

Original Article

Pengembangan media kartu karier untuk meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa

Aulia Prima Andini^{1*)}, Fauzi Nur Ilahi², Nani Almuin³

^{1*)} Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

^{2,3)} Dosen Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

^{*)} auliaprimaandini@gmail.com

Article History:

Received: 17/06/2024;

Revised: 20/09/2024;

Accepted: 27/10/2024;

Published: 31/10/2024.

How to cite:

Andini, A.P., Ilahi, F.N., & Almuin, N. (2024).

Pengembangan media kartu karier untuk meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 4(2), pp. 59-66. DOI: 10.30998/ocim.v4i2.11539

Abstrak: penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (RnD) berdasarkan teori Borg and Gall (1983). Penelitian menghasilkan produk berupa kartu karier dengan melalui tiga tahapan penilaian dan revisi yang menghasilkan oleh Ahli Media sebesar 87,50%, Ahli Materi BK sebesar 92,19%, dan Ahli Bahasa sebesar 90% dengan kategori skor "Sangat Layak" diuji cobakan. Tujuan penelitian ini mengetahui proses pengembangan media kartu karier dalam meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa kelas XII SMA Al-Itqan Depok. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 5 orang siswa dari kelas XII. Analisis data yang digunakan menggunakan Skala Likert dengan skor peningkatan sebesar 2,75% dengan kategori skor "Baik" karena skor rata-rata sebesar 64,00%. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa kartu karier layak di uji coba dan mengalami peningkatan pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XII SMA Al-Itqan Depok.

Kata Kunci: kartu karier, keputusan karier

Abstract: the method used in this research uses the Research and Development (RnD) development method based on the theory of Borg and Gall (1983). The research produced a product in the form of a career card through three stages of assessment and revision which resulted in a Media Expert of 87.50%, a BK Material Expert of 92.19%, and a Language Expert of 90% with a score category of "Very Appropriate" being tested. The aim of this research is to determine the process of developing career card media in improving career decision making for class XII students at SMA Al-Itqan Depok. The sample used in the research was 5 students from class XII. Data analysis used used a Likert Scale with an increasing score of 2.75% with a score category of "Good" because the average score was 64.00%. The conclusion in this research is that the career card is worth testing and has increased career decision making among class XII students at SMA Al-Itqan Depok.

Keywords: career card, career decision

 This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2024, Andini, Ilahi, & Almuin.

Pendahuluan

Di dalam kehidupan pengambilan keputusan adalah proses yang penting dalam kehidupan sehari-hari, proses tersebut melibatkan pemilihan di antara berbagai opsi atau tindakan yang telah tersedia. Keputusan dapat berupa keputusan yang sederhana seperti mau makan apa hari ini, sampai kepada keputusan yang sangat besar atau kompleks seperti keputusan dalam memilih karier. Di kalangan Siswa SMA/SMK permasalahan dalam

pengambilan keputusan biasanya di hadapkan pada pengambilan keputusan karier. Pengambilan keputusan karier bagi Siswa SMA/SMK menjadi pengambilan keputusan sangat besar atau kompleks, karena siswa akan dihadapkan dengan masa depannya dalam berkarier. Banyak Siswa yang ketika sudah masuk dalam memilih jurusan di sekolah tetapi masih sulit untuk memutuskan dan yakin dengan pilihannya, sehingga tidak jarang muncul perasaan ragu atas apa yang sudah mereka pilih sekarang.

Usia remaja khususnya remaja yang sudah memasuki usia 17 tahun ke atas biasanya berada pada tingkatan Sekolah Menengah. Pada usia tersebut banyak remaja yang sudah berada pada tingkat Sekolah Menengah kelas XII harus membuat keputusan penting mengenai pilihan karier mereka. Biasanya siswa bisa mencari informasi tentang pekerjaan, perguruan tinggi, atau program pelatihan lainnya yang sesuai dengan minat dan tujuan siswa. Masalah umum yang mungkin dihadapi siswa dalam mengambil keputusan karier adalah, kebanyakan siswa merasa tidak yakin dengan apa yang mereka lakukan di masa depan, sehingga merasa ragu dengan pilihannya dan tekanan dari keluarga yang menginginkan keputusan karier yang diambil siswa. Kurangnya informasi atau pengetahuan tentang pilihan karier yang siswa dapatkan juga menjadi faktor permasalahan yang terjadi pada siswa. Tidak memiliki akses yang cukup dalam membantu siswa menjalani proses pengambilan keputusan karier. Serta kurangnya keterampilan soft skill yang dimiliki siswa dalam manajemen waktu, komunikasi, dan pemecahan masalah yang dihadapi siswa dalam memilih keputusan karier.

