

## Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Liya Husna Risqiyain\*, Edi Purwanta

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta,  
Jl. Colombo No.1, Sleman, Yogyakarta, Indonesia 55281

\*Penulis koresponden, *e-mail*: liyha.mocada@gmail.com

Artikel diterima: 10 April 2019; direvisi: 16 Juli 2019; disetujui: 22 Juli 2019

**Abstract:** Adolescence is a crucial phase of life where individuals need to choose a particular career. In choosing a career, many individuals experience problems. This study aims to: (1) create an interactive multimedia product containing career information to improve vocational high school students' career maturity; (2) reveal the quality of interactive multimedia containing career information in improving vocational high school students' career; and (3) understand the effectiveness of interactive multimedia containing career information in improving vocational high school students' career maturity. This research development referred to Borg & Gall's development research. In the feasibility stage, data collection was conducted by distributing multimedia feasibility test questionnaires to media experts and material experts; assessment questionnaires to students; and career maturity scale. Results indicated that the use of interactive multimedia containing career information effectively increased vocational high school students' career maturity.

**Keywords:** career information services; interactive multimedia; career maturity

**Abstrak:** Masa remaja merupakan fase kehidupan yang sangat penting dimana individu perlu menetapkan pilihannya pada suatu karier tertentu. Dalam memilih karier, banyak individu mengalami permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif yang berisi informasi karier untuk meningkatkan kematangan karier siswa sekolah menengah kejuruan (SMK); (2) mengungkap kualitas kelayakan multimedia interaktif yang berisi informasi karier untuk meningkatkan kematangan karier siswa SMK; dan (3) mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang berisi informasi karier untuk meningkatkan kematangan karier siswa SMK. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah penelitian pengembangan Borg & Gall. Pada tahap uji kelayakan, pengumpulan data dilakukan dengan menyebar angket uji kelayakan multimedia kepada ahli media; ahli materi; dan angket penilaian untuk siswa serta skala kematangan karier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif informasi karier efektif meningkatkan kematangan karier siswa SMK.

**Kata kunci:** layanan informasi karier; multimedia interaktif; kematangan karier

### PENDAHULUAN

Kematangan karier merupakan bagian terpenting yang harus dimiliki oleh siswa guna menunjang keberhasilan karier masa depannya. Siswa yang memiliki kematangan karier cenderung memiliki lebih banyak informasi karier, memiliki kemandirian dan mampu mempertimbangkan segala tindakan yang akan dilakukan untuk masa depannya (Liu dkk., 2017; Themba dkk., 2012). Kematangan karier merupakan keberhasilan individu dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karier yang khas pada tahap perkembangan tertentu (Winkel & Hastuti, 2005). Proses kematangan karier diawali dengan perkembangan rasa ingin tahu dan penggalan informasi. Hal ini akan mengarah kepada perkembangan

minat dan konsep diri individu yang dihasilkan dari kemampuan untuk merencanakan kariernya (Creed & Patton, 2003; Saraswati & Ratnaningsih, 2017). Hal yang terpenting dalam perkembangan karier adalah konsep kematangan karier (Fuhrmann, 1990). Siswa yang tidak mencapai kematangan karier dapat mengalami masalah dalam kariernya. Permasalahan tersebut antara lain siswa merasa ragu dalam membuat pilihan karier dan siswa tidak bisa membuat keputusan karier. Ciri siswa yang memiliki kematangan karier adalah: mampu meningkatkan pengetahuan diri; meningkatnya pengetahuan tentang pekerjaan; memiliki kemampuan memilih pekerjaan (Talib dkk., 2016) dan mampu meningkatkan kemampuan untuk merencanakan karier yang diharapkan (Crites, 1973). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa kematangan karier siswa sangat penting dan perlu dimiliki oleh setiap siswa untuk menentukan arah karier masa depan.

Masa remaja merupakan proses yang menentukan untuk kehidupan di masa depan, karena perilaku dan aktivitas yang dilakukan pada masa remaja menjadi titik awal dalam mengukir kehidupan di masa mendatang (Shidiq & Raharjo, 2018). Siswa SMK berada pada tahap eksplorasi dalam perkembangan kariernya. Siswa berusaha untuk memperoleh informasi mengenai dunia kerja, juga memanfaatkan kesempatan dan sumber informasi yang potensial untuk mengeksplorasi dunia kerja berdasarkan pilihan keahlian. Eksplorasi karier merupakan keseluruhan aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang diri dan lingkungan kariernya (Taveira & Moreno, 2003). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa masa remaja menjadi penentu untuk seorang individu dalam memutuskan karier masa depan.

