

Penerapan Media Career Navigation Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pilihan Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Magelang

Siti Nurohimah *¹

Sugiyadi ²

Mudji Suprijatno ³

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Magelang

³ SMP Negeri 13 Kota Magelang

*e-mail: sitinurohimah079@gmail.com ¹, sugiyadi@unimma.ac.id ², muji.suprijatno69@gmail.com ³

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media *Career Navigation* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IX SMP Negeri 13 Kota Magelang terkait pilihan karir. Metode pengabdian yang digunakan adalah metode tindakan (action research) yang melibatkan siswa kelas IX yang dipilih secara purposif. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes pemahaman karir. Hasil penerapan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap pilihan karir setelah penerapan media *Career Navigation*. Media ini terbukti efektif membantu siswa mengenali minat, bakat, dan potensi diri mereka, serta memahami berbagai alternatif karir yang sesuai. Implikasi pengabdian ini menunjukkan bahwa media *Career Navigation* dapat diintegrasikan dalam program bimbingan karir untuk mendukung pengambilan keputusan karir siswa secara lebih optimal.

Kata kunci: *Career Navigation, Pemahaman karir, Pilihan Karir, Siswa kelas IX, SMP Negeri 13 Magelang*

Abstract

This service aims to examine implementation of the Career Navigation media in improving the career decision-making understanding of ninth-grade students at SMP Negeri 13 Magelang. The community service method used is the action research method which involves class IX students who are selected purposively. Data were collected using a validated career understanding test instrument. The results indicated a significant improvement in students' understanding of career options after the implementation of the Career Navigation media. This media proved effective in helping students identify their interests, talents, and potential, as well as understand various career alternatives suited to them. The findings suggest that Career Navigation media can be integrated into career guidance programs to support students in making more informed career decisions.

Keywords: *Career navigation, career understanding, career choices, ninth-grade students, SMP negeri 13 Magelang*

PENDAHULUAN

Pendekatan media *Career Navigation* yang dirancang untuk siswa seperti permainan ular tangga. Media ini mengedepankan konsep hybrid yang memungkinkan siswa mengeksplorasi karir melalui dua pendekatan, yaitu digital dan konvensional. *Career Navigation* berbasis konvensional berupa permainan ular tangga yang dapat dimainkan bersama siswa dikelas. Permainan ini dilengkapi fitur utama, seperti tes psikologi sederhana untuk mengidentifikasi minat, bakat, dan potensi siswa melalui website, simulasi pekerjaan yang menghadirkan video atau skenario interaktif, serta panduan jalur pendidikan yang memberikan informasi tentang jurusan dan institusi pendidikan sesuai karir yang diminati. Selain itu, aplikasi ini menyediakan fitur rapor perkembangan yang memantau hasil eksplorasi siswa, memudahkan guru BK dalam memberikan arahan lebih lanjut. (Dantes et al., 2024)

Sebagai pelengkap, permainan ular tangga bertema karir digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong interaksi langsung di kelas. Papan permainan ini dirancang khusus dengan kotak-kotak yang berisi pertanyaan, tantangan, atau informasi terkait karir, seperti deskripsi singkat tentang pekerjaan tertentu atau langkah-langkah mencapai tujuan karir. Permainan ini juga memuat elemen motivasi, di mana tangga mewakili

jalur cepat yang didapatkan dengan jawaban benar, sementara ular menggambarkan hambatan seperti kurangnya perencanaan karir. (Zulham et al., 2023)

Kedua pendekatan ini saling melengkapi. Media berbasis teknologi memungkinkan siswa belajar secara mandiri, sementara permainan ular tangga menciptakan diskusi interaktif di kelas. Informasi yang diperoleh dari dapat digunakan sebagai dasar diskusi dalam permainan, sehingga siswa tidak hanya belajar dari pengalaman pribadi tetapi juga dari teman-teman mereka. Dalam implementasinya, guru BK mendapatkan pelatihan khusus untuk menggunakan website tes minat bakat dan memfasilitasi permainan ular tangga bertema karir. Kegiatan ini melibatkan sesi interaktif di mana siswa mencoba kedua pendekatan tersebut, serta pendampingan personal untuk memberikan arahan berdasarkan hasil asesmen dan interaksi siswa dengan media. (Pokhrel, 2024)