Brown & Brooks (Rowland, 2004) mendefinisikan pengambilan keputusan karier sebagai sebuah proses pemikiran seseorang dalam mengintegrasikan atau menggabungkan pengetahuan tentang dirinya dengan pengetahuan suatu pekerjaan untuk membuat pilihan berkaitan dengan karier. Pengambilan keputusan karier adalah proses yang kompleks dan beberapa remaja mungkin mengalami kesulitan yang mencegah mereka dari membuat keputusan karier atau kurang optimal dalam membuat keputusan (Gati dan Saka dalam Germeijs dan Verchueren, 2006). (Dalam Nurrega, Wahyuningsih, dan Gusniarti 2018).

Dalam meningkatkan keputusan karier memerlukan pemahaman yang mendalam tentang minat siswa, nilai dari kepentingan pribadi siswa itu sendiri ketika akan memutuskan pilihan karier, tujuan tentang prospek singkat atau panjang karier yang di pilih siswa, serta mengetahui kemampuan diri sendiri yang dimiliki dari segi kelemahan sampai kelebihan yang di miliki siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh tim *Counselor Detection* pada September sampai Oktober 2013, terdapat 164 peserta didik sekolah menengah di Yogyakarta yang mengalami kesulitan dan kebingungan dalam menentukan pilihan program studi yang sesuai dengan minat dan keinginan diri sendiri (Ardiyanti & Alsa, 2015). Moesono dalam Sarwono (2005) menjelaskan bahwa ternyata siswa sekolah menengah tidak pernah benar-benar tahu apa yang diinginkannya dan tidak terbiasa tertantang menggali informasi sampai tuntas, tetapi hanya sekedar bermodal informasi yang hanya 40%, petunjuk orangtua dan keberanian beresiko. (Maslikhah, Hidayat, dan Marjo 2022).

Hasil survei yang dikemukakan Putri (2018) dari perusahaan rintisan *Skystar Ventures Tech Incubator* Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yakni *Youthmanual*, melakukan penelitian selama dua tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 profil dan data siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan fakta cukup menarik yakni 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa kedepannya dan 45% mahasiswa merasa salah mengambil jurusan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (RnD). Berdasarkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg dan Gall (1983) sebagai metode untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian (Andri Wicaksono hlm 264). Metode ini telah banyak digunakan oleh praktisi pendidikan dan pendidik dalam merancang model produk pendidikan mereka (Gay et al., 2011).

Berdasarkan pendapat Sugiyono menjelaskan yakni RnD merupakan metode dalam penelitian yang dipakai dalam menciptakan suatu produk, serta melakukan pengujian keefektivitasan suatu produk itu. Penulis menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipergunakan dalam melakukan pengembangan, penciptaan, pemvalidasian, dan pengujian produk yang diciptakan.

Subyek penelitian ini adalah lima siswa kelas XII SMA Al-Itqan Depok. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner untuk mendapatkan data yang dibutuhkan yaitu mengukur tingkat keputusan karier siswa kelas XII. Secara spesifik jenis angket yang digunakan merupakan angket kuesioner terstruktur dengan menggunakan skala Likert. Teknik pengumpulan data atau instrumen penelitian juga digunakan dalam pengumpulan data yang dibutuhkan penulis terhadap guru maupun para ahli.

Penelitian ini menggunakan pengembangan model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Pengembangan model Borg and Gall digunakan karena prosedur pengembangan merupakan pedoman untuk melaksanakan pengembangan kartu karier. Tahap pelaksanaan dalam pengembangan model Borg and Gall yaitu diantaranya; Perencanaan, Pengembangan Produk, Penilaian Produk, Revisi Produk Hasil Penilaian Akhir, Penilaian Pihak Guru, Revisi Produk Akhir.

