

## Inovasi Prototipe E-Komik Jelajah Karier Dream Team Holland: Uji Validitas dan Kepraktisan.

Herli Ramadani<sup>1\*</sup>, Abdullah Pandang<sup>2</sup>, Fitriana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>, Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar.

Corresponden Email: [herliramadanir@gmail.com](mailto:herliramadanir@gmail.com)

**Received:** June-2025;

**Reviewed:** July-2025;

**Accepted:** August-2025;

**Published:** August-2025.

**Abstract.** This study aims to develop a digital comic information media entitled "Career Exploration: Dream Team Holland" which can be used in guidance and counseling services to provide career information to students. This study uses a research and development method with a modified ADDIE model, consisting of stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques use questionnaires and interviews, while data analysis techniques use quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of this study are in the form of a prototype of the Dream Team Holland Career Exploration E-Comic which is developed including a user guide, a story with three main topics related to the selection of extracurricular activities, secondary schools, and professions that are tailored to personality types. The level of validity of the media based on the assessment of material experts reached 93% and 95%, and from media experts 80% and 98%. The practicality test by guidance and counseling teachers obtained a score of 84% and from students 90%. Based on these results, the developed e-comic media is declared valid and practical as a career information media for students at the junior high school level.

**Keywords:** E-Comic, Career information, Guidance and Counseling.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media informasi berupa komik digital dengan judul "Jelajah Karier: Dream Team Holland" yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk memberikan informasi karier kepada siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang dimodifikasi, terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini berupa prototipe E-Komik Jelajah Karier Dream Team Holland yang dikembangkan mencakup panduan penggunaan, cerita dengan tiga topik utama terkait pemilihan ekstrakurikuler, sekolah lanjutan, dan profesi yang disesuaikan dengan tipe kepribadian. Tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi mencapai 93% dan 95%, serta dari ahli media sebesar 80% dan 98%. Uji kepraktisan oleh guru bimbingan dan konseling memperoleh nilai 84% dan dari siswa sebesar 90%. Berdasarkan hasil tersebut, media E-Komik yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis sebagai media informasi karier bagi siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

**Kata kunci:** E-Komik, Informasi karier, Bimbingan dan Konseling.

## PENDAHULUAN

Masa remaja awal yang dialami siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan fase penting dalam perkembangan diri, terutama dalam konteks eksplorasi dan perencanaan karier (Hilmi et al., 2024). Pada tahap ini, siswa mulai mengenali minat dan bakatnya serta memerlukan media dan layanan yang dapat memfasilitasi pemahaman mereka terhadap dunia kerja (Hikmy et al., 2022). Namun, permasalahan karier yang seringkali dialami oleh siswa pada jenjang sekolah menengah pertama ialah terkait perencanaan karier, pemilihan

pendidikan dan pekerjaan, pengambilan keputusan terkait karier, dan informasi tentang studi lanjut serta persyaratannya (Baso et al., 2024). Sejalan dengan fenomena yang terjadi pada siswa di lapangan, sebagaimana penelitian Iqbal et al. (2024) dan penelitian Irsu & Winingsih (2022), menunjukkan bahwa siswa mengalami kebingungan, keraguan, dan kesulitan mempersiapkan diri dalam memilih kelanjutan studi setelah lulus SMP dan memilih karier yang sesuai dengan minat serta bakat mereka, juga kurangnya pemahaman mereka tentang dunia kerja. Padahal, eksplorasi karier yang efektif akan mempermudah siswa dalam merumuskan arah karier masa depan yang sesuai dengan potensi dan preferensi individu (Sari & Khairuddin, 2024).

