

Inovasi Media Bimbingan Karier “Lemari Citaku” Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA

Imana Nur'Aini Hanifa¹, Nora Yuniar Setyaputri², Vivi Ratnawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

imanahanifa150@gmail.com¹, norayuniar@unpkediri.ac.id², vivi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Career decision-making skills are essential competencies that senior high school students need to determine further education and career choices according to their potential. However, many students still experience difficulties due to limited self-understanding, insufficient career information, and lack of career exploration. Therefore, innovative career guidance media are needed to increase student engagement. This study aims to develop the educational media “Lemari Cita ku” to support students’ career decision-making skills. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. “Lemari Citaku” was developed as an interactive educational medium integrating self-exploration, career information, career reflection, and educational games. The media is expected to become an attractive and effective alternative for career guidance services, helping students make mature, appropriate, responsible career decisions that match their potential.

Keywords: Career decision making, career guidance, educational media, Lemari Citaku, senior high school students.

ABSTRAK

Kemampuan pengambilan keputusan karier menjadi salah satu kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik jenjang sekolah menengah atas sebagai bekal dalam menentukan pilihan pendidikan lanjutan maupun pekerjaan sesuai potensi yang dimiliki. Kenyataannya, masih banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan karier akibat kurangnya pemahaman terhadap diri, keterbatasan informasi karier, serta minimnya pengalaman melakukan eksplorasi karier. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan media pada layanan bimbingan karier yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media edukatif “Lemari Citaku” sebagai media bimbingan karier untuk mendukung kemampuan pengambilan keputusan karier siswa SMA. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media “Lemari Citaku” dikembangkan dalam bentuk media edukatif interaktif yang mengintegrasikan eksplorasi diri, informasi profesi, refleksi karier, dan permainan edukatif. Media ini diharapkan menjadi alternatif layanan bimbingan karier yang menarik, efektif, serta membantu peserta didik menentukan pilihan karier secara matang, tepat, bertanggung jawab, dan sesuai potensi dirinya.

Kata Kunci: Pengambilan keputusan karier, bimbingan karier, media edukatif, Lemari Citaku, siswa SMA

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak hanya fokus pada hasil akademik siswa, tetapi juga pada pengembangan berbagai aspek kehidupan yang akan mereka hadapi di kemudian hari. Salah satu aspek krusial yang perlu dipersiapkan sejak masa sekolah adalah karier. Persiapan karier merupakan bagian dari tugas perkembangan siswa yang harus dicapai agar individu dapat menentukan arah pendidikan dan pekerjaan yang sesuai dengan potensi yang dimiliki. Kemampuan ini sangat penting karena dunia pendidikan dan dunia kerja saat ini mengalami perubahan yang cepat, yang mengharuskan individu untuk dapat membuat keputusan karier dengan tepat dan bertanggung jawab. Di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), siswa berada dalam fase perkembangan remaja yang ditandai dengan munculnya berbagai pertanyaan mengenai masa depan, terutama yang berkaitan dengan pendidikan lanjutan dan jenis pekerjaan yang akan diambil. Pada tahap ini, siswa mulai memikirkan berbagai pilihan studi atau profesi yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka.

Oleh karena itu, kemampuan dalam mengambil keputusan karier menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa sebagai persiapan dalam merencanakan masa depan dengan matang. Pengambilan keputusan terkait karier adalah proses pemilihan antara berbagai opsi pendidikan dan pekerjaan yang didasarkan pada pertimbangan mengenai kemampuan pribadi, minat, nilai-nilai hidup, serta pengetahuan mengenai kesempatan karier yang ada. Kemampuan ini melibatkan tidak hanya pemahaman tentang lingkungan kerja, tetapi juga kemampuan individu untuk mengenali diri mereka sendiri. Berdasarkan teori pengembangan karier yang diusulkan oleh (Otu, 2024) para remaja berada pada fase eksplorasi, di mana mereka aktif dalam mengenali potensi diri, mengumpulkan informasi karier, dan mulai mengembangkan preferensi terhadap berbagai sektor pekerjaan. Fase eksplorasi ini menjadi landasan yang sangat penting untuk proses pengambilan keputusan karier di masa dewasa nanti.

