

Pengembangan Kartu Jobscover Sebagai Media Permainan Untuk Perencanaan Karier Siswa SMP Negeri 22 Kota Jambi

Grestia Ananta^{1*}), Rasimin², Muhammad Zulfikar³
Universitas Jambi¹²³

*) Alamat korespondensi: Jl. Jambi No. KM 15, Mendalo Darat, Jambi Luar Kota, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia; E-mail: grestiananta46@gmail.com

Article History:

Received: 27/02/2025;
Revised: 28/05/2025;
Accepted: 29/05/2025;
Published: 11/06/2025.

How to cite:

Grestia Ananta 1, Rasimin 2, & Muhammad Zulfikar 3. (2025). Pengembangan Kartu *Jobscover* Sebagai Media Permainan Untuk Perencanaan Karier Siswa SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), pp. 55–68. DOI: 10.26539/terapeutik.913857



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2025, Grestia Ananta, Rasimin, Zulfikar, M. (s).

Abstract: This study aims to develop Jobscover card game media to help junior high school students' career planning. Using the Research and Development (R&D) method with the Borg & Gall model, which was agreed upon by Sutja et al., into five stages, namely the preliminary study stage (pre-survey), product development, product validation and revision, limited trial stage and product revision, and standardization and publication stage. Based on the validation results, Jobscover Cards were considered very feasible as a career planning media, with a feasibility of 100% (very feasible) from material experts, 97% (very feasible) from media experts, and 93% (very feasible) from BK practitioners/teachers, and a limited trial with 13 students showed a feasibility of 95% (very feasible). This media has proven to be effective in increasing students' understanding of the profession and skills needed, as well as encouraging exploration of interests and personal values. In conclusion, the Jobscover card game media is feasible and effective as a career planning tool for junior high school students.

Keywords: Game Media, Jobscover Cards, Career Planning, Junior High School Students

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan kartu Jobscover untuk membantu perencanaan karier siswa SMP. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall, yang disederhanakan oleh Sutja, et al menjadi lima tahapan yakni tahap studi pendahuluan (pra-survei), pengembangan produk, validasi produk dan revisi, tahap uji coba terbatas dan revisi produk, dan tahap pembakuan dan publikasi. Berdasarkan hasil validasi, Kartu *Jobscover* dinilai sangat layak sebagai media perencanaan karier dengan kelayakan 100% (sangat layak) dari ahli materi, 97% (sangat layak) dari ahli media, dan 93% (sangat layak) dari praktisi/guru BK serta uji coba terbatas dengan 13 siswa menunjukkan kelayakan 95% (sangat layak). Media ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang profesi dan keterampilan yang dibutuhkan, serta mendorong eksplorasi minat dan nilai pribadi. Kesimpulannya, media permainan kartu Jobscover layak dan efektif sebagai alat bantu perencanaan karier siswa SMP.

Kata Kunci: Media Permainan, Kartu *Jobscover*, Perencanaan Karier, Siswa SMP

Pendahuluan

Indonesia, sebagai negara berkembang, menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah tingginya tingkat pengangguran. Pengangguran yang tinggi ini tidak hanya menghambat pertumbuhan ekonomi, tetapi juga menyebabkan berbagai masalah sosial, seperti meningkatnya angka kemiskinan, ketimpangan sosial, dan potensi timbulnya tindakan kriminal.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) 2023, meskipun Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) pada Agustus 2023 mengalami penurunan 0,54% dibandingkan tahun sebelumnya, pengangguran di kalangan Generasi Z (usia 15-24 tahun) masih mencapai sekitar 10 juta orang. Hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian antara kualifikasi pendidikan dan kebutuhan pasar kerja, serta kurangnya keterampilan yang dibutuhkan oleh industri (CNBC Indonesia, n.d.). Selain faktor ekonomi, pengangguran juga dipengaruhi oleh transformasi pasar tenaga kerja akibat kemajuan teknologi dan globalisasi, yang menciptakan jenis pekerjaan baru dan mengurangi lapangan pekerjaan tradisional. Perubahan ini menuntut adanya pengembangan

keterampilan tenaga kerja, terutama di kalangan generasi muda, agar tetap kompetitif di dunia kerja yang semakin dinamis (Kuznetsov & Sokolov, 2023). Pandemi Covid-19 juga memperburuk keadaan, meningkatkan pengangguran hingga mencapai puncak 7,07% pada Agustus 2021, naik dari 4,98% pada Februari 2019 (BPS, 2023). Meskipun angka pengangguran mulai turun, pengangguran generasi muda tetap menjadi tantangan besar.

Jika tidak segera diatasi, masalah pengangguran ini dapat menghambat pembangunan nasional dan mengurangi daya saing Indonesia di tingkat global. Generasi muda, yang seharusnya menjadi motor penggerak pembangunan, justru bisa menjadi beban ekonomi jika tidak memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Oleh karena itu, penting untuk mempersiapkan siswa sejak dini agar mereka dapat mengenali berbagai pilihan karier dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja.

Salah satu solusi untuk mengatasi pengangguran adalah dengan memperkuat perencanaan karier sejak dini. Ini akan membantu siswa untuk memahami potensi diri mereka, mengeksplorasi pilihan karier, dan merencanakan langkah-langkah konkret untuk mencapai tujuan karier. Namun, banyak siswa, terutama di tingkat SMP, masih kesulitan dalam merencanakan karier mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai berbagai profesi dan persyaratan yang dibutuhkan, serta kurangnya pemahaman tentang pentingnya perencanaan karier sejak dini (Subhan Iswahyudi et al., 2023).

