



PENGEMBANGAN KARTU KARIR SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI KARIR

Emmy Ardiwinata¹, Nazwa Manurung², Adelina³
Universitas Borneo Tarakan¹²³

ubt.emmy@gmail.com¹, nazwamanurung@borneo.ac.id²,
oswald4rkn355@gmail.com³

ABSTRACT
Education at school is indeed prepared to continue at a higher level but mostly because of one reason or another that cannot be avoided which makes students forced to choose work, many cases in choosing a field of work that is not suitable for interests and talents but is chosen because of the large social influence that exists, it creates dissatisfaction with the results of his work, does not feel love for his duties and work performance decreases. This means that career choice needs to be considered. Therefore, professional maturity becomes very fatal for everyone's career development, in order to achieve maximum professional success according to the level of development of each individual in accordance with developmental tasks, in this case one of the individuals who can provide professional education is training through career information services in schools. This research uses an R&D (Research and Development) approach or research and development that produces a product. The purpose of this study was to determine the feasibility of developing career card products as career information service media. The results of validation from media experts obtained a percentage of 82% with the criteria "Feasible", and the results of material expert validation obtained a percentage of 85% with the criteria "Feasible". So it can be concluded that the career card as a career information service media meets the eligibility criteria for use.

Keywords: Career Card, Information Service, Career Selection

ABSTRAK
Pendidikan di sekolah memang dipersiapkan untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi tetapi kebanyakan karna suatu dan lain hal yang tidak bisa dihindari yang membuat siswa terpaksa harus memilih bekerja, banyak kasus dalam memilih bidang kerja yang tidak cocok dengan minat dan bakat tetapi dipilih karena besarnya pengaruh sosial yang ada, justru menimbulkan ketidakpuasan terhadap hasil karyanya, tidak merasa mencintai tugasnya dan prestasi kerja menurun. Hal ini berarti bahwa perlunya pertimbangan pemilihan karir. Oleh karena itu, kematangan profesi menjadi sangat fatal bagi perkembangan karir setiap orang, agar dapat mencapai kesuksesan profesi yang maksimal sesuai dengan tingkat perkembangan setiap individu sesuai dengan tugas-tugas perkembangan, dalam hal ini salah satu individu yang dapat memberikan pendidikan profesi adalah pelatihan melalui layanan informasi karir di sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) atau penelitian dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dari segi kelayakan produk pengembangan kartu karir sebagai media layanan informasi karir. Hasil validasi dari ahli media diperoleh persentase sebesar 82% dengan kriteria "Layak", dan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria "Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Berbasis Lokal
2. Best Practices Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kualitas Kehidupan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebudayaan, Bahasa, Wisata, Pariwisata, Pembangunan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Permasalahan Generasi Z (Pribadi-sosial, Akademi & K&A)
6. Asesmen, Manajemen, Layanan BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Keterampilan Kerja, Kemampuan Komunikasi

SENJA KKN #5 + PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Konseling Kearifan Nusantara

"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



karir sebagai media layanan informasi karir memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

Kata Kunci: Kartu Karir, Layanan Informasi, Pemilihan Karir

PENDAHULUAN

Pendidikan yakni sebuah sistem yang wajib dilaksanakan dengan terpadu agar sistem yang lainnya untuk meraih tujuan yang sudah ditentukan guna meningkatkan kualitas hidup manusia pada seluruh aspek kehidupan. Upaya yang dilakukan termasuk usaha guna menuntun seseorang untuk menjadi lebih unggul dan lebih tinggi adalah melalui pendidikan. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 19 tahun 2016 yang dikeluarkan mengenai Program Indonesia Pintar (PIP) yang bertujuan untuk menginspirasi kegiatan rintisan wajib belajar 12 tahun. pengembangan pendidikan menengah didedikasikan untuk dua hal, yaitu memajukan periode umum pendidikan lansia 15 tahun keatas dan menumbuhkan relevansi lulusan pelatihan SMA/SMK untuk melestarikan ke rentang yang lebih baik, khususnya Perguruan Tinggi atau ke arena kerja. Perencanaan karir adalah minat yang membuat individu bertanggung jawab untuk mengembangkan karir mereka. Oleh karena itu, guru BK sangat berperan penting dalam memberikan pengarahan karir kepada siswa. Kematangan karir individu diterima ketika ada kesesuaian antara perilaku profesi dan perilaku yang diharapkan pada usia yang positif, yang dimaksud dengan perilaku profesi adalah semua perilaku yang ditampilkan oleh orang-orang yang memiliki tujuan untuk mencapai kematangan profesi. Oleh karena itu, kematangan profesi menjadi sangat fatal bagi perkembangan karir setiap orang, agar dapat mencapai kesuksesan profesi yang maksimal sesuai dengan tingkat perkembangan setiap individu sesuai dengan tugas-tugas perkembangan, dalam hal ini salah satu individu yang dapat memberikan pendidikan profesi adalah pelatihan melalui layanan konseling bagi para siswa disekolah (Rahayu, 2022).

