

M-NINGBK: APLIKASI BIMBINGAN KARIER UNTUK SISWA SMP DENGAN PONSEL

Tri Prasetyaningrum

¹⁾ Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 18 Purworejo – Jawa Tengah

e-mail : bu.ningrum@yahoo.com

Abstrak

Pada makalah ini, akan dipaparkan rancang bangun aplikasi m-NingBK©. Aplikasi ini terdiri dari empat aplikasi yang digunakan sebagai sarana pemberian bantuan layanan Bimbingan Konseling (BK) yang berjalan pada piranti mobile yaitu telepon seluler (ponsel). Empat aplikasi tersebut adalah aplikasi bimbingan belajar, aplikasi bimbingan pribadi, aplikasi bimbingan sosial dan aplikasi bimbingan karier. Pada makalah ini, hanya akan dibahas aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier" yang dirancang khusus untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode pendekatan yang dipakai adalah pendekatan gabungan antara multimedia interaktif dan psikologi pendidikan. Oleh karena itu, proses rancang bangun yang dilakukan adalah bahan-bahan dari satuan layanan bimbingan karier digitalisasikan, divisualisasikan secara bijaksana dan dibuat interaktif. Cara ini dimaksudkan agar siswa bukan hanya mendengar dan melihat tetapi juga "melakukan" secara maya. Terdapat lima komponen multimedia yang dipakai pada aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier" yaitu teks, gambar/grafik, audio/suara, animasi dan video. Empat menu disediakan oleh aplikasi ini yaitu menu potensi diri, menu karier, menu Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dan menu tentang. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash Profesional 8 dan Adobe Flash Lite 2.1. Aplikasi ini diujicobakan dengan emulator Nokia N70, Handset Nokia N 73 Music Edition dan Sistem Operasi Symbian.

Kata kunci: multimedia, psikologi pendidikan, konseling, ponsel, Sistem Pendukung Keputusan.

1. PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2006, pengguna telepon seluler (ponsel) di Indonesia tercatat sebanyak 68 juta. Diprediksikan bahwa angka ini akan semakin besar untuk tahun 2010. Olli-Pekka Kallasvuo memprediksi bahwa pengguna ponsel global akan mencapai 4 miliar pada tahun 2010 (Kusumaputra, 2006). Menurut laporan detikinet, jumlah pengguna ponsel global di akhir 2008, jumlahnya akan lebih dari 50% populasi penduduk di dunia atau lebih dari 3,3 miliar pengguna (Suryadhi, 2008). Di sisi lain, layanan *ringback tone* atau nada sambung pribadi saat ini banyak diminati oleh pengguna ponsel di Indonesia. Demikian juga dengan layanan *wallpaper*, game, layanan SMS info, dll. Menurut Telkomsel pada acara Telkomsel *Content Provider Gathering 2007*, layanan konten telah menyumbang sekitar 4% dari pendapatan perusahaan. Saat ini Telkomsel bekerjasama dengan 108 mitra *Content Provider* (CP) menghadirkan sekitar 3000 jenis konten layanan. Di Indonesia, jumlah CP sekitar 200 – 500. Hal ini masih memungkinkan potensi peluang lahirnya CP baru dengan beragam inovasi konten. (Ponsel, 2008).

Oleh karena itu, sebagai bagian dalam menangkap peluang layanan inovasi konten dan juga sebagai salah satu bentuk kepedulian akan perkembangan dunia kependidikan di Indonesia, maka penulis sebagai guru pembimbing / BK di Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 (SMPN) Purworejo – Jawa Tengah mulai awal tahun 2008 mengusulkan layanan konten sebagai cara untuk pemberian bantuan layanan BK secara tidak langsung dengan memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi. Layanan konten tersebut dikembangkan dengan pendekatan Multimedia Pendidikan.