Penelitian Azwar et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa kelas X menghadapi permasalahan terkait karier, termasuk kurangnya pengetahuan dan kebingungan dalam memilih jenis karier yang sesuai. Hal ini mengarah pada ketidaksesuaian antara minat dan pilihan karier di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan layanan bimbingan karier yang efektif, khususnya bagi siswa SMP, untuk membantu mereka mengembangkan potensi karier mereka sejak dini (Rahim et al., 2021). Penelitian oleh Prescod et al. (2019) juga mengungkapkan bahwa karier bukan hanya sekadar pekerjaan, tetapi mencakup tujuan jangka panjang, ambisi, dan impian yang ingin dicapai. Dengan perencanaan karier yang baik sejak dini, siswa dapat meraih kesuksesan di masa depan.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata "perencanaan" berarti proses, cara, atau tindakan dalam merencanakan. Ini merujuk pada kegiatan menyusun rencana atau rancangan yang sistematis mengenai hal-hal yang akan dilakukan pada waktu mendatang, mencakup langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Super et al., dalam Sharf (2013), juga menekankan bahwa perencanaan karier adalah "proses pengembangan diri melalui proses-proses seperti diferensiasi diri, permainan peran, eksplorasi, dan pengujian realitas, yang mengarah pada pengembangan konsep diri."

Model perkembangan karier menurut Super dimulai dengan kesadaran bahwa dorongan utama pada anak-anak adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ini sering kali dipenuhi melalui eksplorasi, sebuah aktivitas penting dalam pengembangan karier yang mungkin terus berlanjut sepanjang hidup (Super dalam Sharf, 2013). Bagi anak-anak, aktivitas bermain dan bermain-main merupakan ekspresi perilaku eksplorasi dan membantu memenuhi kebutuhan rasa ingin tahu (Sharf, 2013).

Menurut Winkel, sebagaimana dikutip dalam Mirawati (2018), terdapat tiga komponen utama yang harus dipenuhi dalam menyusun perencanaan karier yang komprehensif, antara lain:

- a. Pemahaman dan pengetahuan pada diri sendiri
- b. Pemahaman dan pengetahuan dalam dunia kerja
- c. Dapat memahami informasi pendidikan dan dunia kerja

Super dalam Sharf (2013) mengidentifikasi bahwa pengembangan karier dipengaruhi oleh interaksi antara faktor pribadi (seperti kebutuhan, nilai, minat, dan kecerdasan) dengan faktor situasional (seperti keluarga, sekolah, komunitas, dan pasar kerja). Faktor internal yang memengaruhi perencanaan karier meliputi nilai-nilai kehidupan, bakat khusus, minat, sifat, pengetahuan, dan keadaan jasmani (Kasan, 2022).

Kasan (2022) menekankan bahwa perencanaan karier memiliki peranan yang krusial bagi siswa karena mempengaruhi berbagai aspek kehidupan dan profesi di masa yang akan datang. Sasaran dari bimbingan karier adalah untuk membantu para siswa agar memiliki kesadaran dan evaluasi yang tepat terhadap diri sendiri, terutama yang berkaitan dengan potensi yang ada, seperti keterampilan, minat, bakat, perilaku, dan cita-cita.

Selain merencanakan karier, eksplorasi karier juga penting untuk membantu siswa mengenal berbagai jenis pekerjaan. Super (dalam Sharf, 2013) menyatakan bahwa eksplorasi karier tidak hanya melibatkan pengumpulan informasi tentang pekerjaan, tetapi juga membantu siswa untuk memahami minat, kemampuan, dan nilai diri mereka yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Hal ini sangat penting bagi siswa SMP, yang sedang dalam masa remaja dan mencari jati diri mereka. Sayangnya, eksplorasi karier yang efektif masih jarang dilakukan, sehingga banyak siswa yang bingung dalam memilih karier yang cocok dengan bakat mereka (Super et al., 1963 dalam Sharf, 2013). Masalah ini semakin jelas karena informasi tentang karier yang ada sulit dipahami dan diterapkan oleh siswa. Teori Super menawarkan solusi dengan menekankan pentingnya metode pembelajaran aktif, seperti simulasi pengalaman kerja (role-playing), agar siswa dapat belajar sambil mempraktikkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat eksplorasi karier berbasis permainan (gamifikasi) yang menarik dan interaktif, sesuai dengan prinsip teori Super. Alat ini dirancang untuk membantu siswa mengenali potensi diri mereka dan mengeksplorasi pilihan karier melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan zaman.

Hasil wawancara dengan Guru BK di SMP Negeri 22 Kota Jambi menunjukkan bahwa metode bimbingan karier yang digunakan masih konvensional, seperti ceramah dan diskusi, yang dinilai kurang menarik dan efektif bagi siswa. Selain itu, siswa juga kurang mendapatkan informasi yang memadai mengenai profesi-profesi baru yang relevan dengan perkembangan teknologi. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode dan media bimbingan karier untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam merencanakan masa depan mereka.