Layanan informasi karier memberikan informasi kepada siswa untuk memilih apa yang ingin dipilih dalam pendidikan dan pekerjaan supaya memiliki pilihan yang jelas untuk mencapai tujuan. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan cita-cita pada pengambilan keputusan karier (Hidayati, 2015; Muttaqin dkk., 2017). Kurangnya pemahaman informasi karier akan menyebabkan siswa belum siap atau belum matang dalam memutuskan karier masa depan (Kosine dkk., 2008).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan bagian dari dunia modern (Saba, 2009). Perkembangan teknologi dikembangkan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan proses layanan BK adalah dengan penggunaan media (Ampa, 2015). Guru BK diharapkan mampu untuk memanfaatkan penggunaan media untuk memudahkan perluasan akses dalam memberikan layanan BK (Alhadi dkk., 2016; Falah, 2016; Triyono & Febriani, 2018). Terdapat beberapa cara yang telah dilakukan untuk meningkatkan kematangan karier dengan menggunakan media, salah satunya adalah penggunaan media komik. Hal tersebut dirasa menarik untuk diberikan kepada siswa karena sifatnya yang mudah dipahami dan lucu untuk dibaca (Cahyawulan dkk., 2014).

Cara lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kematangan karier adalah layanan BK berbasis kecakapan hidup (Lestari, 2017). Selain itu bisa juga dengan meningkatkan efikasi diri akademik, siswa yang memiliki efikasi diri akademik yang tinggi lebih mempunyai kepercayaan diri untuk menentukan pekerjaan di masa depan (Saraswati & Ratnaningsih, 2017). Penerapan konseling juga mampu untuk meningkatkan kematangan karier yakni dengan menerapkan konseling karier Holland dengan teknik *modeling* mampu untuk meningkatkan kematangan karier siswa (Ardana dkk., 2014).

Berdasarkan paparan di atas, kematangan karier dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan multimedia BK. Siswa SMK sudah selayaknya memiliki kematangan karier untuk menunjang masa depan sesuai dengan keputusan kariernya. Pengembangan multimedia interaktif informasi karier bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan media dan mengetahui keefektifan multimedia yang dikembangkan untuk meningkatkan kematangan karier.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)*. Tahap penelitian pengembangan ini menggunakan adopsi dari Borg & Gall. Instrumen yang digunakan adalah: angket kuesioner ahli media; angket kuesioner ahli materi; dan angket kuesioner uji lapangan serta skala kematangan karier yang terdiri dari 32 butir pernyataan yang valid dan reliabel. Proses validasi skala menggunakan *expert judgement*.

Tahap pengembangan produk dilakukan dengan membuat kompetensi dasar yang sejalan dengan indikator yang akan dicapai serta pembuatan *flowchart* dan *storyboard* untuk memudahkan pembuatan multimedia. Pada tahap pengembangan juga disiapkan materi yang akan disajikan pada multimedia. Isi materi mengenai berbagai jenis pekerjaan yang terdiri dari: tugas pekerjaan; kemampuan yang dibutuhkan (bahasa dan teknologi); serta alat yang digunakan; kondisi lingkungan pekerjaan; kegiatan kerja; gaya kerja; nilai kerja; konteks kerja serta gaji.

Pada tahap uji kelayakan produk, langkah yang dilaksanakan adalah: penilaian ahli media dan ahli materi serta penilaian dari calon pengguna, yakni siswa. Pada tahap uji kelayakan dilakukan revisi berdasarkan saran para ahli dan saran siswa pada uji lapangan awal dan uji lapangan utama agar multimedia yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Setelah direvisi, produk sudah bisa diujikan melalui uji lapangan operasional yang dilakukan pada 32 siswa. Berdasarkan hasil uji coba produk akhir lapangan operasional, produk akhir layak untuk didesiminasikan atau disebar.

Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk multimedia yang dikembangkan. Perhitungan instrumen penilaian produk menggunakan empat kriteria interpretasi yaitu: (1) nilai 76–100 kategori sangat baik; (2) nilai 51–75 kategori baik; (3) nilai 26–50 kategori cukup; (4) nilai kurang dari 26 kategori kurang baik. Untuk mengukur uji keefektifan meningkatkan kematangan karier siswa, digunakan rumus perhitungan *gain score* dengan tiga kriteria interpretasi yaitu: (1)  $g \geq 0,7$  kategori tinggi; (2)  $0,3 \geq g < 0,7$  kategori sedang; (3)  $g < 0,3$  kategori rendah. Data yang bersifat verbal yakni berupa saran, baik dari ahli media, ahli materi maupun pendapat siswa akan dideskripsikan sebagai bahan pendukung untuk menarik kesimpulan sehingga memberikan gambaran yang jelas.

