

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL EKSPLORASI KARIR BERDASARKAN TEORI MULTIPLE INTELLIGENCES UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Bayu Selo Aji¹⁾ and Caraka Putra Bhakti²⁾
Universitas Ahmad Dahlan

Bayu1715001165@webmail.uad.ac.id, caraka.pb@bk.uad.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan referensi dan mengembangkan suatu modul digital ekplorasi karir yang didasari oleh teori *Multiple Intelligences* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama. Dipilihnya siswa SMP karena pada usia ini menurut Tressler (2015), siswa telah memasuki usia *exploratory stage*, dimana remaja mulai berusaha menentukan karir apa yang harus diambil sesuai dengan pilihan mereka serta bagaimana secara akademis mampu melangkah menuju pilihan tersebut. Dalam melakukan ekplorasi karir peneliti menggunakan indikator-indikator ekplorasi karir dalam pembuatan *blueprint* modul digital dari Sarf (2013) yang terdiri dari: 1) Berusaha menemukan dan menggali berbagai sumber informasi mengenai karir seperti dari majalah, koran, internet, seminar tentang karir, selebaran yang ada pada papan informasi. 2) mempunyai pengetahuan diri mengenai potensi yang dimiliki berupa minat, bakat, kepribadian, dan inteligensi. 3) mempunyai informasi karir yang memadai seperti persyaratan dalam memasuki sekolah/universitas/pelatihan yang diinginkan serta persyaratan-persyaratan apa saja yang dibutuhkan dalam suatu perusahaan yang diinginkan. Pemilihan teori MI dalam penelitian ini dikarenakan teori ini berpendapat bahwa manusia memiliki delapan jenis kecerdasan yang bisa dikembangkan menjadi alternatif-alternatif karir. Modul digital yang dikembangkan berbasis aplikasi android yang didalamnya selain memuat tulisan juga memuat multimedia (audio dan video) serta *hyperlink* yang menghubungkan ke laman-laman browser. Selain itu modul digital juga didesain semenarik mungkin dengan menggunakan animasi sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna. Dengan adanya modul digital ini diharapkan menjadi salah satu solusi dari berbagai permasalahan karir yang dihadapi oleh generasi sekarang di era yang semakin kompleks ini.

Kata Kunci: Ekplorasi Karir, *Multiple Intelligences*, Modul Digital

1. Pendahuluan

Setiap individu tentu memiliki karir yang diharapkan sesuai dengan minat dan bakatnya. Dimana dengan karir tersebut setiap individu diharapkan memiliki kehidupan

yang mapan dan bahagia. Sehingga dapat dikatakan bahwa karir sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup individu disetiap levelnya (Dollarhide & Saginak, 2012). Berbicara tentang karir, menurut Bernardin & Russel (2013) karir merupakan suatu pengalaman dan aktivitas-aktivitas dalam rentang perjalanan pekerjaan yang dikaitkan dengan perilaku dan persepsi sikap pribadi seseorang.

Sebelum menemukan karir yang sesuai dengan potensi yang dimiliki individu, tentu diperlukanya suatu proses pencarian karir yang disebut dengan istilah eksplorasi karir. Menurut Sharf (2013), menjelaskan bahwa eksplorasi karir adalah suatu upaya individu untuk memiliki pemahaman lebih dalam rentang waktu tertentu terutama tentang pilihan karir, alternatif-alternatif karir, informasi pekerjaan, dan karir untuk mulai bekerja. Diperkuat dengan pendapat lain yang mendefinisikan eksplorasi karir sebagai perilaku yang membuka peluang akses ke informasi baru tentang pekerjaan atau karakteristik kejuruan seseorang serta karakteristik organisasi (Stumpf, Colarelli, & Hartman, 1983; Storme & Celik, 2017). Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa eksplorasi karir merupakan suatu proses pencarian informasi sebanyak-banyaknya tentang karir individu yang sesuai dengan bakat dan minat serta lingkungan disekitarnya dengan maksud untuk membantu perkembangan karir individu/siswa tersebut.

Eksplorasi karir sendiri telah menjadi anteseden kesulitan dalam pengambilan keputusan karir sehingga banyak literatur yang tertarik untuk mengkajinya (Vignoli, 2015; Xu, Hou, & Tracey, 2014). Namun, terdapat indikasi positif yang menyatakan bahwa kesulitan pengambilan keputusan karir juga dapat dikorelasikan dengan eksplorasi karir. Misalnya, Xu, Hou, & Tracey (2014) yang mengungkapkan keyakinan karir disfungsi karena hubungan positif antara eksplorasi karir dan kesulitan pengambilan keputusan. Dari sinilah dapat dikaitkan bahwa hubungan antara kesulitan pengambilan keputusan karir dan eksplorasi karir tidak sesederhana kelihatannya. Sehingga sekarang ini untuk membuat keputusan karier menjadi semakin sulit.

