

LAMPIRAN



Lampiran 1. Instrumen Keberterimaan Media Komik Digital

NO	Aspek Evaluasi	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
1	Kegunaan (<i>Utility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegunaan bagi peserta didik untuk belajar b. Kegunaan bagi guru untuk mengajar c. Kegunaan untuk membantu proses pembelajaran 	10	1 – 10
2	Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemudahan akses media b. Kemudahan penggunaan media c. Kejelasan gambar dalam media d. Kemenarikan tampilan media e. Kelengkapan media f. Sistematika media 	15	11 – 25
3	Ketepatan (<i>Accurasy</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian dengan tujuan layanan BK b. Kesesuaian dengan materi layanan BK c. Kesesuaian dengan metode layanan BK yang digunakan 	5	26 – 30
Jumlah Soal				30

Instrumen Kuisisioner Keberterimaan Media.

Judul :

Peneliti :

A. Tujuan :

B. Petunjuk

1. Satu
2. Dimohonkan Kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir kuisisioner yang disediakan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.
3. Makna dari setiap butir alternatif penilaian
K = Kurang
C = Cukup
B = Baik
SB = Sangat Baik
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perbaikan, mohon menuliskan butir- butir revisi secara langsung pada kolom catatan yang disediakan pada lembar penilaian ini.

No.	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kegunaan (<i>Utility</i>)				
1	Media komik digital membantu siswa mengenali karakteristiknya guna menentukan rencana keberlanjutan karir			
2	Penyediaan informasi terkait keberlanjutan karir			
3	Media komik digital membantu siswa memahami tahap perencanaan karir			
4	Media komik digital memberikan gambaran keberlanjutan karir yang relevan bagi peserta didik			

5	Media komik digital membantu guru BK dalam memberi informasi mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan siswa			
6	Media komik digital dapat membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk			
	menentukan keberlanjutan karir sesuai dengan keterampilan yang mereka miliki			
7	Media komik digital membantu guru menyajikan bimbingan karir sesuai dengan latar belakang siswa sasaran			
8	Media komik digital dapat menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membantu kelancaran proses pembelajaran			
9	Media komik memiliki efisiensi yang baik untuk membantu keberlangsungan kegiatan pembelajaran			
10	Media komik digital memberikan informasi yang detail mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan bimbingan karir			
Kelayakan (<i>Feasibility</i>)				
11	Seluruh komponen pada media komik digital dapat diakses dengan mudah			
12	Setiap navigasi dalam media komik digital dapat diakses dengan mudah			
13	Media komik digital memiliki panduan penggunaan yang jelas			
14	Media komik digital dapat digunakan dengan mudah oleh semua siswa			
15	Alur dan visual pada media mudah untuk dicerna oleh pengguna media			
16	Pemilihan warna latar dan gambar tidak menutupi dan menyamarkan tulisan			

17	Pemberian warna pada gambar pada setiap navigasi disesuaikan dengan keadaan aslinya.			
18	Pemberian warna pada latar belakang tidak mengaburkan tulisan.			
19	Media komik digital memiliki pengemasan yang menarik bagi siswa			
20	Kombinasi dari pemberian warna, penempatan tulisan menjadikan hal yang menarik pada komik digital ini.			
21	Kemenarikan tampilan media			
22	Menampilkan cara penggunaan, petunjuk serta segala kelengkapan lain pada media			
23	Menampilkan identitas yang jelas, seperti Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Topik pembelajaran			
24	Pembuatan media komik memiliki alur yang jelas mulai dari halaman sampul, isi dan tindak lanjut			
25	Media komik menampilkan urutan cerita dari segi materi yang terstruktur dan sistematis			
Ketepatan (<i>Accurasy</i>)				
26	Konten yang disajikan dalam media komik digital sesuai dengan tujuan layanan BK			
27	Konten yang disajikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dasarnya utamanya dalam menentukan keberlanjutan karir			
28	Konten yang disajikan meningkatkan pemahaman diri mengenai bakat minat dan kecerdasan yang dimiliki siswa			