Pembangunan layanan konten pada piranti ponsel dapat dilakukan dengan berbagai cara; misalnya menggunakan bahasa pemrograman Java dengan J2ME (Suyoto, 2005), atau menggunakan aplikasi bantu yaitu Macromedia Flash Profesional 8 dan Adobe FlashLite 2.1 (Suyoto, 2008).

Pada makalah ini, layanan konten bimbingan karier yang akan dibahas dalam dan akan berjalan pada ponsel dengan sistem operasi Symbian. Aplikasi tersebut adalah "m-NingBK©: Bimbingan Karier" yang "ditanamkan" pada banyak jenis handset terutama Nokia S60 edisi ke tiga atau yang lebih baru misalnya 3250, 5500 Sport, 5700, 6110 Navigator, 6120 Classic, 6121 Classic, 6290, E50, E51, E60, E61, E61i, E62, E65, E70, E90, N71, N73, N73 Music Edition, N75, N76, N77, N80, N80 IE, N81, N81 8GB, N82, N91, N91 8GB, N92, N93, N93i, N95, N95 US 3G, N95 8GB.

Aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier" dibuat dengan menggunakan aplikasi bantu yaitu Macromedia Flash Professional 8 dan Adobe FlashLite 2.1. Hal ini dikarenakan banyak kemudahan yang ditawarkan oleh ke dua aplikasi bantu tersebut (Prasetyaningrum, 2008).

Pada makalah ini akan dibahas tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil dan pembahasan sistem "m-NingBK©: Bimbingan Karier" serta kesimpulan dan saran.

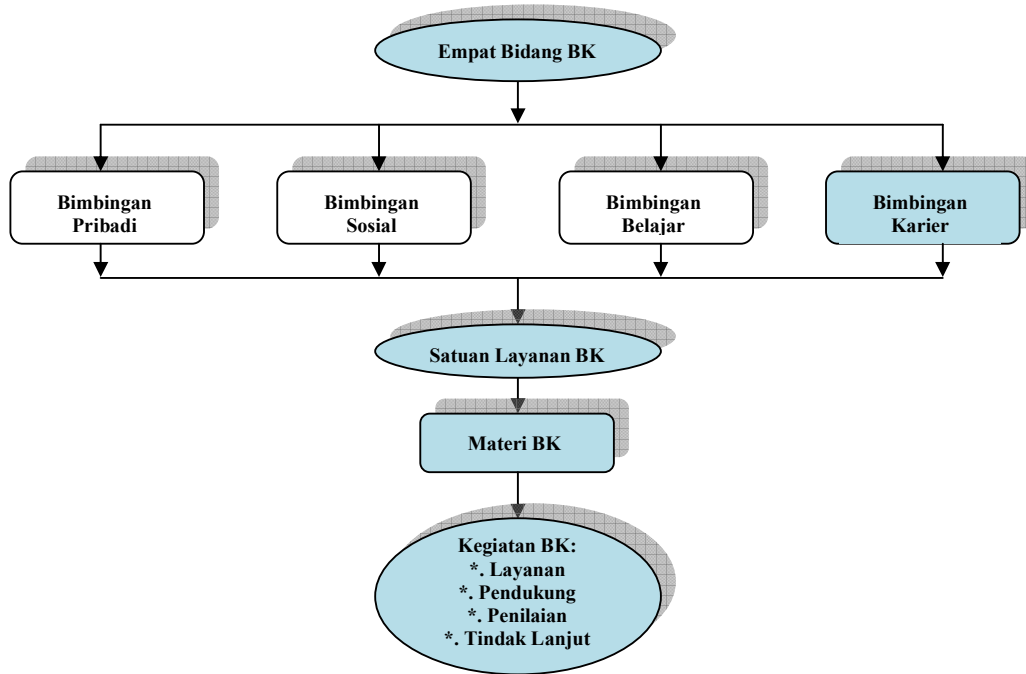
2. TINJAUAN PUSTAKA

Bimbingan Konseling (BK) adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bidang pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kemampuan belajar, dan perencanaan karier, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-norma yang berlaku. Pelayanan BK di sekolah/madrasah merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar, serta perencanaan dan pengembangan karier. Pelayanan BK memfasilitasi pengembangan peserta didik, secara individual, kelompok dan atau klasikal, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, perkembangan, kondisi, serta peluang-peluang yang dimiliki. Pelayanan ini juga membantu mengatasi kelemahan dan hambatan serta masalah yang dihadapi peserta didik. (Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006).

