

HASIL_CEK_1600001134

by Rizki Amalia 1600001134

Submission date: 04-Mar-2021 09:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 1523678125

File name: CEK_1600001134.pdf (366.05K)

Word count: 3410

Character count: 21898

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS ANDROID TENTANG KESIAPAN KERJA

Oleh : Rizki Dwinovi Amalia

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menguji coba seberapa efektifitasnya modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja untuk siswa sekolah kejuruan. Metode kajian menggunakan 4-D (*Define, Design, Development and Dissemination*). Dalam penelitian yang dilakukan sebanyak 75% siswa masih memiliki tanggungjawab yang rendah akan kesiapan kerja dan 89% siswa masih belum memahami keselamatan dan kesehatan kerja. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan, maka dirancang modul berbasis android tentang kesiapan kerja. Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu menganalisis kebutuhan siswa, mendesain produk, mengembangkan produk dan uji ahli produk. Dalam hal ini peneliti akan menguji kelaikan dari modul berbasis android dilihat dari segi uji ahli materi dan uji ahli media. Peneliti menggunakan metode untuk menguji kelaikan modul berbasis android ini. Hasil uji ahli materi mendapatkan skor sebesar 81,25% dengan kategori sangat baik dan uji ahli media mendapatkan skor sebesar 84,09% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, produk berupa modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja laik untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Untuk penelitian selanjutnya, perlu diadakannya uji efektifitas terhadap modul berbasis android tentang kesiapan kerja.

Kata kunci: Modul Berbasis *Android*, Kesiapan Kerja, Sekolah Kejuruan

Abstract: The purpose of this study is to test how effective android-based modules are about work readiness for vocational school students. The study method uses 4-D (Define, Design, Development and Dissemination). In the study conducted as many as 75% of students still have a low responsibility for work readiness and 89% of students still do not understand occupational safety and health. Based on the results of preliminary studies that have been conducted, it is designed android-based modules on work readiness. The steps in this study are analyzing students' needs, designing products, developing products and testing product experts. In this case the researchers will test the reliability of the android-based module in terms of material expert tests and media expert tests. Researchers used a method to test the reliability of this android-based module. Material expert test results scored 81.25% with excellent category and media expert test scored 84.09% with excellent category. Thus, the product is an android-based module on the readiness of work is eligible to be use in guidance and counseling services. For further research, it is necessary to hold an effectiveness test of android-based modules on work readiness.

Keyword: Android-Based Modules, Work Readiness, Vocational Schools

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan tingkat pendidikan akhir berbasis kejuruan. Dalam tahap ini siswa dituntut harus siap untuk memasuki dunia kerja. Menurut Fajriah dan Sudarma (2016) menyatakan bahwa keberadaan SMK dalam menyiapkan tenaga kerja terlatih sangat membantu dunia usaha, akan tetapi belum semua lulusan SMK dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja sesuai dengan kompetensi bidang keahlian yang dimilikinya. Adanya perbedaan tingkat kesiapan dan tingkat kemajuan SMK juga menjadi salah satu penyebab tidak optimalnya tingkat kesiapan kerja lulusan SMK, dalam pengertian tingkat kesiapan kerja lulusan tidak merata (Ihsan 2017). Hal itu dikarenakan belum semua lulusan SMK memiliki kesiapan kerja yang matang, sehingga masih banyak lulusan SMK yang menganggur (Alfan, 2014). Kondisi tersebut disebabkan oleh banyak faktor mulai dari individu sendiri, proses pembelajaran semasa sekolah, lingkungan sekitar dan lain sebagainya (Firdaus, 2012).

Untuk memenuhi kebutuhan akan pengetahuan tentang kesiapan kerja, maka hal ini menjadi urgensi bagi siswa sekolah kejuruan. Tujuan dari adanya pengetahuan tentang kesiapan kerja yaitu, sebagai terwujudnya lulusan sekolah kejuruan yang kompetitif dalam dunia kerja. Kesiapan kerja sangat berpengaruh pada era revolusi industri 4.0. Dimana hidup manusia berorientasi pada teknologi, seperti penguasaan teknologi, dunia maya, *big data*, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan permasalahan di era revolusi industri 4.0 lebih kompleks, dan manusia harus mampu bertahan dan mengatasi permasalahannya. (Bhakti dkk, 2018).