Salah satu metode efektif dalam memperdalam pemahaman siswa SMP tentang perencanaan karier adalah melalui media permainan, seperti *Jobscover*—sebuah permainan kartu interaktif yang diadaptasi dari permainan *Werewolf*. Sebagai referensi terkait profesi yang diminati oleh siswa dan keputusan jurusan yang akan diambil untuk pendidikan lanjutan ke tingkat SMA maupun SMK, perencanaan karier siswa perlu dilakukan secara interaktif dan menarik. Salah satu cara yang efektif adalah melalui permainan yang diadaptasi dari permainan *Werewolf*, yang dinamai *Jobscover*. "*Jobscover*" adalah gabungan dari kata "*Jobs*" (pekerjaan) dan "*Cover*", yang terinspirasi dari permainan *Undercover*. Kata "*Jobs*" mewakili berbagai jenis pekerjaan atau profesi, sementara "*Cover*" diambil dari konsep permainan di mana pemain harus menyembunyikan peran aslinya atau penyamaran. Permainan dirancang untuk membantu siswa mengeksplorasi berbagai pilihan karier dan juga untuk memahami keterkaitan antara minat mereka dengan jurusan yang akan dipilih untuk melanjutkan sekolah lanjutan (SMA & SMK).

Media ini membantu siswa mengeksplorasi beragam profesi, mengaitkannya dengan jurusan pendidikan lanjutan (SMA/SMK), serta memahami langkah-langkah konkret menuju tujuan karier mereka. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu karier mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Bagaskara & Rosada, 2021). Selain itu, *Jobscover* juga mengadopsi konsep dari buku *Jobs of Tomorrow* yang menekankan pentingnya kesiapan terhadap perubahan pasar kerja akibat kemajuan teknologi dan globalisasi. Permainan ini dirancang untuk memperkenalkan profesi-profesi baru serta keterampilan yang dibutuhkan di masa depan, sehingga membantu siswa tidak hanya merencanakan karier, tetapi juga mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia kerja yang dinamis.

Metode

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk pendidikan. R&D merupakan metode untuk merancang dan mengevaluasi produk, serta digunakan untuk menilai dan mengembangkan produk. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media permainan Kartu *Jobscover* yang berbentuk interaktif dan bertujuan untuk membantu siswa memahami berbagai profesi serta keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.

R&D fokus pada pengembangan produk baru atau peningkatan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan berupa media permainan kartu dengan ukuran 9 cm x 6 cm

yang dilengkapi buku panduan untuk memudahkan implementasi oleh pendidik. Produk ini memanfaatkan informasi mengenai profesi masa depan yang terbagi dalam enam kategori pekerjaan seperti *Care Economy*, *Data, AI, & Cloud*, *Green Economy*, *Manufacturing Industry*, *People & Culture*, dan *Sales, Marketing & Content*.

b. Populasi & Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 22 Kota Jambi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*, dengan sampel berjumlah 13 siswa. Teknik ini dipilih untuk memastikan representasi yang adil dari populasi yang ada.

c. Sumber Data

Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh validator, praktisi dan siswa yang terlibat dalam uji coba terbatas. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator untuk perbaikan produk.

d. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

- 1). Lembar Penilaian Validator: Digunakan untuk mengumpulkan evaluasi dari ahli materi, media, praktisi, dan siswa. Skala penilaian menggunakan *Rating Scale* dengan rentang nilai 1 hingga 4.
- 2). Wawancara: Digunakan pada tahap studi pendahuluan untuk menggali informasi dari guru BK dan siswa mengenai isu yang relevan dalam perencanaan karier.

e. Teknik Analisis Data

- 1). Analisis Deskriptif Kualitatif: Digunakan untuk menilai kualitas produk berdasarkan kritik, saran, dan masukan dari validator dan pengguna. Menurut Arikunto (2013), persentase dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

Keterangan:

- P* = Presentase yang dihitung
fb = Total bobot frekuensi data
n = Banyaknya data/subjek
i = Banyaknya item/soal
bi = Bobot ideal

- 2). Uji Deskriptif Kuantitatif: Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kelayakan produk. Kriteria interpretasi persentase mencakup kategori "Sangat Layak" hingga "Sangat Tidak Layak" berdasarkan hasil perhitungan persentase.

Tabel 1. Kriteria interpretasi persentase

Persentase Pencapaian	Kualifikasi
89-100	Sangat Layak
60-88	Layak
41-59	Kurang Layak
<12	Sangat Tidak Layak

(Sutja et al, 2017:99)

Hasil dan Diskusi

Media berasal dari bahasa Yunani, yaitu “medium” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar (Latif Mahmudi et al., 2020). Media memiliki dampak besar yang dapat memengaruhi orang baik secara positif maupun negatif, dan masyarakat saat ini sangat bergantung pada media untuk informasi dan hiburan (Lobo & Shivshankar Bhat, 2022). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran mengacu pada berbagai jenis alat atau objek yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif (Pratasik & Ahyar, 2022). Media pembelajaran mencakup berbagai alat, mulai dari alat grafis, fotografi, hingga media elektronik, yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses belajar mengajar (Rahayu & Novita, 2024).

