

Survey Produk Permainan Simulasi Untuk Kematangan Karir Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan

Billydy Saputro^{1*}, Suwarjo²

¹ Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, Jl. Letjend Sujono Humardani No.1, Gadingan, Jombor, Kec. Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, Sukoharjo and 57521, Indonesia

² Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta and 55281, Indonesia

* putra.billdy@gmail.com; ² suwarjo@uny.ac.id;

* Corresponding Author



Received 2021-04-05; accepted 2021-04-08; published 2021-04-08

ABSTRAK

Terjadinya implementasi teknologi di berbagai sektor termasuk pendidikan memiliki dampak langsung maupun tidak langsung bagi peserta didik dalam proses pemenuhan tugas perkembangan karirnya. Tujuan dari penelitian ini untuk menggali kebutuhan peserta didik tentang kematangan karir melalui bantuan media yaitu aplikasi permainan simulasi. Peserta didik yang dijadikan subjek penelitian yaitu peserta didik di SMK Veteran Sukoharjo. Metode penelitian yang digunakan yaitu survei dengan menggunakan alat pengumpulan data yaitu angket kebutuhan aplikasi permainan simulasi. Random sampling dipilih dalam menentukan sampel penelitian karena penelitian ini tidak mengklasifikasikan sampel berdasarkan aspek tertentu hanya saja dibatasi pada domisili sampel. Hasil daripada penelitian ini diketahui peserta didik mayoritas telah mendapatkan layanan karir yang diberikan guru BK secara klasikal, kelengkapan informasi mayoritas terkategori cukup, dan telah mengimplementasikan media online dalam memberikan materi. Kemudahan penyerapan informasi oleh peserta didik apabila pengemasan menggunakan aplikasi pada smartphone masing-masing lebih-lebih dalam bentuk permainan. Aplikasi yang diinginkan oleh peserta didik memiliki karakteristik seperti memiliki tampilan 2 dimensi, berkarakter kartun, interaktif, berwarna soft/pastel, dan memiliki konsep reward and punishment. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka akan dikembangkan aplikasi mengacu pada temuan data untuk dapat diteruskan pada penelitian selanjutnya.

ABSTRACT

The implementation of technology in various sectors including education has a direct or indirect impact on students in the process of fulfilling their career development tasks. The purpose of this study was to explore the needs of students about career maturity through the help of media, namely simulation game applications. Students who are used as research subjects are students at SMK Veteran Sukoharjo. The research method used is a survey using data collection tools, namely a questionnaire of simulation game application requirements. Random sampling was chosen in determining the research sample because this study did not classify the sample based on certain aspects, it was only limited to the domicile of the sample. The results of this study show that the majority of students have received career services provided by classical counseling teachers, the majority of complete information is categorized sufficient, and have implemented online media in providing material. The ease of absorption of information by students when packaging uses applications on their respective smartphones, especially in the form of games. The application desired by students has characteristics such as having a 2-dimensional appearance, cartoon character, interactive, soft / pastel colors, and having the concept of reward and punishment. Based on these findings, an application will be developed referring to the data findings so that it can be forwarded to further research.

Kata Kunci:

Permainan Simulasi, Kematangan Karir, Aplikasi Petualangan Karir

Simulation Game, Career Maturity Career Adventure Application

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Teknologi mengalami perkembangan dari dulu hingga sekarang yang diakibatkan kebutuhan individu untuk mempermudah pekerjaan. Menurut Miarso (2007:62) menjelaskan bahwa teknologi yaitu pengembangan dari sebuah produk yang sudah ada. Jika dikatakan demikian maka esensi dari sebuah produk terletak pada kebaruan dari yang dikembangkan. Salah satu bentuk teknologi yang dikembangkan yaitu adalah gadget. Gadget diciptakan dengan berbagai fitur yang menyajikan informasi seperti media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Salah satu bentuk gadget yaitu smartphone (Wikipedia, 2016: 1). Pengguna smartphone di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat seperti di tahun 2016 sebanyak 65.2 juta unit dan pada tahun 2019 sebanyak 92 juta unit bahkan mengalahkan 5 negara ASEAN lainnya yaitu Singapura, Malaysia, Thailand, Vietnam, dan Filipina (DataBoks, 2016:9). Kebanyakan dari masyarakat Indonesia menggunakan telepon pintar pada sore hari dengan intensitas 5.5 jam dalam sehari (Google Indonesia, Kompas.com, 2015) Pengguna telepon pintar pun sudah merambah pada semua kalangan dari balita hingga usia lanjut,