Kesulitan dalam mengambil keputusan karir sendiri telah banyak diteliti oleh ahli, seperti Zamroni, Sugiharto, & Tadjri (2014) yang secara spesifik melakukan penelitian kepada 67 siswa kelas IX SMP 1 Dawe Kudus menggunakan analisis skala keterampilan untuk mengetahui keterampilan dalam membuat keputusan karir. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa 1 siswa (1,5%) memiliki keterampilan yang sangat baik

dalam mengambil keputusan karir, 24 siswa (35,8%) dikategorikan terampil, 23 siswa (34,3%) dikategorikan cukup terampil, 18 siswa (26,9%) dikategorikan kurang terampil, dan 1 siswa (1,5%) dalam mengambil keputusan karir dikategorikan tidak terampil. Lebih lanjut lagi dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ghassani, Ni'matuzahro & Anwar (2020) pada tahun 2017 di kota Malang dengan objek penelitiannya yaitu sejumlah siswa SMP swasta yang terdiri dari 30 siswa kelas IX. Penelitian yang dilakukan menggunakan skala perencanaan karir dikolaborasikan dengan teknik wawancara yang dilakukan secara mendalam. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 30 siswa, yang secara jelas memiliki perencanaan karir setelah lulus SMP hanya 6 siswa, sisanya melakukan studi lanjut yang tidak sesuai dengan minat, bakat, dan cita-cita karir yang diiharapkan. Dari berbagai fakta empiris tersebut menunjukkan bahwa keraguan dan kebingungan karir remaja menjadi gejala faktual yang akhir-akhir ini dialami remaja.

Melihat problematika diatas, maka peneliti memfokuskan objek penelitiannya kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sebab pada usia ini dapat dikatakan sebagai tahap *exploratory stage*, dimana secara akademis anak mulai mendeterminasi pilihan karir yang sesuai dengan potensinya serta bagaimana tindakan yang perlu dilakukan untuk menuju pilihannya tersebut (Tressler, 2015). Hal ini sejalan dengan pendapat Hirschi, Abessolo, dan Froidevaux (2015) yang menjelaskan bahwa harapan (berupa keyakinan positif tentang masa depan) menimbulkan tingkat eksplorasi karier yang lebih tinggi di antara remaja berusia 15-18 tahun atau jika menurut Glading (2012) disebut dengan tahap tentatif.

Sekarang ini dapat diketahui bahwa telah banyak teori yang membahas tentang pilihan karir seperti Anna Roe, Holland, Howard Gardner dan masih banyak lagi. Namun penulisan ini difokuskan pada teori *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Garner. Sebab dalam dunia pendidikan di Indonesia, tidak banyak sekolah yang mampu merealisasikan teori ini karena keunikannya serta pengimplementasiannya di Indonesia sendiri masih relatif baru (Sibilana, 2020). Diperkuat oleh pendapat Lucy (2017) yang menyayangkan kecerdasan majemuk kurang mendapatkan apresiasi di sekolah dimana dalam pendidikan formal, hanya ada 2 sampai 3 jenis kecerdasan yang diakui sebagai tolak ukur prestasi atau keberhasilan anak, khususnya kecerdasan yang menyangkut logika, bahasa, dan matematika. Padahal teori ini memandang bahwa setiap individu

mempunyai jenis kecerdasan yang berbeda-beda dan unik yang sejalan dengan bakat dan minatnya. Sehingga dalam teori ini berasumsi bahwa setiap anak itu cerdas. Melihat dari berbagai problematika diatas, maka peneliti bermaksud mengembangkan suatu media yang dapat digunakan untuk mengenali dan mengembangkan bakat dan minat anak sesuai dengan delapan jenis kecerdasan majemuk yaitu berupa modul digital.

Modul digital tersebut dibuat dengan format aplikasi digital karena disesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik di abad-21 ini yaitu adanya unsur pemanfaatan teknologi didalamnya (Aji dkk, 2020). modul ini didesain dengan tampilan yang inovatif dan interaktif sehingga akan menjadi daya tarik perhatian siswa. Tujuan dari modul digital ini yaitu untuk mengeksplorasi karir siswa melalui layanan bimbingan kelompok, dengan harapan siswa dapat merencanakan karirnya sejak dini sehingga siswa mengetahui langkah selanjutnya yang harus mereka ambil berkaitan dengan keberhasilan karir dimasa depan. Selain pembahasan materi yang jelas dan sistematis, modul digital ini juga dilengkapi dengan fitur tambahan salah satunya adalah audio dan video. Agar bisa mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi yang dibahas, maka modul digital ini juga memuat lembar latihan dan evaluasi yang dapat diikuti oleh siswa. Selain itu, modul digital ini juga memiliki tingkat fleksibilitas dan efektifitas yang tinggi, sebab materi bisa di ulas kembali oleh siswa kapan saja dan dimana saja melalui smartphone maupaun dari komputer.

