

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI AKU DAN PROFESIKU SEBAGAI LAYANAN INFORMASI KARIR SISWA SD GENERASI ALPHA DI UPT SPF SD NEGERI TIDUNG

ANIMATION VIDEO DEVELOPMENT OF “AKU DAN PROFESIKU” MEDIA AS A CAREER INFORMATION SERVICE FOR ALPHA GENERATION ELEMENTARY STUDENTS AT UPT SPF SD NEGERI TIDUNG

Annisa Azzahra¹, Farida Aryani², Abdullah Siring³

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar,

Makassar, Indonesia

Penulis Koresponden: annisaazzahra2525@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan pengembangan video animasi aku dan profesiku. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) gambaran pengembangan media video animasi aku dan profesiku, (2) *prototype* pengembangan media video animasi aku dan profesiku, (3) tingkat validasi dari pengembangan media video animasi aku dan profesiku, (4) tingkat kepraktisan dari pengembangan media video animasi aku dan profesiku. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi dari 10 tahapan pengembangan menjadi 7 tahapan. Adapun ketujuh tahapan tersebut yaitu, riset awal dan pengumpulan informasi, perencanaan pengembangan, pengembangan bentuk produk awal, validasi ahli, revisi produk tahap 1, uji coba lapangan (kelompok kecil) dan revisi produk 2 (produk akhir). Populasi penelitian adalah peserta didik kelas VI di UPT SD Negeri Tidung sebanyak 19 orang dan untuk uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan skala (angket). Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif (analisis deskriptif kuantitatif). Hasil penelitian diperoleh menunjukkan bahwa media video animasi aku dan profesiku valid dan praktis digunakan sebagai media layanan informasi karir siswa SD di UPT SPF SD Negeri Tidung.

Kata Kunci : Layanan informasi karir, video animasi aku dan profesiku

1. PENDAHULUAN

Pelaksanaan layanan bimbingan konseling sangat diperlukan di sekolah dasar, karena dalam praktiknya tidak sedikit diantara peserta didik menghadapi masalah yang berasal dari dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya. Layanan bimbingan konseling di sekolah dasar juga berangkat dari beberapa alasan yaitu peserta didik memerlukan persiapan yang matang sejak dini untuk menghadapi tugas yang lebih menantang di masa yang akan datang.

Menurut Mark McCrindle (Novianti et al., 2019) siswa sekolah dasar saat ini termasuk dalam generasi alpha yang merupakan anak-anak yang dilahirkan oleh generasi milenial. Gen A yang paling akrab dikenal dengan teknologi digital, internet sepanjang masa dan tidak lepas dari gadgetnya.

Oleh karena itu, pentingnya layanan informasi karir bagi siswa sekolah dasar yang amat penting dalam membantu siswa agar dapat terhindar dari berbagai masalah

yang dapat mengganggu terhadap pencapaian perkembangan siswa, baik yang berhubungan dengan diri pribadi, sosial, belajar maupun karirnya.

Menurut Hidayati (Noperlis, 2022) siswa sering mengalami kesulitan untuk mengambil keputusan dalam menentukan alternatif mana yang harus dipilih, salah satunya adalah kesulitan dalam pengambilan keputusan yang berkenaan dengan karir. Pemberian layanan informasi karir sangat memerlukan kreativitas guru dalam mengembangkan layanan yang diberikan kepada peserta didik dan dalam membantu peserta didik mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Layanan informasi membantu peserta didik agar dapat mengambil keputusan secara tepat tentang sesuatu, dalam bidang pribadi, sosial, belajar maupun karir berdasarkan informasi yang diperolehnya yang memadai.

Pengenalan informasi karir sejak dini

merupakan pilihan strategis untuk mempersiapkan generasi yang lebih baik, sekolah dasar saat ini memiliki program bimbingan karir formal dan legal yang perlu dilaksanakan, hal ini dibahas dalam buku “Pedoman Bimbingan dan Konseling Siswa di Sekolah Dasar” yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional melalui Direktorat Pendidikan Dasar, bahwa isi layanan bimbingan di sekolah dasar ada tiga, yaitu : bimbingan pribadi-sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karir (Setyaningsih, 2017). Dengan demikian, jelaslah bahwa secara formal dan legal, program bimbingan karir harus diberikan sejak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas VI di UPT Negeri Tidung pada tanggal 9 Mei 2022 layanan informasi karir tidak diberikan kepada peserta didik, dikarenakan belum adanya guru BK di sekolah tersebut. Minimnya informasi karir yang didapatkan siswa disekolah SD Negeri Tidung terlihat

