

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR SISWA

¹Vina Febrian, ²Arga Satrio Prabowo, ³Putri Dian Dia Conia

¹Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
vinafebrian2202@gmail.com.

Abstract: *This study aims to develop career planning comic media in order to make it easier for students to make career planning. The method used is research and development (R&D), using a 4D development model. The results showed that career planning comic media got an average score of 92%, which means it is very feasible to implement. The subjects of this study were 10 grade XI students at SMKN 4 Pandeglang, who had the lowest career planning based on the results of the needs analysis. Career planning measurements and comic media feasibility tests are carried out using questionnaires. The data obtained were analyzed using descriptive analysis techniques and the Wilcoxon Match Pairs Test, which was presented in the form of tables and graphs. The results of the Wilcoxon match pairs test show that the value of Asymp Sig. (2 tailed) is 0.005 where the value is less than 0.05, the data shows that the hypothesis is accepted. So it can be concluded that the development of comic media can improve the career planning of grade XI students at SMKN 4 Pandeglang.*

Keywords: *career planning, comic, research and development*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik perencanaan karir agar dapat memudahkan siswa dalam membuat perencanaan karir. Metode yang digunakan adalah *research and development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik perencanaan karir mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas XI di SMKN 4 Pandeglang, yang memiliki perencanaan karir terendah berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pengukuran perencanaan karir serta uji kelayakan media komik dilakukan dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh, dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan wilcoxon match pairs test, yang disajikan dalam bentuk tabel serta grafik. Hasil uji *wilcoxon match pairs test* menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* sebesar 0,005 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05, data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI di SMKN 4 Pandeglang.

Kata kunci: *perencanaan karir, media komik, research and development.*

PENDAHULUAN

Meningkatnya kesadaran diri atau egosentrisme pada remaja membuat remaja sering kali memperlihatkan dirinya sebagai seorang yang kuat dan tidak terkalahkan. Hal tersebut yang menyebabkan remaja melakukan hal-hal yang beresiko tanpa menghiraukan resiko yang akan mereka terima di masa

mendatang. Salah satunya dalam pengambilan keputusan, mulai dari keputusan dalam memilih teman, memilih pasangan hingga membuat keputusan dalam karirnya (Santrock, 2013). Menurut Al-Faruq & Sukatin (2020) remaja berada pada rentang usia 12 hingga 22 tahun, Santrock (2016) mengungkapkan bahwa pada masa remaja ini terdapat hubungan positif

antara pencapaian identitas dengan keputusan dan perencanaan karir. Remaja yang sedang berada pada proses pembentukan identitas dirinya mampu merencanakan pilihan pekerjaan serta membuat tujuan jangka pendek hingga jangka panjang dengan baik, sedangkan remaja yang belum berada pada proses pembentukan identitas diri memiliki kemampuan dalam merencanakan karir yang kurang baik. Sejalan dengan pendapat Santrock tersebut, Al-Faruq & Sukatin (2020) juga mengungkapkan bahwa hal tersebut disebabkan karena remaja disebut juga berada pada masa mencari jati diri atau fase topan dan badai, karena remaja belum mampu mengontrol dan menggunakan fungsi fisik serta psikisnya secara bijaksana.

Menurut Astini & Widiawati (2017) yang melakukan penyebaran angket dengan hasil yang menyatakan bahwa dari 376 siswa terdapat 40% siswa yang sudah memiliki kemampuan untuk menentukan arah karir, dan 60% siswa belum memiliki kemampuan untuk menentukan arah karir. Dalam penelitian Tumanggor, Sunawan, & Purwanto (2018) juga menyebutkan bahwa data dari tiga SMA di Kota Tarakan 60% siswa masih merasa bingung untuk memilih program studi di perguruan tinggi. Selain itu, data dari hasil penelitian Budi Amin dalam Tumanggor, Sunawan, & Purwanto (2018) menyebutkan bahwa 90% siswa menyatakan masih dilanda kebingungan dalam memilih karir, dan 70% diantaranya menyatakan rencana masa depannya tergantung pada kedua orang tua.