2. Kajian Literatur

a. Ekplorasi Karir

Ekplorasi karir adalah upaya individu untuk menemukan, memperoleh dan mengelola berbagai macam informasi karir yang tepat, sehingga individu mampu untuk merencanakan karir mereka dengan baik sambil membangun kesadaran individu yang lebih besar mengenai berbagai jenis informasi karir (Bhakti & Rahman, 2020). Diperkuat pendapat dari Purwanta (2012) yang menyatakan bahwa eksplorasi karier ditandai dengan kekompleksan proses psikologi, yang merupakan proses menemukan karakteristik diri yang berasal dari proses pencarian dan pengujian informasi yang ditemukan dimana berhubungan dengan *strengthening* (kekuatan) dan *weakness* (kelemahan) serta lingkungan karier yang telah diuji informasinya berkaitan dengan *threat* (ancaman) dan *opportunities* (kesempatan) dalam maksud agar tercapainya tujuan karier. Dari berbagai

pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat dua pengertian tentang eksplorasi karier, yakni: (1) eksplorasi karier adalah tindakan yang diwujudkan dalam perilaku pemecahan problem karier dan atau pencarian informasi terkait dengan karir; dan (2) eksplorasi karier adalah proses belajar tentang tentang karier dan perkembangannya yang dilakukan sepanjang hayat.

Adapaun tahapan eksplorasi karir menurut Glading (2012) diantaranya yaitu: 1) Tahap tentatif (Usia 15-17 tahun) dalam tahap ini berisikan aspek kebutuhan minat, kapasitas, nilai-nilai dan kesempatan yang harus di pertimbangkan. 2) Tahap transisi (usia 18-21 tahun) dalam tahap ini terjadi pertimbangan realitas mendapat penekanan ketika seseorang masuk kepasar kerja atau pelatihan profesional dan upaya untuk menerapkan konsep diri. 3) Tahap percobaan (usia 22-24 tahun) dalam tahap ini mulai menemukan pekerjaan yang tampaknya tepat. Lebih lanjut lagi Sarf (2013) menyebutkan dalam ekplorasi karir terdapat Indikator-indikator diantaranya yaitu: 1) Berusaha menemukan dan menggali berbagai sumber informasi mengenai karir seperti dari majalah, koran, internet, seminar tentang karir, selebaran yang ada pada papan informasi. 2) mempunyai pengetahuan diri mengenai potensi yang dimiliki berupa minat, bakat, kepribadian, dan inteligensi. 3) mempunyai informasi karir yang memadai seperti persyaratan dalam memasuki sekolah/universitas/pelatihan yang diinginkan serta persyaratan-persyaratan apa saja yang dibutuhkan dalam suatu perusahaan yang diinginkan.

b. Multiple Intelligence

Howard Gardner merupakan seorang psikolog dan ahli pendidikan dari Universitas Harvard, Amerika Serikat sekaligus pencetus teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*). Dasar pemikiran Gardner dalam memunculkan teori tentang *multiple intelligences* ini adalah tentang keterbatasan tes IQ hanya memfokuskan pada kemampuan matematika (logika) dan bahasa dalam mengungkap kemampuan intelektual individu. Kenyataannya setiap individu mempunyai cara yang unik dan berbeda-beda dalam menangani persoalan yang dihadapi. Sehingga nilai yang diperoleh seseorang dari tes IQ belum bisa menggambarkan kecerdasan seseorang (Gardner, 2011).

Lebih lanjut lagi Lucy (2017) menjelaskan bahwa setidaknya Gardner memperkenalkan delapan kecerdasan yang disebut sebagai kecerdasan majemuk dimana

masing-masing kecerdasan memiliki karakteristik dan pilihan karir yang berbeda-beda yang dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Table 1. Karakteristik *multiple intelligences* Howard Gardner

