

Pengembangan Modul Berbasis Android Tentang Kesiapan Kerja

¹Rizki Dwinovi Amalia, ²Caraka Putra Bhakti, ³Dody Hartanto, ⁴Ariadi Nugraha

¹²³⁴ Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

¹Correspondence email: rizki1600001134@webmail.uad.ac.id

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

Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0

[\(https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



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. Selain itu ada beberapa siswa yang individualis sehingga kesulitan untuk berbaur di dunia kerja. Penelitian ini juga menggunakan skala kesiapan kerja yang dirancang oleh peneliti dan disebarakan 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 memberikan informasi, guru Bimbingan dan Konseling SMK Negeri 6 Yogyakarta hanya mengandalkan buku panduan yang dirancang oleh tim disekolah. Sehingga adanya keterbatasan informasi 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 an-*

droid. Didalam media ini memuat tentang aspek-aspek kesiapan kerja. didalamnya memuat penjelasan terkait delapan aspek kesiapan kerja disertai dengan video yang terhubung ke *Youtube*. Dengan adanya media *E-modul* berbasis android siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar (Irawan dan Danang, 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 pembelajaran (Andari & Susarno).

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 kesiapan 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 aplikasi *Unity*. Menurut Adiqro (2018) aplikasi *Unity* merupakan aplikasi *game engine* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini digunakan karena dirasa mudah untuk pengoprasiannya dan juga bentuk dari aplikasi yang sederhana. Aplikasi ini dikembangkan karena dirasa dapat mempermudah siswa dalam mendapatkan informasi dengan cara yang menarik dan praktis. Sehingga dalam sistem pengajaran dapat menninggalakan metode yang monoton.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dengan model pengembangan. Pengertian penelitian 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 permasalahan. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan.

Menurut Campbell dan Price (2016) Kesiapan kerja adalah kemampuan untuk berfungsi secara efektif saat memasuki dunia kerja dan di berbagai lingkungan kerja kontemporer. Sedangkan Menurut Arifianto (2011), *android* merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Li-nux*. Bahasa pemrograman utama yang digunakan 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 Disseminate*). 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 *android* 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 tahanan analisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Arikunto (2014) lembar penilaian merupakan instrumen 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 dibutuhkannya 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 kegi-atan dalam angket yang disebar. Materi yang akan dipaparkan yaitu mengenai materi tentang tanggung jawab, flek-sibilitas, keterampilan, komunikasi, pandangan diri serta kesehatan dan keselamatan dalam kesiapan kerja.

d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran.

Dalam merumuskan tujuan dalam penelitian ini, maka peneliti menggu-nakan modul berbasis *android* sebagai media. Perumusan tujuan layanan mo-dul berbasis *android* dilakukan ber-dasarkan tujuan awal pengembangan modul *android* dan materi yang terdapat pada modul berbasis *android*. Perumu-san juga dipertimbangkan karena keterbatasan pengetahuan siswa terha-dap kesiapan kerja yang dapat dikatakan minim. Sehingga tujuan layanan pada modul berbasis *android* ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami asepk-aspek yang harus dipersiapkan dalam memasuki dunia kerja.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Desain dari modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja akan dikemba-ngkan menjadi tiga bagian. Bagian yang akan disusun dalam modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja antara lain, bagian menu (*Home*), bagian ma-teri, 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 keseluruahn 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 pengambangan 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*. Apliaksi *Unity* adalah sebuah aplikasi yang penggunaannya dikhususkan un-tuk pembuatan media baru khususnya dalam membuat aplikasi berbasis *android*. 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 dengan mengacu pada perbaikan yang telah disampaikan oleh para ahli. Bebe-rapa 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-ikut 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 :

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

Gambar 2. Rumus Hitungan

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 Produk	Nilai	Kategori
1	Uji Ahli Materi	81,25	Sangat Baik
2	Uji Ahli Media	84.09	Sangat Baik

