lanjut yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam memberikan layanan informasi, khususnya tentang studi lanjut siswa sekolah menengah atas.

Guru bimbingan dan konseling hendaknya mampu menjadi bagian dari upaya untuk ikut menerapkan layanan informasi studi lanjut berbantuan media *adobe flash*, agar guru BK tidak hanya terpusat pada satu pola yang sulit untuk dirubah dalam pemberian layanan bidang pribadi.

5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan terbatas pada uji praktisi yakni konselor dan juga materi terbatas pada permasalahan layanan informasi studi lanjut siswa SMA. Oleh karena itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini sampai pada tahap uji coba lapangan beserta mengembangkan materi dengan permasalahan yang lebih luas lagi, sehingga dapat menjadikan produk lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimah, Siti. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Embriogenesis Hewan Untuk mengoptimalkan Pemahaman Kognitif Mahasiswa. https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/jpii/2130
- Aline Rogeleonick. Target 2015, Angka Partisipasi Kasar Perguruan Tinggi 35 Persen www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/berita/2083.
- Arikunto, Suharsimi & Jabar. Cepi S.A. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teori dan Praktis bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Aristiani, R. .2016. Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 2 (2) 2
Print ISSN 2460-1187, Online ISSN 2503-281X
- Arsyad, A. .2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azwar, Saifudin. 2010. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Babiker, M. E. A. (2015). For Effective Use of Multimedia in Education, Teachers Must Develop Their Own Educational Multimedia Applications. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(4), 62-68. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1077625>
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah. Tahun 2014. Diperoleh dari www.kuduskab.go.id/pdf/lamprkpd2015.pdf
- Bai, Pan, Hirumi, & Kebritchi. 2011. Assesing the Effectiveness of a 3-D Instructional Game On Improving Mathematics Achievement and Motivation of Middle School Students. *British Journal of Educational Technology*, 43(6), 993-1003.
do:10.1111/j.1467-8535.2011.01269.x
- Barbara & Hariastuti. 2011. Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan* 12 (2), 1-13
- Budiyono, N. R. (2016). Pengembangan Model Layanan Informasi Studi Lanjut untuk Meningkatkan Wawasan Dunia perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling*, 2(2), 1-7. Retrieved from <https://i-rpp.com/index.php/jptbk/article/view/574>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Dunwell, I., Lamerias, P., Freitas, S.D., Petridis, P., Hendrix, M., Arnab, S., & Star, K. (2015). Providing Career Guidance to Adolescent Through Digital Games: A Case Study. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)* 4(4), 58-70. Retrieved from <https://www.igi-global.com/article/providing-career-guidance-to-adolescents-through-digital-games/121794>
- Ekasari, D. (2016). Pengembangan Model Layanan Informasi Karir Berbasis Life Skills Education untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Studi Lanjut pada

