

## **Pengembangan Multimedia Si Pagi Jateng Bimbingan Karir Berbasis Android tentang Program Studi di Perguruan Tinggi**

**Muhammad Arif Budiman Sucipto, Hastin Budisiwi, Nissa Tiara Utami, Nurul Fajriyana, Muhammad Ali Saefudin**

Universitas Pancasakti Tegal

### **Abstrak**

Usia periode pertumbuhan remaja diawal mulai usia 12 sampai dengan 13 tahun dan berlangsung hingga mencapai usia 20 tahun. Pada periode tersebut merupakan masa transisi remaja dalam perkembangan pada setiap individu mengalami suatu perubahan dari psikoseksual, perubahan hubungan dengan orangtua, cita-cita atau karir dalam orientasi masa depan. Dalam pelaksanaan pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas, peran guru bidang bimbingan dan konseling memiliki salah satu tugas yaitu mendukung perkembangan karir para siswa atau konseli. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah merancang konten multimedia interaktif untuk bimbingan karir berbasis platform Android dengan pendekatan Model APPED, yang fokus pada informasi mengenai berbagai program studi di perguruan tinggi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan materi multimedia interaktif bimbingan karir berbasis Android Model APPED yang dapat memberikan panduan mengenai pilihan program studi di perguruan tinggi. Metode penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan model APPED. Model APPED yaitu model pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan diinspirasi akan kebutuhan penelitian Research and Development (R & D) dimana pada penelitian ini terdapat 5 langkah yang diperlukan dalam upaya penelitian sebagai bagian dari penelitian Research and Development. Adapun 5 langkah sistematis dan logis pada prosedur pengembangan model APPED terdiri atas : Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi. Hasil penelitian berdasarkan penilaian validator mendapatkan status layak dengan penjabaran dalam prosentase yaitu validator penilaian media sebesar 85%, validator penilaian materi sebesar 88,89% dan validitas penilaian instruksional sebesar 71,87%. Hasil saran dan masukan yang disampaikan oleh peserta didik sebagai pengguna adalah sebagai berikut: 1) tata letak perlu diperbaiki kembali karena ada beberapa menu yang tidak simetris, dengan tata letak yang seperti ini mengakibatkan tampilan yang kurang rapi. 2) Kesesuaian warna perlu diselaraskan supaya dapat meningkatkan perhatian pengguna media sehingga dapat meningkatkan antusias dan perhatian pengguna media. Kesimpulan hasil penelitian maka media Multimedia Si Pagi Jateng (Sistem Informasi Perguruan Tinggi Jawa Tengah layak untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan konseling.

Kata kunci : Bimbingan Karir, Multimedia berbasis *Android*, Remaja

### **Abstract**

*The age of the adolescent growth period begins at the age of 12 to 13 years and lasts until it reaches the age of 20 years. This period is a transition period for adolescents in the development of each individual experiencing a change from psychosexuality, changes with parents, aspirations or career orientation in the future. In the implementation of education at the high school level, the role of the guidance and counseling teacher has one of the tasks, namely supporting the career development of students or counselees. The purpose of this development research is to design interactive multimedia content for career guidance based on the Android platform with the APPED Model approach, which focuses on information about various study programs in tertiary institutions. In addition, this study aims to produce interactive career guidance multimedia materials based on the APPED Android Model which can provide guidance regarding the choice of study programs in tertiary institutions. This development research method uses the APPED model approach. The APPED model is an interactive learning multimedia development model with inspiration from Research and Development (R&D) research needs where in this study there are 5 steps needed in research efforts as part of Research and Development research. The 5 systematic and logical steps in the APPED model development procedure consist of: Preliminary Analysis and Research, Design, Production, Evaluation, Dissemination. The results of the study based on the validator's assessment obtained proper status with an elaboration in percentages, namely the media validator's assessment was 85%, the material validator's assessment was 88.89% and the validity of the instructional assessment was 71.87%. The results of suggestions and input submitted by students as users are as follows: 1) the layout needs to be repaired again because there are several menus that are not symmetrical, with a layout like this it results in an untidy appearance. 2) Color compatibility needs to be aligned in order to increase the attention of media users so as to increase the enthusiasm and attention of media users. The conclusion of the research results is that Si Pagi Central Java Multimedia media (Central Java Higher Education Information System) is feasible to be used as a medium for guidance and counseling services.*