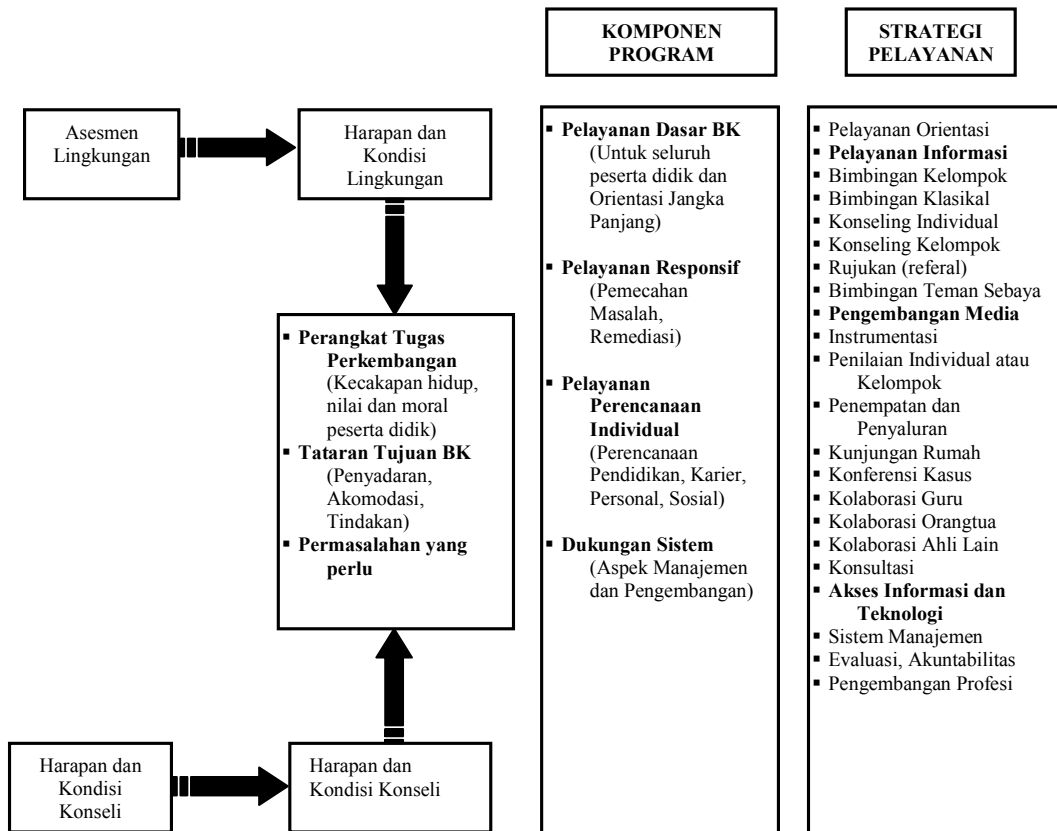
Secara khusus terdapat empat bidang layanan BK yang merupakan bantuan/layanan yang diberikan kepada siswa agar siswa dapat menemukan/memahami diri pribadinya, mengenal lingkungan, mengembangkan diri, dan merencanakan masa depannya (Prasetyaningrum, 2008). Empat bidang bimbingan tersebut adalah bidang bimbingan pribadi, bidang bimbingan sosial, bidang bimbingan belajar dan bidang bimbingan karier. Bidang bimbingan pribadi, yang bertujuan membantu siswa untuk mengenal, menemukan dan mengembangkan pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, bertanggung jawab, memiliki konsep diri, menerima dan menghargai keunikan ciri-ciri dan kemampuan diri, serta sehat jasmani dan rohani.