Melalui kombinasi teknologi modern dan media konvensional ini, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang karir, menjadi lebih percaya diri dalam menentukan pilihan pendidikan dan karir, serta mampu melihat potensi diri dengan lebih jelas. Guru BK juga mendapatkan manfaat berupa efisiensi dalam memberikan bimbingan yang lebih terstruktur dan terfokus. Dengan pendekatan ini, media *Career Navigation* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam membantu siswa menghadapi tantangan perencanaan karir. (Amin et al., 2024)

Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX SMP Negeri 13 Kota Magelang mengenai karir melalui penerapan media *Career Navigation*. Media ini dirancang untuk membantu siswa mengenali minat, bakat, dan potensi diri mereka sehingga dapat mengambil keputusan pendidikan dan karir yang lebih tepat sesuai dengan karakteristik pribadi. Pengabdian ini juga bertujuan untuk mengatasi permasalahan keterbatasan waktu pendampingan guru BK serta kurangnya media pembelajaran karir yang interaktif dan efektif. (Saman & Latif, 2024)

Secara khusus, pengabdian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan dan mengimplementasikan media *Career Navigation* sebagai alat bantu bimbingan karir berbasis teknologi dan konvensional, (2) meningkatkan kompetensi guru BK dalam menggunakan teknologi untuk mendukung program bimbingan karir, dan (3) menganalisis dampak penggunaan media tersebut terhadap pemahaman siswa mengenai pilihan karir, yang diukur melalui hasil tes pretest dan posttest. Selain itu, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menyediakan pendekatan inovatif dan praktis bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas bimbingan karir.

Pengabdian ini memberikan manfaat signifikan bagi siswa, guru BK, dan institusi sekolah, terutama dalam upaya meningkatkan kualitas bimbingan karir. Bagi siswa, pengabdian ini bermanfaat dalam membantu mereka memahami minat, bakat, dan potensi diri, sehingga dapat mengambil keputusan karir yang lebih sesuai dengan karakteristik individu. Dengan memanfaatkan media *Career Navigation*, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai pilihan karir melalui pendekatan interaktif yang menarik. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membangun kesadaran tentang pentingnya perencanaan karir sejak dini.

Bagi guru BK, pengabdian ini memberikan manfaat dalam bentuk peningkatan kompetensi profesional. Pelatihan yang diberikan selama implementasi media *Career Navigation* membantu guru memanfaatkan teknologi dalam proses bimbingan, sehingga mereka dapat memberikan pelayanan yang lebih efisien dan efektif. Guru juga mendapatkan pengalaman baru dalam menggunakan alat bantu berbasis teknologi dan konvensional secara sinergis, yang dapat diterapkan dalam kegiatan bimbingan lainnya di masa depan.

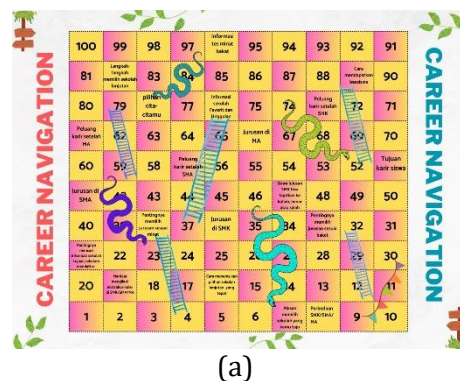
Manfaat lain dari pengabdian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Media *Career Navigation* yang dirancang dalam pengabdian ini dapat digunakan tidak hanya di SMP Negeri 13 Kota Magelang, tetapi juga di sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa. Media ini dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan waktu konsultasi dan meningkatkan kualitas informasi karir yang diberikan kepada siswa. Dengan adanya media ini, institusi sekolah memiliki alat bantu yang dapat diintegrasikan ke dalam program bimbingan secara berkelanjutan.

Pengabdian ini juga memberikan manfaat akademis dalam bentuk kontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang pendidikan dan bimbingan konseling. Pendekatan hybrid yang menggabungkan teknologi dan metode konvensional memberikan perspektif baru dalam merancang media bimbingan yang lebih efektif. Hasil pengabdian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan metode serupa atau memperluas cakupan media bimbingan karir untuk jenjang pendidikan yang berbeda.