Kurniawati (2015) peningkatan kesiapan kerja siswa merupakan hal penting agar siswa dapat terserap dalam dunia kerja. Tenaga kerja yang terampil dan terdidik merupakan sumberdaya manusia yang sangat berharga bagi suatu daerah. Tenaga kerja yang terdidik akan diperoleh melalui proses pengalaman belajar, salah satunya melalui pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Maka,

pada hal ini perlu ditanamkan sejak awal tentang kesiapan kerja kepada siswa. Dengan adanya pengetahuan tentang kesiapan kerja, dapat mencetak lulusan sekolah kejuruan yang mampu bersaing. Selain itu, individu yang memiliki pengetahuan kesiapan kerja akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan kerjanya.

Lulusan SMK dikatakan siap dalam menghadapi dunia kerja apabila lulusannya mempunyai pengetahuan, keterampilan dan mampu bekerja profesional sesuai dengan bidang keahliannya (Triwahyuni & Setiyani, 2016). Perlunya keterampilan, pengetahuan dan mampu bekerja secara profesional agar siswa memiliki sifat tanggungjawab dalam bekerja sehingga individu tersebut dapat disebut memiliki etos kerja tinggi. Dengan memiliki etos kerja yang tinggi, maka akan dengan mudah individu tersebut diterima kerja dalam sebuah perusahaan.

Seseorang yang mengaku dirinya belum mampu dan tidak siap untuk masuk dunia kerja, disebabkan kurang memiliki keterampilan dan pengalaman sehingga merasa cemas apalagi dengan persaingan yang ketat. Karena tanpa tujuan yang spesifik dan jelas kondisi tersebut akan menghambat dan menunda potensinya (Agusta, 2014). Hasil observasi yang dilakukan oleh Lestari & Siswanto (2015) di SMKN 2 Ciamis, menunjukkan bahwa lulusan yang terserap di dunia kerja pada tahun 2013 adalah sebanyak 60%. Menurut para peneliti, angka tersebut masih belum dapat memenuhi sasaran pola penyelenggaraan kecakapan hidup yang ditinjau dari keberhasilan lulusan dengan keterserapan lulusan di dunia kerja sebanyak 75%.

Berdasarkan data tersebut, membuktikan bahwa kurangnya informasi yang diberikan guru bimbingan dan konseling kepada siswa terkait dengan kesiapan kerja. Hal ini dapat membuat siswa dapat lulus dengan keterampilan seadanya sehingga bukan tidak mungkin akan bertambahnya pengangguran terhadap lulusan sekolah kejuruan.

Pada wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMK Negeri 6 Yogyakarta, menuturkan

bahwa sebagian siswa masih belum siap dalam menghadapi dunia kerja. Beberapa kendalanya yaitu masih belum memiliki manajemen diri yang baik. Se-lain itu ada beberapa siswa yang individualis se-hingga kesulitan untuk berbaur didunia kerja. Penelitian ini juga menggunakan skala kesiapan kerja yang dirancang oleh peneliti dan disebar-kan melalui *Google Form*.

Dari hasil penelitian, sebanyak 89% siswa memiliki pengetahuan yang rendah terhadap kesiapan kerja dan 75% siswa belum memahami tanggung jawab dalam bekerja. Dalam mem-berikan informasi, guru Bimbingan dan Konse-ling SMK Negeri 6 Yogyakarta hanya mengan-dalkan buku panduan yang dirancang oleh tim disekolah. Sehingga adanya keterbatasan infor-masi yang diterima siswa tentang kesiapan kerja.

Maka dari itu diperlukannya sebuah media yang dapat digunakan sebagai layanan untuk memperoleh informasi terhadap kesiapan kerja bagi siswa. Media tersebut berupa modul berbasis *android*. Modul berbasis *android* merupakan media layanan bimbingan dan konseling yang penggunaannya dengan *smartphone android*. Didalam media ini memuat tentang aspek-aspek kesiapan kerja. didalamnya memuat penjelasan terkait delapan aspek kesiapan kerja disert⁵ dengan video yang terhubung ke *You-tube*. Dengan adanya media *E-modul* berbasis *android* siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar (Irawan dan Da⁵ng,2015)

Dengan keadaan ini pengembang dapat memanfaatkan sebagai inovasi bahan ajar interaktif berbasis *android* berupa modul. Hal ini yang mendorong pengembang menggunakan media modul sebagai media pemecah masalah pem-belajaran (Andari & Susamo).

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode 4-D (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Tahap awal yang dilakukan untuk melakukan pengujian terhadap modul berbasis *android* tentang kesipan kerja yaitu, pembuatan skala kebutuhan. Pada langkah ini, peneliti menggunakan skala kesiapan kerja yang dimana skala ini terdiri dari 36 soal yang dapat diisi oleh siswa. Setelah itu peneliti

menganalisis kebutuhan siswa, lalu dirancang modul berbasis *android*.