Kecerdasan	Karakteristik	Pilihan Karir
Linguistik (<i>Word Smart</i>)	Suka mengarang kisah khayal/lelucon; menulis kreatif; suka mengisi teka-teki silang; unggul dalam mata pelajaran bahasa; menyukai permainan kata-kata; suka membaca buku; mengeja kata dengan tepat dan mudah; menikmati dengan cara mendengarkan; sangat hafal tempat, nama, tanggal, atau hal kecil lainnya.	Manajer, juru bicara, juru dongeng, orator, politisi, wartawan, puisi, playwright, pengarang, penyiar radio, editor majalah, penerjemah, novelis, komedian, juru tik, aktor, kurator, guru, presenter, humas, atau MC.
Matematis-Logis (<i>Logic Smart</i>)	Menghitung problem aritmatika dengan cepat diluar kepala; menyukai pelajaran berhitung; mampu menjelaskan masalah secara logis; mengajukan pertanyaan analisis; berprestasi dalam matematika dan IPA; ahli dalam permainan halma, catur, dan sebagainya; suka membuktikan sesuatu dengan merancang eksperimen; menghabiskan waktu dengan permainan logika seperti teka-teki.	Analisis, akuntan, insinyur, dokter, ilmuwan, programmer komputer, peneliti, banker.
Spasial (<i>Picture Smart</i>)	Sangat senang bermain bentuk dan ruangan atau rancang bangun; hafal sekali jalan yang pernah dilewati; tidak banyak bicara tetapi banyak mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan abstrak ruang; memiliki problem solving yang lebih baik dibanding anak lain; senang mengukur dengan alat-alat sederhana; atau dengan anggota tubuhnya sendiri; dapat menangkap perkiraan atau jarak; memiliki	Arsitek, pilot, pelaut, desainer, perencana tata kota, seniman, fotografer ataupun animator, desainer interior atau dekorator, artis, inventor, pemandu, agen iklan, kartograf/pembuat peta, juru gambar, seni halus, desainer grafis,

	perhatian yang tinggi terhadap detail.	desainer busana, surveyor
Musikal (<i>Musical Smart</i>)	Memiliki kepekaan terhadap suara, nada, dan irama; suka memainkan alat musik di rumah atau sekolah; sangat suka mendengarkan lagu dan musik; menyukai pelajaran musik dan menyanyi; terlihat menikmati saat bermain musik dan menyanyi; mudah mengingat melodi; lebih dapat belajar dengan iringan musik.	Penggubah lagu, penyanyi, komposer, guru musik, performer, disc jockey, sound engineer, rapper, instrument manager, peneliti lagu, pianis, terapis musik.
Kinestetis- Jasmani (<i>Body Smart</i>)	Terlihat tidak bisa diam, selalu ingin melakukan sesuatu; senang kegiatan fisik; terampil mengerjakan keterampilan tangan; suka mengutak-ngatik benda yang menarik baginya; bereaksi secara fisik terhadap jawaban masalah yang dihadapi; menikmati gerakan atletik; berprestasi pada mata pelajaran olahraga.	Pantomim, penari, olahragawan, koreografer, pematung, pengrajin tangan, penjelajah, terapis fisik, perakit, ataupun guru olahraga.
Naturalis (<i>Nature Smart</i>)	Suka dan akrab dengan hewan peliharaan; menikmati berjalan-jalan di alam terbuka; menghabiskan waktu di alam terbuka; suka membawa daun, serangga, bunga, atau benda alam lainnya; mempunyai prestasi yang bagus pada mata pelajaran IPA; tertarik dengan berbagai kegiatan di luar rumah; sering mempertanyakan berbagai gejala alam.	Dokter hewan, ahli lingkungan hidup, ahli pertanian, pecinta alam, ahli peternakan, dan atau spesialis budi daya binatang.
Interpersonal (<i>People Smart</i>)	Mempunya banyak teman; sangat suka bersosialisasi; banyak terlibat dalam kegiatan kelompok; berempati besar; sangat menikmati kegiatan yang berhubungan dengan orang lain; berbakat menjadi pemimpin dan berprestasi di bidang ilmu sosial (IPS).	Pengajar, konselor, marketing, businessman, pekerja sosial, terapis, pembicara motivator, manajer, perawat, humas, personalia, psikolog, dan sosiolog
Intrapersonal (<i>Self Smart</i>)	Memiliki kemauan yang kuat dan sikap independen; belajar atau bekerja dengan baik sendiri; rasa	Wiraswasta, editor, investigator, psikiatri, hakim, aktivis, filsuf,

percaya yang tinggi; banyak belajar dari kesalahan diri; fokus pada tujuan; terlibat dalam proyek yang berbasis individu.	teolog, penulis, peneliti, perencana program, trainer.
---	--