## HASIL

Multimedia yang dikembangkan merupakan kombinasi dari beberapa media seperti; teks; gambar; dan video yang biasa dikenal dengan sebutan multimedia interaktif. Produk yang dihasilkan berbentuk *compact disk* yang menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 dan Adobe Aftereffect CS 6. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi masuk pada kategori yang sangat memuaskan dengan nilai 89,47 dari ahli media dan nilai 85 dari ahli materi. Kedua penilaian tersebut masuk pada kriteria nilai 76–100 yang termasuk pada kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut dapat dimaknai bahwa layanan informasi karier berbasis multimedia interaktif layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

Setelah mendapat penilaian dari para ahli, dilakukan uji coba lapangan melalui tiga tahapan. Hasil penilaian dari ketiga tahapan tersebut menunjukkan multimedia yang dikembangkan masuk pada kategori sangat baik dengan rincian nilai sebagai berikut: (1) lapangan awal memperoleh nilai 92,06; (2) lapangan utama memperoleh nilai 94,89 dan; (3) lapangan operasional memperoleh nilai 95,34. Hasil tersebut dapat dimaknai bahwa kualitas layanan informasi karier berbasis multimedia interaktif sangat layak digunakan untuk membantu siswa dalam memperoleh informasi karier.

Setelah mendapat penilaian dari para ahli dan siswa, keefektifan multimedia untuk meningkatkan kematangan karier siswa diuji. Subjek yang dilibatkan untuk menguji keefektifan multimedia sebanyak 32 siswa. Proses dalam menguji keefektifan ini dengan memberikan skala kematangan karier yang sudah divalidasi oleh *expert judgement*. Subjek diminta untuk mengisi skala kematangan karier terlebih dahulu sebelum menggunakan multimedia, hal ini dilakukan dalam rangka *pretest*. Setelah selesai mengisi skala, subjek kemudian diminta menggunakan multimedia yang sudah disiapkan di komputer masing-masing. Setelah subjek selesai memahami informasi karier, subjek diminta mengisi skala kematangan karier lagi dalam rangka *posttest*. Dari hasil *pretest* dan *posttest*, rata-rata kematangan karier subjek mengalami kenaikan sekitar 0,67%. Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif menggunakan rumus *gain score* diperoleh hasil 0,78 yang termasuk pada kategori tinggi, sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan layanan informasi karier berbasis multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan kematangan karier subjek. Rata-rata subjek memberi tanggapan bahwa mereka merasa senang karena multimedia ini sangat membantu untuk menambah wawasan mengenai informasi pekerjaan.

## PEMBAHASAN

Peran guru BK dalam memberikan informasi karier sangat dibutuhkan oleh siswa (Adebowale, 2014), oleh sebab itu agar proses pemberian informasi karier berjalan lebih efektif, guru BK diharapkan mampu meningkatkan kompetensi dengan menggunakan media (Putranti & Safitri, 2017). Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan calon pengguna, kualitas kelayakan multimedia yang dikembangkan masuk pada kategori tinggi. Bahasa yang mudah digunakan; tampilan yang menarik; dan kemudahan dalam pengoperasian media merupakan unsur yang menjadikan media masuk pada kategori layak digunakan (Baharuddin, 2017; Ditama, 2015; Wahyuni, 2017). Perpaduan teks; video; dan audio yang menarik menjadikan nuansa layanan berbeda dan dapat membuat siswa tertarik (Chungson, 2015; Weddel, 2009).

Isi materi dan kelengkapan materi merupakan suatu hal yang sangat penting dan perlu dipertimbangan dalam pengembangan media (Setiawan, 2016). Semakin lengkap informasi yang diberikan, semakin siswa memahami dan memiliki tambahan wawasan yang bermanfaat untuk persiapan karier dalam memasuki dunia kerja yang sesuai dengan keinginan mereka (Tas'adi & Sisrazeni, 2017). Lengkapnya informasi dalam multimedia yang dikembangkan merupakan salah satu faktor yang membuat multimedia memiliki nilai kelayakan tinggi.