Teori Piaget tentang peran bermain dalam pembelajaran menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan teori Piaget, bermain memberi anak kesempatan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan membentuk pemahaman mereka mengenai lingkungan sekitar (Cahyawulan & Ratih, 2019). Teori ini sejalan dengan gagasan bahwa teknologi pendidikan, seperti permainan edukatif dan media interaktif, dapat meningkatkan pembelajaran dengan memberikan siswa pengalaman yang menarik dan interaktif yang mempromosikan partisipasi aktif dan keterampilan memecahkan masalah (Wulandari et al., 2022).

Kartu dapat didefinisikan sebagai selembar objek yang umumnya terbuat dari kertas atau material lain yang memuat informasi tertentu seperti simbol, angka, atau gambar. Dalam konteks pendidikan, kartu dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, contohnya dalam permainan kartu Uno kimia unsur untuk meningkatkan respon siswa terhadap materi kimia (Aisyah et al., 2022). Permainan kartu sering kali melibatkan unsur keberuntungan dan strategi, di mana pemain harus membuat keputusan berdasarkan kartu yang mereka pegang dan tindakan lawan (Arfiana et al., 2024).

Permainan kartu juga dapat dimodifikasi untuk tujuan pendidikan, di mana desain permainan kartu dapat memengaruhi tindakan dan sikap siswa untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Cosimini & Collins, 2023). Selain itu, permainan kartu bisa dimanfaatkan sebagai alat guna memperkuat hubungan sosial serta memperkaya pemahaman terhadap konsep-konsep tertentu, seperti motivasi dan pemikiran komputasional (Bayeck, 2020).

Berdasarkan Nursalim dalam Widyasari & Mukayati, (2021), media Bimbingan dan Konseling adalah segala bentuk yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan terkait bimbingan dan konseling. Media permainan seperti monopoli dan flash card telah efektif dalam membuat peningkatan pada hasil belajar siswa dengan cara yang inovatif dan interaktif, memberikan peluang untuk pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik (Kurniawati et al., 2021).

Penelitian oleh Zulfitri et al., (2023) juga menunjukkan bahwa media kartu permainan yang mencakup beragam elemen seperti pekerjaan, informasi, isian, buku panduan, dan teks bacaan karier, menjadi media yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan kematangan karier pada siswa SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu karier dapat menyajikan informasi yang relevan serta membantu siswa dalam memilih pilihan karier yang sesuai dengan potensi, minat, dan kemampuan yang mereka punya.

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D), yang merujuk pada riset dan pengembangan. Proses yang diterapkan pada penelitian ini didasarkan pada tahapan yang dikembangkan oleh Borg & Gall dan telah disederhanakan oleh Sutja dkk. (2017:177). Tahapan tersebut meliputi tahapan berikut:

1. Studi Pendahuluan, tahap studi pendahuluan adalah langkah awal dalam penelitian R&D untuk mencari ide, mengumpulkan informasi, serta mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan di lapangan. Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan studi awal melalui survei lapangan dan studi kepustakaan. Survei lapangan akan dilakukan di SMP 22 Kota Jambi dengan mewawancarai guru BK dan siswa kelas IX untuk mengidentifikasi kebutuhan yang

relevan dengan pengembangan media permainan *Jobscover* sebagai alat perencanaan karier.

2. Pengembangan Produk, pada tahap ini, produk yang dikembangkan adalah media permainan kartu *Jobscover*. Media ini berisi informasi mengenai berbagai profesi masa depan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja yang terus berubah. Desain kartu dibuat menarik dengan ilustrasi kartun dan informasi yang relevan agar mudah dipahami siswa. Produk ini juga dilengkapi dengan panduan penggunaan untuk memudahkan pendidik dalam mengimplementasikan permainan ini di kelas.

Tabel 2. Rancangan Media Permainan Kartu Jobscover

Media	Desain	Keterangan
Kartu Jobscover	Bentuk Fisik	Kartu permainan berukuran 9 cm x 6 cm, dengan bahan Kertas <i>Art Paper</i> 310 gsm timbal balik
	Materi	Pemahaman dan Referensi Ragam Profesi
	Bagian	Kartu terdiri dari <i>Care Economy card, Data, AI, & Cloud Computing card, Green Economy card, Manufacturing Industry card, People & Culture card, Sales & Marketing Content card, Kartu Netral</i> dan Kartu Pengganggu.
	Fungsi	Sebagai media permainan, pengenalan profesi, informasi dan referensi karier
Panduan Permainan	Bentuk Fisik	Lembar panduan dengan ukuran A4 (Horizontal) yang dicetak menggunakan kertas <i>Art Paper</i> 150 gsm timbal balik
	Bagian	a. Penjelasan karakter dan kemampuan b. Alur Permainan c. Narasi
	Fungsi	Sebagai media pendukung untuk pengenalan ragam profesi dalam permainan kartu.