Beberapa sekolah yang berada di Banten sendiri berdasarkan program tahunan SMA Negeri 4 Pandeglang, menunjukkan bahwa masalah atau kebutuhan peserta didik yang tertinggi yaitu di bidang karir sebesar 40,74%, secara spesifik siswa belum mampu memahami cara pemilihan jurusan kuliah, mengetahui minat dan bakat yang dapat menunjang pemilihan karir, penentuan profesi atau posisi dalam pekerjaan dan lain sebagainya. Pada penelitian Puspita (2010) mengungkapkan bahwa adanya ketidaksiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja di SMAN 1 Ciruas, kurangnya minat siswa untuk melanjutkan studi membuat siswa ingin bekerja setelah lulus sekolah, namun keterampilan siswa pada saat itu juga belum memadai untuk bekerja, hal tersebut yang membuat siswa semakin bingung. Permasalahan karir ini juga banyak ditemukan di SMAN 1 Anyer, pada penelitian Aulani (2017) terdiri dari lima siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian tersebut memiliki permasalahan pada perencanaan karirnya, secara spesifik siswa tersebut merasa bingung dalam memilih jurusan atau prodi untuk studi lanjut, mengalami kendala dari segi biaya untuk studi lanjut, adanya ketidaksesuaian dengan keinginan orang tua saat merencanakan karir dan merencanakan karir dengan mengikuti teman sebayanya.

Salah satu upaya yang dapat meminimalisir isu-isu di atas, khususnya upaya yang ditawarkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah dengan memberikan sebuah layanan informasi karir dan

mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, yaitu media komik. Ristiyani (2016) dalam penelitian mengemukakan bahwa komik merupakan sebuah buku bacaan yang dapat menarik minat pembacanya, dengan demikian komik dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca dan memudahkan siswa mencerna informasi didalamnya karena disertai gambar ilustrasi. Oleh karena itu, peneliti akan membuat sebuah komik tentang perencanaan karir, untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, guna meningkatkan perencanaan karir siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu, seperti hasil penelitian Azhari (2018) membuktikan bahwa komik dapat dijadikan media dalam mengenalkan karir kepada siswa. Kemudian diperkuat dengan hasil penelitian Cahyawulan, Hanim, & Herdi (2014) yang menyebutkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari layanan informasi dengan menggunakan media komik terhadap kematangan karir siswa. Hasil penelitian Afriyani, Hestiningrum, & Pribadi (2020) juga menunjukkan bahwa layanan informasi dengan menggunakan media komik memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan perencanaan karir siswa.

Berdasarkan data dari beberapa referensi di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan karir di Indonesia khususnya di Banten masih sangat rendah. Hasil studi pendahuluan pada penelitian ini dengan melakukan wawancara bersama guru bimbingan dan konseling di SMK

Negeri 4 Pandeglang. Beliau menjelaskan bahwa perencanaan karir siswa di SMK Negeri 4 Pandeglang masih kurang konsisten. Guru bimbingan dan konseling juga memberikan keterangan bahwa pilihan karir siswa setiap tahunnya mengalami perubahan, sehingga siswa mengalami kebingungan dalam menentukan karirnya setelah lulus sekolah. Beliau juga menjelaskan belum adanya media berupa komik yang dijadikan sebagai media dalam pelaksanaan layanan BK.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat kita ketahui bahwa penelitian dan pengembangan media komik ini memiliki dampak yang positif terhadap perencanaan karir siswa, diantaranya siswa mampu mengenali potensi juga minatnya, kelebihan dan kekurangan yang ada dalam dirinya, serta menambah wawasan karir siswa. Untuk menjamin masa depan karir siswa yang baik, maka perlu adanya perencanaan karir yang baik, yang dibuat sedini mungkin sebelum siswa menghadapi kehidupan pasca sekolah, oleh karena itu penelitian ini harus dilakukan guna membantu siswa dalam mendapatkan informasi serta wawasan karir, hingga akhirnya kemampuan perencanaan karirnya dapat meningkat serta dapat membuat keputusan yang tepat dalam menentukan studi lanjut maupun pekerjaan. Oleh karena itu, berdasarkan hal di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan pengembangan media komik untuk meningkatkan perencanaan karir siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Dimana tujuan dari metode penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran atau media layanan. Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Pandeglang, adapun sasaran pada penelitian ini adalah 10 siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang dengan perencanaan karir terendah. Teknik pengambilan data menggunakan instrumen angket perencanaan karir, dengan skala likert, yang berisi 25 butir pernyataan. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*.