Adapun kelebihan dari *multiple intelligences* menurut Batdi (2017) diantaranya sebagai berikut. 1) Mengarahkan siswa belajar dengan lebih dari satu cara. 2) Topik dalam pelajaran dapat dipahami secara berbeda oleh setiap siswa. 3) Ada peluang berpikir multidimensi yang belum terungkap sebelum menggunakan model pembelajaran *multiple intelligences*. 4) Model analisis yang digunakan mengungkapkan bahwa teori kecerdasan ganda di kelas menawarkan kesempatan untuk realisasi diri, meningkatkan kepercayaan diri, membantu menampilkan sikap positif, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan keinginan belajar. Sedangkan keterbatasannya yang didasarkan pada guru, seperti yang diteliti Batdi (2017), diantaranya yaitu: 1) Kesulitan mengevaluasi setiap siswa dengan jenis penilaian yang berbeda; 2) Membutuhkan upaya ekstra dalam pengelolaan kelas; 3) Kesulitan mengajar setiap siswa sesuai dengan kecerdasannya yang dominan; 4) Membutuhkan pekerjaan interdisipliner; 5) Kesulitan dalam berperilaku adil saat menilai siswa.

c. Modul Digital

Modul digital adalah sumber belajar yang dirancang secara menarik, terstruktur, dan sistematis agar dapat mencapai kompetensi yang sesuai dengan kurikulum digital dimana didalamnya berisi metode, materi, batasan-batasan dan cara mengevaluasi (Laili, 2019). Selanjutnya, Samiasih dkk (2017) mendefinisikan modul digital yaitu modul yang didalamnya memuat pernyataan berbentuk penggalan-penggalan agar setiap pengguna lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan berbasis komputer. Modul digital ini dinilai bisa menjadi sumber belajar yang lebih baik dibandingkan dengan modul cetak biasanya karena dialamnya ada unsur pengkolaborasi teknologi multimedia. Menurut Kustandi & Sutjipta (2011) menerangkan bahwa multimedia adalah gabungan dua elemen atau lebih media yang dimanfaatkan sebagai alat bantu penyampai pesan, baik berupa gambar, teks, foto, grafik, suara, animasi dan film secara terintegrasi.

Dalam institusi pendidikan, modul digital dapat dimanfaatkan di ruang kelas, penelitian, perpustakaan, dan berbagai skenario penggunaan. Hal ini diperkuat oleh Sitorus et al (2019), yang menjelaskan bahwa Kegiatan pembelajaran menggunakan modul digital di instansi pendidikan dapat memfasilitasi siswa untuk dapat berlatih terbuka dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan modul digital dalam proses pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Lai, 2016). Selain itu, juga membuat proses belajar menjadi lebih inovatif dan menyenangkan karena menampilkan video penjelasan materi, gambar ilustrasi dan contoh kasus agar memudahkan siswa untuk memahami materi (Murugantham, 2015).

Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Woo (2011) yang menemukan bahwa modul digital lebih memuaskan dan memperkaya pengalaman pembelajaran siswa jika dibandingkan dengan modul berbasis cetak. Selain itu menurut Wolla (2017), modul digital sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi. Kehadiran modul digital sendiri menawarkan banyak kesempatan bagi institusi pendidikan untuk memperluas peran pendukung perpustakaan, meningkatkan pembelajaran dan pengajaran, dan memperkaya penelitian (Clay, 2012).

Adapun kelebihan dari modul digital yaitu mampu menyajikan bahan ajar yang interaktif, menarik, lengkap, dan mengemban fungsi kognitif yang bagus sehingga media ini dinilai inovatif. Diperkuat oleh Suasana & Mahayukti (2013) yang menyatakan bahwa modul digital mendapatkan respon positif sebab mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Selain memiliki kelebihan, modul digital juga memiliki beberapa kekurangan. Namun, kelemahan tersebut sebagian besar berasal dari alasan eksternal, bukan dari fitur yang melekat pada modul digital interaktif tersebut seperti dari segi perangkat pembaca, dari segi pembajakan, dan dari segi pengalaman sentuhan (Clay, 2012).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini didasari oleh tinjauan pustaka yang didapatkan dari buku, jurnal, dan beberapa literatur penulis lain yang telah diterbitkan baik berbentuk cetak maupun elektronik. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data yang telah didapatkan dari literatur dengan mencari hubungan antara setiap aspek dan indikator. Untuk memperkuat tulisan, beberapa informasi berkualitas dan penting dari literatur yang diperoleh,

kemudian dikombinasikan dan digabungkan agar memperkuat tulisan (Flower dkk., 2011). Sedangkan metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan. pengembangan ini dilakukan dalam beberapa tahap. Dalam karya tulis ini, peneliti masih dalam tahap pembuatan (*build*). Selanjutnya peneliti berencana untuk melakukan uji ahli dan uji coba massal berlanjut kepada sampel berupa siswa di sekolah menengah agar mendapatkan tingkat keefektifan dan kelayakan media untuk digunakan.