*Keywords: Career Guidance, Android based Multimedia, Students*

## PENDAHULUAN

Proses peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja terjadi selama jenjang pendidikan sekolah menengah pertama hingga sekolah menengah atas. Rentang usia pertumbuhan remaja umumnya dimulai sekitar usia 12 hingga 13 tahun dan berlangsung hingga sekitar usia 20 tahun (Saputro 2018). Pada periode tersebut merupakan transisi pada setiap individu mengalami suatu perubahan dari psikoseksual, perubahan hubungan dengan orangtua, cita-cita atau karir dalam orientasi masa depan. Masa remaja juga merupakan masa perkembangan segala hal, sehingga remaja dapat dikatakan masa labil atau mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Masa remaja merupakan bagian dari masa yang rawan terhadap pengaruh negatif di lingkungan sekitar. Remaja perlu dibimbing dan diarahkan supaya dapat memaksimalkan potensinya pada masa depan. Faktor yang dapat mempengaruhi keputusan karir dimasa adalah dengan adanya informasi tentang karir (Xu, Hou, and Tracey 2014). Oleh sebab itu remaja perlu mengeksplorasi karir untuk dapat mencari informasi karir, mengumpulkan dan mempelajari informasi tentang jadi dirinya serta menyiapkan karir.

Tenaga ahli atau profesional yang dapat memberikan layanan untuk peserta didik dapat disebut Guru Bimbingan dan Konseling (Putri, Romli, and Sari 2020). Guru Bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan diharapkan dapat berperan aktif sehingga maksimal menerapkan layanan bimbingan karir. Bimbingan karir adalah bagian yang penting dalam memberikan bekal kepada peserta didik untuk memilih jenjang yang selanjutnya (Rosita, Irmayanti, and Hendriana 2020).

Bimbingan karir bertujuan Layanan bimbingan karir bertujuan untuk menolong peserta didik dalam upaya mendapatkan penyesuaian diri dan pemecahan tentang problematika karir yang dihadapinya (Khairun and Sulastrri 2016). Peserta didik akan menerima bimbingan dalam mengembangkan karir, termasuk pemahaman yang lebih tepat tentang diri mereka, pengetahuan mengenai berbagai sumber daya yang beragam dalam kehidupan, persiapan komprehensif untuk memasuki dunia kerja dan kehidupan, penempatan yang sesuai dengan berbagai bidang khusus, penyelesaian masalah yang spesifik terkait pekerjaan dan pola kehidupan lainnya, serta penilaian yang objektif dan seimbang terhadap arah karir yang diambil. (Fikriyani and Herdi 2021). Bimbingan karir di lingkungan sekolah bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami diri dan lingkungan mereka, serta dalam membuat keputusan, merencanakan, dan mengarahkan aktivitas-aktivitas yang terkait dengan karir, sehingga menciptakan perasaan kepuasan, keseimbangan, dan keselarasan dalam diri dan lingkungan individu. Dengan demikian, tujuan dari bimbingan karir adalah menyediakan informasi mengenai karir kepada peserta didik. Informasi mengenai karir ini ditujukan untuk membantu peserta didik dalam memahami diri mereka dan lingkungan mereka, serta memberikan pemahaman tentang dunia kerja agar dapat digunakan dalam perkembangan karir mereka.

Berdasarkan hasil observasi lapangan di SMA N 5 Tegal guru bimbingan dan konseling menyatakan bahwa implementasi bimbingan karir di sekolah belum maksimal. Hambatan yang terjadi pada pelaksanaan adalah waktu yang terbatas yang diberikan untuk memberikan layanan, pelaksanaan bimbingan karir dilaksanakan secara klasikal, media yang digunakan dalam pelaksanaan bimbingan karir dengan papan bimbingan, informasi tentang perguruan tinggi diberikan berdasarkan brosur, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pemberian bimbingan karir, guru belum memanfaatkan media inovatif dalam memberikan layanan bimbingan karir. Minat siswa dalam melanjutkan di perguruan tinggi juga rendah. Berdasarkan observasi dilaksanakan mendapatkan informasi bahwa jumlah rata-rata peserta yang melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi sekitar 50 persen dari jumlah lulusan pertahun. Maka dapat dimaknai bahwa guru bimbingan konseling belum maksimal memberikan layanan bimbingan karir sehingga minat peserta didik untuk meneruskan ke tahap yang lebih lanjut belum optimal.