Laju perkembangan teknologi memiliki dampak bagi mereka yang tidak memiliki penyaring dalam penggunaannya seperti terjadi di poli jiwa RSUD Dokter Koesnadi, Bondowoso (Liputan6.com, 2018), ada 2 anak yang kecanduan gadget berumur 17 dan 15 berinisial A dan H yang akan marah besar bahkan menyakiti dirinya apabila smartphone dijauhkan dari mereka. Selain itu adanya laporan pelonjatan kasus pornografi dan kejahatan media maya yang disampaikan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (Republika.co.id, 2018), dari 175 aduan tahun 2012 dan pada tahun 2016 sebanyak 587 aduan. Hal ini disampaikan oleh Wakil Ketua KPAI, Rita Pranawati menjelaskan pada tahun 2012 sebanyak 175 pengaduan dan tahun 2016 tercatat 587 pengaduan. Hal ini menguatkan bahwa kegagalan teknologi pada remaja perlu mendapatkan perhatian khusus dengan adanya pendampingan.

Seyogyanya smartphone dipergunakan remaja dalam mempersiapkan studi lanjutnya seperti lanjut ke bangku kuliah melihat persaingan di seleksi masuk perguruan tinggi persentase keberhasilan sebesar 14.36% saja maka peserta didik perlu memahami betul tujuan diberikannya teknologi dalam pendidikan (siaran pers kemenristekdikti, 2017:1). Sesuai tugas perkembangan mereka, peserta didik SMA/Remaja telah memiliki tugas perkembangan seperti mempersiapkan individu dalam memahami dirinya dalam aspek karir, memahami informasi pekerjaan, mampu merencanakan karirnya, dan akhirnya menghasilkan keputusan karir yang tepathanya saja belum menjadi keputusan akhir (Winkel dan Hastuti, 2004: 632).

Hasil observasi peneliti bersama guru BK di SMK Veteran Sukoharjo menunjukkan adanya harapan peserta didik untuk mendapatkan layanan karir dalam bentuk permainan di smartphone masing-masing hanya saja bukan hal yang mudah, keterampilan IT yang mumpuni, dan dana yang sedikit untuk mewujudkannya. Untuk itu, guru BK memiliki pertimbangan tersendiri dalam memberikan layanan berdasarkan metode ceramah dan diskusi semata.

Sebagai wujud pengawasan dan pencegahan perlu dikembangkan alternatif media yang mendasarkan pada kebutuhan peserta didik, berdasarkan teori karir tertentu, pemilihan jenis media yang sesuai, dan studi literasi yang mendukung. Peneliti mendasarkan penuntasan tugas perkembangan karir peserta didik pada keserasian jenis kepribadian dengan jenis pekerjaan agar nantinya peserta didik menjadi nyaman ketika bekerja sesuai dengan potensi dan karakteristik pekerjaannya. Untuk itu, konsep dasar penelitian ini mengambil pada teori Holland tentang kecocokan kepribadian individu dengan karakteristik pekerjaan yaitu ada kecocokan dari 6 tipe kepribadian dengan 6 tipe pekerjaan yang sama, keenam tipe tersebut yaitu Realistik, Investigatif, Artistik, Sosial, Enterprising, dan Konvensional. Kecocokan antara kepribadian dengan pekerjaan dilihat melalui individu mengekspresikan dirinya, ketertarikan dirinya terhadap salah satu jenis pekerjaan, dan kesesuaian nilai-nilai pekerjaan yang diketahui melalui instrumen seperti *Self-Directed Search* (SDS) maupun *Personality Classification Inventory* (PCI) (Sharf, 1992: 45). Selain dasar teori yang digunakan karena hasil observasi bersama guru BK mengarah pada aplikasi smartphone maka medianya sudah jelas aplikasi smartphone hanya saja jenis aplikasi sendiri yaitu permainan simulasi dimana memberikan pengalaman kepada peserta didik cara mempersiapkan karirnya yang dilihat dari

berbagai aspek. Simulasi jika dilihat dari sudut pandang metode mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya (Ahmadi, 2005: 83).