Biasanya untuk memberikan pengarahan terkait karir kepada siswa guru BK memberikan layanan informasi terkait karir. Layanan Informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang dapat bermanfaat bagi kepentingan hidup dan perkembangannya. Holland (dalam Rahayu, 2022) menyatakan bahwa salah satu teori karir yang ada pada remaja atau siswa sekolah yang berlebihan adalah melanjutkan studi SMP ke SMA. Untuk mencapai usaha peningkatan profesi ini, siswa terkadang mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan jurusan ketika masuk di SMA/SMK Sederajat, salah satunya karena tidak lagi memiliki bekal berupa



informasi yang lengkap kemudian tidak benar-benar memahami potensi, hobi dan kemampuan yang dimiliki, sehingga perencanaan karir tidak matang dan siswa terjerumus pada kesalahan dalam memilih jurusan yang tidak sesuai dengan keadaannya. Terdapat berbagai macam media atau alat yang dapat digunakan untuk menunjang pelaksanaan layanan bimbingan karir contohnya pohon karir, poster, brosur, modul, presentasi multimedia, rekaman video, kartu karir dll.

Dalam penelitian ini, yang akan dikembangkan adalah Kartu Karir. Pemilihan media kartu sebagai alat bantu disesuaikan dengan minat dan bakat anak serta kemampuan. Komponen pemilihan media ini disesuaikan dengan rentang usia perkembangan anak. Intinya adalah bahwa dengan melihat gambar-gambar, siswa akan terbantu dalam memahami informasi dengan baik. Selain itu permainan kartu adalah sebuah aktivitas yang menghubungkan siswa dengan aktif, dimana di dalamnya terdapat dinamika-dinamika kelompok dan serta memancing daya pikir inovatif, kreatif serta kritis siswa, maka semua siswa dapat mencermati pesan yang diberikan dan respon positif yang merupakan hasil dari permainan yang dirancang serta diatur dengan baik serta terperinci (Bagaskara, 2020).

Kartu karir itu sendiri memiliki beberapa keuntungan yaitu, memberi kemudahan melakukan komunikasi pesan dengan sesuai dan terstandarisasi, menyediakan sesuatu yang nyata pada kondisi belajar, memberikan peningkatan minat, keingintahuan, serta konsistensinya siswa agar belajar, memberikan kepada siswa kesempatan untuk mengamati suatu benda, proses atau situasi dari beragam segi yang membuat untung, serta memberikan *Feedback* pengajaran terhadap siswa. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media kartu karir sebagai penunjang pelaksanaan layanan informasi terkait bidang karir agar siswa lebih mudah memilih jurusan yang akan ia pilih untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama PLP di SMP Negeri 2 Tarakan, peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang belum memikirkan terkait perencanaan karir, dan masih belum memahami terkait jurusan yang ada di sekolah dan belum memiliki gambaran terkait karirnya. Sehingga hal ini dijadikan dasar oleh peneliti untuk mengembangkan media permainan kartu karir. Dengan menggunakan media permainan kartu profesi dapat membantu siswa dalam merencanakan cita-cita karirnya, pada permainan kartu profesi ini juga perlu adanya fakta-fakta yang diperoleh siswa secara tepat. Pengarahan kelompok dengan media permainan kartu profesi menggabungkan beragam substansi yang terkait dengan sektor tenaga kerja dan sebagai



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling di Lingkungan
2. Best Practices Keaktifan Lokal untuk Peningkatan isu Kesehatan Mental
3. Integrasi Keaktifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kabupaten, Belajar, Wisata, Perencanaan, Pembangunan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Permasalahan Generasi Z (Phobia Sosial, Madurel, & Co.)
6. Asesmen, Manajemen, Layanan PK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Keterampilan Hidup, Kemampuan Komunikasi