Layanan bimbingan karir perlu mendapat perhatian penuh guna memaksimalkan generasi muda untuk dapat bersaing sebelum memasuki dunia kerja dengan melanjutkan jenjang perguruan tinggi. Alternatif solusi yang dihasilkan dari evaluasi permasalahan adalah menciptakan aplikasi panduan karir berbasis Android. Aplikasi ini memungkinkan akses informasi layanan bimbingan karir secara fleksibel, tanpa terkendala oleh faktor jarak dan waktu, sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan dan lokasi.

Media dapat digunakan dalam pendidikan dan layanan (S. Budiman and Arif 2017). Multimedia yaitu Multimedia merujuk pada penggabungan teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video di dalam sebuah perangkat lunak komputer yang dikendalikan oleh alat bantu dan tautan. Hal ini dilakukan dengan tujuan menciptakan lingkungan yang mendukung dalam aktivitas yang dirancang khusus oleh seorang pengajar. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman pembelajaran bagi para peserta didik. (Khuzaini and Santosa 2016). Multimedia dibuat untuk tujuan tertentu tergantung

pemanfaatannya media tersebut (M. A. Budiman 2018). Multimedia pembelajaran/layanan merupakan bentuk penggunaan media yang bertujuan memfasilitasi peserta didik dalam memahami konten pembelajaran/layanan, sehingga tujuan pembelajaran/layanan tertentu dapat tercapai dengan lebih efektif.

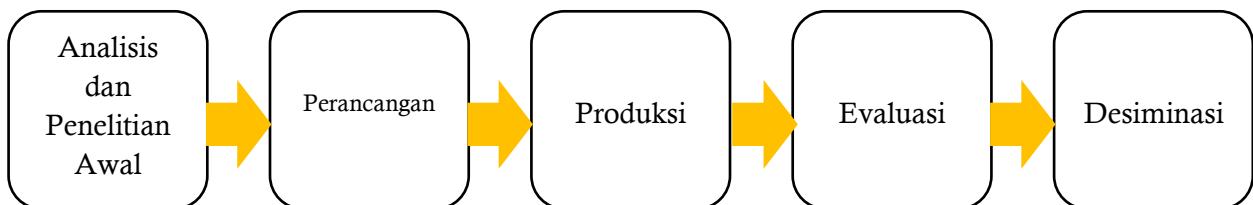
Pengembangan media yang digunakan adalah multimedia interaktif bimbingan karir dengan Model APPED. Model APPED merupakan suatu konsep pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang didasarkan pada pengenalan kebutuhan dari penelitian *Research and Development* (R&D). Tahapan-tahapan yang ada dalam penelitian ini meliputi Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, serta Diseminasi (Kusuma, Az-Zahra, and Herlambang 2019). Dasar pemilihan model ini adalah karena model APPED adalah model yang memiliki fokus pada pengembangan multimedia interaktif dan terdapat tahap evaluasi sehingga media yang dikembangkan dapat menjawab dari kebutuhan pengguna.

Pemilihan aplikasi media dalam mengembangkan media juga perlu dipertimbangkan. Pengembangan media diharapkan dapat memiliki level interaktif. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif adalah *Smart Apps Creator* (SAC). SAC adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk menggabungkan secara harmonis berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, serta simulasi dalam pembuatan aplikasi *mobile Android* (Muhlas and Marwani 2020). Keunggulan SAC dapat digunakan pengguna dalam bentuk *online* dan *offline* kemudian hasil dari aplikasi tersebut juga dapat digunakan dalam bentuk *online* dan *offline* sehingga hasil media yang bisa dipakai di berbagai waktu kapan saja dan tempat dimana saja, serta memiliki level interaktif sehingga pengguna tidak cepat bosan dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti bermaksud mengusulkan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Si Pagi Jateng Bimbingan Karir Berbasis *Android* tentang Program Studi di Perguruan Tinggi".

## METODE

Penelitian ini adalah suatu penelitian pengembangan yang mengadopsi pendekatan model APPED. Model APPED merujuk pada suatu model pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang terinspirasi oleh prinsip-prinsip Penelitian dan Pengembangan (R&D). Dalam kerangka penelitian ini, terdapat lima tahapan yang harus dilakukan sebagai bagian integral dari proses Penelitian dan Pengembangan (Surjono 2017).