Manakala, bidang bimbingan sosial yang bertujuan membantu siswa untuk mengenal lingkungan sosial disekitarnya, etika pergaulan yang dilandasi budi pekerti yang luhur dan tanggungjawab sosial. Selanjutnya, bidang bimbingan belajar yang bertujuan membantu siswa untuk mengenal dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan program belajar di SMP untuk menyiapkan, melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Terakhir, bidang bimbingan karier yang bertujuan untuk membantu siswa mengenal dan mengembangkan potensi diri melalui penguasaan pengetahuan dan ketrampilan, memahami lingkungan pendidikan dan sektor pekerjaan sebagai lingkungan yang efektif, serta mengembangkan nilai-nilai sikap yang positif untuk mempersiapkan diri berperan serta dalam kehidupan masyarakat.

Pelayanan BK di SMP berdasarkan Satuan Layanan BK (Prasetyaningrum, 2008) secara kongkrit dirumuskan melalui langkah-langkah seperti ditunjukkan oleh Gambar 1. Pelayanan ini juga memperhatikan kerangka kerja utuh BK yaitu merujuk strategi pelayanan terutama dalam pelayanan informasi, pengembangan media dan akses informasi dan teknologi. Juga komponen program yaitu pelayanan dasar BK, dan pelayanan perencanaan individual terutama perencanaan pendidikan dan karier (Gambar 2).



Gambar 1. Empat Bidang Layanan BK.



Gambar 2. Kerangka Kerja Utuh Bimbingan dan Konseling. (Farozin, 2008)

3. METODE PENELITIAN

Aplikasi m-NingBK© ini dirancang sebagai media pemberian bantuan layanan BK secara tidak langsung dan diharapkan digunakan di luar jam sekolah. Target utama pengguna aplikasi ini adalah siswa-siswi SMP di seluruh Indonesia.

Aplikasi m-NingBK© memuat empat bidang bimbingan yaitu bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karier. Namun, pada makalah ini, hanya dibahas satu bidang yaitu bidang bimbingan karier. Oleh karena itu, aplikasi yang dibuat dinamai: "m-NingBK©: Bimbingan Karier". Bidang bimbingan karier ini sengaja dipilih agar supaya siswa siswi tidak menghadapi kesulitan di dalam menentukan karier yang diharapkan. Untuk merancang bimbingan karier ini, materinya diambil dari tabel 1 dan *hand-out* yang dibuat untuk siswa-siswi (Prasetyaningrum, 2008).

Tabel 1. Layanan konten bidang BK yang akan dikembangkan pada aplikasi m-NingBK©

Bimbingan Pribadi	Bimbingan Sosial	Bimbingan Belajar	Bimbingan Karier
<ul style="list-style-type: none"> Memahami diri sendiri (kekuatan dan kelemahan diri). Mengatur kegiatan sehari-hari. Belajar bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Penerimaan diri secara fisik dan mengembangkan potensi diri. Tata tertib dan kredit point 	<ul style="list-style-type: none"> Pergaulan sesama jenis. Pergaulan dengan lawan jenis. Etika pergaulan dengan sesama teman, orang tua dan guru. 	<ul style="list-style-type: none"> Sekilas Informasi Cara Belajar Metode membaca SQ4R (<i>Survey, Question, Read, Recite, Record & Review</i>). Cara belajar efektif dan efisien: <ul style="list-style-type: none"> Cara mencatat. Cara menghafal. Meningkatkan konsentrasi belajar. Menelaah hasil tes / nilai raport semester dan cara-cara meningkatkannya. Motivasi belajar (buat apa sekolah). Menghadapi Tes: <ul style="list-style-type: none"> Persiapan menghadapi ulangan/tes. Saat menghadapi ulangan/tes. 	<ul style="list-style-type: none"> mengenal potensi diri melalui penguasaan pengetahuan dan ketrampilan <ul style="list-style-type: none"> Menelaah hasil tes minat dan kemampuan. mengembangkan potensi diri melalui penguasaan pengetahuan dan ketrampilan, memahami lingkungan <ul style="list-style-type: none"> pendidikan (informasi sekolah-sekolah lanjutan & mengambil keputusan tentang sekolah lanjutan) dan sektor pekerjaan mengembangkan nilai-nilai sikap yang positif untuk mempersiapkan diri berperan serta dalam kehidupan masyarakat.