Adapun tujuan dari pengembangan modul berbasis *android* ini adalah untuk menguji efektifitas penggunaan modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja terhadap layanan bimbingan dan konseling disekolah. Ketika guru dapat memberikan layanan bimbingan kepada siswa tentang kesiapan kerja diharapkan siswa dapat lebih siap untuk menghadapi dunia kerja.

Modul Berbasis *Android* tentang Kesiapan Kerja ini dikembangkan dengan ap²⁵likasi *Unity*. Menurut Adiqro (2018) aplikasi *Unity* merupakan aplikasi *game engine* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini digunakan karena dirasa mudah untuk pengoprasianya dan juga bentuk dari aplikasi yang sederhana. Apliksi ini dikembangkan karena dirasa dapat mempermudah siswa dalam mendapatkan informasi dengan cara yang menarik dan praktis. Sehingga dalam sistem pengajaran dapat meninggalakan metode yang *monoton*.

20 METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan pene-litian dengan model pengembangan. Pengertian peneli¹¹ti menurut Arifin (2012) disebutkan bahwa suatu proses penyelidikan yang ilmiah melalui pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyimpulan data berdasarkan pendekatan, metode, dan teknik tertentu untuk menjawab suatu permas³ahan. Dalam melakukan pene-litian, peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan.

Menurut Campbell dan Price (2016) Kesiapan kerja adalah kemampuan untuk berfungsi secara efektif saat memasuki dunia kerja dan di¹³ berbagai lingkungan kerja kontemporer. Sedangkan Menurut Arifianto (2011), *android* merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk ¹⁴pon seluler yang berbasis *Li-nux*. Bahasa pemrograman utama yang diguna-kan adalah *Java*, sedangkan untuk membuat tampilan atau layout, digunakan bahasa *XML*.

Dengan demikian, peneliti menemukan ide untuk membuat Modul Berbasis *Android* tentang Kesiapan Kerja. Untuk meneliti tentang hal ini, peneliti menggunakan model penelitian

4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Mulyatiningsih (2014) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) memiliki tujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Berikut disajikan tabel rangkaian kegiatan penelitian.

Tabel 1. Rangkuman Kegiatan R&D

| Tahap Pengembangan | Kegiatan |
|--------------------|--|
| <i>Define</i> | <p>Menganalisis kebutuhan siswa terhadap kesiapan kerja pada siswa SMK Analisis kurikulum. SMK Negeri 6 Yogyakarta.</p> <ul style="list-style-type: none"> Analisis kurikulum. SMK Negeri 6 Yogyakarta menggunakan kurikulum 2013 yang mana peserta didik dapat menyesuaikan pengembangan diri yang dimiliki dengan adanya revolusi industri 4.0. Analisis karakteristik siswa. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti sekitar 74 % siswa belum paham tentang tanggung jawab dalam bekerja dan 89% siswa belum memahami tentang keselamatan dan keamanan kerja. Analisis Materi. Materi yang akan dipaparkan yaitu mengenai aspek-aspek tentang kesiapan kerja yang berisikan tentang tanggungjawab, fleksibilitas, keterampilan, komunikasi, pandangan diri serta kesehatan dan keselamatan. Merumuskan tujuan. Tujuan layanan modul berbasis <i>android</i> ini adalah untuk membantu siswa dalam memberikan wawasan tentang aspek-aspek kesiapan kerja. |

Design

- Melakukan desain awal terkait modul kesiapan kerja yang akan dikembangkan dan materi tersebut disesuaikan dengan pembaca. Adapun modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja memuat materi tentang aspek-aspek kesiapan kerja yang terdiri dari tanggung jawab, fleksibilitas, keterampilan, komunikasi, pandangan diri serta kesehatan dan keselamatan kerja. Setelah itu, peneliti melakukan uji validasi ahli dan media kepada para ahli.

Develop

- Mengembangkan modul berbasis *android* yang sudah dibuat dan mendapatkan perbaikan baik materi maupun media sesuai dengan yang telah direvisi oleh para ahli

Disseminate

- Melakukan pembuatan hak cipta atas produk yang dibuat dan dikembangkan yaitu berupa modul berbasis *android*.