Uji materi pada modul berbasis android tentag kesiapan kerja menda-patkan kategori “Sangat Baik dengan perolehan skor 39 poin. sehingga men-dapatkan nilai 81,25. Sedangkan untuk uji ahli media memperoleh 37 poin sehingga mendapatkan nilai 84,09. Dan uji mateeri ini mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Menurut para uji ahli modul berbasis *android* ini sudah sangat sesuai untuk dipakai dalam pemberian layanan dalam bimbingan. Modul pem-belajaran adalah bahan ajar yang disu-sun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan eva-luasi yang dapat digunakan secara man-diri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Puspita, 2017). Menurut Direktorat Pembinaan SMA/ sederajat Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017), kelebihan modul *android* seba-gai 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 sistem-atis 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 bersistem 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 laik 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 keefektifitasan dari modul berbasis *android* tentang kesiapan kerja untuk mengetahui ketercapaian materi yang sudah dibuat oleh peneliti dan media yang sudah digunakan dalam layanan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiqro, Andi Fiqqih.(2018). Aplikasi Pembelajaran Menulis Permulaan berbasis *android* menggunakan Unity. *Journal INTEC*. Vol.6, no.01. Malang: Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia
- Agusta, Yosina Nur. (2014). Hubungan Antara Orientasi Masa Depan dan Daya Juang Terhadap Kesiapan Kerja Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Mulawarman. *Psikoborneo*, Vol 2, No 3, 2014 : 133-140
- Alfan, Muhammad Zachim. (2014). Pengaruh Bimbingan Karir dan Lingkungan Sekolah Melalui Motivasi Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang. *Economic Education Analysis Journal*.No.3, Vol.1
- Andari, Anita Desi; Susarno, Lamidjan Hadi. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Basa Rinangga untuk Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Arifianto, Teguh.(2011). *Mem-buat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWIT*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Arikunto, Suharsimi.(2011). *Pen-ilaian dan Penelitian Bidang Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Aditya Media
- Bhakti, Caraka Putra; Ghiffar, Muhammad Alfarizqi Nizamuddin; Nurisma, Eliza., dan Kurniasih, Cucu.,(2018). *Model Pembelajaran Berbasis*

- Blended Learning Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.* Prosiding Seminar Nasional STKIP
- Brady, Robert P. (2010). *Work Readiness Inventory Administrator's Guide*. Indianapolis, USA: JITS Publishing
- Diambil dari web resmi Unity https://unity.com/products/unityplatform?_ga=2.174799458.1571102525.1598101264.1637575774.1598101264
- Dikmenjur. (2008). *Prakerin sebagai Bagian dari Pendidikan Sistem Ganda*. http://www.geocities.com/dit_dikmenjur/prosedur_Prakerin
- Fajriah, Ufi Naeli; Sudarma Ketut. (2017). Pengaruh Praktik Kerja Industri, Motivasi Memasuki Dunia Kerja, Dan Bimbingan Karir Pada Kesiapan Kerja Siswa. *Economic Education Analysis Journal*. Universitas Negeri Diponegoro. No.6, Vol.2
- Firdaus, Zamzam Zawawi. (2012). Pengaruh Unit Produksi, Prakerin dan Dukungan Keluarga Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol 2, No. 3
- Hanggoro, Adhiim Catur, dkk. (2015). Pembuatan Aplikasi Permainan "Jakarta Bersih" Berbasis Unity. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. Vol.3, No.4. Semarang: Universitas Diponegoro
- Ihsan, Muhammad. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Kerja pada Siswa SMK Negeri 1 Sinjai. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar
- Irawan, Farid Candra; T, Dhanang. (2015). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Manajemen Produksi Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* Vol.01, No. 01
- Kurniawati, Alfi. (2015). Pengaruh Efikasi Diri, Minat Kerja, Dan Bimbingan Karir Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK N 1 Kendal Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Prosedur Pengembangan dan Penelitian*. Bandung : PT. Rosdakarya
- Juliani, Retno Djohar. 2012. Manajemen Karir. *Majalah Ilmiah Universitas Pandanaran*. Vol.10, no. 23. Semarang : Universitas Pandanaran
- Puspita, Dewi Eka, Agus Suyatna, Abdurrahman dan Chandra Ertikanto. (2017). Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 02(2) pp.105-110. ISSN p-ISSN :2031-7562; e-ISSN: 2579-7964 Savic, Vera. 2012. Developing Inter-cultural and literacy in the Young Learner Classroom. *Education Journal*. Serbia: University of Kragujevac
- Triwahyuni, Heny; Redina Setyani. (2016). Pengaruh Prakerin, Prestasi Akademik Mata Diklat Produktif Akuntansi, Dan Pemanfaatan Bank Mini Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK Kompetensi Keahlian Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*. Universitas Negeri Semarang. Vol.5 No.1
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.