Secara keseluruhan, manfaat pengabdian ini tidak hanya terbatas pada peningkatan pemahaman siswa mengenai karir, tetapi juga mencakup pemberdayaan guru, inovasi media pembelajaran, serta pengayaan literatur akademis. Dengan pendekatan yang terintegrasi dan berbasis kebutuhan, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang, baik dalam membantu siswa menentukan jalur pendidikan dan karir yang sesuai, maupun dalam mendukung sekolah untuk meningkatkan kualitas bimbingan karir secara keseluruhan.

METODE

Pembahasan dari implementasi media *Career Navigation* di SMP Negeri 13 Kota Magelang menunjukkan keberhasilan pendekatan hybrid dalam meningkatkan pemahaman karir siswa. Media ini dirancang untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi, seperti kurangnya pemahaman siswa mengenai minat dan bakat, minimnya informasi karir yang relevan, dan keterbatasan waktu guru BK dalam memberikan bimbingan personal. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat beberapa poin penting yang dapat dijadikan bahan analisis. (Farhan et al., 2024)



(a)
Gambar 1. Desain Media BK

Pertama, penggunaan permainan berbasis teknologi terbukti memberikan solusi efektif dalam membantu siswa mengenali minat dan potensi mereka. Fitur tes psikologi sederhana memungkinkan siswa mengeksplorasi preferensi karir secara mandiri, sedangkan informasi jalur pendidikan dan simulasi pekerjaan memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai langkah yang perlu diambil untuk mencapai karir tertentu. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan karir dari Super yang menekankan pentingnya eksplorasi pada tahap pertumbuhan (growth stage), di mana siswa perlu memahami keterkaitan antara kemampuan pribadi dan tuntutan pekerjaan. (Yuniastuti et al., 2021)

Kedua, media berbasis permainan ular tangga bertema karir memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini berhasil mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus mendorong diskusi kelompok yang produktif. Elemen motivasi seperti tangga dan ular menciptakan simulasi tantangan dan peluang yang relevan dengan realitas perencanaan karir, sehingga siswa dapat belajar mengenai pentingnya strategi dan persiapan. Hal ini mendukung teori pembelajaran sosial Bandura, di mana interaksi sosial dapat memengaruhi pemahaman dan pengambilan keputusan siswa. (Kurniawan, n.d.)

Ketiga, pelatihan yang diberikan kepada guru BK meningkatkan kapasitas mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu bimbingan. Guru yang sebelumnya jarang menggunakan media berbasis teknologi kini mampu mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam sesi konseling. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan berupa pelatihan dan pendampingan dapat meningkatkan efektivitas program bimbingan, sejalan dengan konsep *professional development* yang menekankan perlunya pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan.(Fitria & Yudhawati, 2018)

Namun, pembahasan juga mencatat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Meskipun media *Career Navigation* memberikan dampak positif, penggunaannya memerlukan perangkat teknologi yang memadai serta dukungan infrastruktur, seperti koneksi internet yang stabil. Selain itu, perlu ada pengawasan lebih lanjut untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memanfaatkan media ini secara optimal di luar sesi bimbingan formal. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah, guru, dan orang tua menjadi penting untuk mendukung keberlanjutan program ini.(Saputro, 2019)

Secara keseluruhan, implementasi media *Career Navigation* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa mengenai karir, tetapi juga memperkenalkan inovasi dalam metode bimbingan di sekolah. Kombinasi teknologi interaktif dan media konvensional seperti permainan ular tangga memberikan pendekatan yang seimbang antara eksplorasi individu dan diskusi kelompok. Pembahasan ini menggarisbawahi pentingnya inovasi yang adaptif dalam bimbingan karir, khususnya untuk menjawab kebutuhan siswa yang semakin kompleks di era digital. Hasil yang diperoleh dapat menjadi acuan bagi sekolah lain dalam mengembangkan program bimbingan karir berbasis teknologi.(Palu, 2023)

Pengabdian ini menggunakan metode pengabdian tindakan (action research) yang melibatkan serangkaian langkah sistematis untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi, mengimplementasikan, dan mengevaluasi hasil. Pendekatan ini dipilih karena relevansinya dalam mengatasi permasalahan nyata di lingkungan sekolah, khususnya dalam meningkatkan pemahaman karir siswa. Proses pengabdian dimulai dengan pengamatan awal dan wawancara bersama guru BK serta siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap pilihan karir serta minimnya media pembelajaran yang efektif.(Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2019)

