

ABSTRAK

Waluyo, Intan Ramadhianti. 2024. Pengembangan *Scrapbook* Digital untuk Perencanaan Karir. Program Studi Bimbingan dan Konseling. FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (I) Hadi Pranoto, M.Pd., AIFO-FIT., (II) Dr. Eko Susanto, M.Pd., Kons.

Kata Kunci: Perencanaan Karir, *Scrapbook* Digital, Perencanaan Karir

Perubahan cepat dalam dunia kerja dan kemajuan teknologi mengharuskan siswa memiliki kemampuan adaptasi serta perencanaan karir yang matang. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu yang efektif untuk membantu siswa mengidentifikasi minat dan merencanakan langkah karir mereka. Pengembangan *scrapbook* digital, yang menggabungkan elemen visual dan interaktif, adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pemahaman karir siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas *scrapbook* digital sebagai alat perencanaan karir bagi siswa SMP. Melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif, diharapkan alat ini dapat membantu siswa memahami dan merencanakan karir mereka dengan lebih baik. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Metro, yang dipilih secara acak dari populasi siswa kelas VIII yang berminat dalam perencanaan karir. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D), penelitian ini melibatkan tujuh tahap: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan produk akhir. Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta siswa, lalu dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *scrapbook* digital yang dikembangkan memiliki validasi tinggi dari ahli dan siswa, dengan skor validasi dari ahli materi, media, bahasa, dan praktisi masing-masing adalah 0.65, 1.00, 0.75, dan 0.85, serta respon positif dari siswa dengan skor rata-rata 0.90. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas penggunaan *scrapbook* digital ini pada tingkat pendidikan lain dan menambahkan elemen interaktif seperti video dan simulasi karir, serta mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan *scrapbook* digital terhadap perencanaan karir siswa.