Penerapan aplikasi yang dirancang telah sesuai dengan paradigm intervensi karir abad 21 dimana adanya partisipasi aktif antara individu dengan perkembangan teknologi karena dengan adanya teknologi maka baik cara bekerja maupun keterampilan pekerjaan tersebut akan terus meningkat (Savickas, 2012). Berdasarkan berbagai uraian di atas peneliti berencana membantu peserta didik dengan menggali informasi kebutuhan karir sesuai intervensi karir abad 21 yang bertujuan mempersiapkan kematangan karir peserta didik melalui media aplikasi permainan simulasi. Untuk itu peneliti menggunakan metode penelitian survei. Peneliti mengambil judul: Survey Produk Permainan Simulasi Untuk Kematangan Karir Peserta Didik SMK Veteran Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian survei. Metode survei menurut Sugiyono (2002: 3) yaitu penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologis. Dalam hal ini survei dilakukan untuk melihat kebutuhan peserta didik terhadap kematangan karir dan permainan simulasi berbasis aplikasi pada peserta didik kelas X SMK Veteran Sukoharjo. Kerlinger (dalam Sugiyono, 2007: 38) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari. Variabel dalam penelitian ini adalah aplikasi permainan simulasi (variable bebas) dan kematangan karir (variable terikat). Populasi dari penelitian ini adalah SMK Veteran Sukoharjo tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan teknik random sampling, teknik ini digunakan karena tidak membatasi tingkat kemampuan kematangan karir peserta didik hanya saja pembatasan pada domisili. Dalam penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X SMK Veteran Sukoharjo. Untuk mendapatkan data penelitian yang diperlukan, maka digunakan metode pengumpulan data berupa angket. Menurut Winkel (2006: 270), alat ini memuat sejumlah item atau pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa secara tertulis juga (pupil question; personal information blank). Angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana pilihan jawabannya disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis pertanyaan yang diajukan.

Hasil angket yang dikumpulkan menghasilkan data kuantitatif maka selanjutnya dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah menurut Riduan (2004:71-95) sebagai berikut: *Pertama*, menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel. *Kedua*, merekap nilai. *Ketiga*, menghitung nilai rata-rata. *Keempat*, menghitung persentase dengan rumus. Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat. Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam persentase) dengan analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan tabel 1 berikut ini:

Table 1. Kriteria analisis deksriptif presentase

No.	Persentase	Kriteria
1	75%-100%	Sangat Baik
2	50%-75%	Baik
3	25%-50%	Cukup Baik
4	1%-25%	Kurang Baik

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan bulan Mei 2020 menghasilkan data sebagai berikut: *Pertama*, secara keseluruhan semua peserta didik telah mendapatkan layanan informasi karir; *Kedua*, peserta didik mendapatkan layanan informasi karir sebesar 62% ketika guru BK di kelas, sebesar 29% ketika konsultasi ke ruang BK, dan sebesar 9% ketika expo di sekolah; *Ketiga*, tingkat kelengkapan informasi yang didapatkan peserta didik sebesar 65% merasa cukup lengkap, sebesar 21% merasa sangat lengkap, dan sebesar 15% merasa kurang lengkap; *Keempat*, implementasi pemberian layanan informasi karir berbasis IT sebesar 71% sudah menerapkan media online dan sisanya belum menerapkan; *Kelima*, kemudahan menerima informasi karir pada peserta didik jika berbentuk permainan sebesar 82% dan sisanya tidak merasa mudah; *Keenam*, peserta didik membutuhkan

aplikasi tentang karir yang memudahkan dirinya memahami kondisi diri dan karakteristik pekerjaan sebesar 97% membutuhkan dan sisanya tidak; *Ketujuh*, jika dibalut dalam wadah aplikasi maka sebesar 56% menghendaki memiliki tampilan 2 dimensi dan sisanya 3 dimensi; *Kedelapan*, karakter yang diharapkan peserta didik sebesar 65% berbentuk kartun dan sisanya animasi 3D; *Kesembilan*, peserta didik menyukai tampilan yang dinamis dan interaktif sebesar 97% dan sisanya statis; *Kesepuluh*, peserta didik mengharapkan aplikasi memiliki dominasi warna sebesar 56% soft/pastel dan sisanya kontras; *Kesebelas*, peserta didik cenderung menggunakan aplikasi yang memiliki kebermanfaatan sebagai contoh memahami dirinya tentang karir sebesar 97% dan sisanya tidak; dan; *Keduabelas*, peserta didik menikmati aplikasi yang dikembangkan jika menggunakan system reward and punishment sebesar 91% dan sisanya tidak.