HASIL

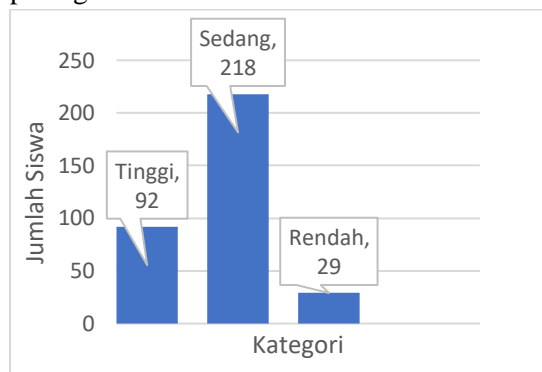
Berdasarkan hasil penyebaran angket pada sasaran penelitian, yaitu siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang, sebanyak 399 siswa. Didapatkan hasil dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah, dengan melihat acuan pada tabel kategorisasi menurut Azwar (HM, Faradilla, Umrah, & Anugrah, 2023).

Tabel 1. Kategorisasi Tiga Kriteria

Kategori	Kriteria	Rentang Skor
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 50$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$50 \leq X < 75$
Tinggi	$X \geq M + 1SD$	$X \geq 75$

Hasil yang didapatkan dari data *pre-test* tersebut yaitu sebesar 27% siswa dengan perencanaan karir tinggi atau sebanyak 92 siswa, sebesar 64% siswa yang memiliki perencanaan karir sedang atau sebanyak 218, dan sebesar 9% siswa memiliki perencanaan karir rendah atau sebanyak 29 siswa. Untuk lebih jelasnya hasil penyebaran dan pengolahan

data angket perencanaan karir dapat dilihat pada gambar berikut.



Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang termasuk dalam kategori sedang, namun jumlah siswa dengan perencanaan karir yang rendah juga tidaklah sedikit, sehingga memerlukan layanan bimbingan dan konseling untuk memberikan informasi kepada siswa terkait perencanaan karir, untuk meningkatkan perencanaan karirnya. Oleh karena itu, peneliti akhirnya mengembangkan media komik ini sebagai media layanan untuk membantu siswa dalam merencanakan karirnya.

Komik ini tentunya telah melalui beberapa tahap hingga menjadi sebuah komik dengan desain awal. Komik ini memuat topik tentang perencanaan karir yang diadaptasi dari teori perkembangan karir Ginzberg, khususnya pada fase perkembangan tentative, yang sesuai dengan usia dan tugas perkembangan siswa. Komik didesain berwarna (*full colour*) agar terlihat lebih menarik, serta dilengkapi lembar kerja siswa, yang dapat membantu serta menstimulasi siswa dalam meningkatkan perencanaan karirnya.

Desain awal komik ini kemudian diuji kelayakannya. Uji kelayakan produk dilakukan dengan meminta penilaian kepada beberapa ahli sesuai dengan keahlian di bidangnya masing-masing, yang terdiri dari dosen Bahasa Indonesia dan Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Untirta, serta kepada satu orang praktisi yaitu guru bimbingan dan

konseling SMKN 4 Pandeglang. Hasil uji kelayakan produk ini mengacu pada tabel kategori kelayakan berikut, menurut Arikunto (Ernawati & Sukardiyono, 2017).

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

Skor (%)	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41 - 60%	Cukup
61 - 80%	Layak
81 - 100%	Sangat Layak

Data hasil uji kelayakan kemudian dianalisis, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Produk

No.	Penilaian Ahli	Persentase Penilaian	Kategori
1	Ahli Media	92%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	86%	Sangat Layak
3	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
4	Praktisi	98%	Sangat Layak
Total Skor Rata-rata		92%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data kelayakan produk di atas, keempat penilaian tersebut, termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan tabel kategori kelayakan produk tersebut, diketahui bahwa nilai persentase dari ahli media sebesar 92% yang termasuk pada kategori sangat layak, hal tersebut berarti komik ini memiliki ukuran, *design* sampul dan *design* isi yang menarik. Nilai yang didapat dari ahli Bahasa sebesar 86% termasuk pada kategori sangat layak, hal tersebut berarti komik ini secara Bahasa lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, sesuai dengan perkembangan peserta didik serta sesuai dengan kaidah Bahasa. Kemudian, untuk penilaian dari ahli materi termasuk pada kategori sangat layak, hal tersebut berarti materi dalam komik ini memiliki kesesuaian, keakuratan dan

mendorong keingintahuan siswa. Sedangkan untuk penilaian praktisi, mendapatkan nilai sebesar 98%, termasuk pada kategori sangat layak, hal tersebut berarti praktisi menganggap komik ini dari segi materi, media dan Bahasa sudah sangat baik. Jika skor tersebut dihitung rata-ratanya, maka diperoleh skor persentase sebesar 92%, atau termasuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media komik perencanaan karir yang dikembangkan pada penelitian ini sangat layak untuk diimplementasikan atau diujicobakan.