pada saat melakukan wawancara dengan wali kelas. Ketika wali kelas memberikan pertanyaan mengenai cita-cita kepada siswa, siswa hanya mengetahui nama cita-cita yang diinginkan tetapi tidak mengetahui penjelasan lebih lanjut mengenai cita-citanya tersebut. Selain itu, belum ada media yang digunakan di SD Negeri Tidung dalam memberikan wawasan karir kepada siswa. Oleh karena itu para guru sangat membutuhkan media yang cocok dan tepat digunakan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Ponza (2018) dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar diperoleh hasil bahwa video animasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam memberikan layanan informasi karir adalah dengan media video animasi Aku dan Profesiku, karena media

ini merupakan berbasis video yang memuat informasi karir sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman karir dari informasi yang tersaji dalam video tersebut

1. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bimbingan Karir

Menurut Afdal (Rahmadani, 2021) bimbingan karir dapat didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh guru BK untuk membantu individu (dalam hal ini siswa) memahami diri dan lingkungannya yang dihubungkan dengan proses pemilihan dan pengembangan diri terhadap karir yang akan digeluti melalui serangkaian kegiatan bimbingan dan konseling.

Menurut Marsudi (Apria, 2022) bimbingan karir adalah suatu perangkat, lebih tepatnya suatu program yang sistematis, proses, Teknik, atau layanan yang dimaksudkan untuk membantu individu (dalam hal ini siswa) memahami dan berbuat atas dasar pengenalan diri dan

pengenalan kesempatan-kesempatan dalam pekerjaan, pendidikan, dan waktu luang, serta mengembangkan keterampilan-keterampilan mengambil keputusan sehingga yang bersangkutan dapat menciptakan dan mengelola perkembangan karirnya tersebut.

Menurut Sukardi (Apria, 2022) bimbingan karir ialah layanan bantuan yang diberikan kepada individu-individu untuk memilih, menyiapkan, menyesuaikan dan menetapkan dirinya dalam pendidikan maupun pekerjaan yang sesuai serta memperoleh kebahagiaan dari padanya.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan karir merupakan suatu proses bantuan yang diberikan bantuan kepada individu dan pendekatan terhadap pengambilan keputusan karir dan mengakui bahwa keputusan tersebut adalah pilihan yang tepat dan sesuai dengan keadaan dirinya yang dihubungkan dengan

persyaratan- persyaratan karir atau studi lanjut yang ditekuninya.

Menurut Dewa (Apria, 2022) tujuan bimbingan karir disekolah yaitu untuk membantu siswa dalam pemahaman dirinya dan lingkungannya, dalam pengambilan keputusan, perencanaan, dan pengarahan kegiatan- kegiatan yang mengarah pada karir dan cara hidup yang memberikan kepuasan karena sesuai, serasi, dan seimbang dengan dirinya dan lingkungannya. Menurut Ulifa (Apria, 2022) tujuan umum dari bimbingan karir di sekolah adalah untuk membantu peserta didik memiliki keterampilan dalam mengambil keputusan mengenai karirnya di masa depan.

2.2 Layanan Informasi Karir

Menurut Anisah (Rasyadi et al., 2022) layanan informasi termasuk dalam layanan klasikal yang bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang

berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh dari layanan informasi karir, digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan.

Layanan informasi karir harus diberikan kepada siswa agar bertambah pengetahuan siswa mengenai karir dalam memasuki perguruan tinggi dan layanan informasi karir memiliki pengaruh yang positif terhadap pemantapan pengambilan keputusan studi lanjutan siswa, Istirahayu (Mahera, 2021).

Menurut (Hidayati, 2015) layanan informasi merupakan salah satu jenis layanan dalam bimbingan dan konseling di sekolah yang penting untuk membantu siswa agar terhindar dari berbagai masalah yang dapat mengganggu terhadap pencapaian

perkembangan siswa, baik yang berhubungan dengan pribadi, social, belajar, maupun karirnya.