4. Hasil Penelitian

Hasil analisis dari kajian teori yang dilakukan oleh peneliti maka hasil penelitian berupa *blueprint* yang menjadi konsep dan acuan dasar dari penyusunan komponen-komponen dalam modul digital. Adapun *blueprint* yang dimaksud menggunakan indikator-indikator dalam eksplorasi karir dari Sharf (2013) sebagai teori utamanya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Blueprint pengembangan modul digital eksplorasi karir berdasarkan MI

NO	INDIKATOR	TUJUAN	JUDUL BAB	SUB MATERI
1	Berusaha menggali dan mencari informasi karir dari berbagai sumber.	Siswa akan menghubungkan proses eksplorasi karir dengan tindakan eksplorasi berdasarkan <i>multiple intelligences</i>	Bab 1. <i>The Art Of Exploring</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Atribut menjadi seorang pengekplorasi yang baik. b. Mengidentifikasi atribut yang menjadi kekuatan atau tantangan dalam mengeksplorasi karir
		Siswa akan menggunakan pemahaman mereka tentang pekerjaan di sekitar lingkungannya sebagai titik acuan dalam memahami perbedaan antara suatu pekerjaan dan industry berdasarkan konsep teori <i>multiple intelligences</i>	Bab 2. <i>what's the difference?</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Karir-Karir berdasarkan MI b. Jenis karir MI apa yang kamu miliki?

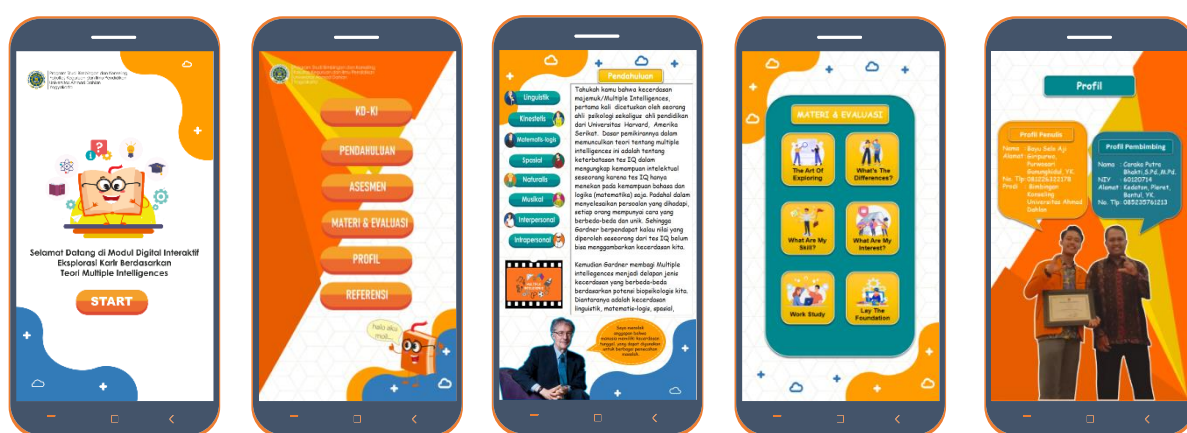
2	Memiliki pengetahuan tentang potensi diri (minat, bakat, kepribadian, intelegensi, nilai-nilai, dan prestasi)	Dengan menceritakan sebuah kisah tentang pengalaman sukses yang mereka miliki, siswa akan berpikir tentang keterampilan yang telah mereka peroleh dan bagaimana skill tersebut dapat dikaitkan kecerdasan majmuk mereka guna pemilihan pekerjaan di masa depan.	Bab 1. <i>What Are My Skill?</i>	a. Bagaimana Skill bisa mempengaruhi pilihan karir b. Pengembangan skill berdasarkan MI
		siswa akan mengerjakan inventori minat <i>multiple intelligences</i> , yang akan membantu mereka memikirkan bagaimana minat mereka dapat menentukan kemungkinan pekerjaan dimasa depannya	Bab 2. <i>What Are My Interest?</i>	a. Bagaimana minat bisa mempengaruhi pilihan karir b. Pengembangan minat berdasarkan MI
3	Memiliki informasi yang memadai tentang karir seperti syarat apa saja yang dibutuhkan dalam perusahaan atau sekolah yang diinginkan	Siswa akan menemukan bagaimana mereka akan mengembangkan kebiasaan kerja yang akan membantunya merealisasikan karir masa depan sesuai dengan jenis kecerdasan majemuk yang dimilikinya.	Bab 1. <i>Work Study</i>	a. Awal kehidupan sebagai pembentuk kebiasaan kerja b. Menemukan keterampilan kerja
		Siswa akan menyelidiki persyaratan pendidikan untuk berbagai pekerjaan yang relevan dengan jenis kecerdasan majemuk yang dimiliki siswa.	Bab 2. <i>Lay Of Foundation</i>	a. Kualifikasi pendidikan untuk karir Impian b. Mencari pelatihan-perlatihan