(Grace dkk., 2024) Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan karier. Sebagian peserta didik belum memahami

minat dan bakat yang dimilikinya, sementara sebagian lainnya masih mengalami keterbatasan informasi mengenai pendidikan lanjutan maupun dunia kerja. Tidak sedikit peserta didik yang memilih jurusan atau pekerjaan berdasarkan pengaruh teman sebaya, keluarga, maupun tren yang berkembang tanpa mempertimbangkan potensi diri secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik rentan mengalami kebingungan karier yang berdampak pada ketidaktepatan dalam menentukan pilihan pendidikan maupun pekerjaan. Dalam membantu peserta didik mengatasi permasalahan tersebut, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran yang sangat penting.

Melalui layanan bimbingan karier, peserta didik dapat memperoleh informasi mengenai dunia pendidikan dan dunia kerja, memahami potensi diri, serta mengembangkan kemampuan dalam merencanakan karier secara sistematis. Layanan bimbingan karier juga membantu peserta didik meningkatkan kesiapan dalam menghadapi berbagai pilihan dan tantangan yang berkaitan dengan masa depannya. Keberhasilan dalam layanan bimbingan karier sangat dipengaruhi oleh pemilihan media yang tepat. Media berfungsi sebagai alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, sehingga proses layanan menjadi lebih menarik dan efektif. (Setyaputri dkk., 2016) mengungkapkan bahwa media dalam bimbingan dan konseling berperan untuk memudahkan penyampaian materi, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung pencapaian tujuan layanan dengan lebih baik. Penggunaan media yang sesuai dengan ciri-ciri peserta didik dapat menghasilkan suasana layanan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berarti bagi siswa.

Seiring perkembangan zaman, berbagai inovasi media bimbingan dan konseling mulai dikembangkan untuk meningkatkan kualitas layanan karier. Salah satu inovasi yang banyak digunakan adalah media berbasis permainan edukatif. Media permainan dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi belajar, media permainan juga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui pengalaman yang diperoleh selama proses bermain. Penelitian yang dilakukan oleh (Amalia dkk., 2024) mengenai

pengembangan *Career Puzzle Game* menunjukkan bahwa media permainan karier dapat membantu meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier peserta didik SMA.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik memahami berbagai alternatif pilihan karier. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier. Selain penggunaan media yang menarik, kemampuan pengambilan keputusan karier juga dipengaruhi oleh tingkat kematangan karier peserta didik. Menurut (Ratnawati dkk., 2025), kematangan karier ditandai oleh kemampuan individu dalam memahami dirinya, mengeksplorasi berbagai pilihan karier, serta mengambil keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab. Peserta didik yang memiliki kematangan karier yang baik cenderung lebih siap dalam menentukan pilihan pendidikan maupun pekerjaan dibandingkan peserta didik yang masih mengalami keraguan terhadap masa depannya.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SMAN 1 Mojo Kediri, terungkap bahwa banyak siswa masih menghadapi tantangan dalam memilih jalur karier. Para siswa belum sepenuhnya menyadari potensi yang mereka miliki dan masih merasa bingung dalam menentukan pendidikan lanjutan atau profesi yang sesuai dengan kemampuan mereka. (Nadeem & Oroszlanyova, 2023) menyatakan bahwa alat yang digunakan dalam layanan bimbingan karier masih sangat terbatas, sehingga layanan yang ada belum dapat memberikan pengalaman belajar yang maksimal bagi para siswa. Beragam alat karier yang telah diciptakan sebelumnya menunjukkan hasil yang baik dalam membantu siswa memahami informasi terkait karier. Namun, sebagian besar alat tersebut masih terfokus pada satu aspek tertentu, seperti penyampaian informasi karier atau aktivitas edukatif secara terpisah.