SENJA KKN #5 + PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Konseling Keaktifan Masyarakat

"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

tambahan yang dapat menjadi masukan fakta bagi siswa sekolah menengah. Dengan berkembangnya media permainan kartu profesi yang digemari ini, dapat membantu guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling disekolah secara inovatif, karena di dalamnya terdapat beragam statistik tentang karir yang akan dipilih oleh para siswa. Dengan cara bermain secara kolektif, siswa dapat dengan bebas menentukan pilihan karir dan menuliskan rujukan dan selanjutnya melihat lebih jauh tentang jalan yang akan menjadi pilihannya. Metode penelitian pengembangan penelitian ini menggunakan model *Borg And Gall* dimana versi yang dibuat berdasarkan pemikiran dan merupakan konsep yang telah teruji secara empiris dan sering dilakukan sejak awal pembuatan rencana sampai dengan penilaian efek.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (Sugiyono, 2016). Rangkaian langkah-langkah pada penelitian pengembangan dilakukan secara bertahap, dan pada setiap langkah-langkah pada penelitian pengembangan dilakukan secara bertahap, dan pada setiap langkah yang akan dilakukan selalu mengacu pada hasil dari langkah sebelumnya hingga pada tahap akhir diperoleh suatu produk pendidikan yang baru. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis flash dengan materi informasi karir untuk siswa SMP. Pengembangan produk yang akan dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada alur model prosedural penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media kartu karir sebagai media layanan informasi karir telah dilakukan dengan beberapa tahap, yakni dimulai dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data dan studi literatur, desain produk, validasi desain, revisi desain. Hasil penelitian secara keseluruhan dan berurutan sesuai dengan tahapan penelitian serta rumusan masalah yakni kelayakan dari pengembangan kartu karir sebagai media layanan informasi karir.

Pengumpulan Data

Terkait pengumpulan dan studi literatur peneliti melakukan pengumpulan informasi yang berhubungan dengan pengembangan yang akan dilakukan dengan melakukan observasi dan dokumentasi di lapangan



serta melakukan wawancara kepada siswa dan Guru BK di SMP Negeri 2 Kota Tarakan yang kemudian peneliti merancang untuk membuat media Kartu Karir yang akan menjadi media pembelajaran ataupun media pada layanan informasi karir untuk siswa di SMP Negeri 2 Tarakan.

Peneliti juga menghimpun referensi-referensi yang dapat dijadikan rujukan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Studi literatur meliputi jurnal dan dokumen yang relevan yang mendukung dalam dijadikan rujukan pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Pengumpulan data dan studi literatur kemudian akan menjadi acuan atau rujukan peneliti dalam mengembangkan media kartu karir pada layanan informasi karir di SMP Negeri 2 Kota Tarakan.

Desain Produk

Produk pengembangan ini meliputi media kartu karir yang dapat digunakan sebagai media layanan informasi karir untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Berisi tentang deskripsi Jurusan sekolah yang ada di Tarakan. Jurusan sekolah yang dijabarkan beserta Prospek Karir dalam kartu ini meliputi sekolah menengah atas yang dimana sedang menerapkan kurikulum merdeka, sehingga siswa bisa memilih mata pelajaran berdasarkan minat, bakat, dan kemampuan siswa, kartu karir memiliki 52 kartu yang dimana masing-masing kartu terdapat warna-warna yang berbeda sesuai dengan ciri khas jurusan sekolah. Jurusan SMA memiliki 24 kartu, SMK Negeri 1 Tarakan memiliki 7 kartu, SMK 2 Tarakan memiliki 8 kartu karir, SMK Negeri 3 Tarakan memiliki 5 kartu, SMK Negeri 4 Tarakan memiliki 4 kartu, SMK Kesehatan Tarakan memiliki 2 kartu dan SMK Maritim Tarakan memiliki 1 kartu.