Di sekolah, umumnya telah terdapat program layanan bimbingan karier yang pada dasarnya berlangsung searah dan sejalan dengan pendidikan karier. Namun, tidak sedikit sekolah yang belum mengenalkan hal tersebut. Penelitian Meitasari et al. (2021) mengungkapkan adanya permasalahan signifikan, yaitu rendahnya wawasan karier siswa akibat terbatasnya layanan informasi dan media pendukung di sekolah. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya inisiatif siswa untuk mencari informasi karier secara mandiri. Wawancara dan angket yang dilakukan di UPT SPF SMPN 48 Makassar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman memadai tentang karier, belum pernah menerima layanan bimbingan karier yang utuh, dan bahkan belum merancang arah karier mereka. Hastuti (2004) menyebutkan bahwa layanan informasi karier harus mencakup semua jenis data atau informasi mengenai pekerjaan, gradasi posisi dalam lingkup suatu jabatan, persyaratan, tahap dan jenis pendidikan, sistem klasifikasi jabatan, dan prospek masa depan berkaitan dengan kebutuhan masyarakat. Pemberian informasi ini sejalan dengan teori Donald Super yang menekankan pentingnya pemahaman karier dalam membentuk citra diri serta peran individu di dunia kerja. Namun, penelitian Farawowan et al. (2023) menyoroti keterbatasan media informasi di sekolah sebagai penyebab utama rendahnya kesiapan siswa dalam memilih sekolah lanjutan dan jalur karier.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual memiliki efektivitas tinggi dalam menyampaikan informasi yang kompleks, terutama di kalangan remaja (Gunawan, 2021; Permata, 2021). Media seperti E-Komik dinilai mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman karena kombinasi antara narasi dan ilustrasi visual yang menarik secara emosional (Febrian et al., 2023). Hasil penelitian dari neuroscientist MIT menemukan bahwa otak manusia mampu memproses gambar yang dilihat mata hanya dalam waktu 13 milidetik. Media visual, terutama melalui gambar, dapat menyampaikan ide atau informasi dengan lebih jelas dibandingkan kata-kata, dan dengan biaya yang relatif rendah. Afriyani et al. (2020) menjelaskan bahwa media komik yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling mampu meningkatkan kesadaran karier siswa melalui narasi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara informal namun efektif (Saputro & Soeharto dalam Permata, 2021). Tingginya angka pengguna aktif aplikasi komik digital seperti *Webtoon* juga menunjukkan daya tarik besar media ini, khususnya di kalangan generasi muda.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pendidikan, sangat sedikit yang secara khusus mengembangkan media E-Komik sebagai sarana informasi karier yang disesuaikan dengan tipologi kepribadian siswa menurut teori John Holland. Penelitian Habiddin et al. (2022) lebih fokus pada komik digital untuk pembelajaran IPA di sekolah menengah dengan memanfaatkan *augmented reality*, sementara Mansyur et al. (2022) mengembangkan media berbasis cetak dan digital berupa infografis serta aplikasi *Comic Life* untuk meningkatkan minat belajar pada materi karier dan kimia.

Afriyanti (2022) juga mengembangkan media komik untuk bimbingan karier, namun sasaran utamanya adalah siswa SMA, bukan SMP. Dari beberapa penelitian terdahulu, terdapat kekosongan penelitian yang mengembangkan E-Komik karier berbasis tipologi John Holland yang dirancang khusus untuk siswa SMP, dengan konten yang relevan pada tahap perkembangan remaja awal.

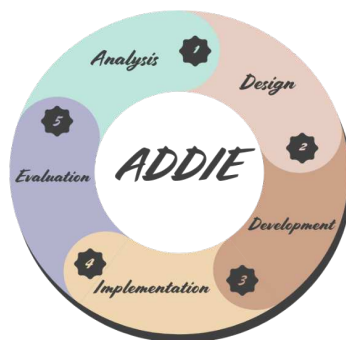
Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan E-Komik karier berbasis tipologi RIASEC John Holland yang praktis, valid, dan menarik bagi siswa SMP, sehingga dapat menjadi media alternatif bimbingan karier yang mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang dunia kerja, membantu mereka mengenali potensi diri, serta memberikan panduan dalam memilih jalur pendidikan dan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjawab kekosongan tersebut dengan mengembangkan E-Komik berbasis pendekatan RIASEC John Holland yang disesuaikan untuk siswa SMP. E-Komik ini berjudul "Jelajah Karier: Dream Team Holland" dan dikembangkan melalui pendekatan *Research & Development* dengan model ADDIE yang dimodifikasi. Produk akhir berupa E-Komik yang memuat informasi karier terkait pemilihan ekstrakurikuler, sekolah lanjutan, dan profesi yang dikaitkan dengan tipologi kepribadian siswa. Kepraktisan dan validitas media ini juga diuji melalui angket dan wawancara kepada siswa dan guru BK. Dengan mengembangkan media E-Komik yang menarik dan interaktif, penelitian ini bertujuan memberikan solusi atas keterbatasan layanan bimbingan karier di sekolah, khususnya ketika tidak tersedia jam BK. E-Komik ini diharapkan menjadi inovasi praktis yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa dan membantu mereka membentuk konsep diri dan pilihan karier.