Karena itulah layanan informasi karir sangat penting bagi peserta didik. Peserta didik yang memperoleh layanan informasi dan pemahaman lebih baik tidak hanya tentang dunia karir yang bisa mereka raih tapi juga mengenai pemahaman mereka akan dirinya sendiri yang menyangkut karir mereka dan bagaimana mereka bisa mengembangkan diri dalam karirnya sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.

Menurut Achmad Juntika (Rohmah, 2018) dengan pengenalan ragam pekerjaan dan aktivitas orang dalam lingkungan kehidupan kepada siswa sekolah dasar terutama pada generasi alpha diharapkan akan memberikan motivasi siswa dalam belajar dan tentu meraih cita-citanya dimasa yang akan datang. Tidak bisa dipungkiri bahwa salah satu sebab siswa memiliki motivasi belajar rendah adalah disebabkan

tidak dimilikinya cita-cita pada masa yang akan datang oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pemberian layanan informasi karir untuk sekolah dasar menjadi penting untuk diberikan.

2.3 Generasi Alpha

Menurut Mc Crindle (Fadlurrohimi et al., 2019) generasi alpha merupakan anak-anak yang dilahirkan oleh generasi milenial. Generasi alpha (2011-2025) generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya. Mc Crindler juga memprediksi bahwa generasi Alpha tidak lepas dari gadget, kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas dan bersikap individualis. Generasi alpha menginginkan hal-hal yang instan dan kurang menghargai proses.

Generasi alpha memiliki karakteristik sangat menghargai perbedaan, lebih memilih bekerja sama dari pada menerima perintah, dan sangat pragmatis ketika memecahkan

persoalan. Memiliki rasa optimis yang tinggi, fokus pada prestasi, percaya diri, percaya pada nilai-nilai moral dan sosial, menghargai adanya keragaman.

Menurut Purnama (Mutiani & Suyadi, 2020) siswa generasi alpha juga memiliki karakteristik diantaranya : 1) Bossy, menonjol dan suka memerintah, 2) Tidak suka berbagi, 3) Teknologi adalah bagian dari hidupnya dan tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial, dan 4) Kemampuan dalam komunikasi secara langsung berkurang. Walaupun pemakaian teknologi menawarkan banyak informasi, hal itu juga mendapatkan dampak yang kurang baik.

2.4 Teori Karir Donald E. Super

Teori karir dalam pandangan Donald E. Super adalah konsep diri atau gambaran diri sehubungan dengan pekerjaan yang akan dilakukan dan jabatan yang akan dipegang (*vocational self-concept*). Donald E. Super merencanakan suatu pandangan

tentang perkembangan karir yang lingkungannya sangat luas, karena perkembangan jabatan itu dipandang sebagai suatu proses yang mencakup banyak faktor (Putra, 2021).

Donald E. Super menyebut proses pengembangan karir sebagai proses yang terbentang dalam rentang hidup seseorang Edwin (Munik, 2018). Proses ini terjadi di lima tahap; pertumbuhan, eksplorasi, pendirian, pemeliharaan, dan penurunan. Siswa di sekolah dasar berada dalam fase pertumbuhan. Fase ini dikategorikan berdasarkan perkembangan siswa di berbagai dimensi karir seperti keinginan untuk informasi, eksplorasi informasi tentang diri dan dunia, memperoleh dan mengakses informasi karir, kesadaran akan kesuksesan dan ketidaksiuksesan seseorang.

2.5 Media Video Animasi sebagai Layanan Informasi Karir

Menurut Purnamasari (Indrayani, 2022) media bimbingan konseling merupakan

alat yang digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan bimbingan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan juga kemauan. Sedangkan menurut Sancaya & Setyaputri (2021) media bimbingan dan konseling merupakan salah siswa untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi satu sarana yang dapat melancarkan proses pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dan juga dapat membantuk guru/konselor dalam penyampaian materi bimbingan.

Menurut Anggara dkk, (2021) mengungkapkan bahwa dalam layanan bimbingan dan konseling, media digunakan pada saat terjadinya komunikasi tidak langsung. Hal ini berarti dalam layanan bimbingan dan konseling media merupakan alat bantu yang mengandung pesan atau informasi yang berkaitan dengan layanan bimbingan dan konseling.