Jurusan yang ada di sekolah SMK meliputi jurusan Akuntansi dan Keuangan, Administrasi Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran, Usaha Layanan Pariwisata, Tata Busana, Jasa Boga, Perhotelan, Teknik Ketenagalistrikan, Teknik Energi Terbarukan, Teknik Alat Berat, Teknik Otomotif, Desain Pemodelan dan Informasi Bagunan, Teknik Pengelasan dan Fabrikasi Logam, Teknik Elektronika, Teknik Konsrtuksi dan Perumahan, Teknik Mesin, Agribisnis Perikanan Air Payau dan Laut, Nautika Kapal Penangkap Ikan, Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian, Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian, Teknika Kapal Penangkap Ikan, Nautika Kapal Niaga, Animasi, Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Desain Komunikasi Visual, Teknik Komputer dan Jaringan, Keperawatan dan Farmasi. Kartu media ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva Pro*. Kartu Karir ini berukuran tinggi kartu 10.2 cm dengan lebar kartu 15.2 cm.



Hasil Analisis Data

Hasil Analisis data merupakan hasil yang diperoleh dari para ahli melalui instrument yang telah peneliti siapkan. Berikut adalah hasil penilaian oleh para ahli:

Validasi Media

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap ahli media produk yang dikembangkan, uji validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Tri Cahyono, M.Pd salah satu dosen dari jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Borneo Tarakan. Ahli media memberikan penilaian terhadap produk yang mengacu pada tiga aspek yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual. Hasil penilaian ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang keduanya dijadikan bahan untuk melakukan revisi produk.

Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil penelitian ahli media diperoleh dari angket tertutup pada penilaian materi. Skor hasil angket dari penilaian ahli media dianalisis dan ditabulasi untuk mengetahui skor secara keseluruhan. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa desain produk berada pada kategori layak dengan diperoleh nilai skor. Adapun ahli validasi desain dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No.	Indikator Penilaian	Skor Ahli
1.	Jenis huruf yang digunakan sesuai	4
2.	Jenis huruf yang digunakan menarik	4
3.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	2
4.	Margin yang digunakan sesuai	3
5.	Gambar yang digunakan menarik	4
6.	Gambar yang digunakan sesuai dengan jurusan yang ada di sekolah	3
7.	Desain isi kartu Karir menarik minat	4
8.	Desain huruf sesuai dengan ukuran kartu Karir	3
9.	Komposisi warna yang digunakan seimbang dan harmonis	3
10.	Warna yang digunakan menarik minat	3
11.	Warna gambar dan huruf sesuai	3
Total skor perolehan		36
Total skor maksimal		44

Persentase Ahli Media

$$\text{Validasi Ahli Media} = \frac{\sum \text{Jumlah Skor Tiap Indikator}}{\sum \text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\% = 82\% \quad 82\%$$

Data Kualitatif

Data kualitatif hasil penilaian Ahli Media diperoleh dari pernyataan terbuka pada angket penilaian Media serta komentar secara umum. Ahli



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling (Bimbingan dan Konseling)
2. Best Practices Keaktifan Lokal untuk Pengembangan Isi Keceharan Mental
3. Integrasi Keaktifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kelayakan, Efektivitas, Wisata, Perencanaan, dan Pengembangan Berbasis Kearifan Lokal
5. Pengembangan Pembelajaran Generasi Z (Phibod) Sosial, Media, & K&A
6. Asesmen, Manajemen, & Evaluasi PK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Keterampilan Literasi, Kemampuan Komunikasi



Seminar Nasional Dalam Jaringan: *Konseling Kearifan Nusantara*
 "Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Media bebas memberikan pemberian berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 2 Hasil Validasi data kuantitatif Media

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Untuk Perbaikan
Perbaikan ukuran size huruf	Pada Mapel SMA (Wajib dan Pilihan)	
Kecerahan warna	Pada Mapel SMA (Wajib dan Pilihan)	

Validasi Materi

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap validasi ahli materi produk yang dikembangkan, uji validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Kusumawati, M.Pd salah satu dosen dari jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Borneo Tarakan. Ahli materi memberikan penilaian terhadap produk yang mengacu pada tiga aspek yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual. Hasil penilaian ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang keduanya dijadikan bahan untuk melakukan revisi produk.

Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil penilaian ahli materi diperoleh dari angket tertutup pada penilaian materi. Skor hasil angket dari penilaian ahli materi dianalisis dan dijabulasi untuk mengetahui skor secara keseluruhan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa desain produk berada pada kategori layak dengan diperoleh nilai skor 34 berada pada persentase 85 %.