29	Konten yang disajikan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan untuk keberlanjutan karir, interaksi sosial, serta pembelajaran untuk meningkatkan kualitas diri sesuai materi dasar layanan BK			
30	Konten yang disajikan dapat memberikan bimbingan secara individual kepada siswa untuk			

Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identitas Pakar

Nama Lengkap dengan Gelar :

Bidang Keahlian :

Instansi Tempat Bertugas :

Tanda Tangan :

Lampiran 2. Instrumen Kemampuan Perencanaan Karir

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Pemahaman Diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemahaman diri terhadap minat yang dimiliki b. Pemahaman diri terhadap bakat yang dimiliki c. Pemahaman diri terhadap perkembangan kepribadian yang dimiliki d. Pemahaman diri terhadap kecerdasan e. Pemahaman diri terhadap prestasi belajar f. Pemahaman diri terhadap fisik 	1 – 10
2	Pemahaman Terhadap Dunia Kerja	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengetahuan tentang studi lanjut setelah lulus sekolah b. Pemahaman tentang jenis-jenis lapangan pekerjaan yang tersedia c. Pengetahuan tentang keterampilan/kemampuan yang dibutuhkan dalam dunia kerja d. Pengetahuan tentang cara – cara mengembangkan karir 	11 - 20
3	Kemampuan Menyelaraskan Antara Pemahaman Diri dan Pemahaman Terhadap Dunia Kerja	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan menyelaraskan antara studi lanjut dengan kebutuhan dunia kerja b. Kemampuan menyelaraskan antara keterampilan yang harus dimiliki dengan kebutuhan dunia kerja c. Kemampuan menyelaraskan antara bakat, minat, kecerdasan dengan dunia kerja 	21 - 30
Jumlah Soal			30

Instrumen Kuisisioner Kemampuan Perencanaan Karir

Judul :

Peneliti:

A. Tujuan :

B. Petunjuk

1. Dimohonkan Kepada siswa untuk memperhatikan komik digital dengan baik dan memberikan tanggapan pada komik digital tersebut.
2. Dimohonkan Kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir kuisisioner yang disediakan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.
3. Makna dari setiap butir alternatif penilaian
 STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 N = Netral
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perbaikan, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom catatan yang disediakan pada lembar penilaian ini.

No.	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
		STS	TS	N	S	SS	
Pemahaman Diri							
1	Saya memahami bahwa saya memiliki sebuah kecenderungan atau kegemaran terhadap sesuatu hal dan ingin mengembangkannya.						
2	Saya bisa memahami kemampuan yang saya miliki dan senang untuk mengembangkannya						
3	Saya merasa kurang percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki						
4	Saya memiliki sifat intelektual, imajinatif, penasaran dan berfikir luas						

5	Saya dapat diandalkan, bertanggung jawab, dan berorientasi pada pencapaian						
6	Saya merasa memiliki salah satu dari kecerdasan ini (visual- spasial, linguistik-verbal, logis matematis, kinestetis, musical, interpersonal, dan intrapersonal)						
7	Saya sangat terbantu dengan kecerdasan yang saya miliki serta selalu ingin mengembangkan kecerdasan tersebut.						
8	Kecerdasan yang saya miliki tidak membantu dalam peningkatan prestasi saya						
9	Saya memiliki prestasi yang baik sesuai dengan minat, bakat serta kecerdasan yang saya miliki.						
10	Saya memiliki kondisi fisik yang baik dan sehat untuk menunjang pengembangan kepribadian yang saya miliki.						
Pemahaman Terhadap Dunia Kerja							
11	Saya belum mengetahui bidang yang saya minati untuk menentukan studi lanjut yang sesuai dengan lapangan kerja yang saya inginkan						
12	Saya sudah merencanakan jurusan studi lanjut yang sesuai dengan prospek lapangan kerja yang saya inginkan						
13	Saya kurang memahami jenis – jenis lapangan pekerjaan yang sesuai dengan minat saya						
14	Saya sudah pernah mencari informasi mengenai lapangan pekerjaan yang sesuai dengan minat, bakat, kecerdasan, serta kepribadian saya.						