5. Pembahasan

Setelah menyusun blueprint dan mengumpulkan data-data yang diperlukan maka selanjutnya peneliti melakukan penyusunan media modul digital. Modul tersebut nantinya dibuat dengan format aplikasi digital karena disesuaikan dengan karakteristik

belajar peserta didik di abat-21 ini yaitu adanya unsur pemanfaatan teknologi didalamnya. modul ini didesain dengan tampilan yang inovatif dan interaktif sehingga akan menjadi daya tarik perhatian siswa. tujuan dari modul digital ini yaitu untuk mengeksplorasi karir siswa dengan harapan siswa dapat merencanakan karirnya sejak dini sehingga mereka tahu langkah selanjutnya yang harus mereka ambil yang berkaitan dengan keberhasilan karir dimasa depannya. Adapun gambaran aplikasi yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Rancangan desain aplikasi modul digital MI



Adapun isi dari modul digital yang dikembangkan terdapat beberapa materi dan lembar kerja agar siswa dapat mengembangkan kemampuan ekplorasi karir dengan lebih jelas dan terperinci. Selain itu modul digital juga disusun berdasarkan sumber-sumber yang valid dan reliabel sehingga memiliki kelayakan yang tinggi untuk dijadikan media layanan BK. Selain pembahasan materi yang jelas dan sistematis, modul digital ini juga dilengkapi dengan fitur tambahan salah satunya adalah audio dan video yang bisa di putar dalam modul tersebut. Agar bisa mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi yang dibahas, maka modul digital ini juga memuat lembar latihan dan evaluasi yang dapat diikuti oleh siswa. Selain itu, modul digital ini juga memiliki tingkat fleksibilitas dan efektifitas yang tinggi, sebab materi bisa di akses kembali oleh siswa kapan saja dan dimana saja melalui smartphone maupun dari komputer.

Pengembangan media ini nantinya juga harus dilakukan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli layanan, serta tanggapan penggunaan produk oleh beberapa siswa. Dengan kehadiran media modul digital ekplorasi karir berdasarkan teori MI, diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif media layanan BK yang menarik siswa maupun guru

BK. Sehingga menjadikan siswa memiliki kematangan karir yang bisa digunakan untuk melangkah kejenjang berikutnya.

6. Kesimpulan

Eksplorasi karir merupakan tindakan yang diwujudkan dalam perilaku pemecahan problem karier dan atau pencarian informasi terkait dengan karir serta perkembangannya yang dilakukan sepanjang hayat. Sebagai dasar teorinya, peneliti menggunakan teori *multiple intelligences* dari Howard Gardmer. Teori ini didasari tentang keterbatasan tes IQ dalam mengungkap kemampuan intelektual seseorang sebab tes IQ hanya memfokuskan pada kemampuan logika dan bahasa. Padahal dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi, setiap individu memiliki cara yang unik dan berbeda-beda. Sehingga nilai yang diperoleh seseorang dari tes IQ belum bisa menggambarkan kecerdasan seseorang.

Menanggapi dari berbagai permasalahan menyangkut karir di era yang semakin kompleks ini, maka peneliti melakukan kajian teori dan merancang sutau media berupa modul digital ekplorasi karir berdasarkan *multiple intelligence*. Media ini diharapkan menjadi salah satu solusi alternatif bagi siswa sekarang ini yang menghadapi kendala yang berkaitan dengan ekplorasi karir. Selain itu media ini menggunakan teori MI sebagai dasarnya sehingga dapat membantu siswa mengenali kecerdasan majemuknya dari 8 sisi yang berbeda. Modul digotal ini didesain berupa aplikasi android yang mana disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran di abad 21 sehingga bisa diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Sehingga diharapkan siswa dapat lebih mengenali dirinya dan siapa dirinya agar dapat merencanakan karirnya dengan matang sejak dini.

7. Referensi

- Aji, B. S., Kurniasih, C., Rosiani, B. F., & Bhakti, C. P. (2020). DEAR (Digital Exploration Career): Hypermedia-Based Innovation Media For Guindance And Counseling To Explore Student Career In The Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 1(3).
- Batdi, V. (2017). *The effect of multiple intelligences on academic achievement: A meta-analytic and thematic study*. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 17(6).
- Bernardin, H. J., & Russel, J. E. A. (2013). *Human resources manajemnt*. Singapore: Nc GrawHill.