3. Validasi Produk dan Revisi, validasi produk bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan konsep dan standar akademik. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, yaitu Guru BK. Proses validasi dilakukan dalam bentuk tertulis dan diikuti oleh revisi produk berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator. Setelah validasi, produk yang telah direvisi akan disesuaikan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

Media	Aspek	Indikator
Kartu Jobscover	Isi Kartu	a. Sesuai kebutuhan b. Tingkat Kepentingan c. Penggunaan Kosakata dan bahasa d. Kelayakan e. Kategori Kartu
	Isi Panduan	a. Sesuai kebutuhan b. Tingkat Kepentingan c. Penggunaan Kosakata dan bahasa d. Kelayakan
Panduan Permainan Kartu		

Sumber: (Batubara, H. H dalam Kusniah, Sahputri A, 2024)

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media/Tampilan

Media	Aspek	Indikator
Kartu <i>Jobscover</i>	1. Tata Letak	Tata letak unsur grafika
	2. Keterbacaan	Kemudahan terbaca
	3. Unsur Teks	a. Gaya huruf b. Ukuran teks c. Warna teks
	4. Daya tarik	Tampilan kartu permainan
	5. Efek media terhadap strategi pembelajaran	a. Penggunaan kartu permainan b. Kemampuan media menambah pengetahuan
	6. Kebahasaan	a. Bahasa mudah dipahami b. Kesantunan penggunaan bahasa
Panduan Permainan Kartu	1. Penyajian	a. Keruntutan penyajian b. Penyajian gambar c. Kemenarikan penyajian materi
	2. Tampilan	a. Kemenarikan tampilan awal media b. Keteraturan desain media c. Pemilihan jenis dan ukuran huruf d. Kesesuaian ilustrasi e. Kemudahan membaca teks f. Pemilihan warna

Sumber: (Batubara, H. H dalam Kusniah, Sahputri A, 2024)

Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Praktisi/ Guru BK

Variabel	Indikator	Deskriptor
Kartu <i>Jobscover</i> & Panduan Permainan	Ketepatan	a. Sesuai kebutuhan b. Tingkat Kepentingan c. Penggunaan Kosakata dan bahasa d. Kelayakan e. Kategori Kartu
	Kelayakan	Kemenarikan tampilan desain kartu permainan <i>Jobscover</i>
	Kemenarikan	Kemenarikan tampilan desain permainan <i>Jobscover</i>
	Kegunaan	a. Kegunaan media kartu untuk memfasilitasi pemberian referensi karier b. Penggunaan kalimat yang ada pada permainan <i>Jobscover</i>

Sumber: (Ardiansyah & Pravesti dalam Kusniah, Sahputri A, 2024)

Tabel 6. Kisi-Kisi Penilaian Responden

Variabel	Indikator	Deskriptor
Kartu <i>Jobscover</i>	Karakteristik Media	a. Kemenarikan bentuk media b. Kemenarikan gambar dan warna
	Teknik & Metode Permainan	Kemudahan aturan permainan
	Tanggapan terhadap media	a. Senang belajar dengan media permainan b. Kemenarikan media permainan
	Pemahaman Materi	a. Kepahaman siswa terhadap materi dalam media b. Tingkat kemudahan penggunaan bahasa
	Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman	a. Meningkatkan pemahaman peserta didik b. Meningkatkan motivasi dan keinginan menggunakan lagi

Sumber: (Suhendriyanto dalam Kusniah, Sahputri A, 2024)

4. Uji Coba Produk dan Revisi, setelah validasi dan revisi, langkah selanjutnya adalah menguji coba produk pada skala terbatas. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas produk dan untuk mengetahui kekuatan serta kelemahan produk. Proses uji coba dilakukan pada 10-15 siswa yang terpilih secara acak, dengan melibatkan siswa sebagai calon pengguna. Uji coba ini dilakukan sekali untuk mendapatkan respon dari siswa terhadap produk. Berdasarkan hasil uji coba, peneliti akan mengevaluasi dan melakukan revisi pada produk untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya dalam membantu perencanaan karier siswa.
5. Pembakuan dan Publikasi, setelah tahap uji coba terbatas dan revisi produk, tahap terakhir adalah pembakuan dan publikasi produk. Produk yang telah melewati proses pengembangan, validasi, dan uji coba terbatas akan dipublikasikan secara luas untuk digunakan dalam konteks pendidikan lebih besar. Proses ini mencakup pembuatan laporan hasil akhir yang akan digunakan sebagai referensi untuk implementasi produk di sekolah-sekolah lain.

Pemeriksaan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis analisis informasi, yaitu analisis subjektif dan analisis kuantitatif. Informasi yang digunakan diperoleh dari data yang dikumpulkan pada tahap persetujuan dan pembatasan awal. Data berupa komentar dan saran dari para validator akan digunakan sebagai acuan untuk revisi produk. Skor yang diperoleh dari pengisian lembar penilaian oleh validator materi, media, praktisi, dan pengguna kemudian akan dianalisis dan dihitung persentasenya untuk menentukan kelayakan produk media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman tentang berbagai profesi.

Tabel 7. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
KARTU JOBSCOVER				
1.	Materi yang disajikan pada halaman pengertian permainan Kartu <i>Jobscover</i> lengkap	4	4	100%
2.	Kesesuaian isi materi yang disajikan sesuai dengan konseptual	4	4	100%
3.	Penggunaan bahasa yang tetap santun tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4	4	100%
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	4	100%
5.	Penggunaan kata atau kalimat sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	4	100%
PANDUAN PERMAINAN				
6.	Materi yang disajikan pada halaman pengertian permainan Kartu <i>Jobscover</i> lengkap	4	4	100%
7.	Kesesuaian isi materi yang disajikan sesuai dengan konseptual	4	4	100%
8.	Penggunaan bahasa yang tetap santun tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4	4	100%
9.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	4	100%
10.	Penggunaan kata atau kalimat sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	4	100%
JUMLAH		40	40	100%