Berdasarkan temuan dilapangan dapat diketahui kebutuhan peserta didik akan permainan simulasi yang mampu membantu hambatan karirnya memang dibutuhkan oleh peserta didik dengan ciri-ciri aplikasi yaitu tampilan 2D, berkarakter kartun, berwarna soft/pastel, menggunakan system reward and punishment. Selain itu perlu dicermati juga bahwa usaha dari guru BK telah memberikan layanan menggunakan media online hanya saja dirasa oleh peserta didik sebatas cukup. Hal ini memiliki makna yang dapat dipandang dari dua arah yaitu memang pemberian layanan telah sesuai dengan harapan peserta didik atau sebaliknya, ekspektasi layanan yang diberikan oleh guru BK dari peserta didik tinggi sehingga belum mencukupi kebutuhan karir mereka.

Permainan simulasi merupakan salah satu teknik pemberian layanan yang menggambarkan peserta didik melalui media pada kondisi nyata. Kebutuhan peserta didik telah dipaparkan di atas yang menegaskan bahwa peserta didik benar-benar membutuhkan layanan karir yang inovatif, implementatif dengan abad 21 serta mudah dalam pengoperasian maka diarahkan pada kemasan berbentuk aplikasi.

Jika dilihat dari segi kematangan karir maka tampak peserta didik mengalami kegagapan dalam menuntaskan tugas perkembangannya yang dapat dicermati pada bagian kelengkapan informasi pada kategori cukup, dan sedikit diantara mereka yang menindak lanjuti pemberian layanan karir melalui konseling individu di kantor BK. Untuk itu perlu tambahan layanan seperti pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Penelitian yang dilakukan Kuncorowati (2017) menjelaskan bahwa minat peserta didik untuk berkonsultasi ke ruang BK sebesar 47,5% dan untuk dapat meningkatkan kesadaran peserta didik diperlukan layanan tambahan seperti bimbingan kelompok. Melalui tambahan layanan bimbingan kelompok, minat peserta didik berkonsultasi ke ruang BK menjadi meningkat sebesar 79,64%.

Selain pemberian layanan bimbingan kelompok, penerapan media yang tepat membantu kemudahan penerimaan informasi dari peserta didik seperti tertuang pada hasil penelitian di atas, Omgig, Tulloch, and Thomas (1975) menghasilkan bahwa terdapat korelasi penerapan program pendidikan karir dengan kematangan karir pada 480 peserta didik antara kelas 6 dan kelas 8. Tingkat efektivitasnya disampaikan oleh Rosdi, Talib, dan Wahab (2016) menghasilkan signifikansi antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen sebelum maupun setelah pemberian tindakan berupa modul program pendidikan karir. Hal ini menegaskan kematangan karir mampu ditingkatkan menggunakan media sehingga penerapan teknologi pada persiapan karir peserta didik sangat dimungkinkan untuk ditingkatkan.

Unsur pengemasan layanan dalam bentuk aplikasi juga memberikan dampak positif bagi peserta didik seperti dorongan akan mempelajari dirinya terkait studi lanjut maupun pekerjaan. Seperti yang diungkapkan oleh Nersesiana, Starbirdb, Wilsona, Mareaa, Uvegesc, Choid, Szantona, dan Cajitae (2019) menghasilkan kesiapan karir pada program doktor keperawatan menghasilkan dianggap siap jika individu dapat dikatakan memiliki kesiapan karir apabila adanya dorongan diri dan fasilitas lingkungan yang menunjang dirinya untuk mandiri sesuai dengan kebutuhan karirnya.

Andi Fatmayanti (2015) menjelaskan penelitiannya tentang penggunaan media blog untuk meningkatkan perencanaan karir menghasilkan Asympt Sig. sebesar 0,001 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 artinya media blog efektif meningkatkan perencanaan karir. Pemanfaatan media juga diteliti oleh Mirnayenti, Syahniar & Alizamar (2015) tentang media animasi untuk meningkatkan sikap anti bullying peserta didik di SMP Negeri 13 Padang. Penelitian ini menghasilkan Asympt Sig. (2 tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 artinya efektif dalam meningkatkan sikap anti bullying.

Optimalisasi penggunaan media dalam BK diteliti oleh Prasetyawan (2017) yang menghasilkan pemanfaatan media yang relevan pada saat pemberian layanan Bimbingan dan Konseling dapat mengoptimalkan proses layanan Bimbingan dan Konseling. Bagi Guru BK, media membantu mengkonkritkan konsep dan memotivasi peserta didik dengan belajar aktif. Media dijadikan jembatan berpikir kritis dan berperilaku. Dampak optimalisasi ini yaitu membantu tugas Guru BK dan peserta didik mencapai tugas perkembangan/kompetensi dasar yang ditentukan..