Adapun tahapan analisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Arikunto (2014) lembar penilaian merupakan instrument yang digunakan oleh penilai atau peneliti untuk mengumpulkan data diam atau yang bergerak. Data yang diam dapat berupa benda ataupun manusia. Sedangkan data gerak berupa apa saja yang dalam posisi bergerak antara lain situasi, suasana, kegiatan dan tampilan benda maupun manusia yang sedang beraksi. Lembar penilaian menggunakan 4 alternatif dengan gradasi angka 4, 3, 2, 1. Instrumen uji ahli terdapat 2 bagian yaitu instrument uji ahli matri dan uji ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tahap-tahap dalam penelitian 4-D (*Define, Design, Development, and Disseminate*) dan telah menghasilkan produk berupa modul berbasis android tentang kesiapan kerja. Berikut tahapan pengembangan model 4D.

1. *Define* (Pendefinisian)

a. Analisis Kurikulum

SMK Negeri 6 Yogyakarta menggunakan kurikulum 2013 dalam pelaksanaan belajar mengajarnya. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa sekolah menengah kejuruan agar siswa memiliki kesiapan dalam memasuki dunia kerja dan kemampuan untuk hidup sebagai warga negara yang beriman mandiri, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat. Analisis ini sejalan dengan kebutuhkannya sebuah layanan yang menjelaskan tentang pengenalan kesiapan kerja bagi siswa kelas XI Kuliner 1 SMKN 6 Yogyakarta.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peneliti melakukan analisis tentang seberapa jauh pengetahuan siswa dalam mengenali aspek kesiapan kerja dalam bentuk media cetak. Dari gambaran keseluruhan siswa, pada dasarnya masih banyak siswa tidak mengerti tentang aspek kesiapan kerja dan belum siap memasuki dunia kerja. Dari pernyataan tersebut juga diperkuat dengan masih banyaknya siswa ingin mempelajari aspek dunia kerja. Selain itu rata-rata dari siswa bosan dengan materi yang disampaikan secara manual. Mereka lebih tertarik kepada modul yang bersifat kekinian. Sehingga dalam hal ini dapat menunjang dalam pembelajaran siswa.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan peneliti dengan cara mengkaji deskriptor kegiatan dalam angket yang disebar. Materi yang akan dipaparkan yaitu mengenai materi tentang tanggung jawab, fleksibilitas, keterampilan, komunikasi, pandangan diri serta kesehatan dan keselamatan dalam kesiapan kerja.

d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran.

Dalam merumuskan tujuan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan modul berbasis *android* sebagai media. Perumusan tujuan layanan modul berbasis *android* dilakukan berdasarkan tujuan awal pengembangan modul *android* dan materi yang terdapat pada modul berbasis *android*. Perumusan juga dipertimbangkan karena keterbatasan pengetahuan siswa terhadap kesiapan kerja yang dapat dikatakan minim. Sehingga tujuan layanan pada modul berbasis *android* ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami aspek-aspek yang harus dipersiapkan dalam memasuki dunia kerja.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Desain dari modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja akan dikembangkan menjadi tiga bagian. Bagian yang akan disusun dalam modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja antara lain, bagian menu (*Home*), bagian materi, dan bagian *quiz*. Adapun rincian setiap modul sebagai berikut :

- a. Bagian Menu : berisikan judul dan menu-menu yang dapat diklik oleh pengguna untuk mempelajari materi
- b. Bagian Materi : berisikan materi yang memuat tentang aspek-aspek kesiapan kerja. Adapun

materi da-lam bagian ini berisikan informasi dari penjabaran indikator yang dibuat sebelumnya.

- c. Bagian Quiz : Berisikan tentang 10 soal yang keseluruhan tiap soalnya diberikan waktu 1 menit untuk me-ngerajakannya. Setelah peserta menjawab semua soal, lalu diba-gian akhir akan ditampilkan skor akhir yang didapat oleh siswa.

Tahap kedua yang dilakukan pada penelitian 4D yaitu *design*. Ditahap ini pengembangan desain dilakukan ber-dasarkan dari materi, bentuk dan kon-sep dasar dari modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja. Pengembangan modul berbasis *android* disusun dan dikembangkan berdasarkan studi pen-dahuluan yang telah dilakukan di SMK Negeri 6 Yogyakarta, dijelaskan pula dengan berbagai kajian literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Kesiapan kerja yang menjadi materi pada media yang dikembangkan ini merujuk pada teori dari Brady (2010) yang berisi tentang aspek kerja yang memuat materi tentang Tanggung jawab, Flek-sibilitas, Keterampilan, Komunikasi, Pandangan Diri dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja.