Menurut Diana (2018) manfaat media bimbingan dan konseling, yaitu untuk : menyederhanakan informasi sehingga tidak terlalu verbalistis saat sampai pada komunikasi, menumbuhkan minat peserta didik agar interaksi yang tercipta bersifat dua arah, membuat proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih komunikatif, interaktif dan menarik, serta menumbuhkan sikap positif peserta didik atas materi layanan bimbingan dan konseling yang diberikan.

Sehingga dalam membantu siswa memecahkan suatu masalahnya perlu adanya suatu media yang menarik minat siswa agar siswa mau mendengarkan serta memahami materi yang akan disampaikan saat layanan informasi dilakukan, (Anisah, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut maka dikembangkanlah video animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi karir sesuai dengan generasi anak SD saat ini.

2. Metode Penelitian

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan media video animasi aku dan profesiku sebagai layanan informasi karir siswa SD dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

(Gusmaniar et al., 2021) model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam aspek Pendidikan, produk- produk yang dihasilkan melalui R&D diharapkan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan dan relevan dengan kebutuhan. Menurut Borg and Gall (Jalil, 2021) yang dimaksud dengan

jenis penelitian ini adalah “*a process used develop and validate educational product*”.

3.2 Waktu dan Tempat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diujikan kepada beberapa peserta didik kelas VI di UPT SD Negeri Tidung Makassar, setelah terlebih dahulu mengadakan observasi untuk memperoleh data informasi. Subjek penelitian tersebut kelas VI karena keterbatasan biaya dan waktu. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 selama \pm 1 bulan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah angket yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data serta mengetahui presentase pemahaman peserta didik terkait layanan informasi karir yang sesuai dengan generasi mereka. Bentuk angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup dengan pilihan jawaban skala *guttman*.

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dengan wali kelas, yang dimana dilakukan pada penelitian awal untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling khususnya informasi karir pada peserta didik di SD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan validnya video animasi yaitu menggunakan angket validasi dan angket kepraktisan, dimana angket validasi ditujukan kepada para ahli dan angket kepraktisan ditujukan kepada siswa atau uji kelompok kecil.

3.4 Analisis Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media video animasi ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil kritik dan saran dari para ahli dan kelompok terhadap pengembang media ini. Kemudian dianalisis

sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang sedang dikembangkan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok yang berupa penilaian secara umum mengenai media animasi aku dan profesiku. Data ini diperoleh kemudian diolah untuk menunjukkan taraf kelayakan. Sehingga pada akhirnya, semua data baik data kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar dalam merevisi media animasi aku dan profesiku.

3.5 Prosedur Pengembangan

Prosedur yang akan dilalui dalam penelitian pengembangan video animasi aku dan profesiku sebagai layanan informasi karir siswa SD di UPT SD Negeri Tidung adalah : a) Riset awal dan pengumpulan informasi, b) Perencanaan pengembangan, c) Pengembangan produk awal, d) Validasi ahli, e) Revisi produk tahap I, f) Uji coba lapangan (kelompok kecil), g) Revisi produk tahap II (produk akhir)

4. Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan yang dilakukan baik dengan menggunakan wawancara dengan wali kelas VI serta pembagian angket pada peserta didik kelas VI yang berjumlah 19 orang diperoleh hasil sebesar 32,9% yang menunjukkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap layanan informasi karir. Menurut Mufidah (2019) kesadaran karir merupakan hal yang penting untuk dimiliki siswa di sekolah dasar. Ada 3 tahapan perkembangan karir anak yakni kesadaran (sebelum 11 tahun), eksplorasi (11-17 tahun), dan persiapan (17 tahun ke atas). Selain itu penelitian Rohmah (2018) mengatakan bahwa bimbingan karir sebagai salah satu layanan yang diberikan untuk siswa sekolah dasar bertujuan agar pribadi dan segenap potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal. Disamping itu agar siswa sekolah dasar mengenal ragam pekerjaan dan aktivitas

orang dalam lingkungan kehidupan.