- Bhakti, C. P., & Rahman, F. A. (2020). Android application development of exploration career based on Multiple Intelligence: A model hypothetical. In *Journal of Physics: Conference Series*. 1470 (1)
- Clay, J. (2012). *Preparing for Effective Adoption and Use of Ebooks in Education*. UKOLN, University of Bath.
- Dollarhide, C. T. & Saginak, K. A. (2012). *Comprehensive school counseling programs*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Flower A., Sara C. McDaniel, Kristine Jolivette. (2011). *A Literature Review Of Research Quality And Effective Practices In Alternative Education Settings*. *EDUCATION AND TREATMENT OF CHILDREN*. Vol 34
- Gardner, H. E. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Hachette Uk.
- Ghassani, M., Ni'matuzahroh, Anwar, Z. (2020). Meningkatkan Kematangan Karir Siswa Smp Melalui Pelatihan Perencanaan Karir. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 12(2). doi: 10.20885/intervensipsikologi.vol12.iss2.art5
- Glading, S. T. (2012). *Konseling : Profesi yang menyeluruh*. Jakarta: Indeks.
- Hirschi, A., Abessolo, M., & Froidevaux, A. (2015). *Hope as a resource for career exploration: Examining incremental and cross-lagged effects*. *Journal of Vocational Behavior*, 86, 38-47.
- Kustandi, C. & Sutjipta, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lai, C. (2016). *Integrating e-books into sciences teaching by preservice elementary school teachers*. *Journal of Educational in Science: Environment and Health (JESEH)*, 2(1), 57-66.
- Laili, I. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306-315.
- Lucy. (2017). *Panduan Praktis Tes Bakat dan Minat Anak*. Jakarta: Penebar Plus
- Muruganatham, G. (2015). *Developing of E-content package by using ADDIE model*. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54.
- Musfiroh, T. (2014). *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple intelligences)*. Modul Perkuliahan pdf, Universitas Terbuka.
- Purwanta, E. (2012). Faktor yang memengaruhi eksplorasi karier siswa SLTP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(2).
- Samiasih, R., Sul-ton, S., & Praherdhiono, H. (2017). Pengembangan E-Module Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Interaksi Makh-luk Hidup dengan Lingkungannya. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 119-124.
- Sharf, R. S. (2013). *Applying Career Development Theory to Counseling, Sixth Edition*. California: Brooks/Cole Publishing Company.
- Sibilana, A. R. (2020). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Multiple intelligences di Markaz Arabiyah Pare Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 48-62.

- Sinambela, L.P., 2016. Manajemen sumber daya manusia. Jakarta: Bumi Aksara
- Sitorus, D. S., Siswandari, S., & Kristiani, K. (2019). *The Effectiveness Of Accounting E-Module Integrated With Character Value To Improve Students' learning Outcomes And Honesty*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 120-129.
- Storme, M. & Celik, P. (2017). *Career Exploration and Career Decision Making Difficulties: The Moderating Role of Creative Self-Efficacy*. *Journal of Career Assessment*, 20(10). doi: 10.1177/1069072717714540
- Stumpf, S. A., Colarelli, S. M., & Hartman, K. (1983). *Development of the career exploration survey (CES)*. *Journal of Vocational Behavior*, 22, 191–226. doi:10.1016/0001-8791(83)90028-3
- Suarsana, M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(2), 264–275. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v2i2.2171>
- Tressler, L. E. (2015). *Increasing career exploratory behavior through message framing*. Louisiana Tech University.
- Vignoli, E. (2015). *Career indecision and career exploration among older French adolescents: The specific role of general trait anxiety and future school and career anxiety*. *Journal of Vocational Behavior*, 89, 182-191. doi: 10.1016/j.jvb.2015.06.005
- Wolla, S. (2017). *Evaluating the effectiveness of an online module for increasing financial literacy*. *Social Studies Research and Practice*, 12(2), 154-167. doi: 10.1108/SSRP-04-2017-0014
- Woo, T. K. (2011). *Developing quality learning materials for effective teaching and learning in an ODL environment: Making the jump from print moduules to online modules*. *Asian Association of Open Universities Journal*, 6(1), 51-58.
- Xu, H., Hou, Z.-J., & Tracey, T. J. (2014). *Relation of environmental and self-career exploration with career decision-making difficulties in Chinese students*. *Journal of Career Assessment*, 22(4), 654-665. doi: 10.1177/1069072713515628
- Zamroni, E., Sugiharto, D. Y. P., & Tadjri, I. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat keputusan Karir Pada program Peminatan Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2).