Selain itu ditambah pula aspek tentang *Intercultural Fluency and Lite-racy* dan *Carrer Management* yang dijelaskan oleh Savic dan Juliani (2012).

Berdasarkan hasil studi penda-huluan yang telah dilakukan, materi yang dipaparkan dalam modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja yaitu semua aspek-aspek kesiapan kerja yang meliputi tanggung jawab, fleksi-bilitas, keterampilan komunikasi, pan-dngan diri, kesehatan dan keselamatan dalam bekerja, *Intercultural Fluency and Literacy* dan *Management Carrer*. Materi-materi ini akan dikemas dengan penjelasan yang rinci disertai dengan link yang berisi

video dari *Youtube*. Adapun bahasa yang digunakan disesuaikan oleh umur siswa agar modul berbasis *android* ini mudah dipahami.

Modul berbasis *android* yang dibuat menggunakan aplikasi *Unity*. Aplikasi *Unity* adalah sebuah aplikasi yang penggunaannya dikhususkan un-tuk pembuatan media baru khususnya dalam membuat aplikasi berbasis *an-droid*. Pemaparan situs resmi *Unity (unity.com)* aplikasi *Unity* merupakan salah satu *game engine* yang dikem-bangkan dalam berbagai platform yaitu *Unity Web, Windows, Mac, Android, iOS, Xbox, Playstation 3 dan Wii*. Menurut Adiqro (2018) aplikasi *Unity* merupakan aplikasi *game engine* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam *Unity* disediakan berba-gai pilihan bahasa pemrograman untuk mengembangkan aplikasi yang dibuat, antara lain *JavaScript, C#, dan Boo-Script*. Dalam pengembangannya *unity* lebih ditekankan pada desain dan tampilan visual daripada pemrograman (Hanggoro.dkk, 2015). Aplikasi berb-asis *android* yang disusun oleh peneliti dibuat dengan aplikasi *Unity* dengan desain dan tampilan visual ya-ng menarik. Tampilan aplikasi dibuat *colorfull* agar siswa lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan aplikasi pada pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pembuatan Modul Berbasis *Android* tentang Kesiapan Kerja memerlukan perbaikan agar media tersebut dapat dikatakan laik dan digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media deng²³ mengacu pada perbaikan yang telah disampaikan oleh para ahli. Beberapa perbaikan yang dilakukan misalnya menyempurnakan desain media, merapi-kan tata letak tombol-

tombol pada media berbasis *android* dan melengkapi materi berdasarkan saran dari ahli. Penelitian ini juga melakukan pengujian pengoprasian modul berbasis *android* kepada siswa.

Setelah melakukan pembuatan materi dan membuat desain modul berbasis *an-droid*, maka dilakukan pembuatan apli-kasi. Produk awal yang dicetak meru-pakan hasil pengembangan dari studi pendahuluan dan analisis materi. Adapun pengembangan modul berbasis *android* yaitu bagian *home*, halaman materi, hala-man sub materi, halaman video halaman quiz, dan halaman biografi penulis. Beri-kut desain modul berbasis *android* yang telah dibuat.

Gambar 1. Desain isi Modul Berbasis Android tentang Kesiapan Kerja



Dalam menguji efektifitas modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja ini peneliti menggunakan rumus hitung-an yang digunakan oleh Suharsimi (2010) sebagai berikut :

Gambar 2. Rumus Hitungan

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{f}{N} \times 100$$

Setelah melakukan pengujian dengan rumus diatas, maka didapatkan hasil uji ahli materi dan media. Adapun untuk penilaian dan

kategorisasi menurut Suharsimi (2010) yaitu 76-100 untuk “Sangat Baik”, 51-75 untuk “Baik”, 26-50 untuk “Cukup Baik”, dan 0-25 untuk “Kurang Baik”. Berikut tabel nilai uji ahli media dan materi Modul berbasis *Android* tentang Kesiapan Kerja.