Adapun tingkat validasi dan kepraktisan media video animasi aku dan profesiku setelah melalui uji coba validasi dinyatakan telah valid, berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dengan hasil 87% yang berarti sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, ahli media sebesar 91% yang berarti dari segi grafis, teks, dan animasi sudah sangat baik dan untuk kepraktisan media 85% dinyatakan praktis, serta hasil uji coba lapangan oleh 10 orang peserta didik diperoleh hasil 98% dengan kriteria sangat valid, sehingga media video animasi aku dan profesiku sudah valid dan layak diuji coba secara meluas. Sehingga pada tahap hasil uji coba kelompok kecil ini menjadi produk akhir dari pengembangan media video animasi aku dan profesiku sebagai layanan informasi karir siswa sd generasi alpha.

5. Kesimpulan

- a. Gambaran kebutuhan layanan informasi karir bagi siswa sd generasi alpha yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan berupa pembagian angket dan wawancara kepada wali kelas VI di UPT SD Negeri Tidung menunjukkan hasil masih minimnya pemahaman mengenai karir dikarenakan tidak adanya pelaksanaan layanan informasi karir yang dilakukan di sekolah serta tidak tersedia media pendukung yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan informasi kepada peserta didik.
- b. Prototype video animasi aku dan profesiku terdiri atas opening video, pengantar, materi layanan informasi karir, penutup. Dalam bentuk video animasi.
- c. Tingkat validitas media video animasi aku dan profesiku sebagai layanan informasi karir menunjukkan hasil

bahwa validitas media video animasi aku dan profesiku ini sangat valid dengan nilai presentase ahli materi sebesar 87%, ahli media sebesar 91%. Dengan masih perlu dilakukan perbaikan produk untuk menghasilkan produk lebih berkualitas untuk nantinya diimplementasikan secara luas dilapangan.

- d. Tingkat kepraktisan media video animasi aku dan profesiku sebagai layanan informasi karir siswa sd di UPT SPF SD Negeri Tidung dimana uji praktisi menunjukkan hasil presentase 85% dan termasuk sebagai kriteria praktis. Sedangkan hasil uji kelompok kecil oleh 10 orang siswa SD Negeri Tidung menunjukkan hasil presentase 98% dan termasuk sebagai kriteria sangat baik. Sehingga layak untuk digunakan sebagai sebuah media layanan informasi karir.

Daftar Pustaka

- Anggara, Ni., Sofah, R., & Puriani, R. A. (2021). Pengembangan Booklet untuk Media Bimbingan Klasikal dengan

- Materi Regulasi Diri Di SMP Negeri 1 Tanjung Agung.
- Apria, M. (2022). *Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karir Daring Dalam Meningkatkan Pemahaman Memilih Jurusan Ke Perguruan Tinggi Pada Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Baradatu*. Uin Raden Intan Lampung.
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178–186.
- Gumaniar, M., Rahmawati, R & Wibowo, A. S. (2021). Pengembangan Panduan Pelaksanaan Siodrama Ubrug Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 69-75.
- Hidayati, R. (2015). Layanan Informasi karir membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman karir. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 1(1).
- Indrayani. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Bimbingan Karir Sebagai Informasi Studi Lanjut Siswa SMP Negeri 3 Mattirosompe*.
- Mahera, U., Husen, M., & Bustamam, N. (2021). Layanan informasi karir dan pemahaman lanjutan studi siswa SMA. *Jurnal Suloh*, 6(1), 1–9.
- Mutiani, R., & Suyadi, S. (2020). Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah dan Perkembangannya. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 104–112.
- Noperlis, A. D. W. I. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Video Animasi Dalam Layanan Informasi Tentang Perencanaan Karier Siswa Kelas Xii Di Man Karimun*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). Generasi Alpha–Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 8(2), 65–70.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Rahmadani, N. (2021). Kinerja Guru Bk Dalam Melaksanakan Program BK Layanan Bimbingan Karir Di SMA.

Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan, 5(1), 37–43.

Rasyadi, A. F., Muslihati, M., & Rahman, D. H. (2022). Model Layanan Informasi Karir. *International Virtual Conference on Islamic Guidance and Counseling*, 2(1), 135–150.

Rohmah, U. (2018). Bimbingan Karir untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 16(2), 262–282.

Setyaningsih, Y., & Sunardi, F. X. D. (2017). Experiential Learning Bagi Siswa Sd Untuk Memahami Jenis Profesi Dan Kelanjutan Pendidikan: Penggunaan Game Interaktif Dari Virginia Career View. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 1, 110–119.