3.1. Perspektif Konseptual

Tujuan utama pengembangan aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier" adalah untuk digunakan sebagai piranti dan sarana layanan bimbingan pada tingkat SMP. "m-NingBK©: Bimbingan Karier" merupakan aplikasi elektronik multi fungsi yang "ditanamkan" (*diinstall*) pada piranti mobile yaitu ponsel. Aplikasi ini diharapkan mudah digunakan dan untuk siswa-siswi SMP.

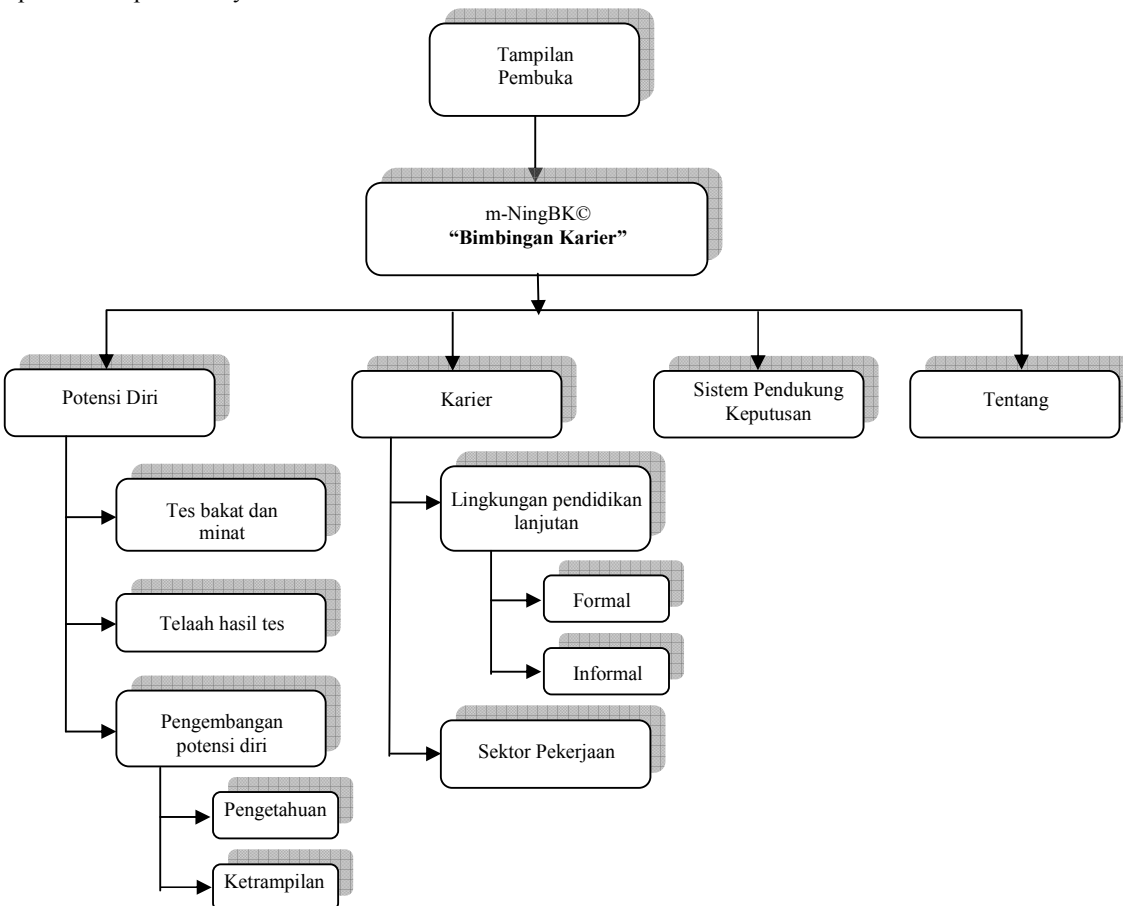
3.2. Perspektif Rancangan

Dalam perancangan, berikut ini adalah beberapa faktor yang diperhatikan di dalam aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier":

1. Metode pendekatan yang dipakai pada aplikasi ini adalah pendekatan multimedia interaktif dengan menggabungkan psikologi pendidikan dan pendapat dari seorang filsuf Confucius (Gong Zi) yaitu "Saya dengar, Saya lupa; Saya lihat, Saya ingat; Saya melakukan, Saya memahami".
2. Aplikasi ini dilengkapi dengan empat komponen multimedia yaitu teks, suara, ilustrasi dalam bentuk gambar dan animasi yang berhubungan dengan layanan bimbingan.
3. Aplikasi ini hanya memuat bimbingan karier.
4. Bahasa pengantar aplikasi ini adalah bahasa Indonesia karena penggunanya adalah orang Indonesia.
5. Ukuran file pada sub Aplikasi ini dibuat tidak lebih dari 1 MB.
6. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Macromedia Flash Pro 8 dan Adobe Flash Lite 2.1.
7. Aplikasi ini ditanamkan pada ponsel yang mempunyai sistem operasi Symbian.

3.3. Arsitektur Aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier"