Penilaian dalam pengembangan media kartu karir ini dilakukan kepada ahli media, ahli materi BK, dan ahli bahasa agar memperoleh kriteria akseptabilitas produk melalui tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Setelah penulis memperbaiki produk dari hasil masukan para ahli, kemudian penulis melanjutkan penilaian produk dari pihak guru. Kartu karier yang sudah diuji coba kepada siswa akan diketahui kelayakannya. Apabila kartu karier dinyatakan belum layak, maka dilakukan perbaikan kembali untuk menyempurnakan produk.

Data proses pengembangan produk media kartu karier berupa data deskriptif untuk mendeskripsikan data yang diperoleh. Data kelayakkan produk yang dihasilkan, ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi. Data hasil validasi ahli materi dianalisis secara deskriptif. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala Likert

Penilaian media kartu karier sebagai media bimbingan karier untuk siswa kelas 12 SMA Al-Itqan Depok dalam penelitian pengembangan ini ditentukan dengan nilai minimal 62,50%-81,25%. Jadi jika nilai rerata dari ahli bahasa, ahli materi BK dan ahli media memperoleh nilai 62,50%-81,25%, maka media kartu karier ini dinyatakan layak di uji cobakan.

Hasil dan Diskusi

Hasil pengembangan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dinamakan kartu karier. Produk ini terinspirasi dari permainan kartu *Truth or Dare*, yang kemudian dilakukan modifikasi dengan mengembangkan atau mengganti isi kartu dengan materi karier berupa informasi pekerjaan dan keputusan karier. Produk ini dibuat sebagai media bimbingan untuk meningkatkan pengambilan keputusan karier pada siswa SMA sederajat. subbab Hasil dan

Dalam kartu karier ini memiliki elemen berupa kartu karier dan *spinner finger* yang dimana *spinner finger* akan digunakan sebagai alat untuk menentukan giliran ketika permainan sedang berlangsung. Produk ini memiliki lembar panduan yang memuat tata cara permainan sehingga akan memudahkan pemain untuk memainkan permainan kartu karier tersebut. Penjelasan lebih lanjut mengenai produk yang dikembangkan diantaranya: 1). Kartu Karier, kartu karier adalah media yang berbentuk kartu dan memuat materi karier berupa informasi pekerjaan dan pengembangan diri dalam mengambil keputusan karier. Kartu informasi pekerjaan sendiri memuat materi tentang, nama pekerjaan, syarat pendidikan yang harus ditempuh, *skill* atau kemampuan yang harus dimiliki, prospek atau jenjang karier mengenai pekerjaan, dan penghasilan rata-rata (*salary*) secara umum yang didapatkan dalam sebulan. 2). *Spinner Finger*, *spinner finger* adalah mainan berupa cakram yang berporos di tengahnya dengan dua atau tiga cabang yang dapat diputar-putar. Cara kerja mainan ini mirip dengan baling-baling kipas angin atau pemintal bennaag jahit. *Spinner finger* ini nantinya digunakan sebagai alat untuk menentukan giliran pemain untuk bermain dalam kartu karier. 3). Lembar Panduan, lembar panduan yang terdapat dalam media ini menjadi petunjuk tata cara permainan kartu karier. Lembar panduan ini terdiri dari petunjuk cara permainan, kekurangan dan kelebihan media kartu karier, dan syarat ketentuan yang berlaku dalam permainan kartu karier. (Salima, Prabowo, dan Handoyo 2022). Proses pengembangan produk ini mengacu pada model Borg and Gall yang memiliki sepuluh langkah pelaksanaan penelitian pengembangan. Namun karena keterbatasan waktu, peneliti hanya melakukan lima tahap dalam langkah pelaksanaan penelitian diantaranya tahap *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary form of Product* (desain produk), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal) oleh ahli media, ahli materi BK, dan ahli bahasa, *Main Product Revision* (revisi produk), dan *Main Field Testing* (uji coba produk). (Nuril Ilma Qoriana, t.t.)