Media komik ini kemudian diuji coba terbatas, kepada 10 siswa dengan perencanaan karir terendah. Kemudian siswa diberikan instrumen angket perencanaan karir yang sama, seperti yang digunakan pada saat pre-test, untuk mengetahui ada dan tidaknya peningkatan perencanaan karirnya. Adapun hipotesis yang pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Ho: Pengembangan media komik tidak dapat meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang.
2. Ha: Pengembangan media komik dapat meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang.

Adapun data perbandingan nilai pre-test dan post-test dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Responden	Pre-test	Post-test	Keterangan
R1	47	62	Meningkat
R2	47	61	Meningkat
R3	47	66	Meningkat
R4	47	65	Meningkat
R5	47	67	Meningkat
R6	46	67	Meningkat
R7	46	60	Meningkat
R9	46	61	Meningkat
R10	45	66	Meningkat

Hasil pengumpulan data pada *pre-test* dan setelah dilakukan uji coba terbatas (*post-test*), dan merumuskan hipotesis. Data selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *wilcoxon match pairs test* pada *SPSS Statistics 21*. Adapun hasil uji menggunakan *wilcoxon match pairs test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test
Z	-2.810 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Match Pairs Test

Berdasarkan hasil *wilcoxon match pairs test*, didapatkan nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* sebesar 0,005. Adapun catatan pengambilan hipotesis adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* < 0,05 maka hipotesis diterima (*H_a*).
2. Jika nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* > 0,05 maka hipotesis ditolak (*H_o*).

Berdasarkan hipotesis tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,005. Berdasarkan catatan pengambilan hipotesis, karena nilai 0,005 < 0,05 maka hipotesis dinyatakan diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Komik

Media komik ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate*

(Penyebarluasan), yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan 4D ini karena tahapannya yang cukup sederhana dan mudah dipahami.

Tahap *define*, peneliti melaksanakan berbagai analisis awal, salah satunya melakukan analisis peserta didik, dengan menyebar angket perencanaan karir, untuk mengetahui kondisi perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang. Selain itu, peneliti menentukan tugas pokok yang harus dicapai siswa, serta menentukan konten dan teori yang akan diinformasikan melalui komik.

Tahap *design*, diawali dengan membuat rancangan komik, mulai dari menentukan karakter komik, penyusunan naskah komik, pembuatan ilustrasi, hingga pembuatan lembar kerja siswa.

Tahap *develop*, di tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan produk, dengan meminta penilaian ahli dan praktisi. Selain itu peneliti juga melaksanakan revisi produk berdasarkan saran dan komentar dari ahli. Setelah dinyatakan layak untuk diimplementasikan, komik tersebut diimplementasikan secara terbatas, kepada sampel yaitu 10 siswa dengan perencanaan karir terendah, berdasarkan hasil data *pre-test*.

Tahap *disseminate*, peneliti berkolaborasi dengan program studi dan laboratorium program studi BK Untirta, untuk mengadakan webinar dalam rangka penyebarluasan produk hasil penelitian, salah satunya komik yang dikembangkan pada penelitian ini.

2. Hasil Uji Kelayakan dan Uji Coba Terbatas

Hasil uji kelayakan produk menunjukkan bahwa komik ini sangat layak untuk diimplementasikan, hal tersebut dibuktikan dengan total hasil penilaian dari ahli sebesar 92% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Selain uji kelayakan, komik ini juga diuji coba terbatas kepada 10 siswa dengan perencanaan karir terendah. Hasilnya menunjukkan bahwa

pengembangan komik ini dapat meningkatkan perencanaan karir siswa, hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor perencanaan karir siswa dari *pre-test* ke *post-test*. Serta dibuktikan dengan nilai *Asymp Sig. (2 tailed)* yaitu sebesar 0,005.

3. Faktor Peningkatan Perencanaan Karir Siswa

Media komik tersebut dapat meningkatkan perencanaan karir siswa karena dipengaruhi beberapa faktor. Komik memiliki keunggulan yaitu memiliki ilustrasi, komposisi warna, dan karakter, yang tentunya menarik bagi siswa. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Ristyani (2016) komik memiliki unsur visual dan cerita yang membuat siswa ketika membacanya terlibat secara emosional, sehingga dapat membuat pembaca membacanya hingga selesai. Charles Tacher (dalam Ristyani, 2016) juga berpendapat bahwa komik dapat membantu siswa untuk mendapatkan dan memproses informasi atau isi materi pembelajaran yang sulit. Hal tersebut yang membuat siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang juga dengan mudah memahami informasi yang disampaikan pada komik dan membacanya hingga selesai. Sehingga wawasan karirnya bertambah dan siswa mampu membuat perencanaan karirnya.