- Siswa SMA Negeri Kabupaten Brebes. *Thesis*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/26293>
- Evans, Jones, dan Akalin. 2017. Using Video Game Design to Motivate Student. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1160875.pdf>
- Falah, Nailul. 2016. Peningkatan Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Pelatihan Pembuatan Media Bimbingan Pada Konselor Sekolah Di MAN Lab. UIN Yogyakarta. *Jurnal Hisbah*, 13 (1). Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/hisbah/article/view/1010>
- Fandini, S. H., Purwoko, B. (2018). Pengembangan Adobe Flash sebagai Media Layanan Informasi Peminatan Studi Lanjut SMA dan Sederajat untuk Siswa Kelas IX SMPN 5 Sidoarjo. *Jurnal BK UNESA*, 8(1). Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22735>
- Febiharsa, Dhega. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)* 1 (1), 75-82
- Fitriana, N. (2014). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo. *Undergraduate Thesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/15271>
- Gladding, S.T. 2008. The Impact of Creativity in Counseling. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(2):97-104
- Hamalik, O. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Hartinah, Galuh. 2013. Pengembangan Model Layanan Informasi Karir Berbasis Life Skills Untuk Meningkatkan Pemahaman Dalam Perencanaan Karir Siswa SMA. https://scholar.google.co.id/citations?user=_7fFF_MAAAAJ&hl=en
- Hidayati, Novi Wahyu. 2014. Pengaruh Layanan Informasi Studi Lanjut Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Edukasi*, 1 (1). (diunduh 6 Januari 2018)
- Howey, S.C. (2008). Factors in student motivation. Retrieved from the NACADA Clearinghouse of Academic Advising Resources
- Hummela, Boyle, Einarsdóttir, Pétursdóttir & Graurd. 2017. Game-based Career Learning Support for Youth : Effects of Playing the Youth @Work Game on Career Adaptability. [tandfonline.com/action/journalInformation?journalCode=nile20](https://www.tandfonline.com/action/journalInformation?journalCode=nile20)
- Hyungshim Jang. 2008. Supporting Students' Motivation, Engagement, and Learning During an Uninteresting Activity. *Journal of Educational Psychology*, Vol. 100, No. 4, 798-811
- Irfani, A., & Slamet. (2013). Pengaruh Game Berbasis Adobe Flash terhadap Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 1 Gumpang. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika*, 2(4). Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/3143/54/359>

- Kettunen, J., Vuorinen, R., & Jr., J. 2013. Career Practitioners' Conceptions of Social Media in Career Services. *British Journal of Guidance & Counselling*, 41 (3), 302-317
- Korida, N. P. (2013). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada layanan Informasi di SMP Negeri 2 Ngoro. *Jurnal BK UNESA*, 4(1), 135-143. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/6308>
- Laelatul, A. 2015. Model Layanan Informasi Karir Dengan Teknik Field Trip Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Smk Di Kabupaten Demak. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 1 No. 1 Tahun 2015 ISSN 2460-1187 (diunduh 14 April 2018)
- Leksana, D.M., Wibowo, M.E. & Tadjri, I. 2013. Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. [https://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/jubk/1230e-ISSN 2502-4531](https://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/jubk/1230e-ISSN%202502-4531) (diunduh 8 Mei 2018)
- Lestari, Indah. 2015. Pengembangan Layanan Informasi Teknik Symbolic Model Dalam Membantu Mengembangkan Kemandirian Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 1 No. 1 Tahun 2015 ISSN 2460-1187 (diunduh 14 April 2018)
- Liza, L. O., & Rusandi, M. A. (2016). Pengaruh Layanan Informasi tentang Studi Lanjut terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pekanbaru Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 1(1), 14-17. Retrieved from <http://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JBKI/article/view/100>
- MADCOMS. (2012). *Adobe Flash Profesional CS5*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Madden, N.A., Slavin, S.E. & Giffor, R. 2006. Achievement Effect of Embedded Multimedia in a Success for All Reading Program. *Journal of Educational Psychology*, 99 (1, 232-237 . Johns Hopkins University and Success for All Foundation.
- Makmun, A. S. (2009). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miyarso, E. 2009. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi. *Tesis Program Pascasarjana*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Murdiyanto, A., Purwanta, E. & Kamaruddin. 2017. Pengembangan Layanan Informasi Karir Berbasis Media Blog Untuk Meningkatkan Eksplorasi karir Siswa di SMP Kota Magelang. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2 (2), 40-46
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya.
- Muttaqin, R., Wagimin & Tadjri, I. 2017. Keefektifan Layanan Informasi Karier Berbantuan Video Interaktif dan Live Modeling untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMP. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/21794>