Gambar 3 menunjukkan arsitektur aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier". Aplikasi ini terdiri dari empat modul yaitu (i) modul "Potensi Diri", (ii) "Karier", (iii) "Sistem Pendukung Keputusan Karier", dan (iv) "Tentang". Modul "Potensi Diri" berisi tiga sub modul yaitu (a) tes minat dan kemampuan, (b) Telaah hasil tes dan (c) pengembangan potensi diri melalui pengetahuan dan ketrampilan. Manakala modul "Karier" terdiri dari dua sub modul yaitu (a) "Lingkungan Pendidikan Lanjutan" berisi info pendidikan setelah SMP yang dibagi menjadi dua bagian yaitu pendidikan informal dan formal, dan (b). sub modul "Sektor Pekerjaan" memuat gambaran tentang jenis-jenis pekerjaan yang dapat dikerjakan setelah lulus SMP. Selanjutnya modul "Sistem Pendukung Keputusan Karier" berisi aplikasi untuk membantu siswa siswi mengambil keputusan apakah melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya atau kerja. Terakhir modul "Tentang" yaitu berisi tentang aplikasi dan pembuatnya.



Gambar 3. Arsitektur aplikasi m-NingBK©: "Bimbingan Karier"

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat ini, aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier" telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan Macromedia Flash Pro 8 dan Adobe Flash Lite 2.1. Aplikasi ini diujicobakan dengan emulator

Nokia N70, Handset Nokia N 73 Music Edition dan Sistem Operasi Symbian. Untuk menjalankan di ponsel Nokia pastikan bahwa player dari Flash Lite 2.1 telah terinstall. Jika belum, maka perlu diinstall *flashlite2_1_symbian_s60V3.sis* di ponsel yang dapat di download pada situs nokia.