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diambil kesimpulan yaitu kebutuhan peserta didik dalam mengatasi hambatan pemenuhan tugas perkembangan karir tampak pada minat mereka untuk diberikan layanan karir berbasis aplikasi permainan simulasi. Selain itu masih cukupnya informasi yang memiliki makna bias perlu ditekankan pada peserta didik agar dapat ditingkatkan melalui aplikasi permainan simulasi. Melalui adanya inovasi dan penguatan studi literature menjadi tampak peserta didik memiliki harapan besar dalam menuntaskan tugas perkembangannya melalui aplikasi permainan simulasi yang memiliki ciri 2 dimensi, berkarakter kartun, memiliki dominan warna pastel, dan menggunakan system reward and punishment.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, A & Pasetya, J.T. (2005). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Alvarez, Gonzalez M. (2008). Career Maturity: A Priority for Secondary Education. *Journal of Researching Educational Psychology*. ISSN: 1696-2095. NO:16. Vol.6(3) 2008, pp:749-772. Spain: Department of Educational Research Methods and Diagnostics, university of Barcelona
- Borg, W.R, dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research an Introduction*. New York: Longman
- Brown, S. D., & Lent, R. W. (2005). *Career Development and Counseling*. In John Wiley & Sons, Inc.
- Databoks. (2016). Pengguna Smartphone di Indonesia. Dapat diakses di: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>. Diakses 28 September 2018
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas
- Ekaterina, G., Anastasya, B., & Ksenya, G. (2015). Sociocultural Competence Training in Higher Engineering Education: The Role of Gaming Simulation. *Pricedia-Social and Behavioral Science*, 166, 339–343. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.533>
- Gasper, T. H., & Omvig, C. P. (1976). The Relationship between Career Maturity and Occupational Plans of High School Juniors. *Journal of Vocational Behavior*, 9, 367–375.
- Gates, L. B., Pearlmutter, S., Keenan, K., Divver, C., and Gorrochurn, P. (2018). Career Readiness Programming for Youth in Foster Care. *Children and Youth Service Review*, 1-34. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.04.003>
- Greenhaus, J.H. dan Callanan, G.A. (2006). *Encyclopedia of Career Development*. London: Sage Publication Ltd.
- Gusneti. (2017). Meningkatkan Minat Konseling Siswa untuk Mengentaskan Masalah yang Dialaminya dengan Konsultasi Terjadwal, 3(4), 12. [doi:http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v3i4.4848](http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v3i4.4848)
- Hasan, I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Implikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Rosdi, M.J.B., Talib, A.J.B., Binti, N., & Wahab, A. (2016). Volume 5 Issue 4, April 2016 www.ijsr.net Licensed Under Creative Commons Attribution CC BY Self-Efficacy Career and the Career Maturity of Teenagers at the Exploration Stage. *International Journal of Science and Research (IJSR)* ISSN, 5(4).