## METODE

### Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah dimodifikasi. Model ADDIE dipilih karena terbukti efektif dalam merancang dan mengembangkan media layanan informasi karier berbasis digital. Hal ini sejalan dengan temuan Bagaskara et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan media informasi karier, seperti situs web penilaian minat vokasional untuk siswa, mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan bermanfaat.

### Prosedur Pengembangan



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Makassar dengan subjek penelitian adalah 76 siswa kelas VII, VIII, dan IX yang dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan kebutuhan informasi karier dan keterlibatan dalam layanan

BK, sedangkan objek penelitian adalah prototipe E-Komik “Jelajah Karier: Dream Team Holland”, media bimbingan dan konseling berbasis tipologi RIASEC John Holland yang menyajikan informasi karier dalam bentuk cerita bergambar digital. Prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisis kebutuhan siswa terhadap informasi karir, kemudian dilanjutkan dengan desain alur cerita E-Komik berdasarkan tipe kepribadian RIASEC. Setelah itu, dilakukan pengembangan prototipe awal yang divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media, dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil bersama guru BK dan siswa sebagai pengguna akhir.

### Teknik Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

1. Angket kebutuhan digunakan untuk menggali informasi awal dari peserta didik tentang pemahaman dan kebutuhan media informasi karir.
2. Angket validasi digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan desain E-Komik.
3. Angket kepraktisan digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan media oleh guru BK dan peserta didik.
4. Wawancara dilakukan untuk melengkapi data kualitatif dari siswa dan guru BK.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan E-Komik “Jelajah Karier: *Dream Team Holland*” ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

#### 1. Analisis data kuantitatif

Dalam analisis kuantitatif diperoleh dari skala penilaian yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media oleh empat dosen dimana dua dosen untuk ahli materi dan dua dosen untuk ahli media, sedangkan untuk analisis kualitatif diperoleh dari hasil wawancara konsultatif, kritik, dan saran oleh ahli yang dianalisis secara mendalam untuk diinterpretasikan kedalam bentuk kalimat yang sesuai. Rumus yang digunakan dalam analisis kuantitatif untuk uji validitas ialah sebagai berikut:

$$P = \frac{e\sum x}{e\sum y} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase

$e\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$e\sum y$  = Jumlah skor maksimal

**Tabel 1.** Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Analisis Uji Validitas

Interval	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat tinggi	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Tinggi	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Sedang	Direvisi
55% - 65%	Rendah	Direvisi
<54%	Sangat rendah	Direvisi

## 2. Analisis data kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil wawancara dan catatan observasi dalam uji coba media. Penilaian kepraktisan dilakukan untuk menguji sejauh mana media dapat diterapkan oleh guru BK dan dipahami oleh siswa, dengan membandingkan konsistensi hasil dari para ahli dan pengguna akhir. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung presentase uji kepraktisan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase

$\sum_x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum_y$  = Jumlah skor maksimal