Penilaian dilakukan oleh dosen dari prodi Bimbingan dan Konseling yaitu Bapak Hengky Satrianta. M.Pd., Kons. Pada tanggal 27 Mei 2024 data kuantitatif yang didapat dari hasil penilaian ahli media yang diperoleh pada aspek kelayakan yaitu berjumlah 15 dengan presentase 93,75%, aspek ketepatan yaitu berjumlah 12 dengan presentase 75%, aspek kemenarikan yaitu berjumlah 13 dengan presentase 81,25%, dan aspek kebergunaan yaitu berjumlah 16 dengan presentase 100%. Adapun rata-rata yang diperoleh dari keempat aspek yaitu 87,50% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil data kualitatif yang didapat dari ahli media untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan yaitu, 1) Ukuran kartu perlu disesuaikan dengan ukuran tangan, 2) Asal gambar perlu dicantumkan, akan lebih baik jika membuat gambar sendiri, 3) Perlu ada kejelasan waktu, kompetensi fasilitator, serta alat evaluasi efektivitas media, 4) Perlu ada penjelasan tambahan seperti kelebihan, dan kekurangan media yang dibuat. Berdasarkan hasil data penilaian kuantitatif dan kualitatif yang diberikan kepada ahli media, kesimpulan yang didapat yaitu media dinyatakan "Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi".

Adapun penilaian Ahli materi BK dilakukan oleh Dosen prodi Bimbingan dan Konseling yaitu Susiati, M.Pd., Kons., pada tanggal 12 Juni 2024. Hasil data kuantitatif yang didapat dari hasil penilaian ahli materi BK yang diperoleh pada aspek kelayakan yaitu berjumlah 15 dengan presentase 93,75%, aspek ketepatan yaitu berjumlah 15 dengan presentase 93,27%, aspek kemenarikan yaitu berjumlah 13 dengan presentase 81,25%, dan aspek kebergunaan yaitu berjumlah 16 dengan presentase 100%. Adapun rata-rata yang diperoleh dari keempat aspek yaitu 92,18%, dengan kategori sangat baik. Hasil data kualitatif dari ahli materi BK mengatakan bahwa media kartu karier yang dibuat sangat kreatif dan menarik sehingga memungkinkan mampu membuat siswa terbantu dengan adanya kartu karier dalam mengambil keputusan karier setelah lulus dari sekolah, namun perlu diperbesar lagi ukuran kartu karier yang masih terlalu kecil agar tulisan mudah terbaca oleh siswa. Berdasarkan hasil data penilaian kuantitatif

dan kualitatif yang diberikan oleh ahli materi, kesimpulan yang didapat yaitu media dinyatakan “Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi”.

Penilaian Ahli bahasa dilakukan oleh Dosen prodi Bimbingan dan Konseling yaitu, Dr. Hendry Suraga, M.Pd., pada tanggal 12 Juni 2024. Hasil data dari penilaian ahli bahasa dinilai dari aspek kelayakan bahasa yang digunakan dalam produk skors yang diperoleh yaitu 33, shingga diperoleh presentase sebesar 90%, masuk ke dalam kategori sangat baik. . Sedangkan hasil data kualitatif yang didapat dari ahli bahasa untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan yaitu 1) Penulisan sesuaikan dengan PUEBI, 2) Hlangkan kata yang tidak perlu, 3) Mencantumkan sumber, 4) Gunakan bahasa Indonesia. Kesimpulan yang didapat yaitu media dinyatakan “Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi”.

Dalam penilaian yang dilakukan oleh dua guru di SMA Al-Itqan tersebut di dapatkan hasil bahwa media kartu karier ini cukup membantu siswa untuk mengenal lebih banyak tentang profsi-profesi yang umum dengan tambahan cara agar dapat bekerja pada profesi tersebut, karena di dalam kartu informasi pekerjaan termuat pendidikan yang harus ditempuh sehingga memberikan gambaran kepada siswa tentang jurusan yang akan dipilih nanti setelah lulus dari Al-Itqan. Penilain produk oleh pihak guru memuat beberapa aspek yaitu, aspek kegunaan, aspek kelayakan, aspek ketepatan, dan aspek kemenarikan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Penilain Pihak Guru