Langkah pertama dalam implementasi metode ini adalah pelatihan bagi guru BK. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media *Career Navigation*. Guru diberikan panduan tentang fitur-fitur aplikasi berbasis teknologi, seperti tes psikologi sederhana, simulasi pekerjaan, dan panduan jalur pendidikan. Selain itu, guru juga dilatih untuk memfasilitasi permainan ular tangga bertema karir, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pelatihan ini menjadi fondasi penting untuk memastikan kelancaran implementasi media dalam proses bimbingan.(INE, 2023)

Tahapan berikutnya adalah sosialisasi media kepada siswa. Siswa diperkenalkan pada media *Career Navigation* melalui sesi interaktif di kelas yang difasilitasi oleh guru BK. Dalam sesi ini, siswa diarahkan untuk mencoba fitur-fitur permainan, seperti tes minat dan bakat, serta menjelajahi informasi tentang berbagai profesi. Selain itu, siswa juga diajak berpartisipasi dalam permainan ular tangga yang mengintegrasikan konsep-karir, tantangan, dan motivasi. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan keterlibatan aktif siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep karir tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata.(Ahmadi et al., 2024)

Tahapan ketiga adalah pendampingan intensif selama proses implementasi media. Guru BK memberikan arahan personal kepada siswa berdasarkan hasil tes psikologi dan eksplorasi karir yang dilakukan melalui aplikasi. Pendampingan ini mencakup sesi konsultasi individu untuk membantu siswa memahami hasil asesmen dan menyesuaikannya dengan minat serta potensi masing-masing. Proses ini juga melibatkan pengawasan terhadap penggunaan media, sehingga siswa dapat memanfaatkan media secara optimal dan memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang jalur karir mereka.(Suryaningsih, 2022)

Tahapan terakhir adalah evaluasi hasil melalui tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap karir. Data dari tes ini dianalisis untuk mengetahui efektivitas media *Career Navigation* dalam mencapai tujuan pengabdian. Selain itu, wawancara dan diskusi dengan guru BK serta siswa dilakukan untuk mendapatkan umpan balik kualitatif mengenai kelebihan dan kekurangan media yang digunakan. Evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan lebih lanjut dan rekomendasi penggunaan media di masa depan. Melalui metode yang sistematis ini, pengabdian diharapkan dapat memberikan solusi yang aplikatif dan berkelanjutan dalam meningkatkan pemahaman karir siswa. (Aiken et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari implementasi media *Career Navigation* di SMP Negeri 13 Kota Magelang menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman siswa kelas IX mengenai pilihan karir. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang minat, bakat, dan jalur karir yang sesuai. Rata-rata nilai posttest siswa meningkat sebesar 30% dibandingkan dengan pretest, menunjukkan efektivitas media ini dalam membantu siswa mengenali potensi diri dan pilihan karir mereka. Selain itu, dari observasi selama kegiatan, siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif, baik saat menggunakan aplikasi berbasis teknologi maupun dalam sesi permainan ular tangga bertema karir. (Nur et al., 2024)



(b)

Gambar 2. Pelaksanaan Media Career Navigation

Guru BK juga melaporkan peningkatan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu bimbingan. Setelah mengikuti pelatihan, guru mampu mengintegrasikan media *Career Navigation* ke dalam program konseling bimbingan secara efektif. Mereka juga menyatakan bahwa permainan ini membantu mempermudah proses pendampingan siswa, terutama dalam memberikan informasi yang lebih terstruktur dan relevan tentang jalur pendidikan dan pekerjaan. (Nurlailah, 2022)

Siswa yang sebelumnya kesulitan mengidentifikasi minat dan potensi mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah menggunakan media ini. Beberapa siswa mengaku lebih percaya diri dalam menentukan pilihan jurusan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Interaksi yang terjadi selama permainan ular tangga juga mendorong diskusi yang produktif di antara siswa, memungkinkan mereka untuk berbagi perspektif dan wawasan tentang karir. (Parsons & MacCallum, 2020)

Dari sisi manajemen, sekolah mendapatkan alat bantu interaktif yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam program bimbingan karir. Guru BK juga memiliki strategi baru untuk mengatasi keterbatasan waktu konsultasi, sehingga lebih banyak siswa dapat dijangkau dalam waktu yang lebih singkat. Dengan durasi implementasi selama dua bulan, media ini terbukti menjadi solusi efektif dan aplikatif yang membantu mengatasi permasalahan pemahaman karir di kalangan siswa SMP Negeri 13 Kota Magelang. Hasil ini diharapkan memberikan dampak jangka panjang dalam mendukung siswa mengambil keputusan pendidikan dan karir yang lebih matang. (Amit Dana Ikmah, 2024)

KESIMPULAN

Program ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan media *Career Navigation* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IX di SMP Negeri 13 Kota Magelang mengenai

pilihan karir. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil posttest siswa setelah mengikuti program, serta tanggapan positif yang diberikan oleh siswa dan guru BK mengenai penggunaan media ini. Dengan fitur-fitur yang menarik dan user-friendly, platform ini dapat mengatasi kesenjangan informasi karir yang selama ini menjadi masalah utama.