Selain dari faktor visual, komik dapat meningkatkan perencanaan karir siswa juga dipengaruhi oleh faktor bahasa yang digunakan pada komik tersebut. Berdasarkan penelitian Prakoso & Nugraha (2021) bahasa yang digunakan pada komik merupakan bahasa yang sederhana, sehingga siswa dapat dengan mudah dalam memahami dan menyerap informasi dalam komik tersebut.

Komik ini juga dilengkapi dengan lembar kerja siswa di setiap chapter, yang dapat siswa isi untuk membantu mereka mengidentifikasi potensi yang ada dalam dirinya. Sebagaimana dijelaskan oleh Afdal (Fauzana, Yusuf & Afdal, 2019) Lembar Kerja Perencanaan Karir Siswa (LKPKS) memiliki tujuan agar siswa mampu memahami berbagai hal yang berkaitan dengan

dirinya dan dari aspek luar, seperti masyarakat, keluarga, sekolah dan tempat kerja. Selain itu siswa juga mampu membuat keputusan dari pilihan karir yang sesuai dengan dirinya, dan mampu membuka komunikasi dengan orang tua terkait perencanaan karirnya di masa depan. Berdasarkan LKPKS tersebut, peneliti akhirnya terinspirasi untuk membuat lembar kerja perencanaan karir dalam setiap chapter komik, dengan tujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan membantu siswa dalam merencanakan karirnya.

SIMPULAN

Perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang berada pada kategori sedang, sehingga masih membutuhkan layanan bimbingan dan konseling agar kemampuan perencanaan karir siswa menjadi lebih baik. Pengembangan media komik ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mengenali potensi dirinya dan meningkatkan kemampuan perencanaan karirnya. Komik ini kemudian telah melalui tahap uji kelayakan ahli dan praktisi, dengan rata-rata persentase sebesar 92% atau dapat dikategorikan sangat layak untuk diimplementasikan. Hasil implementasi atau uji coba terbatas menunjukkan bahwa pengembangan media komik perencanaan karir ini dapat meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Pandeglang

DAFTAR RUJUKAN

- Afdal. (2019). *Lembar Kerja Perencanaan Karir Siswa (LKPKS)*. Padang: UNP.
- Afriyani, I., Hestiningrum, E., & Pribadi, S. (2020). Layanan Informasi Karir dengan Media Komik Digital pada Siswa Kelas IX SMP N 1 Batangan. *Peosiding Pendidikan Profesi Guru*, 490-497.

- Al-Faruq, M. S., & Sukatin. (2020). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Astini, N. K., & Widiawati, D. (2017). Pengaruh Layanan Informasi terhadap Kematangan Karir Siswa Kelas X pada SMA "X" Badung Bali. *Jurnal Psikologi Madala, Vol. 1, No.2*, 9-15.
- Aulani, F. (2017). Layanan Client Centered Counseling untuk Mengurangi Kecemasan dalam Perencanaan Karir Siswa. *Skripsi*, 31-37.
- Azhari, R. (2018). Pengembangan Media Komik sebagai Sarana Pengenalan Karir Siswa Kelas IV SDN 1 Babatan Surabaya. *Jurnal BK Unesa, Vol. 8, No.3*, 1-4.
- Cahyawulan, W., Hanim, W., & Herdi. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Komik dalam Layanan Informasi Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir. *Jurnal Bimbingan dan Konseling, Volume 3 Nomor 2*, 143-149.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo, volume 2 nomor 2*, 207.
- Fauzana, I., Yusuf, A. M., & Afdal. (t.thn.). Strategies to Improve Career Planning for Middle School Students. *Indonesian Journal of School Counseling*.
- HM, M. A., Faradilla, Umrah, & Anugrah, M. T. (2023). Membangun Jiwa Kepemimpinan pada Mahasiswa. *Educational Leadership, Volume 2, Nomor 2*, 215.
- Prakoso, D., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Layanan Informasi tentang Studi Lanjut pada Siswa SMP Muhammadiyah Sewon. *Jurnal ABKIN Jawa Tengah*, 68-75.