Secara umum, aplikasi m-NingBK©: "Bimbingan Karier" dapat digunakan pada handset Nokia S60 edisi ke tiga atau yang lebih baru misalnya 3250, 5500 Sport, 5700, 6110 Navigator, 6120 Classic, 6121 Classic, 6290, E50, E51, E60, E61, E61i, E62, E65, E70, E90, N70, N71, N73, N73 Music Edition, N75, N76, N77, N80, N80 IE, N81, N81 8GB, N82, N91, N91 8GB, N92, N93, N93i, N95, N95 US 3G, N95 8GB.



Gambar 4. Contoh penggunaan aplikasi m-NingBK©: "Bimbingan Karier".

Gambar 4 menunjukkan contoh penggunaan aplikasi m-NingBK©: "Bimbingan Karier". Dari kiri ke kanan adalah gambar tampilan pembuka, gambar menu utama, dan gambar petunjuk dengan pertanyaan setelah SMP mau kemana?.

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai pemberian bantuan layanan BK secara tidak langsung karena konselor (guru pembimbing) tidak langsung bertatap muka dengan konseli (siswa-siswi). Pelayanan BK melalui media ponsel (Teknologi Informasi) diharapkan dapat menjangkau siswa-siswa SMP di seluruh Indonesia. Ini merupakan wujud kontribusi kecil untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

5. KESIMPULAN

Pada makalah ini, telah dipaparkan rancang bangun aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier" sebagai sarana pemberian bantuan layanan bidang bimbingan karier yang berjalan pada piranti ponsel. Aplikasi ini dirancang khusus untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Proses rancang bangun yang dilakukan adalah bahan-bahan layanan BK digitalisasikan, divisualisasikan secara bijaksana dan dibuat interaktif. Terdapat empat komponen multimedia yang dipakai pada aplikasi "m-NingBK©: Bimbingan Karier" yaitu teks, gambar/grafik, audio/suara dan animasi. Empat menu disediakan oleh aplikasi ini yaitu menu potensi diri, menu karier, menu Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dan menu tentang. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash Profesional 8 dan Adobe FlashLite 2.1. Aplikasi ini telah berhasil diujicobakan dengan emulator Nokia N70, Handset Nokia N 73 Music Edition dan Sistem Operasi Symbian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- , 2008, Bisnis CP yang Menggiurkan, *Pulsa*, Dwi Mingguan Edisi 125 Th. V/2008 / 14 – 27 Februari.
- Prasetyaningrum, Tri, 2008, *Apa Karir Itu?*, (Handout.), SMP N 18 Purworejo – Jawa Tengah.
- Prasetyaningrum, Tri, 2008, *Mengenal Lingkungan Pendidikan Lanjutan?*, (Handout.), SMP N 18 Purworejo – Jawa Tengah.
- Prasetyaningrum, Tri, 2008, *Mengenal Potensi Diri?*, (Handout.). SMP N 18 Purworejo – Jawa Tengah.

- Prasetyaningrum, Tri, 2008, Rancang Bangun Mobile Bimbingan Konseling Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif, *Prosiding Seminar Nasional Teknologi IV Call For Paper "Penerapan Teknologi Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Secara Berkelanjutan Buku 10*. Fakultas Teknologi & Psikologi Universitas Teknologi Yogyakarta 5 April 2008. ISBN 978-979-1334-20-4..
- Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006, *Pengembangan Diri ALLSON Model Pengembangan Diri SD/MI/SDLB - SMP/MTS/SMPLB – SMA/MA/SMALB/SMK* 20 s.d 21 September 2006.
- Suyoto, 2005, *Membuat Sendiri Aplikasi Ponsel*, Gava Media. Jogjakarta.
- Suyoto, 2008, *Multimedia Pendidikan: Teori dan Praktek*, Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kusumaputra, R Adhi, 2006, Internet, Kunci ke Babak Baru Pertumbuhan Industri Ponsel, *Kompas*, 29 November 2006.
- Suryadhi, Ardhi, 2008, Akhir 2008 Pengguna Ponsel Lampauai Separuh Penduduk Dunia. *detikinet* Jumat, 08/02/2008 09:21 WIB