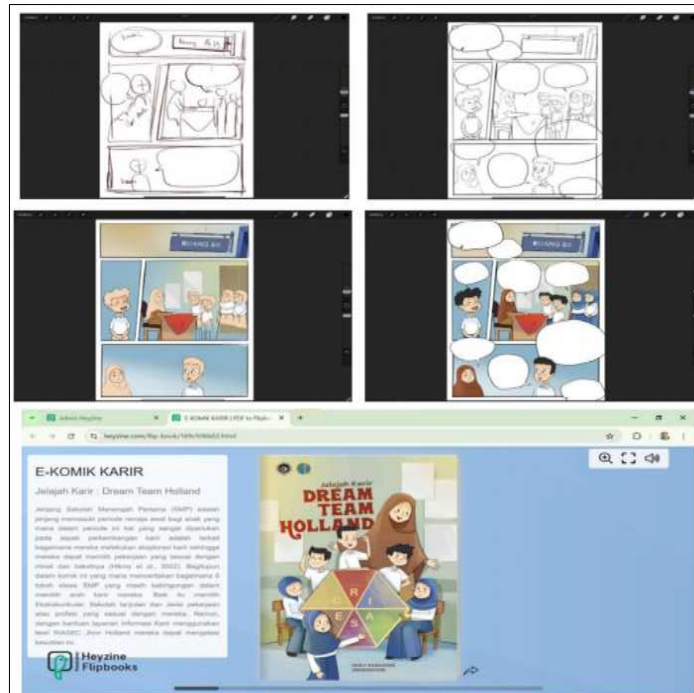
**Tabel 2.** Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Analisis Uji Kepraktisan

Interval	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat tinggi	Sangat praktis
75% - 89%	Tinggi	Praktis
65% - 74%	Sedang	Kurang praktis
55% - 65%	Rendah	Tidak praktis
<54%	Sangat rendah	Sangat tidak praktis

## Hasil DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Adapun prototipe media E-Komik Jelajah Karier: Dream Team Holland dirancang sebagai media informasi karier berbasis teori RIASEC John Holland untuk membantu siswa memilih ekstrakurikuler, sekolah lanjutan, dan pekerjaan sesuai tipe kepribadian. Pengembangan dimulai dengan pengumpulan bahan informasi, ilustrasi, dan naskah cerita, dilanjutkan dengan perancangan konsep visual serta penyusunan konten. Pada tahap desain, peneliti menyusun *storyboard* yang memuat garis besar isi media dari segi desain grafis, tokoh, dan narasi cerita. Proses ilustrasi dan tata letak dilakukan menggunakan aplikasi *Procreate* pada perangkat tablet/iPad, yang mendukung pembuatan panel, sketsa, pewarnaan, balon kata, dan teks secara ekspresif.



Gambar 2. Tahap Desain E-Komik Jelajah Karier: Dream Team Holland

Setelah ilustrasi selesai, file E-Komik diunggah dalam format PDF ke aplikasi berbasis web Hyzine, sehingga dapat ditampilkan sebagai *flipbook* digital interaktif dan diakses melalui berbagai perangkat. Tahap pengembangan produk dilakukan dengan merealisasikan isi komik sesuai storyboard dan konsep awal, termasuk penyusunan materi, desain grafis, dan penokohan.



Gambar 3. Tampilan Isi E-Komik Jelajah Karier: Dream Team Holland

Produk dikembangkan menjadi tiga seri: 1) Langkah Ekstra (ekstrakurikuler); 2) Rute Impian (sekolah lanjutan); dan 3) Menuju Titik Akhir (jenis pekerjaan). Setiap akhir seri memuat aktivitas Aku Ingin Tahu dan Tantangan Seru, sedangkan seri ketiga dilengkapi aktivitas tambahan untuk memperkuat pemahaman karier. Struktur E-Komik meliputi sampul, halaman pengantar, daftar isi, pengenalan tokoh, isi cerita, dan aktivitas penutup, yang dikemas interaktif dan komunikatif dalam format digital.

Proses uji validasi E-Komik Jelajah Karier: Dream Team Holland melibatkan empat validator, terdiri dari dua ahli materi bidang Bimbingan dan Konseling (Inayah Ridhayanti Qarimah, S.Pd., M.Pd. dan Dwi Endrasto Wibowo, S.Pd., M.Pd.) serta dua ahli media bidang Teknologi Pendidikan (Prof. Dr. Nurhikma H, M.Si. dan Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd.) dari Universitas Negeri Makassar. Validasi materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dan 95% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan validasi media mencapai kelayakan 100% dan 75% pada aspek tertentu dengan kategori sangat tinggi. Seluruh validator menyatakan E-Komik layak diuji coba lapangan dengan revisi kecil, di antaranya penyederhanaan bahasa, penyesuaian desain visual, penambahan navigasi (*home*), serta pelengkapan identitas dan elemen informasi pada komik.