Keberhasilan program ini didukung oleh partisipasi aktif guru BK serta dukungan fasilitas dari pihak sekolah. Guru BK berperan penting dalam menjamin media dimanfaatkan secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Di samping itu, kerja sama yang efektif antara tim pelaksana program dan mitra sekolah membangun suasana yang mendukung untuk pelaksanaan program.

Faktor lain yang mendukung adalah semangat siswa dalam berpartisipasi dalam program ini. Para siswa merasakan bahwa media Career Navigation memberikan mereka pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan, serta membantu mereka memperoleh wawasan baru mengenai karir. Semangat ini menjadi salah satu tanda keberhasilan program dalam menghasilkan pengaruh positif bagi siswa.

Akan tetapi, program ini juga menemui berbagai kendala, seperti kurangnya akses internet di sekolah dan tantangan teknis dalam pemanfaatan media. Rintangan ini dapat diatasi dengan adanya pendampingan intensif serta penyediaan akses internet tambahan oleh sekolah. Ini menegaskan betapa pentingnya adanya dukungan infrastruktur yang cukup agar program serupa dapat berhasil di masa mendatang.

Hasil utama dari program ini termasuk peningkatan pemahaman siswa mengenai karir, peningkatan kompetensi guru BK dalam menggunakan teknologi, serta pengembangan media Career Navigation yang siap untuk digunakan. Hasil ini tidak hanya memberikan keuntungan langsung bagi siswa, tetapi juga menambah nilai bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas layanan bimbingan konseling.

Dari hasil yang dicapai, beberapa rekomendasi dapat diberikan. Pertama, program ini sebaiknya diperluas ke kelas-kelas lain untuk memberikan manfaat yang lebih luas. Kedua, pelatihan lanjutan bagi guru BK perlu dilakukan untuk memastikan mereka memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan media secara optimal. Ketiga, pengembangan fitur tambahan pada media, seperti modul pelatihan keterampilan kerja dan integrasi dengan platform pembelajaran daring, dapat meningkatkan efektivitas media ini.

Selain itu, program ini mengajarkan pentingnya kerjasama antara berbagai pihak dalam menghasilkan solusi pendidikan yang kreatif. Dengan bantuan dari pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat, program semacam ini memiliki kemungkinan untuk memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia.

Dukungan yang berkelanjutan dari pihak sekolah juga sangat krusial untuk memastikan bahwa media ini dapat digunakan secara konsisten dan memberikan keuntungan jangka panjang. Sekolah perlu menggabungkan media ini dalam kurikulum bimbingan konseling serta menyediakan fasilitas yang cukup untuk mendukung penggunaannya.

Sebagai kesimpulan, media Career Navigation adalah inovasi yang efisien dalam memperdalam pemahaman karir siswa. Dengan peningkatan lebih lanjut dan dukungan yang cukup, media ini bisa menjadi salah satu solusi utama dalam membantu siswa merencanakan masa depan mereka. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan untuk membentuk individu yang mandiri, percaya diri, dan siap menghadapi tantangan di dunia kerja.

Keberhasilan program ini juga membuktikan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan, khususnya dalam area bimbingan konseling. Dengan penggunaan teknologi yang sesuai, berbagai masalah yang selama ini dihadapi oleh siswa dan pengajar dapat diselesaikan dengan lebih efisien. Oleh karena itu, inovasi seperti media Navigasi Karier harus terus didorong dan ditingkatkan di masa mendatang.

