

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN KARIR SISWA  
SMA**

**Oleh**

**Ni Putu Ayu Pertami Damayanti<sup>1</sup>, I Ketut Gading<sup>2</sup>, Kadek Ari Dwiawati<sup>3</sup>  
Program Studi Bimbingan Konseling**

**Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Singaraja**

**email: [ayu.pertami@undiksha.ac.id](mailto:ayu.pertami@undiksha.ac.id), [iketut.gading@undiksha.ac.id](mailto:iketut.gading@undiksha.ac.id),  
[ari.dwiawati@undiksha.ac.id](mailto:ari.dwiawati@undiksha.ac.id)**

**ABSTRAK**

Perencanaan karir dapat dipahami sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk membantu siswa dalam menentukan pilihan profesi yang sesuai dengan potensi diri mereka, yang pada akhirnya dapat mendorong peningkatan keberhasilan dalam perjalanan karir mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam perencanaan karir, serta mendeskripsikan tingkat keberterimaan dan efektivitas pengembangan media komik digital dalam meningkatkan kemampuan tersebut. Dalam penelitian ini, digunakan model penelitian ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun populasi penelitian terdiri dari siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan kelas XI B sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI F sebagai kelompok kontrol. Desain penelitian yang diterapkan adalah pre-test post-test control group, sementara metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistik parametrik, khususnya independent sample t-test, yang dilanjutkan dengan uji effect size. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan treatment layanan konseling karir menggunakan media komik digital memberikan hasil signifikan, dengan  $t = 24.00$  dan  $p < 0.05$ . Selain itu, uji effect size menunjukkan nilai  $t = 5.352$ , yang mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa SMA..

Kata Kunci: Komik Digital, *ADDIE*, Karir, Pengembangan

# DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA TO IMPROVE HIGH SCHOOL STUDENTS' CAREER PLANNING ABILITY

By

Ni Putu Ayu Pertami Damayanti<sup>1</sup>, I Ketut Gading<sup>2</sup>, Kadek Ari Dwiawati<sup>3</sup>  
Counseling Guidance Study Program  
Department of Psychological Education and Guidance  
Ganesha University of Education  
Singaraja

email: [ayu.pertami@undiksha.ac.id](mailto:ayu.pertami@undiksha.ac.id), [iketut.gading@undiksha.ac.id](mailto:iketut.gading@undiksha.ac.id),  
[ari.dwiawati@undiksha.ac.id](mailto:ari.dwiawati@undiksha.ac.id)

## ABSTRACT

*Career planning can be understood as an effort made to help students determine professional choices that suit their potential, which can ultimately encourage increased success in their career journey. This research aims to improve students' abilities in career planning, as well as describe the level of acceptance and effectiveness of the development of digital comic media in improving these abilities. In this research, the ADDIE research model is used which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research population consisted of class XI students at SMA Negeri 2 Singaraja. The sampling technique used was purposive sampling, with class XI B as the experimental group and class XI F as the control group. The research design applied was a pre-test post-test control group, while the data analysis method used was parametric statistical analysis, especially the independent sample t-test, followed by an effect size test. The research results showed that the implementation of career counseling service treatment using digital comic media gave significant results, with  $t = 24.00$  and  $p < 0.05$ . Apart from that, the effect size test shows a value of  $t = 5.352$ , which indicates that the use of digital comic media has proven to be very effective in improving high school students' career planning abilities.*

*Keywords: Digital Comics, ADDIE, Career, Development*