Faktor lain yang membuat multimedia memiliki nilai kelayakan yang tinggi adalah kemudahan penggunaannya. Multimedia yang mudah dioperasikan oleh siswa bisa menjadikan ilmu pengetahuan lebih efisien untuk disampaikan melalui stimulus multimedia (Malik & Agarwal, 2012). Media dapat menghasilkan stimulus visual yang menghasilkan hasil pemahaman yang lebih untuk tugas-tugas seperti mengingat; mengenali; serta menghubungkan fakta dan konsep (Azhar, 2017).

Hasil dari perhitungan *gain score* menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif informasi karier efektif digunakan oleh siswa SMK. Penggunaan multimedia interaktif informasi karier dinilai efektif karena mampu meningkatkan pengetahuan; keterampilan; dan peningkatan kualitas maupun hasil layanan yang diberikan (Praheto dkk., 2017; Sobarna, 2014). Adanya perubahan sikap positif yang terjadi pada siswa juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memiliki pengaruh besar yang menjadikan siswa termotivasi dalam mengikuti proses layanan yang diberikan (Leow & Neo, 2014; Prasatiawan, 2017).

Faktor lain yang menyebabkan multimedia menarik adalah suasana yang bervariasi, hal ini dikarenakan selama ini layanan dilaksanakan secara manual (Sudarmanto dkk., 2006). Hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang sangat antusias dalam proses pelaksanaan layanan menggunakan multimedia yang dikembangkan (Abidin dkk., 2013). Keefektifan multimedia interaktif informasi karier yang dikembangkan masuk dalam kategori tinggi disebabkan adanya metode yang berbeda dari metode yang biasanya digunakan dalam memberikan layanan. Guru BK yang menggunakan metode bervariasi dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam memahami layanan yang diberikan (Hidayati, 2015).

Keberhasilan layanan bimbingan karier juga dipengaruhi keterlibatan orangtua. Hal ini dikarenakan dukungan orangtua dalam bimbingan karier adalah bagian dari upaya untuk memfasilitasi pilihan karier siswa (Purwanta, 2012). Dukungan orangtua sangat penting dalam pengambilan keputusan karier karena adanya pengaruh yang kuat dari orangtua kepada anak dalam memilih dan memutuskan karier masa depan (Herin & Sawitri, 2017). Kolaborasi antara: guru BK; orangtua; dan personil sekolah akan membuat siswa mampu memperoleh informasi secara lebih luas tentang pilihan kariernya dan akan menunjang karier masa depannya.

## SIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif informasi karier untuk meningkatkan kematangan karier siswa SMK yang dikembangkan dengan mengadopsi langkah-langkah dari Borg & Gall terbukti tepat; menarik; dan mudah untuk digunakan siswa SMK. Produk yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru BK untuk meningkatkan kematangan karier siswa SMK.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Abidin, M. M., Purnama, B. E., & Nugroho, G. K. (2013). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(3).
- Adebowale, O. (2014). Career Information Processing Strategies of Secondary School Students in Osun State (Nigeria). *Inkanyiso: Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(1), 66–76.
- Alhadi, S., Supriyanto, A., & Dina, D. A. M. (2016). Media in Guidance and Counseling Services: A Tool and Innovation for School Counselor. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.23916/schoulid.v1i1.35.6-11>
- Ampa, A. T. (2015). The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*, 8(12), 56–62.
- Ardana, I. N. S., Dharsana, I. K., & Suranata, K. (2014). Penerapan Konseling Karir Holland dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 115–126.
- Cahyawulan, W., Hanim, W., & Herdi, H. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Komik dalam Layanan Informasi Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas VIII di SMP Labschool Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 143–149.
- Chungson, K. (2015). How to Choose A ‘Good’ Art Textbook? *Journal of Art Education*, 42, 53–75. <https://doi.org/10.35657/jae.2015.42.0.003>
- Creed, P. A., & Patton, W. (2003). Predicting Two Components of Career Maturity in School Based Adolescents. *Journal of Career Development*, 29(4), 277–290.
- Crites, J. O. (1973). *Theory and Research Handbook for The Career Maturity Inventory*. Monterey, CA: CTB/McGraw Hill.
- Ditama, V. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program Adobe Flash untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI*.
- Falah, N. (2016). Peningkatan Layanan Bimbingan dan Konseling Melalui Pelatihan Pembuatan Media Bimbingan pada Konselor Sekolah di MAN Lab. UIN Yogyakarta. *HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 13(1), 59–85.
- Fuhrmann, B. S. (1990). *Adolescence, Adolescents*. Glenview, IL: Scott, Foresman. Little, Brown.
- Herin, M., & Sawitri, D. R. (2017). Dukungan Orang Tua dan Kematangan Karir pada Siswa SMK Program Keahlian Tata Boga. *Empati*, 6(1), 301–306.
- Hidayati, R. (2015). Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik dalam Meningkatkan Pemahaman Karir. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1).
- Kosine, N. R., Steger, M. F., & Duncan, S. (2008). Purpose-Centered Career Development: A Strengths-Based Approach to Finding Meaning and Purpose in Careers. *Professional School Counseling*, 12(2), 2156759X0801200209.
- Leow, F.-T., & Neo, M. (2014). Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in A Malaysian University. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 13(2), 99–110.
- Lestari, I. (2017). Meningkatkan Kematangan Karir Remaja Melalui Bimbingan Karir Berbasis Life Skills. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Liu, Y., Peng, K. Z., Mao, Y., & Wong, C.-S. (2017). Different Forms of Relationships between Vocational Interests and Career Maturity in Chinese Context. *Journal of Career Development*, 44(5), 425–439.
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of Multimedia as A New Educational Technology Tool-A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(5), 468.
- Muttaqin, R., Wagimin, W., & Tadjri, I. (2017). Keefektifan Layanan Informasi Karier Berbantuan Video Interaktif dan Live Modeling untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 174–179.
- Praheto, B. E., Andayani, A., Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di PGSD. Dalam *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1).