Akhirnya, program ini memberikan sumbangan signifikan bagi usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Dengan hasil yang baik dan potensi perkembangan yang besar, media Career Navigation dapat menjadi contoh bagi solusi pendidikan lainnya yang berbasis teknologi. Dukungan serta penilaian yang berkelanjutan akan memastikan bahwa media ini mampu memberikan keuntungan optimal bagi siswa dan dunia pendidikan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., Warsah, I., & Ristianti, D. H. (2024). *Upaya Pengembangan Kecerdasan Emosional Melalui Bimbingan Pribadi Dan Sosial Pada Siswa SMP Islam Ulul Albab Lubuklinggau*. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/6023/>
- Aiken, C., Scorpiono, C. C., Reva, G. S., Juen, J. K., Richnady, W., Studi, P., Informasi, T., Teknologi, I., Setia, S., Kewirausahaan, P. S., Teknologi, I., & Setia, S. (2024). *APLIKASI BELAJAR KANVAS*. 2(1).
- Amin, M. K., Suharmawan, W., Mawaddati, I. R., & Karir, P. (2024). *Pengaruh Bimbingan Karir dengan Teknik Modelling untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Mahasantri Pondok Pesantren Al-quran Ibnu Katsir 1 Putra Jember*. 5(8), 342–349.
- Amit Dana Ikmah. (2024). *Kampanye Bahasa Ramah Anak “Membangun Lingkungan Komunikasi Yang Mendukung Pertumbuhan Anak*.
- Dantes, K. R., Dantes, N., Arum, D., & Metra, W. (2024). *Pengembangan Sistem E-Informasi Pemetaan Kematangan Karir Siswa dalam Menunjang Manajemen Sekolah*. 1957, 262–270.
- Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan UIN Syarif Hidayatullah. (2019). *Seminar Nasional “Arah, Model, Desain, dan Problematika Guru dalam Menghadapi Perkembangan Revolusi Industri.”*
- Farhan, A. A., Rizkia, A., Budi, H. R., Ropik, I. A., Ghazi, S., Firly, N., & Indonesia, U. P. (2024). *Hipkin Journal of Educational Research*. 1(1), 49–60.
- Fitria, E., & Yudhawati, D. (2018). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Berbasis Token Economy untuk Meningkatkan Konsep Diri Positif Siswa Tunarungu. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL Strategi Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Era Disrupsi*.
- INE, S. (2023). *Pengembangan Media Layanan Informasi Karier Berbasis Android Dalam Perencanaan Karier Pada Peserta Didik*. <http://repository.radenintan.ac.id/31611/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/31611/1/SKRIPSI%20COVER%2C%20BAB%20I%2C%20BAB%20II%26%20DAPUS%29.pdf>
- Kurniawan, D. A. (n.d.). *Web Based Character Assessment*.
- Nur, E. W., Saman, A., & Buchori, S. (2024). Pengembangan E-Modul Karier Wirausaha Berbasis UMKM Lokal dengan Model Rowntree untuk Siswa SMAN 6 Sidrap. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 10(1), 68–84. <https://doi.org/10.24176/jkg.v10i1.12798>
- Nurlailah. (2022). Analisis Literasi Digital Dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Pembelajaran Berbasis Web. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210.
- Palu, D. A. (2023). *Digital Tenaga Pendidik Di Sekolah*. 1–141.
- Parsons, D., & MacCallum, K. (2020). Mobile Learning. *Encyclopedia of Teacher Education*, 1–5. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6_113-1
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Saman, A., & Latif, S. (2024). *Inovasi Media Bimbingan “ LINKAD ” Berbasis Web: Riset Pengembangan dalam Mendukung Tren Karier Era Society 5.0 di SMK “ LINKAD ” Web-Based*

Guidance Media Innovation : Development Research in Supporting Career Trends in Society 5 . 0 Era at Vocational . 7(2), 192–204.

- Saputro, B. (2019). Pengembangan permainan simulasi berbasis aplikasi untuk meningkatkan kematangan karir peserta didik kelas X SMA Negeri di Solo. In *Academia.Edu*. <https://www.academia.edu/download/94701643/362663223.pdf>
- Suryaningsih. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Aplikas Prezi Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VIII SMP 1 Malunda KAB. Maneje*. 0–16. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2963/>
- Yuniastuti et al. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Pengabdian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Issue 1).
- Zulham, M., Sukmawati, S., & Herdiana, B. (2023). Lokakarya Pembelajaran Daring Berbasis Learning Manajemen Sistem melalui Kursus Digital. *Jurnal IPMAS*, 3(1), 26–41. <https://doi.org/10.54065/ipmas.3.1.2023.363>