15	Saya sudah mencari informasi mengenai jenis-jenis lapangan pekerjaan pada website serta bertanya kepada orang lain di sekitar saya						
16	Saya kurang mencari tahu informasi peluang kerja yang ada sesuai dengan minat dan bakat saya serta dibutuhkan dalam dunia kerja.						
17	Saya kurang memahami bakat, minat, kecerdasan serta keterampilan apa saja yang dibutuhkan di dunia kerja						
18	Saya sudah mengetahui beberapa pekerjaan yang saya inginkan dan sudah saya sesuaikan dengan bakat, minat, kecerdasan dan keterampilan yang saya miliki guna Meningkatkannya						
19	Saya sudah menentukan strategi dan persiapan matang sesuai dengan minat, bakat serta kecerdasan yang saya miliki untuk mempersiapkan peluang kerja yang saya inginkan dan sesuai dengan minat dan bakat Saya						
20	Saya sudah mengetahui kiat-kiat yang harus saya lakukan untuk meningkatkan kualitas diri demi pengembangan karir yang saya miliki						
Kemampuan Menyelaraskan Antara Pemahaman Diri dan Pemahaman Terhadap Dunia Kerja							
21	Saya mampu menyelaraskan antara studi lanjut yang saya pilih guna meningkatkan kompetensi saya sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang saya impikan						
22	Saya ragu dengan arah tujuan saya untuk melanjutkan studi agar mendapatkan pekerjaan yang saya inginkan.						
23	Saya memahami bahwa kebutuhan dunia kerja memerlukan lulusan yang sesuai sehingga saya bisa memiliki pertimbangan beberapa						

	studi lanjut yang akan saya pilih sesuai dengan minat dan disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja.						
24	Saya mampu meningkatkan kemampuan saya melalui pemilihan studi lanjut yang sesuai dengan kepribadian saya serta sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.						
25	Saya tidak mampu menyelaraskan minat, bakat dan kecerdasan yang saya miliki untuk menentukan studi lanjut yang dibutuhkan dalam dunia kerja.						
26	Saya mampu meningkatkan kualitas diri agar keterampilan yang sudah saya miliki selaras dengan kebutuhan dalam dunia Kerja						
27	Saya memahami bahwa saya harus selalu menyelaraskan antara peningkatan kemampuan saya dalam suatu bidang dengan kebutuhan dunia kerja.						
28	Saya ragu dalam memilih bidang pekerjaan yang sesuai dengan minat, bakat serta kecerdasan yang saya miliki						
29	Saya mempersiapkan beberapa pilihan pekerjaan yang sesuai dengan bakat, minat dan kecerdasan yang saya miliki sehingga saya mampu bersaing dalam dunia kerja						
30	Saya mengetahui bahwa ketika saya melanjutkan karir pada tempat yang sesuai dengan minat, bakat dan kecerdasan yang saya miliki maka ketiga komponen tersebut akan semakin meningkat kualitasnya						

Lampiran 3. Surat Pengantar Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 4548/UN48.10.5/LT/2023 Singaraja, 9 November 2023
Hal : Observasi awal

Yth. Kepala SMA Negeri 2 Singaraja
di Singaraja

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Ni Putu Ayu Pertama Damayanti
NIM : 2011011006
Jurusan : Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

- Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian



Nomor : 6199/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 2-Sep-24
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian

Yth. **Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Singaraja**
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Putu Ayu Pertama Damayanti
NIM : 2011011006
Program Studi : Bimbingan Konseling

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

Lampiran 5. Validitas Uji Pakar I

NO	Aspek Evaluasi	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
1	Kegunaan (<i>Utility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegunaan bagi peserta didik untuk belajar b. Kegunaan bagi guru untuk mengajar c. Kegunaan untuk membantu proses pembelajaran 	10	1 – 10
2	Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemudahan akses media b. Kemudahan penggunaan media c. Kejelasan gambar dalam media d. Kemenarikan tampilan media e. Kelengkapan media f. Sistematika media 	15	11 – 25
3	Ketepatan (<i>Accurasy</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian dengan tujuan layanan BK b. Kesesuaian dengan materi layanan BK c. Kesesuaian dengan metode layanan BK yang digunakan 	5	26 – 30
Jumlah Soal				30

Instrumen Kuisisioner Keberterimaan Media.