Data yang tertera di atas adalah hasil perhitungan yang diperoleh melalui penerapan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

Keterangan:

- P* = Presentase yang dihitung
- Fb* = Total bobot frekuensi data
- n* = Banyaknya data/subjek
- i* = Banyaknya item/soal

bi = Bobot ideal

Jadi, jika dihitung diperoleh:

$$\begin{aligned} P &= \frac{40}{1(10)(4)} \times 100\% \\ &= \frac{40}{1(40)} \times 100\% \\ &= \frac{40}{40} \times 100\% \end{aligned}$$

Tabel 8. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
KARTU JOBSCOVER				
1.	Tata letak kartu permainan sistematis	4	4	100%
2.	Tata letak gambar pada kartu permainan tepat	4	4	100%
3.	Kombinasi warna kartu permainan kontras/harmonis	4	4	100%
4.	Warna kartu permainan menarik	4	4	100%
5.	Jenis font yang digunakan pada kartu permainan mudah dibaca	4	4	100%
6.	Tampilan keseluruhan kartu permainan menarik	4	4	100%
7.	Media kartu permainan mudah digunakan	4	4	100%
PANDUAN PERMAINAN				
8.	Jenis font yang dipilih menjadikan panduan menarik	3	4	75%
9.	Ukuran font pada panduan tepat	4	4	100%
10.	Warna panduan perpaduannya telah sesuai	4	4	100%
11.	Desain tampilan panduan menarik	4	4	100%
12.	Penyajian materi dilakukan secara sistematis	3	4	75%
13.	Materi yang disajikan menarik	4	4	100%
14.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	4	100%
15.	Panduan mudah digunakan	4	4	100%
JUMLAH		58	60	97%

Data yang tertera di atas adalah hasil perhitungan yang diperoleh melalui penerapan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase yang dihitung
- Fb = Total bobot frekuensi data
- n = Banyaknya data/subjek
- i = Banyaknya item/soal
- bi = Bobot ideal

Jadi, jika dihitung diperoleh:

$$\begin{aligned} P &= \frac{58}{1(15)(4)} \times 100\% \\ &= \frac{58}{1(60)} \times 100\% \\ &= \frac{58}{60} \times 100\% \\ &= 96,7\% \text{ dibulatkan menjadi } 97\% \end{aligned}$$

Tabel 9. Hasil Analisis Validasi Praktisi/Guru BK

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
1.	Tampilan desain kartu permainan menarik	4	4	100%
2.	Kombinasi warna kartu permainan kontras/harmonis	4	4	100%
3.	Warna kartu menarik	4	4	100%

4.	Pemilihan ilustrasi/gambar tepat	4	4	100%
5.	Jenis tulisan yang dipilih mudah dibaca	3	4	75%
6.	Uraian kalimat yang ada pada kartu mudah dipahami	4	4	100%
7.	Desain tampilan panduan menarik	4	4	100%
8.	Penyajian materi dilakukan secara sistematis	3	4	75%
9.	Isi materi yang disajikan mengenai permainan Kartu Jobscover lengkap	4	4	100%
10.	Isi yang disajikan mengenai ragam profesi lengkap	4	4	100%
11.	Uraian kalimat pada panduan mudah dipahami	4	4	100%
12.	Materi yang disajikan menarik	4	4	100%
13.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	4	100%
14.	Mengembangkan kemampuan Guru BK dengan permainan Kartu Jobscover dalam pemberian referensi karier	3	4	75%
15.	Panduan mudah digunakan	3	4	100%
JUMLAH		56	60	93%

Data yang tertera di atas adalah hasil perhitungan yang diperoleh melalui penerapan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase yang dihitung
- Fb = Total bobot frekuensi data
- n = Banyaknya data/subjek
- i = Banyaknya item/soal
- bi = Bobot ideal

Jadi, jika dihitung diperoleh:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{56}{1(15)(4)} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{1(60)} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{60} \times 100\% \\
 &= 93,3\% \text{ dibulatkan menjadi } 93\%
 \end{aligned}$$

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Coba Terbatas

No.	Pernyataan	Skor Responden												%	
		JSS	NBH	JRN	NAN	DFAA	DA	JAA	FAH	ST	DSR	CR	ASA		Z
1.	Tampilan desain kartu permainan menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
2.	Tampilan desain panduan permainan menarik	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	47
3.	Warna kartu menarik	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	49
4.	Pemilihan gambar menarik	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	49
5.	Jenis huruf yang dipilih mudah dibaca	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	50
6.	Uraian kalimat yang ada pada kartu mudah dipahami	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	46
7.	Uraian kalimat pada panduan mudah dipahami	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	47
8.	Media kartu permainan mudah digunakan	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	51
9.	Desain tampilan panduan menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	50
10.	Penyajian materi dilakukan secara rapi	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	47

11.	Isi materi yang disajikan mengenai permainan Kartu <i>Jobscover</i> lengkap	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	48
12.	Isi yang disajikan mengenai ragam profesi lengkap	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	50
13.	Materi yang disajikan menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	51
14.	Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai ragam profesi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51
15.	Panduan mudah digunakan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
TOTAL		57	60	60	59	59	57	58	57	55	55	54	55	54	740
PERSENTASE														94,8	
														%	