Tabel 4.1 Hasil Validasi data Kuantitatif Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Skor Ahli
1.	Materi diambil dari sumber relevan	3
2.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4
3.	Materi bermanfaat untuk pengetahuan dan perkembangan karir	4
4.	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan karir siswa	3
5.	Bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai kaidah	3
6.	Keterbacaan huruf yang digunakan	4
7.	Bahasa yang komunikatif	4
8.	Mendorong rasa ingin tahu siswa terkait karir	3
9.	Materi pertanyaan memicu siswa untuk bertanya	3
10.	Materi pertanyaan mendorong siswa untuk bersosialisasi	3
	Total Skor Perolehan	34

	Total Skor Maksimal	40
--	---------------------	----

Persentase Ahli Media

$$\text{Validasi Ahli Materi} = \frac{\sum \text{Jumlah Skor Tiap Indikator}}{\sum \text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\% = 85\% \quad 85\%$$

Data Kualitatif

Data kualitatif hasil penilaian ahli materi diperoleh dari pernyataan terbuka pada angket penilaian materi serta komentar secara umum. Ahli materi bebas memberikan pemberian berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Validasi data kualitatif Ahli Materi

Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
Pembagian materi	Pada Mapel SMA (Wajib dan Pilihan)	Pembagian materi disesuaikan dengan kurikulum merdeka
Perhatikan penulisan dan tata bahasa	<i>Reading, Writing, Listening, Speaking</i>	Tulisan Latin Miring

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diambil dari model penelitian Borg and Gall dan memiliki 5 dari 10 tahapan yang ada. Berdasarkan hasil validasi kartu karir oleh para ahli, hasil rata-rata penilaian oleh para ahli diperoleh penilaian sebesar 84%. Dari perhitungan validasi media 82% dan validasi materi 85% maka kartu karir pada pengembangan produk dinyatakan “Layak”.

Saran

Diharapkan produk ini dapat menjadi bahan untuk layanan informasi karir untuk peserta didik dan menjadi media tenaga pendidik dalam memberikan prospek karir yang menunjang minat peserta didik di Kota Tarakan.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Borneo Tarakan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Borneo Tarakan dan Dekan FKIP Universitas Borneo Tarakan.



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. D. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT. Remaja.
- Aminuddin, D., & Mulyadi, M. (2019). Efektivitas Layanan Informasi Karir Dalam Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa. *Consilium: Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 6(2), 52-62.
- Angga Pratama.(2022). Peran Guru BK dalam Membantu Perencanaan Pengembangan Karir Siswa Melalui Layanan Informasi. *Jurnal IKA BK*. Vol 2 no 2.
- Bagaskara, A. P., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan media permainan kartu karir melalui layanan bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa kelas x ips 2 sman 1 pleret. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan dan Konseling serta Psikologi Pendidikan*, 4(2), 75-85.
- dan Aplikasi di Sekolah Dasar. Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Hanani, Z. (2016). Pengembangan Kartu Karir sebagai Media Bimbingan Karir Siswa SD. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(9).
- Hertiani Rosmana Fera, Wikanengsih, & Maya Masyita Suherman (2019). Gambaran Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Fokus*. Vol 3 no 4
- Irham, Muhammad, dan Novan Ardy Wiyani. *Bimbingan dan Konseling: Teori*
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Musfiqun. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nursalim, Mochamad. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Prayitno dan Ermanti. (2015). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Prayitno. (2012). Seri Panduan Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Qoriana, N. I. (2020). Pengembangan Kartu Karir sebagai Media Pemahaman Karir Siswa di MI Hasyim Asy'ari Pongkok.
- Rahayu, Romika & Mi'rajul Rifqi. (2022). Layanan Bimbingan dan Konseling Karir Dengan Pendekatan Trait and Factor di SMK N 2 Rambah. *Jurnal Sinar Sang Surya*, 6(1).
- Ramadani, D., Fachrurrazi, M., & Hidayat, D. R. (2020). Adaptabilitas Karir dalam Perspektif Teori Perkembangan Karir mark I. Savickas. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(1).
- Santoso, Ghaitsa Febriyanti. (2022). Pemanfaatan Kartu Karir Sebagai Media Bimbingan Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa MTs Naba'ul Ulum Pati (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Sugiyono, D. (2016). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suparman, Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Syafaruddin (2019). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Medan: Perdana Publishing.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020, August). Pentingnya penggunaan media bimbingan dan konseling dalam layanan informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 126-131).