Judul :

Peneliti :

A. Tujuan :

B. Petunjuk

1. Satu
2. Dimohonkan Kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir kuisisioner yang disediakan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.
3. Makna dari setiap butir alternatif penilaian
 - K = Kurang
 - C = Cukup
 - B = Baik
 - SB = Sangat Baik
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perbaikan, mohon menuliskan butir- butir revisi secara langsung pada kolom catatan yang disediakan pada lembar penilaian ini.

No.	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<i>Kegunaan (Utility)</i>				
1	Media komik digital membantu siswa mengenali karakteristiknya guna menentukan rencana keberlanjutan karir	√		
2	Penyediaan informasi terkait keberlanjutan karir	√		
3	Media komik digital membantu siswa memahami tahap perencanaan karir	√		
4	Media komik digital memberikan gambaran keberlanjutan karir yang relevan bagi peserta didik	√		

5	Media komik digital membantu guru BK dalam memberi informasi mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan siswa	√		
6	Media komik digital dapat membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk menentukan keberlanjutan karir sesuai dengan keterampilan yang mereka miliki	√		
7	Media komik digital membantu guru menyajikan bimbingan karir sesuai dengan latar belakang siswa	√		
8	Media komik digital dapat menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membantu kelancaran proses Pembelajaran	√		
9	Media komik memiliki efisiensi yang baik untuk membantu keberlangsungan kegiatan Pembelajaran	√		
10	Media komik digital memberikan informasi yang detail mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan bimbingan Karir	√		
Kelayakan (<i>Feasibility</i>)				
11	Seluruh komponen pada media komik digital dapat diakses dengan mudah	√		
12	Setiap navigasi dalam media komik digital dapat diakses dengan mudah	√		
13	Media komik digital memiliki panduan penggunaan yang jelas	√		
14	Media komik digital dapat digunakan dengan mudah oleh semua siswa	√		
15	Alur dan visual pada media mudah untuk dicerna oleh pengguna Media	√		

16	Pemilihan warna latar dan gambar tidak menutupi dan menyamarkan tulisan	√		
19	Media komik digital memiliki pengemasan yang menarik bagi siswa	√		
20	Kombinasi dari pemberian warna, penempatan tulisan menjadikan hal yang menarik pada komik digital ini.	√		
21	Kemenarikan tampilan media	√		
22	Menampilkan cara penggunaan, petunjuk serta segala kelengkapan lain pada media	√		
23	Menampilkan identitas yang jelas, seperti Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Topik Pembelajaran	√		
24	Pembuatan media komik memiliki alur yang jelas mulai dari halaman sampul, isi dan tindak lanjut	√		
25	Media komik menampilkan urutan cerita dari segi materi yang terstruktur dan sistematis	√		
<i>Ketepatan (Accuracy)</i>				
26	Konten yang disajikan dalam media komik digital sesuai dengan tujuan layanan BK	√		
27	Konten yang disajikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dasarnya utamanya dalam menentukan keberlanjutan Karir	√		
28	Konten yang disajikan meningkatkan pemahaman diri mengenai bakat minat dan kecerdasan yang dimiliki siswa	√		
29	Konten yang disajikan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan untuk keberlanjutan karir, interaksi sosial, serta	√		

	pembelajaran untuk meningkatkan kualitas diri sesuai materi dasar layanan BK			
30	Konten yang disajikan dapat memberikan bimbingan secara individual kepada siswa untuk peningkatan kualitas diri demi keberlanjutan karir	√		

Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identitas Pakar

Nama Lengkap dengan Gelar : Dewi Arum WMP

Bidang Keahlian : Ilmu Psikologi

Instansi Tempat Bertugas : Prodi BK FIP Undiksha

Tanda Tangan




Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Pakar II

NO	Aspek Evaluasi	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
1	Kegunaan (<i>Utility</i>)	d. Kegunaan bagi peserta didik untuk belajar e. Kegunaan bagi guru untuk mengajar f. Kegunaan untuk membantu proses pembelajaran	10	1 – 10
2	Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	g. Kemudahan akses media h. Kemudahan penggunaan media i. Kejelasan gambar dalam media j. Kemenarikan tampilan media k. Kelengkapan media l. Sistematika media	15	11 – 25
3	Ketepatan (<i>Accurasy</i>)	d. Kesesuaian dengan tujuan layanan BK e. Kesesuaian dengan materi layanan BK f. Kesesuaian dengan metode layanan BK yang digunakan	5	26 – 30
Jumlah Soal				30

Instrumen Kuisisioner Keberterimaan Media.

Judul :

Peneliti :

C. Tujuan :

D. Petunjuk

1. Satu
2. Dimohonkan Kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir kuisisioner yang disediakan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.
3. Makna dari setiap butir alternatif penilaian
K = Kurang
C = Cukup
B = Baik
SB = Sangat Baik
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perbaikan, mohon menuliskan butir- butir revisi secara langsung pada kolom catatan yang disediakan pada lembar penilaian ini.

No.	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kegunaan (<i>Utility</i>)				
1	Media komik digital membantu siswa mengenali karakteristiknya guna menentukan rencana keberlanjutan karir	√		
2	Penyediaan informasi terkait keberlanjutan karir	√		
3	Media komik digital membantu siswa memahami tahap perencanaan karir	√		
4	Media komik digital memberikan gambaran keberlanjutan karir yang relevan bagi peserta didik	√		

5	Media komik digital membantu guru BK dalam memberi informasi mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan siswa	√		
6	Media komik digital dapat membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk menentukan keberlanjutan karir sesuai dengan keterampilan yang mereka miliki	√		
7	Media komik digital membantu guru menyajikan bimbingan karir sesuai dengan latar belakang siswa	√		
8	Media komik digital dapat menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membantu kelancaran proses Pembelajaran	√		
9	Media komik memiliki efisiensi yang baik untuk membantu keberlangsungan kegiatan Pembelajaran	√		
10	Media komik digital memberikan informasi yang detail mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan bimbingan Karir	√		
Kelayakan (<i>Feasibility</i>)				
11	Seluruh komponen pada media komik digital dapat diakses dengan mudah	√		
12	Setiap navigasi dalam media komik digital dapat diakses dengan mudah	√		
13	Media komik digital memiliki panduan penggunaan yang jelas	√		
14	Media komik digital dapat digunakan dengan mudah oleh semua siswa	√		
15	Alur dan visual pada media mudah untuk dicerna oleh pengguna Media	√		

16	Pemilihan warna latar dan gambar tidak menutupi dan menyamarkan tulisan	√		
19	Media komik digital memiliki pengemasan yang menarik bagi siswa	√		
20	Kombinasi dari pemberian warna, penempatan tulisan menjadikan hal yang menarik pada komik digital ini.	√		
21	Kemenarikan tampilan media	√		
22	Menampilkan cara penggunaan, petunjuk serta segala kelengkapan lain pada media	√		
23	Menampilkan identitas yang jelas, seperti Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Topik Pembelajaran	√		
24	Pembuatan media komik memiliki alur yang jelas mulai dari halaman sampul, isi dan tindak lanjut	√		
25	Media komik menampilkan urutan cerita dari segi materi yang terstruktur dan sistematis	√		
<i>Ketepatan (Accuracy)</i>				
26	Konten yang disajikan dalam media komik digital sesuai dengan tujuan layanan BK	√		
27	Konten yang disajikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dasarnya utamanya dalam menentukan keberlanjutan Karir	√		
28	Konten yang disajikan meningkatkan pemahaman diri mengenai bakat minat dan kecerdasan yang dimiliki siswa	√		
29	Konten yang disajikan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan untuk keberlanjutan karir, interaksi sosial, serta	√		