Data yang tertera di atas adalah hasil perhitungan yang diperoleh melalui penerapan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase yang dihitung
- Fb = Total bobot frekuensi data
- n = Banyaknya data/subjek
- i = Banyaknya item/soal
- bi = Bobot ideal

Jadi, jika dihitung diperoleh:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{740}{13(15)(4)} \times 100\% \\
 &= \frac{740}{13(60)} \times 100\% \\
 &= \frac{740}{780} \times 100\% \\
 &= 94,8\% \text{ dibulatkan menjadi } 95\%
 \end{aligned}$$

Penelitian ini akan menghasilkan media permainan kartu *Jobscover* yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi (Guru BK), serta siswa. Hasil kelayakan media permainan kartu *Jobscover* sebagai alat bantu perencanaan karier siswa disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Validasi Kelayakan Media Kartu *Jobscover* untuk Perencanaan Karier Siswa

Validator	Persentase	Kriteria
Materi	100%	Sangat Layak
Media	97%	Sangat Layak
Praktisi/Guru BK	93%	Sangat Layak
Siswa	95%	Sangat Layak

Produk tidak hanya dibuat, tetapi harus diuji kelayakan oleh para ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Peneliti melakukan uji validasi kepada tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi/Guru BK. Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Freddi Sarman, M.Pd., Dosen BK Universitas Jambi. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd., Dosen Program Studi Administrasi Pendidikan di Universitas Jambi pada 9 Januari 2025. Validasi praktisi/Guru BK dilakukan oleh Ibu Mardiana, S.Pd. Gr., guru BK di SMP Negeri 22 Kota Jambi.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan Skala Rating untuk mengetahui kelayakan produk serta untuk mengidentifikasi kekurangan media permainan sebelum dilakukan uji coba terbatas pada siswa. Hasil validasi dari masing-masing ahli menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan yang akan diterapkan pada produk.

Setelah semua tahapan validasi ahli dilakukan dan revisi berdasarkan saran yang disampaikan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba terbatas dengan 13 siswa di SMP

Negeri 22 Kota Jambi. Dalam uji coba ini, siswa diminta untuk memainkan media Kartu *Jobscover* dan memberikan evaluasi. Hasil evaluasi dari siswa menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu mereka memahami perencanaan karier dan meningkatkan motivasi mereka untuk merencanakan masa depan karier.

Media permainan ini terdiri dari kartu berukuran 9 cm x 6 cm yang terbuat dari Kertas *Art Paper* 310 gsm timbal balik. Dilengkapi dengan panduan berukuran A4 yang menjelaskan alur permainan dan karakter yang dibutuhkan untuk profesi tersebut. Uji coba terbatas dilakukan pada 13 siswa di SMP Negeri 22 Kota Jambi, dengan hasil evaluasi positif 95%, menunjukkan media ini layak digunakan untuk perencanaan karier siswa.

Setelah pengembangan produk selesai, Kartu *Jobscover* sebagai media permainan perencanaan karier melewati proses penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi guru BK untuk mengevaluasi keunggulan, keterbatasan, dan kelayakan produk. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sudah baik, dengan saran untuk menyederhanakan penulisan dan meningkatkan kombinasi warna, dengan kelayakan 100%. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa media sudah baik dengan sedikit revisi, memperoleh kelayakan 97%. Validasi praktisi guru BK menyatakan kelayakan 93%, tanpa perlu revisi lebih lanjut. Berdasarkan hasil validasi ini, Kartu *Jobscover* dinyatakan layak untuk diuji coba dengan perbaikan sesuai masukan yang diberikan.

Selanjutnya, uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil siswa yang memainkan Kartu *Jobscover*. Hasil uji coba menunjukkan kelayakan produk sebesar 95%, dengan tanggapan positif dari siswa terhadap media permainan ini sebagai alat bantu perencanaan karier. Evaluasi ini mengonfirmasi bahwa Kartu *Jobscover* sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi materi, dan karakteristik siswa, serta mendukung gaya belajar mereka. Hasil ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa kelayakan media diukur dari kualitas tampilan dan manfaatnya (Arifin dalam Haqiqi, 2017). Kartu *Jobscover* juga memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran yang meliputi kesesuaian tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar (Khuluqo, 2017).

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba terbatas, Kartu *Jobscover* terbukti efektif sebagai media permainan untuk perencanaan karier, layak digunakan sebagai sumber rujukan dalam perencanaan karier siswa SMP.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media permainan Kartu *Jobscover* yang berfungsi sebagai alat bantu perencanaan karier bagi siswa SMP Negeri 22 Kota Jambi. Proses pengembangan melalui lima tahapan utama, yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi, uji coba terbatas, dan pembakuan produk, menghasilkan Kartu *Jobscover* sebagai media yang sangat layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan kelayakan 100% dari ahli materi, 97% dari ahli media, dan 93% dari praktisi guru BK, serta uji coba terbatas pada 13 siswa yang memperoleh kelayakan 95%. Hasil ini mengonfirmasi bahwa Kartu *Jobscover* memenuhi standar kelayakan dan dapat berkontribusi sebagai alat edukatif dalam perencanaan karier.