Aspek	Subyek 1	Subyek 2	Total
Kelayakan	93,75%	93,75%	93,75%
Ketepatan	100%	93,75%	96,875
Kemenarikan	100%	87,50%	93,85%
Kebergunaan	87,50%	87,50%	87,50%
Jumlah		92,97%	

Kemudian Penulis melakukan uji coba terbatas yang dilakukan oleh kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa dari kelas XII SMA Al-Itqan pada tanggal 16 Juli 2024. Sebelum penulis mengaplikasikan media kartu karier tersebut, Penulis mengadakan *pre-test* terlebih dahulu dengan menggunakan instrumen angket yang telah di validasi oleh dosen ahli dengan jumlah 32 butir pernyataan. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam data berikut.

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Siswa	<i>Pre-Test</i> %	<i>Post-Test</i> %
1.	Siswa K	70,00%	70,62%
2.	Siswa F	66,88%	71,88%
3.	Siswa M	65,00%	65,62%
4.	Siswa S	61,25%	66,25%
5.	Siswa D	58,12%	60,62%
Jumlah		64,25%	67,00%

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa terdapat dua dari 5 siswa yang memiliki keputusan karier dengan kategori “Kurang” yaitu dengan skor penilaian dibawah 62. Sedangkan untuk rata-rata secara keseluruhan memiliki skor 64,25 dengan kategori “Baik”. Setelah melakukan *pre-test*, Penulis mengaplikasikan media kartu karier kepada siswa kelas 12. Dalam hal ini Penulis berperan sebagai fasilitator atau guru BK untuk mengarahkan permainan kartu karier serta menjelaskan tujuan yang diharapkan dalam permainan kartu karier ini. Setelahnya, siswa akan

di biarkan secara mandiri untuk memainkan kartu karier sesuai dengan arahan yang sudah dijelaskan oleh Penulis sebagai fasilitator atau guru BK. Kegiatan ini berlangsung kurang lebih selama 30 menit. Setelah media kartu karier dimainkan oleh siswa, Penulis memberikan lembar kuesioner *post-test* untuk mengetahui peningkatan pengambilan keputusan karier siswa setelah mengaplikasikan permainan kartu karier.

Hasil *post-test* mengatakan 5 orang siswa yang mengikuti permainan kartu karier dalam pengembangan media kartu karier untuk meningkatkan pengambilan keputusan siswa kelas 12 mengatakan bahwa empat dari 5 siswa masuk ke dalam kategori “Baik” yaitu dengan skor penilaian diatas 62. Satu siswa lain walaupun masih dibawa skor 62 tetapi memiliki peningkatan dari yang sebelumnya memiliki skor 58 menjadi 60 walaupun masih masuk dalam kategori “Cukup”. Sedangkan untuk skor nilai rata-rata keseluruhan mengalami kenaikan menjadi 67 dengan kategori “Baik”.

Simpulan

Berdasarkan hasil gambaran kebutuhan pengembangan media kartu karier yang dikembangkan, dari guru atau fasilitator sekolah media kartu sudah baik dan dapat di gunakan sebagai media permainan siswa dalam pengenalan tentang informasi karier atau pekerjaan. Produk pengembangan ini telah di nyatakan layak untuk di uji cobakan setelah melalui tahap penilaian dan revisi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi BK, dan ahli bahasa berdasarkan segi kelayakan, ketepatan, kemenarikan, dan kebergunaan. Jadi, dari hasil uji penelitian terbatas yang dilakukan Penulis terhadap lima orang siswa, dapat disimpulkan bahwa media kartu karier dapat meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa kelas XII SMA Al-Itqan Depok.