	pembelajaran untuk meningkatkan kualitas diri sesuai materi dasar layanan BK			
30	Konten yang disajikan dapat memberikan bimbingan secara individual kepada siswa untuk peningkatan kualitas diri demi keberlanjutan karir	√		

Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identitas Pakar

Nama Lengkap dengan Gelar : Wayan Eka Paramartha, S.Pd.,M.Pd. Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanda Tangan :




Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Pakar III

NO	Aspek Evaluasi	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
1	Kegunaan (<i>Utility</i>)	g. Kegunaan bagi peserta didik untuk belajar h. Kegunaan bagi guru untuk mengajar i. Kegunaan untuk membantu proses pembelajaran	10	1 – 10
2	Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	m. Kemudahan akses media n. Kemudahan penggunaan media o. Kejelasan gambar dalam media p. Kemenarikan tampilan media q. Kelengkapan media r. Sistematika media	15	11 – 25
3	Ketepatan (<i>Accurasy</i>)	g. Kesesuaian dengan tujuan layanan BK h. Kesesuaian dengan materi layanan BK i. Kesesuaian dengan metode layanan BK yang digunakan	5	26 – 30
Jumlah Soal				30

Instrumen Kuisisioner Kemampuan Perencanaan Karir

Judul :

Peneliti:

A. Tujuan :

B. Petunjuk

1. Dimohonkan Kepada siswa untuk memperhatikan komik digital dengan baik dan memberikan tanggapan pada komik digital tersebut.
2. Dimohonkan Kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir kuisisioner yang disediakan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.
3. Makna dari setiap butir alternatif penilaian
 STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 N = Netral
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perbaikan, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom catatan yang disediakan pada lembar penilaian ini.

No.	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kegunaan (<i>Utility</i>)				
1	Media komik digital membantu siswa mengenali karakteristiknya guna menentukan rencana keberlanjutan karir	√		
2	Penyediaan informasi terkait keberlanjutan karir	√		
3	Media komik digital membantu siswa memahami tahap perencanaan karir	√		
4	Media komik digital memberikan gambaran keberlanjutan karir yang relevan bagi peserta didik	√		
5	Media komik digital membantu guru BK dalam memberi informasi mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan siswa	√		

6	Media komik digital dapat membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk menentukan keberlanjutan karir sesuai dengan keterampilan yang mereka miliki	√		
7	Media komik digital membantu guru menyajikan bimbingan karir sesuai dengan latar belakang siswa Sasaran	√		
8	Media komik digital dapat menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membantu kelancaran proses pembelajaran	√		
9	Media komik memiliki efisiensi yang baik untuk membantu keberlangsungan kegiatan Pembelajaran	√		
10	Media komik digital memberikan informasi yang detail mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan bimbingan Karir	√		
<i>Kelayakan (Feasibility)</i>				
11	Seluruh komponen pada media komik digital dapat diakses dengan mudah	√		
12	Setiap navigasi dalam media komik digital dapat diakses dengan Mudah	√		
13	Media komik digital memiliki panduan penggunaan yang jelas	√		
14	Media komik digital dapat digunakan dengan mudah oleh semua siswa	√		
15	Alur dan visual pada media mudah untuk dicerna oleh pengguna Media	√		
16	Pemilihan warna latar dan gambar tidak menutupi dan menyamarkan tulisan	√		