- Kuncorowati, R. (2017). Peningkatkan Minat Konsultasi ke Ruang BK Melalui Layanan Bimbingan Kelompok bagi Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Cepu Semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017, 4, 12. doi:<http://dx.doi.org/10.26877/empati.v4i2.2055>
- Kusumadewi, S. (2003). Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya). Graha Ilmu: Yogyakarta
- Levinson, E.M. (1998). Six Approach to the Assessment of Career Maturity. *Journal of Psychology* (vol.128, Iss. 3 May 1994), p. 243
- Lin, H. (2015). Effectiveness of Interactivity in a Web-based Simulation Game on Foreign Language Vocabulary Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 313–317. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.772>
- Liputan6. (2018). Kecanduan Smartphone 2 Pelajar di Bondowoso Alami Gangguan Jiwa. Dapat diakses di: <https://www.liputan6.com/news/read/3230086/kecanduan-smartphone-2-pelajar-di-bondowoso-alami-gangguan-jiwa>. Diakses 28 September 2018
- Majid, A. (2013). Strategi Pembelajaran. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Miarso, Y. (2007). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group
- Munandir. (1996). Program Bimbingan Karir di Sekolah. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Nersesian, P. V., Starbird, L. E., Wilson, D. M., Marea, C. X., Uveges, M. K., Choi, S. S. W., Szanton, S. L., & Cajita, M. I. (2019). Mentoring in research-focused doctoral nursing programs and student perceptions of career readiness in the United States. *Journal of Professional Nursing*, 35(5), 358-364. <https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2019.04.005>
- Omvig, C.P., Tulloch, R.W., & Thomas, E.G. (1975). The Effect of Career Education on Career Maturity. *Journal of Vocational Behavior*, 7, 265–273.
- Orser, B. & Leck, J. (2010). Gender influences on career success outcomes. Emerald Group Publishing Limited, 25(5), 386–407. <https://doi.org/10.1108/17542411011056877>
- Osipow, S.H. (1983). Theories of Career Development. Massachusset: Allyn and Bacon
- Pasin, F., & Giroux, H. (2011). The impact of a simulation game on operations management education. *Procedia - Social and Behavioral Science*, 57, 1240–1254. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.12.006>
- Prasatiawan, H. (2017). Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling, (1), 8. Retrieved from <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://lpp.uad.ac.id/wp-content/uploads/2017/05/292-HARDI-P1529-1536.pdf&ved=2ahUKEwjy4zjm8PkAhW963MBHRBYBtkQFjACegQIBhAH&usq=AOvVaw0KJ6tJb7o362bzAr-NPkdD&cshid=1568014665876>
- Pressman, R.S. dan Maxim, B. R. (2014). Software Engineering: A Practioner's Approach. McGraw-Hill
- Republika.co.id. KPAI Terima Pengaduan 4.885 Kasus Anak Selama 2018. Dapat diakses di <https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/pl0dj1428>
- Ristekdikti. (2017). 148066 Peserta lulus SBMPTN 2017. Dapat diakses di: <https://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/148-066-peserta-lulus-sbmptn-2017/>. Diakses 28 September 2018
- Romlah, Tatik. (2001). Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok. Malang : Universitas Negeri Malang.
- _____. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Santrock, J.W. (2003). Adolescence. (Alih Bahasa: Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih). Jakarta: Erlangga.

- Savickas, M.L. (2001). A Developmental Perspective on Vocational Behavior. *International Journal for Education and Vocational Guidance*, 49-57. Doi: 10.1023/A:1016916713523
- Savickas, M. L. (2012). Life Design: A Paradigm for Career Intervention in the 21st Century. *Journal of Counseling & Development*, 90, 13–19.
- Sharf, R.S. (1992). *Applying Career Development Theory to Conseling*. California: Cole Publishing Company.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Surjadi. (1989). *Membuat Peserta didik Aktif Belajar (65 Cara Belajar Mengajar Dalam Kelompok)*. Bandung: Mandar Maju.
- Sukardi, D.K. (1993). *Bimbingan Karir di Sekolah-sekolah*. Jakarta: Ghalis Indonesia.
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Super, D.E. (1990). *A Life Span, Life-Space Approach. Career Chioce and Development (2nd ed.)*. In D. Brown, L. Brooks, and Associates (Eds.). San Fransisco: Jossey-Bass.
- Supriatna, M. & Budiman, N. (2009). *Bimbingan Karir di SMK*. E-book: google scholar. <http://scholar.google.co.id/cititions?use=IUihY2MAAAAJ&hl=en>
- TeknoKompas. (2015). *Kebiasaan Orang Indonesia Pelototi Smartphone 5,5 Jam Sehari*. Dapat diakses di: <https://tekno.kompas.com/read/2015/09/04/11301837/Kebiasaan.Orang.Indonesia.Pelototi.Smartphone.5.5.Jam.Sehari>. Diakses 28 September 2018
- Tien, H.-L.S. (2007). Practice and Research In Career Counseling and Development. *Proquest Education Journals*, 56(2), 98–140.
- Uno, H.B. (2007). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zee, D.J.V.D. & Slomp, J. (2009). Simulation as a tool for gaming and training in operations managementda case study. *Journal of Simulation*, 3, 17–28.
- Widiawati, I., Sugiman, H. & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6
- Dewi, T.W.G., Sofia, A., & Yusmansyah. (2017). Faktor Kurangnya Minat Siswa pada Layanan Bimbingan dan Konseling, 5(4), 13. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/14287>
- Wikipedia. (2016). Gawai. [online]. Dapat diakses di: <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>. Diakses 28 September 2018
- Winkel, W.S, dan Hastuti, S. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Media Abadi.
- _____ . (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Media Abadi.
- Wolfe, J. (1993). A history of business teaching games in English-speaking and post-socialist countries: the origination and diffusion of a management education and development technology. *Simulation & Gaming*, 24, 446–463.
- Yeşilyaprak, B. (2012). The Paradigm Shift of Vocational Guidance and Career Counseling and its Implications for Turkey: An Evaluation from Past to Future. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 12(1), 111–118.
- Yusuf, S. (2009). *Program Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press