- Prasetiawan, H. (2017). Optimalisasi Multimedia dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. Dalam *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (Vol. 1, hal. 199–204).
- Purwanta, E. (2012). Faktor yang Memengaruhi Eksplorasi Karier Siswa SLTP. *Cakrawala Pendidikan*, 31(2), 228–243.
- Putranti, D., & Safitri, N. E. (2017). Peningkatan Kompetensi Guru BK/Konselor dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karir di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam *Seminar Nasional Pendidikan 2017 (SNP 2017)* (hal. 40–46). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Saba, A. (2009). *Benefits of Technology Integration in Education*.
- Saraswati, A., & Ratnaningsih, I. Z. (2017). Hubungan antara Efikasi Diri Akademik dengan Kematangan Karir pada Siswa Kelas XI SMK N 11 Semarang. *Empati*, 5(3), 430–434.
- Setiawan, A. (2016). *Pengembangan Paket Layanan Informasi Karier mengenai Profesi Berbasis Multimedia Interaktif bagi Siswa SMA*. Universitas Negeri Malang.
- Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran Pendidikan Karakter di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 176–187.
- Sobarna, E. (2014). Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Tutorial Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Manusia. *EDUTECH*, 13(3), 386–399. <https://doi.org/10.17509/edutech.v13i3.3092>
- Sudarmanto, D., KS, Y. W., & Ekawati, Y. (2006). Multimedia Interaktif Sebuah Terobosan Pembelajaran Paket B. *Jurnal Ilmiah Visi*, 1(1), 46–56.
- Talib, J. B. A., Mohamad, Z., & Wahab, N. A. (2016). Career Self-Efficacy and Career Maturity Contributions on Career Planning Abilities among Youths. *Social Sciences (Pakistan)*, 11(22), 5482–5487. <https://doi.org/10.3923/sscience.2016.5482.5487>
- Tas'adi, R., & Sisrazeni, S. (2017). Pengembangan Modul Layanan Informasi Karier di SMK untuk Persiapan Memasuki Dunia Kerja. Dalam *PROCEEDING IAIN Batusangkar* (hal. 176–189).
- Taveira, M. D. C., & Moreno, M. L. R. (2003). Guidance Theory and Practice: The Status of Career Exploration. *British Journal of Guidance and Counselling*, 31(2), 189–208.
- Themba, M. A., Coetzee, M., & Oosthuizen, R. M. (2012). Exploring Sociodemographic Differences in Career Maturity in The South African Military. *South African Journal of Labour Relations*, 36(1), 8–30.
- Triyono, T., & Febriani, R. D. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi oleh Guru Bimbingan dan Konseling. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 74–83.
- Wahyuni, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Compact Disc Interactive (CD-I) Berbasis Video Scribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer pada Mata Pelajaran TKB Kelas X Tav Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2).
- Weddel, K. S. (2009). How to Choose a Good ESL Textbook. *Northern Colorado Professional Development Center*, 1–14.
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Media Abadi.