17	Pemberian warna pada gambar pada setiap navigasi disesuaikan dengan keadaan aslinya.	√		
18	Pemberian warna pada latar belakang tidak mengaburkan tulisan.	√		
19	Media komik digital memiliki pengemasan yang menarik bagisiswa	√		
20	Kombinasi dari pemberian warna, penempatan tulisan menjadikan hal yang menarik pada komik digital ini.	√		
21	Kemenerikan tampilan media	√		
22	Menampilkan cara penggunaan, petunjuk serta segala kelengkapan lain pada media	√		
23	Menampilkan identitas yang jelas, seperti Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Topik Pembelajaran	√		
24	Pembuatan media komik memiliki alur yang jelas mulai dari halaman sampul, isi dan tindak lanjut	√		
25	Media komik menampilkan urutan cerita dari segi materi yang terstruktur dan sistematis	√		
<i>Ketepatan (Accurasy)</i>				
26	Konten yang disajikan dalam media komik digital sesuai dengan tujuan layanan BK	√		
27	Konten yang disajikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dasarnya utamanya dalam menentukan keberlanjutan karir	√		
28	Konten yang disajikan meningkatkan pemahaman diri mengenai bakat minat dan kecerdasan yang dimiliki siswa	√		

29	Konten yang disajikan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan untuk keberlanjutan karir, interaksi sosial, serta pembelajaran untuk meningkatkan kualitas diri sesuai materi dasar layanan BK	√		
30	Konten yang disajikan dapat memberikan bimbingan secara individual kepada siswa untuk peningkatan kualitas diri demi keberlanjutan karir	√		

Saran Perbaikan :

1. Pada cover/sampul, berikan judul bahan ajar/komik, sasaran program (untuk siswa tingkat apa), dan pengembang bahan ajar/komik (jadikan dalam 1 halaman)
2. Berikan dukungan gambar/grafis/visual yang relevan dengan topik Perencanaan Karir
3. Tujuan pembelajaran dibuat lebih spesifik. Perencanaan karir, sub topiknya apa saja
4. Tujuan pembelajaran setidaknya memuat komponen Audience, Behaviour, Condition, dan Degree (ABCD)

Identitas Pakar

Nama Lengkap dengan Gelar : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

Instansi Tempat Bertugas : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanda Tangan :



Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Pakar IV

NO	Aspek Evaluasi	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
1	Kegunaan (<i>Utility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> j. Kegunaan bagi peserta didik untuk belajar k. Kegunaan bagi guru untuk mengajar l. Kegunaan untuk membantu proses pembelajaran 	10	1 – 10
2	Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> s. Kemudahan akses media t. Kemudahan penggunaan media u. Kejelasan gambar dalam media v. Kemenarikan tampilan media w. Kelengkapan media x. Sistematika media 	15	11 – 25
3	Ketepatan (<i>Accurasy</i>)	<ul style="list-style-type: none"> j. Kesesuaian dengan tujuan layanan BK k. Kesesuaian dengan materi layanan BK l. Kesesuaian dengan metode layanan BK yang digunakan 	5	26 – 30
Jumlah Soal				30

Instrumen Kuisisioner Kemampuan Perencanaan Karir

Judul : Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa SMA

Peneliti: Ni Putu Ayu Pertami Damayanti

C. Tujuan :

D. Petunjuk

1. Dimohonkan Kepada siswa untuk memperhatikan komik digital dengan baik dan memberikan tanggapan pada komik digital tersebut.
2. Dimohonkan Kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir kuisisioner yang disediakan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.
3. Makna dari setiap butir alternatif penilaian
STS = Sangat Tidak Setuju
TS = Tidak Setuju
N = Netral
S = Setuju
SS = Sangat Setuju
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perbaikan, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada kolom catatan yang disediakan pada lembar penilaian ini.