- Nugroho, P.W., Tadjri, I., Sutarno. 2014. Pengembangan Layanan Informasi Belajar Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling 3 (1)*
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/3619/3227>
 (diunduh 8 Mei 2018)
- Papakota, Aikaterini. 2016. Career Counseling Development : A Case Study of an Innovative Career Counselling Tool.
<http://journals.sagepub.com/dpo/10.1177/0950422216664422> (diunduh 24 Maret 2018)
- Pertiwi, D.A. & Sutarno. 2013. Pengembangan bahan informasi karir luaran Sekolah Menengah Atas dengan mediasi perguruan tinggi berbantuan program flash untuk meningkatkan minat melanjutkan studi siswa kelas VIII SMP N 20 Surakarta tahun ajaran 2013/2014.
jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/counselium/article/download/.../2293
- Peraturan Pemerintah RI No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. 2006. Jakarta : Dicitak oleh Biro Hukum dan Organisasi Sekjen Depdiknas
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2008. Tentang. Wajib Belajar. kemenag.go.id/file/dokumen/PP4708.pdf
- Prasetyawan, H. 2017. Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling, 1 (1), 199-204*
- Prayitno & Amti, E. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud
- Samsudi. 2009. *Disain Penelitian Pendidikan*. Semarang. UNNES PRESS.
- Setyawan, A., & Riadi, I. (2013). Aplikasi Multimedia Pembelajaran, tentang Memori menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika, 1(1), 181-190*. Retrieved from
<http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/2529>
- Setyawan, I., & Wibowo, M. E. (2017). Pengembangan Model Layanan Informasi Karir Berbantuan Web tentang Studi Lanjut ke Perguruan Tinggi. *Jurnal Bimbingan Konseling, 5(1), 29-35*. Retrieved from
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/18510>
- Setyowati, D.D & Nursalim, M. 2012. Pengaruh Layanan Informasi Studi Lanjut Terhadap Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut .
<http://ejournal.unesa.ac.id/>
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sukardi, D. K. & Kusmawati, D. P. E. N. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru pembimbing*. Yogyakarta : Paramita Publising.
- Sumarwiyah, Edris Zamroni. 2016. Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI)

- Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Sebagai Representasi Berkembangnya Budaya Profesional Konselor Dalam Melayani Siswa. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/BKA/article/view/882>ISSN : 2477-6300/VOLUME: 2/ Nomor 1 Prodi Bimbingan Konseling FKIP Uniska Muhammad Arsyad Al-Banjari (diunduh 14 April 2018)
- Tohirin. (2013). *Bimbingan dan Konseling di sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trisnanto. 2009. Pengaruh media terhadap prestasi belajar anatomi ditinjau dari motivasi (studi eksperimen pada mahasiswa Prodi D III Keperawatan STIKes Satria Bhakti Nganjuk tahun ajaran 2008/2009). <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/8330/> (diunduh 14 April 2018)
- Ulfah, U., Asrori, M. & Umar, S. 2016. Pengembangan Media Video Dalam Layanan Informasi Studi Lanjutan Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Pontianak. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/14491/12913> (diunduh 6 Januari 2018)
- Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta : Dicitak oleh Biro Hukum dan Organisasi Sekjen Depdiknas
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, W. Z. S. (2015). Pengembangan Modifikasi Game Adobe Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika bagi Anak Autis. *Jurnal Kependidikan*, 14(3), 313-324. Retrieved from <http://lppm.ikipmataram.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/Wiwiek-Zainar.-Pengembangan-Modifikasi-Game-Adobe-Flash.-Jurnal-Kependidikan-Edisi-September-2015-Vol.-14-No.-3.pdf>
- Vitanti, N.I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Adobe Flash Cs6 dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII Materi Pembentukan Bayangan Pada Lensa. *Tesis*. Universitas Negeri Yogyakarta Retrieved from <http://Eprints.Uny.Ac.Id/21132/1/Abstrak%20jurnal%20nivia.Pdf>
- Wibowo, M.E. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Jakarta : UPT. Unnes Press.
- Widada, H. R. (2010). *Paling Dicari! Belajar Animasi 2D dan 3D*. Yogyakarta: MediaKom.
- Winkel, W.S.& Hastuti,M.M.S. 2012. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi
- Wulandari, Lintang. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di SMK. <https://eprints.uns.ac.id/32994/> (diunduh 4 Februari 2018)
- Zamroni, E., Sugiharto, DYP. & Tadjri, I. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Keputusan. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3 (2), 130-136