Uji kepraktisan dilakukan oleh tiga guru BK di SMP Negeri 48 Makassar. Hasil penilaian menunjukkan persentase keseluruhan 83%, 95%, dan 76%, dengan rata-rata total 84% yang termasuk kategori praktis hingga sangat praktis, tanpa memerlukan revisi berarti, sehingga E-Komik dinyatakan praktis dan layak untuk diuji cobakan. Selanjutnya, implementasi pada kelompok kecil berjumlah 15 siswa selama tiga pertemuan menunjukkan respons positif. Persentase tanggapan siswa meliputi tampilan menarik (88%), kemudahan penggunaan (91%), bahasa mudah dipahami (91%), gambar menarik (95%), tipografi sesuai (88%), informasi mudah dipahami (85%), materi mudah dipahami (88%), memudahkan akses layanan BK (90%), relevansi dengan minat dan bakat (91%), dan kebutuhan akan media ini (90%). Rata-rata keseluruhan sebesar 90% menunjukkan bahwa E-Komik berada pada kategori sangat praktis dan layak digunakan sebagai media informasi karier di sekolah.

**Tabel 3.** Hasil Uji Kelompok Kecil

No.	Indikator	Penilaian				Persentase
		1	2	3	4	
1	Tampilan komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini menarik			7	8	88%
2	Komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini mudah digunakan			5	10	91%
3	Komik "Jelajah Karier : <i>Dream Team Holland</i> " ini menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami			5	10	91%
4	Komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini menggunakan gambar yang menarik dan sesuai			3	12	95%

5	Komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini menggunakan huruf, ukuran huruf, dan spasi yang tepat sehingga memudahkan untuk membaca	7	8	88%
6	Informasi dalam komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini mudah dipahami	9	6	85%
7	Cerita dan materi dalam komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini mudah dipahami	7	8	88%
8	Komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini memudahkan untuk mendapatkan layanan Informasi BK terkait karier	6	9	90%
9	Komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini memudahkan untuk mendapatkan layanan Informasi BK terkait minat dan bakat saya yang akan menunjang karier saya	5	10	91%
10	Saya membutuhkan komik "Jelajah Karier: <i>Dream Team Holland</i> " ini	6	9	90%
<b>Persentase Total</b>		<b>90%</b>		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>		

## Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan prototipe E-Komik Jelajah Karier: *Dream Team Holland* sebagai media informasi karier dalam layanan bimbingan karier menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi. Model ADDIE merupakan salah satu pendekatan pengembangan instruksional yang sistematis, fleksibel, dan efektif untuk menghasilkan produk pembelajaran yang teruji secara teoretis maupun praktis (Puspasari, 2019). Adapun prototipe E-Komik Jelajah Karier: *Dream Team Holland* yang dikembangkan mencakup panduan penggunaan, halaman sampul, pendahuluan, daftar isi, pengenalan tokoh, isi utama dengan topik pemilihan ekstrakurikuler, sekolah lanjutan, dan profesi sesuai kepribadian John Holland, serta aktivitas siswa di setiap topik dan halaman belakang. Tahap pengembangan dilanjutkan dengan uji validitas oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Validitas media ditentukan oleh kesesuaian materi, kejelasan penyajian, dan kelayakan tampilan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran (Sugiyono, 2019). Hasil validasi ahli materi menyatakan E-Komik layak diuji cobakan karena memenuhi aspek relevansi, penyajian, dan isi, meski ada saran perbaikan. Validasi ahli media juga menyatakan layak dengan beberapa revisi kecil pada tampilan dan fitur, berdasarkan aspek grafis, penyajian, dan isi. Saran yang dapat direalisasikan diterapkan semaksimal mungkin sebelum implementasi.