Belum banyak media yang menggabungkan elemen eksplorasi diri, informasi tentang profesi, refleksi karier, dan aktivitas pengambilan keputusan dalam satu kesatuan yang terencana dan sistematis. (Soesilo dkk., 2021) Situasi ini menunjukkan pentingnya pengembangan media yang bisa memenuhi berbagai kebutuhan siswa dalam proses perencanaan karier. (Alfikriah dkk., 2025) Sebagai respons terhadap kebutuhan ini, penelitian ini

menciptakan media edukatif “Lemari Citaku” yang berfungsi sebagai alat bimbingan karier. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami potensi diri mereka, mengeksplorasi berbagai pilihan karier, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengambil keputusan terkait karier dengan lebih efektif. Diharapkan, media ini bisa menjadi pilihan inovatif untuk layanan bimbingan karier yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Dengan demikian, media edukatif “Lemari Citaku” dapat mendukung kemampuan siswa SMA dalam pengambilan keputusan karier.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (RandD) dengan tujuan menciptakan produk berupa media bimbingan karier yang dinamakan “Lemari Citaku” untuk mendukung para siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam membuat keputusan karier. Metodologi ini berfokus pada pengembangan dan pengujian sebuah produk agar bisa dinilai kelayakannya sebelum diluncurkan secara lebih luas. Menurut (Haryati, 2012), pendekatan penelitian dan pengembangan adalah cara yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu serta mengukur efektivitas dari produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, model yang digunakan untuk pengembangan adalah model ADDIE yang terbagi menjadi lima langkah, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena mengikuti prosedur yang sistematis, teratur, dan dapat disesuaikan, sehingga sangat cocok untuk pengembangan baik media pembelajaran maupun media bimbingan dan konseling.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena menyediakan prosedur pengembangan yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna sehingga memudahkan proses perancangan hingga penyempurnaan produk yang dikembangkan. Selain itu, model ini memungkinkan adanya evaluasi secara berkelanjutan pada setiap tahap sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan layanan secara optimal. Tahap analisis (*analysis*) dilakukan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta kondisi pelaksanaan layanan

bimbingan karier di sekolah. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta peserta didik. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam menentukan pilihan karier.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan pendidikan lanjutan maupun pilihan pekerjaan yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, media yang digunakan dalam layanan bimbingan karier masih terbatas sehingga diperlukan media yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan menyusun rancangan media berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan konsep media “Lemari Citaku”, penentuan materi yang akan disajikan, perancangan tampilan visual, serta penyusunan instrumen yang digunakan untuk proses validasi dan evaluasi. Seluruh proses perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik SMA agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap pengembangan (*development*), rancangan yang telah disusun kemudian diwujudkan menjadi produk nyata berupa media “Lemari Citaku” beserta komponen pendukungnya.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, tampilan, kebahasaan, serta kemudahan penggunaan. Masukan dan saran yang diperoleh dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan melalui kegiatan uji coba media kepada peserta didik sebagai pengguna sasaran. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media sekaligus memperoleh tanggapan pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Melalui kegiatan tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media dalam mendukung layanan bimbingan karier.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), yang bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan media secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan

berdasarkan hasil validasi para ahli dan respons pengguna selama proses uji coba. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan akhir sehingga media “Lemari Citaku” dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier di sekolah. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru bimbingan dan konseling, serta peserta didik kelas XI SMAN 1 Mojo Kediri. Data penelitian diperoleh melalui instrument validasi ahli materi, ahli media, pengguna media dan tanggapan siswa. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta memperoleh masukan yang mendukung penyempurnaan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan keputusan terkait karier adalah salah satu elemen penting dalam evolusi profesional siswa, terutama di tingkat sekolah menengah atas. Pada fase ini, siswa mulai dihadapkan pada berbagai pilihan yang berkaitan dengan pendidikan lanjut, pemilihan jurusan, dan perencanaan pekerjaan masa depan. Keterampilan mengambil keputusan karier menjadi elemen fundamental yang memengaruhi kesiapan siswa dalam melangkah menuju pendidikan tinggi dan dunia kerja. Mereka yang mampu membuat keputusan karier dengan baik biasanya memiliki rencana masa depan yang lebih terarah dibandingkan mereka yang masih bingung mengenai pilihan karier mereka. (Otu, 2024) masa remaja adalah periode di mana individu mengeksplorasi karier yang ditandai dengan kegiatan mengenali potensi diri, mengumpulkan informasi karier, serta mulai mengembangkan preferensi untuk berbagai pilihan pekerjaan.

Pada periode ini, siswa memerlukan kesempatan untuk menjelajahi minat, bakat, kemampuan, dan nilai-nilai yang mereka miliki sebagai fondasi dalam menentukan pilihan karier. Jika proses eksplorasi ini tidak berjalan dengan baik, siswa berisiko sulit menemukan arah pendidikan atau pekerjaan yang sesuai dengan karakter mereka. Dalam mendukung siswa menghadapi tantangan perkembangan ini, layanan bimbingan dan konseling memiliki peranan krusial. Bimbingan karier tidak hanya bertujuan untuk menyediakan informasi tentang beragam pilihan pendidikan dan pekerjaan, tetapi juga

membantu siswa memahami diri mereka sehingga dapat mengambil keputusan dengan mandiri dan bertanggung jawab. (Patriana, 2019) layanan bimbingan karier bertujuan untuk membantu individu memahami potensi diri, mengenal lingkungan kerja, serta mengembangkan kemampuan merencanakan masa depan secara realistis.

Pelaksanaan bimbingan karier yang efektif memerlukan strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses bimbingan. (Setyaputri dkk., 2016) menjelaskan bahwa media merupakan komponen utama dalam layanan bimbingan dan konseling karena dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat menjadi salah satu kunci keberhasilan layanan bimbingan karier. Tren dalam media bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif kini semakin banyak digunakan sebagai pilihan dalam penyampaian layanan.

Media permainan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahap layanan sehingga informasi yang diberikan lebih mudah diingat dan dipahami. Efektivitas penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan karier telah dibuktikan melalui berbagai studi. Salah satunya adalah penelitian oleh (Amalia dkk., 2024) yang mengembangkan Career Puzzle Game untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami berbagai alternatif karier sekaligus melatih kemampuan mereka dalam menentukan pilihan yang selaras dengan potensi mereka.

Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan layanan bimbingan karier. Selain didukung oleh media yang menarik, kemampuan dalam mengambil keputusan karier juga berkaitan erat dengan tingkat kedewasaan karier yang dimiliki seseorang. (Ratnawati dkk., 2025) menyatakan bahwa kedewasaan karier

menunjukkan sejauh mana seseorang siap untuk mengenali diri sendiri, mengeksplorasi berbagai pilihan karier, dan membuat keputusan dengan penuh tanggung jawab. Siswa yang memiliki kedewasaan karier yang tinggi akan lebih mampu untuk mempertimbangkan berbagai pilihan pendidikan dan pekerjaan berdasarkan kemampuan serta tujuan yang ingin dicapai. Dari berbagai penelitian tersebut, kita dapat memahami bahwa para siswa memerlukan media yang tidak hanya menyampaikan informasi tentang karier, tetapi juga dapat mendukung proses eksplorasi diri dan pengambilan keputusan secara aktif.