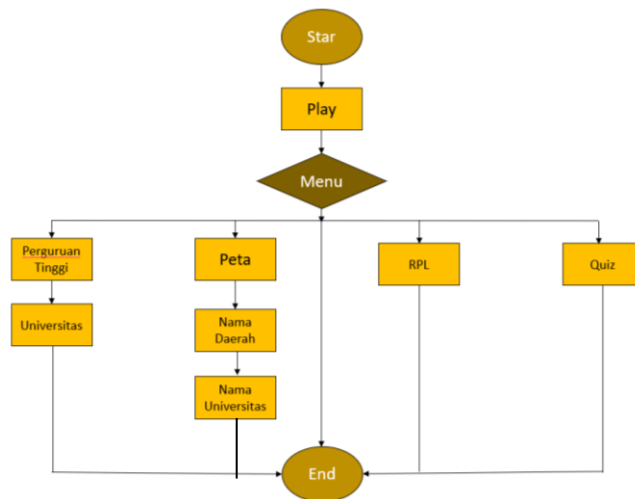
Gambar 1. Tahap Model APPED

Langkah dalam pengembangan media model APPED adalah sebagai berikut : langkah pertama yaitu Analisis dan Penelitian Awal. Langkah kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini peneliti merancang dengan membuat *flowchart*, *Screen design* dan pembuatan *storyboard*. Langkah ketiga yaitu produksi. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan komponen komponen media yang dibutuhkan dalam memproduksi Multimedia Pembelajaran Interaktif. Langkah keempat adalah evaluasi. Evaluasi pada langkah ini yaitu memvalidasi hasil dari Multimedia yang telah dibuat sehingga diharapkan layak sesuai dengan fungsinya. Langkah kelima adalah diseminasi. Diseminasi adalah melakukan sosialisasi Multimedia Pembelajaran Interaktif kepada peserta didik baik dalam kelompok kecil maupun besar. Target dari tahap ini adalah diketahui efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif. Namun pada penelitian ini tidak sampai pada tahap uji efektifitas hanya sampai tahap sosialisasi atau memperkenalkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif pada kelompok besar (1kelas) hal ini dikarenakan keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan model APPED. Terdapat 5 langkah yang diperlukan dalam upaya penelitian sebagai bagian dari penelitian Research and Development. Adapun 5 langkah sistematis dan logis pada prosedur pengembangan model APPED terdiri atas : Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi.

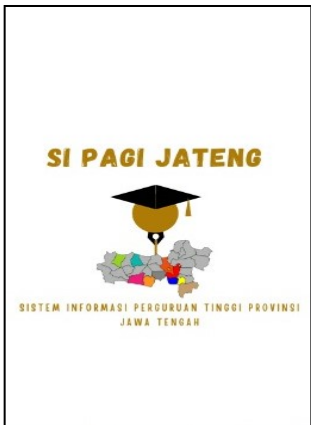
Langkah pertama adalah Analisis Kebutuhan, yang melibatkan pengolahan data yang diperoleh dari wawancara. Informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru mengungkapkan kesenjangan dalam implementasi layanan bimbingan karir. Analisis awal juga mencakup pemahaman tentang karakteristik siswa, evaluasi teknologi yang tersedia, tinjauan isi materi, evaluasi pencapaian pembelajaran, analisis tugas, tinjauan tentang MPI yang telah ada, studi literatur, serta estimasi biaya yang diperlukan. Karakteristik peserta didik diamati berdasarkan faktor etnik, budaya, status sosial, minat, perkembangan kognitif, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi, perkembangan emosional, sosial, moral, spiritual, dan motorik. Langkah kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini peneliti merancang dengan membuat *flowchart*, *Screen design* dan pembuatan *storyboard*.



Gambar 2. *flowchart* struktur kombinasi

Hasil rancangan *flowchart* kemudian dikembangkan untuk merancang *screen design* (tampilan layer) dan *storyboard* yang akan menampilkan *start*, menu, materi perguruan tinggi, peta, RPL dan Quiz.

Tabel 1. Tampilan *Screen design* prototype

Tampilan	Deskripsi
	<p>Pada Screenshot ini terdapat logo aplikasi, yaitu logo SI PAGI (Sistem Informasi Perguruan Tinggi) dan background putih supaya logo SI PAGI bisa terlihat dengan jelas..</p>

Tampilan

Deskripsi



Pada Screenshot ini terdapat background yang berlatar belakang pemandangan yaitu awan, rumput, anak sekolah dan terdapat *icon play* dan tulisan *play* serta terdapat music.





Pada screenshot ini terdapat background yang berlatar belakang pemandangan yaitu awan dan rumput serta anak sekolah. Terdapat icon menu, pada icon menu terdapat icon definisi perguruan tinggi dan icon peta, RPL dan quiz.