Uji kepraktisan oleh guru BK menunjukkan bahwa media ini dinilai praktis berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan. Media pembelajaran digital yang praktis memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada guru (Widyawati & Sukadari). Guru BK merasa terbantu karena siswa dapat mengakses media ini secara mandiri. Implementasi kepada 15 siswa menunjukkan bahwa E-Komik sangat praktis. Antusiasme siswa terlihat dari komentar positif seperti "komiknya sangat bagus",

“gambarnya lucu dan menarik”, dan sebagainya. Rosyida dalam Qomaruzzaman et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan komik sangat baik dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh Hasifah et al. (2023) yang menyatakan bahwa komik digital praktis digunakan dalam pembelajaran. Komik sebagai media pendidikan mampu menyampaikan pesan yang kompleks dengan bahasa visual yang mudah dipahami (A'raf, & Retnoningsih, 2025).

Penggunaan E-Komik ini efektif memfasilitasi informasi karier di sekolah, Febrian et al. (2023) menemukan bahwa komik karier berdampak positif pada pengetahuan siswa, termasuk kemampuan mengenali potensi, minat, kelebihan, kekurangan, dan wawasan karier mereka. Cahyawulan dalam Febrian et al. (2023) juga mencatat adanya pengaruh signifikan dari media komik terhadap efektivitas layanan informasi. Afriyani et al. (2020) turut mendukung bahwa media komik berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan informasi karier siswa. E-Komik ini dilengkapi dengan lembar kerja siswa (LKS) untuk setiap seri, yang memungkinkan siswa mengidentifikasi potensi dirinya setelah membaca cerita. Afdal dalam Febrian et al. (2023) menyatakan bahwa LKS bertujuan membantu siswa memahami diri dan lingkungannya, membuat keputusan karier yang tepat, serta membuka komunikasi dengan orang tua terkait perencanaan karier masa depan. Penggunaan media inovatif dalam bimbingan karier dapat meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan kesiapan siswa dalam mengambil keputusan karier (Nugraha, 2020).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Komik ini praktis, valid, dan mendapatkan respon positif dari guru maupun siswa, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba terbatas hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif sedikit (15 siswa), sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas masih terbatas. Kedua, pengukuran efektivitas lebih difokuskan pada aspek kepraktisan dan tanggapan pengguna, sehingga belum mengukur secara mendalam pengaruh media ini terhadap peningkatan pengetahuan karier dalam jangka panjang. Ketiga, pengembangan E-Komik masih mengandalkan format digital sederhana tanpa integrasi fitur interaktif yang lebih kompleks seperti kuis otomatis atau gamification, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada lebih banyak sekolah dengan jumlah responden yang lebih besar dan latar belakang yang beragam, serta mengukur efektivitas E-Komik ini melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan karier secara kuantitatif. Selain itu, pengembangan media dapat diperkaya dengan fitur interaktif seperti kuis atau permainan misi dan tantangan serta memperluas materi karier sesuai perkembangan dunia kerja, sehingga media menjadi lebih menarik, relevan, dan berdampak bagi siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan komik sebagai media informasi pemahaman karier, maka dapat disimpulkan: 1) Prototipe E-Komik Jelajah Karier: Dream Team Holland memuat panduan penggunaan, sampul, pendahuluan, daftar isi, pengenalan tokoh, isi utama tiga topik karier berdasarkan teori John Holland, aktivitas siswa, dan sampul belakang. Desain, ilustrasi, bahasa, warna, dan visual pendukung berperan penting dalam penerimaan dan pemahaman siswa; 2) Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan kualifikasi sangat tinggi hingga tinggi, memenuhi aspek relevansi, penyajian, isi, dan grafis. Integrasi teori John Holland dalam format E-Komik efektif sebagai media edukasi karier; 3) Uji kepraktisan oleh tiga guru BK dan siswa memperoleh kualifikasi tinggi hingga

sangat tinggi, menunjukkan media ini praktis, membantu guru, serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi karier.