Tabel.2 Hasil Uji Ahli Materi dan Media

| No | Aspek Uji | Nilai | Kategori |
|---------------|-----------------|-------|-------------|
| Produk | | | |
| 1 | Uji Ahli Materi | 81,25 | Sangat Baik |
| 2 | Uji Ahli Media | 84.09 | Sangat Baik |

Uji materi pada modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja mendapatkan kategori “Sangat Baik dengan perolehan skor 39 poin. sehingga mendapatkan nilai 81,25. Sedangkan untuk uji ahli media memperoleh 37 poin sehingga mendapatkan nilai 84,09. Dan uji materi ini mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Menurut para uji ahli modul berbasis *android* ini sudah sangat sesuai untuk dipakai dalam pemberian layanan dalam bimbingan. Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Puspita, 2017). Menurut Direktorat Pembinaan SMA/ sederajat Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017), kelebihan modul *android* sebagai berikut :

1. Meningkatkan motivasi peserta didik untuk menyelesaikan tugasnya dikarenakan tugas peserta didik yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.
2. Memudahkan pendidik memantau hasil belajar dan pengetahuan peserta didik yang mengetahui

kekurangannya dalam menguasai materi.

3. Pembagian bahan ajar yang sistematis dan rata
4. Penyajian modul dalam bentuk interaktif
5. Visualisasi isi materi yang lebih dominan dalam modul cetak

Sedangkan kelemahan modul berbasis android yang di paparkan oleh Zulianan dan Padli (2013) yaitu :

1. *Android* selalu terhubung dengan internet. Handphone berbasis *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
2. Tidak hemat daya baterai

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dari modul berbasis *android* yang telah dijelaskan, maka peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja dikembangkan menggunakan metode 4-D (*Define, De-sign, Development and Dissemination*). Karena keterbatasan penelitian, maka pengembangan media ini hanya sampai *development* saja.
2. Berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi, pengembangan modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja memperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Baik".
3. Berdasarkan hasil penilaian uji ahli media, pengembangan modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja memperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Baik".
4. Berdasarkan hasil uji ahli media dan materi maka Modul Berbasis *Android* Tentang Kesiapan Kerja efektif digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan penelitian tentang kesiapan kerja sudah memperoleh jawaban. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa

pengembangan modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja dapat digunakan sebagai media pada layanan Bimbingan dan Konseling khususnya pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Demi kesempurnaan penelitian selanjutnya, maka peneliti menyarankan kepada beberapa pihak, baik responden, instansi dan yang terpenting pada peneliti. Saran bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian yaitu, perlu selalu menggali potensi dan mengasah keterampilan siswa yang sejalan dengan jurusan yang telah dipilih. Maka dari itu, perlu adanya semangat dalam belajar sehingga terciptanya lulusan yang siap menjadi pekerja profesional dibidangnya.

Penelitian tentang pengembangan modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja dapat dijadikan bahan ajar dalam melakukan layanan bimbingan dan konseling. Diharapkan modul ini menjadi media bantu untuk melakukan layanan bimbingan dan konseling khususnya pada layanan karir.

Pembuatan modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja ini dapat dikatakan belum sempurna. Dikarenakan ada beberapa bagian yang perlu untuk dikembangkan dan menyesuaikan pembelajaran dimasa mendatang. Sehingga, perlunya peneliti memperbaharui materi tentang kesiapan kerja. Selain itu perlu diuji tentang keefektivitasan dari modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja untuk mengetahui ketercapaian materi yang sudah dibuat oleh peneliti dan media yang sudah digunakan dalam layanan.

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|----|
| 1 | journal.uny.ac.id Internet Source | 2% |
| 2 | lib.unnes.ac.id Internet Source | 1% |
| 3 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 1% |
| 4 | repository.unj.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | www.researchgate.net Internet Source | 1% |
| 7 | www.scribd.com Internet Source | 1% |
| 8 | eprints.uad.ac.id Internet Source | 1% |
| 9 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper | 1% |

| | | |
|----|---|------|
| 10 | repository.upi.edu Internet Source | 1 % |
| 11 | etheses.uinmataram.ac.id Internet Source | 1 % |
| 12 | Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper | 1 % |
| 13 | mediaacehinformasi.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 14 | eprints.polsri.ac.id Internet Source | <1 % |
| 15 | jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source | <1 % |
| 16 | id.123dok.com Internet Source | <1 % |
| 17 | media.neliti.com Internet Source | <1 % |
| 18 | Melia Sutra Dewi, Indra Ibrahim. "Pendapat Siswa tentang Pelaksanaan Instrumen Non-Tes", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2014 Publication | <1 % |
| 19 | www.theseus.fi Internet Source | <1 % |
| 20 | ejournal.unib.ac.id Internet Source | <1 % |

21 123dok.com <1 %
Internet Source

22 sma2kalianda.sch.id <1 %
Internet Source

23 live-look-no.icu <1 %
Internet Source

24 khoirurrijal.blogspot.com <1 %
Internet Source

25 www.digilib.its.ac.id <1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On