Pada screenshot ini terdapat background yang berlatar belakang pemandangan yaitu awan, rumput serta anak sekolah. Kemudian terdapat icon dan tulisan universitas beserta tulisan pengertian dari universitas. Terdapat *"icon home"* untuk kembali ke tampilan menu.



Pada screenshot ini terdapat RPL dan materi layanan bimbingan klasikal pada tema *"Tema Strategi Pemilihan Program Studi di Perguruan Tinggi"* dan terdapat materi : *Bakat Dan Minat*, mengenal bentuk-bentuk perguruan tinggi, *Struktur Perguruan Tinggi*, *Rumpun Program Studi* dan *Cara memilih Program Studi*.

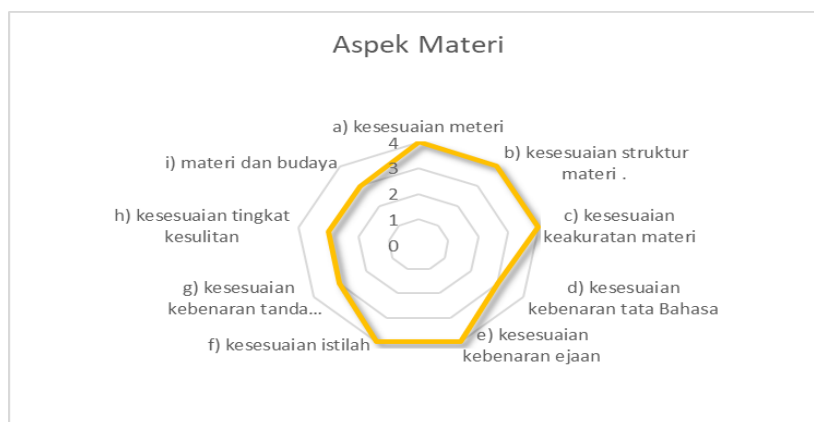
Tampilan	Deskripsi
	<p>Pada screend ini terdapat gambar peta Jawa Tengah dan icon titik maps kota dan kabupaten. Meneklik lokasi tersebut, maka akan muncul nama universitas. Pada pojok kiri bawah ada "icon home" yang berfungsi untuk Kembali ke tampilan menu.</p>
	<p>Pada screend ini terdapat game berupa quiz mencocokkan gambar dan tebak kata. Pada pojok kiri bawah ada "icon home" yang berfungsi untuk Kembali ke tampilan menu.</p>

Langkah ketiga yaitu produksi. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan komponen-komponen media yang dibutuhkan dalam memproduksi Multimedia Pembelajaran Interaktif. Komponen yang dikumpulkan mulai dari gambar background, gambar peta, suara pada home, dan animasi untuk pelengkap pada slide.

Langkah keempat adalah evaluasi. Evaluasi pada langkah ini yaitu memvalidasi hasil dari Multimedia yang telah dibuat sehingga diharapkan layak sesuai dengan fungsinya. Target evaluasi yaitu ada 3 terdiri atas ongoing, alpha testing, dan beta testing. Tahap ongoing dilaksanakan dengan cara memeriksa pada kesiapan aspek fungsi sehingga sebelum dicek pada tahap alpha testing dan beta testing. Hasil dari pengecekan ongoing dinyatakan sesuai dan dapat dilanjutkan ke tahap alpha testing dan beta testing.

Hasil penilaian *alpha testing* adalah sebagai berikut :

Hasil penilaian aspek materi oleh ahli materi sebagai validator sebagai berikut :



Gambar 3. Penilaian Aspek Materi



Hasil penilaian aspek instruksional oleh ahli pembelajaran sebagai validator sebagai berikut :



Gambar 5. Penilaian Aspek Instruksional

Hasil penilaian aspek tampilan oleh ahli media sebagai validator sebagai berikut :



Gambar 4. Penilaian Aspek Tampilan

Berdasarkan penilaian dari para ahli maka dapat disimpulkan layak, dapat dilihat dari table kelayakan hasil penilaian :

Tabel 3. Penilaian Validator

No.	Nama	Validator	Persentase %	Status
1.	Dr. Fikri Aulia, M.Pd	Penilai Media	85	Layak
2.	Mulyani, M.Pd	Penilai Materi	88,89	Layak
3.	Novita Sagitarani	Penilai Instruksional	71,87	Layak

Hasil penilaian 3 validator menurut tabel 3. Penilaian Validator maka sintesisnya adalah validator penilaian media memperoleh persentase sebesar 85%, validator penilaian materi memperoleh presentase sebesar 88,89% dan validator penialain intruksional memperoleh presentase sebesar 71,87% maka media Si Pagi jateng dapat disimpulkan layak digunakan.