### Saran

E-Komik ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh siswa serta dibagikan kepada teman-teman agar manfaatnya dirasakan lebih luas. Pihak sekolah disarankan untuk mensosialisasikan media ini kepada seluruh siswa, baik yang terlibat dalam uji coba maupun tidak, sehingga mereka dapat mengakses informasi karier secara mandiri di luar jam layanan bimbingan dan konseling. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, penting untuk mempertimbangkan kemampuan desain ilustrasi, melengkapi pengembangan dengan evaluasi akhir, serta melakukan implementasi skala besar agar kualitas dan efektivitas produk semakin optimal.

### DAFTAR RUJUKAN

- Afriyani, I., Hestiningrum, E., & Pribadi, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemilihan Karier Melalui Layanan Informasi Karier dengan Media Komik Digital pada Siswa Kelas IX SMP N 1 Batangan. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 490–497.
- Afriyanti, I., Aryani, F., & Ahmad, M. A. (2022). *Pengembangan Komik Karier Untuk Meningkatkan Pemahaman Pilihan Karier Siswa di SMA Negeri 9 Makassar. Skripsi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- A'raf, A. M., & Retnoningsih, S. (2025). Analisis Efektivitas dan Desain Komunikasi Visual pada Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter. *ARDVIS*, 1(2), 22-29.
- Bagaskara, R. S., Itsnaini, A. U., Maula, S., & Dewanti, N. A. (2023). Development of an integrated vocational interest website for high school students' career interest assessment. *Psychological Research and Intervention*, 6(2), 58-68.
- Baso, M., Buchori, S., & Pandang, A. (2024). Pengembangan E-Modul Simacca Sebagai Media Perencanaan Karier Studi Lanjut Pada Siswa. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 8(1), 89–99.
- Farawowan, F. F., Subroto, D. E., Sujatmiko, W., Assabana, M. S., & Nastiti, A. E. (2023). Development of Career Information Media for High School Students in Jakarta. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(2), 75-83.
- Febrian, V., Prabowo, A. S., & Conia, P. D. D. (2023). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 606.
- Gunawan, I. (2021). Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi *Piscart* sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Karier Siswa SMA. *Skripsi*. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technology*, 16(03), 159–166.
- Hastuti, W. S. W. dan M. M. S. (2004). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Media Abadi.
- Hilmi, Y., Dalimunthe, R. Z., & Nurmala, M. D. (2024). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Video Edukasi terhadap Perencanaan Karier Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 5(2), 1832-1836.
- Hikmy, B. J., Supriatna, M., & Yudha, E. S. (2022). Pengembangan Instrumen Eksplorasi Karier Remaja Menggunakan Analisis RASCH Model. *Psychocentrum Review*, 4(2), 250–256.

- Iqbal, M., Julistia, R., & Musni, R. (2024). Gambaran Perencanaan Karier Pada Siswa SMP Di Kota Lhokseumawe Description Of Career Planning in Junior High School Students in Lhokseumawe City. *INSIGHT: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(3), 603–611.
- Mansyur, A. R., & Iskandar, A. (2022). Development of Teaching Methods Using Infographic Media and Comic Life Practice Towards Students Learning Interests. *Ceddi Journal of Education*, 1(1), 1-5.
- Meitasari, A., Mulia, E. C. A., Chasanah, L. I., & Kholili, M. I. (2021). Problematika bimbingan dan konseling bidang karier siswa SMA: A systematic literature review (SLR). *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 69–76.
- Nugraha, F. (2020). Media inovatif dalam bimbingan karier untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, 7(2), 87–95.
- Qomaruzzaman, A., Sinring, A., & Aryani, F. (2024). Pengembangan Media Bimbingan Komik Digital untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di MTsN 4 Bone. 1(1), 25–34.
- Permata, I. D. (2021). Penggunaan Komik Berbahasa Inggris untuk Meningkatkan Kemampuan Reading Comprehension Pada Siswa Kelas Viii SMP Bina Satria Mulia. *Nusantara Hasana Journal*, 1(2), 138-146.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan buku ajar kompilasi teori graf dengan model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- Sari, M., & Khairuddin, K. (2024). Mekanisme perencanaan studi lanjut siswa madrasah aliyah swasta persiapan Medan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 40-55.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215-225.
- Winingsih, E. (2022). Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karier Pada Siswa Smp Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Mind Mapping. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 12(6), 1216-1227.