Meskipun Kartu *Jobscover* telah dinilai layak, masih terdapat beberapa area yang dapat diperbaiki. Untuk itu, disarankan agar Guru BK mengembangkan media ini lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pilihan karier. Pihak sekolah diharapkan mempertimbangkan penggunaan Kartu *Jobscover* dalam kegiatan bimbingan dan konseling sebagai media bantu. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini dalam bentuk aplikasi game online atau versi smartphone untuk meningkatkan aksesibilitasnya. Selain itu, lembaga pendidikan dan pemerintahan diharapkan dapat memanfaatkan Kartu *Jobscover* untuk mendukung perencanaan karier siswa SMP secara lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rasimin dan Bapak Muhammad Zulfikar, selaku dosen pembimbing penelitian, serta kepada peserta didik kelas IX SMP Negeri

22 Kota Jambi yang menjadi subjek penelitian ini, atas waktu dan bantuan yang telah diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat waktu. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada kelompok yang bertanggung jawab atas pengumpulan informasi hingga penelitian ini selesai, serta kepada tim jurnal atas dukungannya.

Daftar Rujukan

- Aisyah, S., Putera, D. B. R. A., & Hadi, W. P. (2022). Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Permainan Kartu Uno Kimia Unsur Terhadap Respon Siswa Di Lingkungan Pondok Pesantren. *UNESA Journal of Chemical Education*, 11(2), 130–135. <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n2.p130-135>
- Arfiana, R., Nanang, Iqnatia, & Afakh. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 52–62. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2717>
- Azwar, B., Rizal, S., & Maemunah, M. (2023). Perencanaan Karir Siswa Dengan Layanan Bimbingan Konseling di Kelas X di SMA Negeri 2 Rejang Lebong. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 88–95. <https://doi.org/10.33084/suluh.v8i2.4547>
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (n.d.). Retrieved June 9, 2024, from <https://www.bps.go.id/id>
- Bagaskara, A. P., & Rosada, U. D. . (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X Ips 2 Sma N 1 Pleret. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 4(2), 75-85. <https://doi.org/10.51212/sel.v4i2.63>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Cosimini, M. J., & Collins, J. (2023). Card and board game design for medical education: length and complexity considerations. *Korean Journal of Medical Education*, 35(3), 291–296. <https://doi.org/10.3946/kjme.2023.267>
- Hidayat, D. R., Cahyawulan, W., & Alfian, R. (2019). *Karier: Teori dan Aplikasi dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif* (1st ed.). Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Kasan, I. A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir Di Kelas X Sma Negeri 1 Tilamuta. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–89. <https://doi.org/10.24903/pm.v7i2.1111>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>
- Kuznetsov, M. Yu., & Sokolov, O. S. (2023). Unemployment: Types, Causes, Socio-Economic Consequences. *Vestnik BIST (Bashkir Institute of Social Technologies)*, 2(59), 123–127. <https://doi.org/10.47598/2078-9025-2023-2-59-123-127>
- Latif Mahmudi, W., Luthfi, F., Teknik Sipil Politeknik Negeri Semarang, J., BMT Airlangga Bakti Persada Jln Soedarto, K., & Semarang, T. (2020). KEBENARAN ILMIAH (PERSPEKTIF ILMU EKONOMI ISLAM). In *ORBITH* (Vol. 16, Issue 2).
- Lobo, V. S., & Shivshankar Bhat, K. (2022). Media and Youth Audience – A Comprehensive Review. *International Journal of Case Studies in Business, IT, and Education*, 213–248. <https://doi.org/10.47992/IJCSBE.2581.6942.0192>
- Mirawati. (2018). Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Dan Kekompakan Kelompok Dalam Memantapkan Perencanaan Karir Siswa SMA Budi Agung Medan. *JURNAL PSIKOLOGI KOGNISI*, 3(1).
- Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika MTS. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 359–373. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i3.5282>
- Prescod, D., Gilfillan, B., Belser, C., Orndorff, R., & Ishler, M. (2019). Career decision-making for undergraduates enrolled in career planning courses. *College Quarterly*, 22(2). <http://collegequarterly.ca/2019-vol22-num02-spring/career-decision-making.html>

- Rahayu, M. N. M., & Novita, M. P. (2024). Peningkatan Orientasi Masa Depan Remaja Sma Dengan Pelatihan “Aku Dan Masa Depan.” *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.24246/jms.v4i22023p139-148>
- Rahim, M., Hulukati, W., & Madina, R. (2021). Bimbingan Karir bagi Anak Usia Dini. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 2(2), 93–100. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v2i2.791>
- Sahputri, A. K. (2024). *Pengembangan Monobiling Karier Dalam Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi Untuk Peserta Didik di SMP N 7 Muaro Jambi*. Skripsi sarjana, Universitas Jambi.
- Sharf, R. S. (2013). *Applying Career Development Theory to Counseling*.
- Sutja, A., Emosda, Herlambang, S., & Nelyahardi. (2017). *Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Wahana Resolusi.
- Widyasari, T., & Mukayati, L. (2021). Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah. *Al-Isyraf Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 3(2).
- Wulandari, R., Shofiyah, N., & Kurniawan, M. I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Kolaboratif Calon Guru Ipa Pada Perkuliahan Blended Learning Berbasis Multikultural. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 258. <https://doi.org/10.20527/quantum.v13i2.14168>
- Zulfitri, Y., Aryani, F., & Buchori, S. (2023). Development of the career success cards to improve the career maturity of senior high school students. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 62. <https://doi.org/10.26858/jppk.v0i0.39671>

Competing interests:

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