Ucapan Terima Kasih

Penulis akhirnya berkesempatan menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kartu Karier Untuk Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMA Al-Itqan Depok”. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat banyak bimbingan dan arahan terkhusus kepada dosen pembimbing materi saya Bapak Fauzi Nur Ilahi, M.Pd., yang banyak memberikan masukan dan arahan kepada penulis. Penulis juga ucapkan terimakasih kepada seluruh dosen Universitas Indraprasta PGRI yang baik secara langsung atau tidak langsung membantu penulis dalam proses penulisan skripsi. Serta kepada Kepala Sekolah, Guru dan Fasilitator SMA Al-Itqan Depok yang sudah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Daftar Rujukan

- Adhiputra. 2013. *Bimbingan dan Konseling: Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Aji, Novita Dewi, dan Nora Yuniar Setyaputri. t.t. “*Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK.*”
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asri Budiningsih. 2013. *Desain Pesan Pembelajaran* Yogyakarta: UNY

- Bagaskara, Artha Prima, dan Ulfa Danni Rosada. 2021. "Pengembangan Media Kartu Karier Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas X" 4 (1).
- Dewita, Erna, Fadil Maiseptian, dan Sari Dewi Kurnia Oktafia. t.t. "Efikasi Diri dan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 1 Tilatang Kamang Kabupaten Agam."
- Fadilla, Putri Fathia, dan Sri Muliati Abdullah. 2019. "Faktor Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Sma Ditinjau Dari Social Cognitive Theory." *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 8 (2): 108. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v8i2.3049>.
- Hanafy. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman* 4 (2) <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Maslikhah, Maslikhah, Dede Rahmat Hidayat, dan Happy Karlina Marjo. 2022. "Pengaruh Dukungan Keluarga Dan Efikasi Diri Terhadap Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMK Negeri". *Jurnal Ilmu dan Budaya* 43 (1): 33. <https://doi.org/10.47313/jib.v43i1.1528>.
- Muhammad Hasan, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Cetakkan Pertama. Tahta Media Group.
- Munandir. 1996. *Program Bimbingan Karier di Sekolah*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Nurfahla, Mila. t.t. "Program Studi Bimbingan dan Konseling FAKultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial Unversitas Indraprasta PGRI 2022."
- Nurrega, Resi Gusti, Hepi Wahyuningsih, dan Uly Gusniarti. 2018. "Konseling Karier Keompok Cognitive Information Processing Untuk Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karier Siswa" *Journal of Psychological Science and Profession* 2 (1): 127. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v2i1.16702>
- Nuril Ilma Qoriana. t.t. "Pengembangan Kartu Karir Sebagai Media Pemahaman Karir Siswa Di MI Hasyim Asy'Ari Ponggok." Tidak Di Publikasikan.
- Salima, Izzah Nur, Arga Satrio Prabowo, dan Alfiandy Warih Handoyo. 2022. "Pengembangan Media Bimbingan Stacko Holland Untuk Meningkatkan Wawasan Karier Pada Siswa SMA" 8 (2).
- Redakasi, Dewan. 2022. "Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan" 7.
- Rochani, dkk. 2020. " Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karier Siswa Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Untirta: Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling* 5 (1) <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/article/view/7914>
- Safira Widowati, Uda. 2019. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Perencanaan Karier Pada Siswa VII SMP Negeri 1 Proppo Pamekasan *Jurnal BK UNESA* 10 (1) <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bkunesa/article/view/28294>
- Sari, Azmatul Khairiah, A. Muri Yusuf, Mega Iswari, dan Afdal Afdal. 2021. "Analisis Teori Karier Krumboltz: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 12 (1). <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.33429>.
- Sharf, R.S, 2006. *Applying Career Development Theory To counseling*. Canada: Thomson Corporation
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kebijakan: Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta
- Usman, Husaini & Purnomo S.A. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Vatmawati, Septi. 2019. "Hubungan Konformitas Siswa Dengan Pengambilan Keputusan Karier." *EMPATI-Jurnal Bimbingan dan Konseling* 6 (1). <https://doi.org/10.26877/empati.v6i1.4114>.
- Wicaksono, Ardhi. 2022. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sleman: Garudhawaca

- Widhi Hantoro, Rahadian, dkk. 2022. "Media Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMK". *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 4 (1) <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/advice/article/view/2539>
- Winkel, W. S.& Hastuti, S. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Winkel, W.S. dan M.M. Sri Hastuti. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Zunker, Vernon G. 2006. *Career Counseling A Holistic Approach*. USA: Thomson Higher Education 10 Davis Drive Belmont, CA 94002-3098

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