Tahap *beta testing* atau uji terakhir, dimana peserta didik/pengguna sebagai target yang menjadi penilai kelayakan/evaluator. Adapun jumlah responden yang menjadi evaluator adalah 3 peserta didik. Pemilihan evaluator juga dipilih berdasarkan prestasi belajar dimana kelompok 1 mewakili peserta didik yang berprestasi tertinggi dikelas, kelompok 2 mewakili peserta didik yang berprestasi sedang di kelas dan kelompok 3 mewakili peserta didik yang berprestasi rendah di kelas.

Langkah kelima melibatkan tindakan diseminasi. Diseminasi merujuk pada proses memperkenalkan Multimedia Pembelajaran Interaktif kepada peserta didik, baik dalam skala kelompok kecil maupun besar. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengukur seberapa efektif Multimedia Pembelajaran Interaktif tersebut. Namun, dalam penelitian ini, upaya mengukur efektivitas tidak dilakukan; hanya tahap diseminasi yang dilaksanakan, yaitu memperkenalkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif kepada kelompok besar (1 kelas). Ini terjadi karena terbatasnya waktu pelaksanaan penelitian.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian tersebut, kesimpulannya adalah bahwa model APPED untuk pengembangan multimedia interaktif melibatkan 5 langkah. Langkah-langkah sistematis dan koheren dalam prosedur pengembangan model APPED terdiri dari : Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi. Tahap pertama melibatkan Analisis Kebutuhan yang diperoleh melalui data hasil wawancara. Analisis awal mencakup evaluasi karakteristik siswa, penelaahan teknologi yang tersedia, kajian materi, pencapaian pembelajaran, serta analisis tugas dan MPI yang sudah ada. Selain itu, tinjauan literatur dan evaluasi aspek biaya juga dilakukan. Tahap kedua, yaitu perancangan, melibatkan penyusunan flowchart, desain layar, dan pembuatan storyboard oleh peneliti. Tahap ketiga adalah produksi, di mana multimedia "Si Pagi Jateng" dihasilkan. Berdasarkan penilaian dari tiga validator, berdasarkan tabel di atas, kesimpulan dapat diambil bahwa validator penilaian media memberikan nilai sebesar 85%, validator penilaian materi memberikan nilai sebesar 88,89%, dan validator penilaian instruksional memberikan nilai sebesar 71,87%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media "Si Pagi Jateng" layak untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, M A. 2018. "Teknik Pemilihan Media Bimbingan Dan Konseling Pada Guru Bimbingan Dan Konseling Sekota Tegal." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*: 1–5.
- Budiman, S, and Muhammad Arif. 2017. "Keefektifan Bimbingan Klasikal Berbantuan Media Audio Visual Dalam Upaya Mencegah Terjadinya Pernikahan Usia Dini." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2(2).
- Fikriyani, Devi Nurul, and Herdi Herdi. 2021. "Perencanaan Program Bimbingan Karir Dalam Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa." *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling* 7(1): 1–14.
- Khairun, Deasy Yunika, and Melly Sri Sulastri. 2016. "Layanan Bimbingan Karir Dalam Peningkatan Kematangan Eksplorasi Karir Siswa." *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling* 1(1).
- Khuzaini, Nanang, and Rusgianto Heri Santosa. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 3(1): 88–99.
- Kusuma, Hanif Aulia, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Admaja Dwi Herlambang. 2019. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Grafis Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Menggunakan Model APPED Pada Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 4 Malang." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548: 964X*.
- Muhlas, Maulana, and Lisna Marwani. 2020. "Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv." *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9(02): 129–43.



- Putri, Novia Dumewa, Moch Edward Romli, and Kurnia Sari. 2020. "Peranan Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Perencanaan Karir Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Jarai Melalui Media Pohon Karir." *JUANG: Jurnal Wahana Konseling* 3(1).
- Rosita, Tita, Rima Irmayanti, and Heris Hendriana. 2020. "Urgensi Bimbingan Karir Di Sekolah Dasar." *Abdimas Siliwangi* 3(1): 109–205.
- Saputro, Khamim Zarkasih. 2018. "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja." *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* 17(1): 25–32.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. "Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan." *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Xu, Hui, Zhi-Jin Hou, and Terence J G Tracey. 2014. "Relation of Environmental and Self-Career Exploration with Career Decision-Making Difficulties in Chinese Students." *Journal of Career Assessment* 22(4): 654–65.