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media edukatif bernama “Lemari Citaku” sebagai inovasi dalam layanan bimbingan karier. Media ini dirancang untuk membantu siswa mengenali potensi diri mereka, memahami berbagai pilihan profesi, serta melatih kemampuan pengambilan keputusan karier melalui aktivitas yang menarik dan melibatkan partisipasi. Pengembangan media “Lemari Citaku” didasarkan pada kebutuhan siswa akan layanan karier yang lebih interaktif dan berorientasi pada pengalaman belajar. Berbeda dengan media informasi karier yang umumnya hanya menekankan pada penyampaian materi, media ini menggabungkan aktivitas eksplorasi diri, informasi tentang profesi, refleksi karier, dan latihan pengambilan keputusan dalam satu paket yang utuh. Kombinasi berbagai elemen ini diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang diri mereka dan dunia kerja. Dengan demikian, media “Lemari Citaku” berpotensi menjadi pilihan alternatif dalam bimbingan karier yang dapat mendukung pengembangan kemampuan pengambilan keputusan karier bagi siswa. Kehadiran media ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan yang lebih menarik, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa di era sekarang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan dalam membuat keputusan mengenai karier adalah salah satu keterampilan krusial yang perlu dimiliki oleh siswa SMA sebagai persiapan untuk menentukan pendidikan lanjutan dan karier di masa depan. Namun, masih ada siswa yang kesulitan dalam memilih karier disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang potensi diri, keterbatasan informasi terkait

karier, dan kurangnya media yang mendukung proses penjelajahan karier. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam media layanan bimbingan karier yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami diri mereka dan merencanakan masa depan. Media pembelajaran “Lemari Citaku” dikembangkan sebagai solusi alternatif untuk media bimbingan karier yang menggabungkan aktivitas eksplorasi diri, informasi tentang profesi, refleksi karier, serta latihan pengambilan keputusan dalam satu kesatuan media. Media ini dirancang untuk membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai potensi yang dimiliki dan berbagai pilihan karier, sehingga mereka dapat membuat keputusan karier dengan lebih matang dan bertanggung jawab.

Media “Lemari Citaku” diharapkan dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai salah satu alat pendukung dalam pelaksanaan layanan karier di sekolah. Selain itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini menjadi lebih inovatif, memperluas jangkauan pengguna, dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa di berbagai tingkat pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfikriah, S., Umar, N. F., & Harum, A. (2025). *Development and Validation of an Augmented Reality-Based Career Card Game for Student Career Guidance*. 8(1), 66–76.
- Amalia, E., Zahra, A., Setyaputri, N. Y., & Setyawati, S. P. (2024). *B u a n a p e n d i d i k a n*. 20(2), 43–54.
- Grace, J., Larasati, L., Yuni, M., Cahyono, M., & Rohinsa, M. (2024). *Career Decision-Making Difficulties : Why Exploration Alone is Not Enough for High School Students*. 10(2), 81–90. <https://doi.org/10.22146/gamajpp.96302>
- Haryati, S. (2012). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN*. 37(1), 11–26.
- Nadeem, M., & Oroszlanyova, M. (2023). *Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation*.
- Otu, M. S. (2024). *Effect of purpose-based career coaching on career decision-making*. 43(June), 25568–25594.
- Patriana. (2019). *Jurnal Edukatif - 28 -*. V(1), 28–34.
- Ratnawati, V., Yuliani, I., & Puspitarini, D. (2025). *Kematangan Karier Remaja Dalam Perspektif Dukungan Sosial Teman Sebaya*. 281–287.

- Setyaputri, N. Y., Lasan, B. B., & Permatasari, D. (2016). *Pengembangan Paket Pelatihan “ Ground , Understand , Revise , Use (Guru) -Karier ” untuk Meningkatkan Efikasi Diri Karier Calon Konselor*. 4, 132–141.
- Soesilo, T. D., Windrawanto, Y., & Kristin, F. (2021). *Penerapan Model Problem Based Learning dan Penggunaan Board Game Career Racing Dalam Peningkatan Kematangan Karier Peserta Didik*. 15(1), 93–100.