No.	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kegunaan (<i>Utility</i>)				
1	Media komik digital membantu siswa mengenali karakteristiknya guna menentukan rencana keberlanjutan karir	√		
2	Penyediaan informasi terkait keberlanjutan karir	√		
3	Media komik digital membantu siswa memahami tahap perencanaan karir	√		
4	Media komik digital memberikan gambaran keberlanjutan karir yang relevan bagi peserta didik	√		

5	Media komik digital membantu guru BK dalam memberi informasi mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan siswa	√		
6	Media komik digital dapat membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk menentukan keberlanjutan karir sesuai dengan keterampilan yang mereka miliki	√		
7	Media komik digital membantu guru menyajikan bimbingan karir sesuai dengan latar belakang siswa Sasaran	√		
8	Media komik digital dapat menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membantu kelancaran proses pembelajaran	√		
9	Media komik memiliki efisiensi yang baik untuk membantu keberlangsungan kegiatan Pembelajaran	√		
10	Media komik digital memberikan informasi yang detail mengenai bimbingan karir sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan bimbingan Karir	√		
<i>Kelayakan (Feasibility)</i>				
11	Seluruh komponen pada media komik digital dapat diakses dengan mudah	√		
12	Setiap navigasi dalam media komik digital dapat diakses dengan Mudah	√		
13	Media komik digital memiliki panduan penggunaan yang jelas	√		
14	Media komik digital dapat digunakan dengan mudah oleh semua siswa	√		
15	Alur dan visual pada media mudah untuk dicerna oleh pengguna Media	√		

16	Pemilihan warna latar dan gambar tidak menutupi dan menyamarkan tulisan	√		
17	Pemberian warna pada gambar pada setiap navigasi disesuaikan dengan keadaan aslinya.	√		
18	Pemberian warna pada latar belakang tidak mengaburkan tulisan.	√		
19	Media komik digital memiliki pengemasan yang menarik bagisiswa	√		
20	Kombinasi dari pemberian warna, penempatan tulisan menjadikan hal yang menarik pada komik digital ini.	√		
21	Kemenarikan tampilan media	√		
22	Menampilkan cara penggunaan, petunjuk serta segala kelengkapan lain pada media	√		
23	Menampilkan identitas yang jelas, seperti Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Topik Pembelajaran	√		
24	Pembuatan media komik memiliki alur yang jelas mulai dari halaman sampul, isi dan tindak lanjut	√		
25	Media komik menampilkan urutan cerita dari segi materi yang terstruktur dan sistematis	√		
Ketepatan (<i>Accurasy</i>)				
26	Konten yang disajikan dalam media komik digital sesuai dengan tujuan layanan BK	√		
27	Konten yang disajikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dasarnya utamanya dalam menentukan keberlanjutan karir	√		

28	Konten yang disajikan meningkatkan pemahaman diri mengenai bakat minat dan kecerdasan yang dimiliki siswa	√		
29	Konten yang disajikan mampu membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan untuk keberlanjutan karir, interaksi sosial, serta pembelajaran untuk meningkatkan kualitas diri sesuai materi dasar layanan BK	√		
30	Konten yang disajikan dapat memberikan bimbingan secara individual kepada siswa untuk peningkatan kualitas diri demi keberlanjutan karir	√		

Saran Perbaikan :

1. Pada rumusan tujuan gunakan kata kerja operasional
2. Gambar dialog agar divariasikan dengan visual close up, medium close up dan seterusnya
3. Kalau karakter berdialog buat agar saling berhadapan
4. Tambahkan kuis dan rangkuman

Identitas Pakar

Nama Lengkap dengan Gelar : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

Instansi Tempat Bertugas : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanda Tangan :



Lampiran 9. RPL

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) KONSELING KELOMPOK SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Karir
C	Topik / Tema Layanan	Pilihan karir setelah lulus SMA
D	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
E	Tujuan Umum	Peserta didik memiliki pemahaman tentang pilihan karir yang akan diambil setelah lulus SMA dan mampu menentukan pilihan karirnya sesuai dengan program keahliannya
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none">1. Setelah melihat tayangan PPT dan mendapatkan penjelasan singkat dari guru, peserta didik mampu menelaah tentang pilihan karir dengan benar (C4)2. Setelah berdiskusi peserta didik mampu menunjukkan pilihan karir yang sesuai dengan program keahliannya (A5)3. Setelah mendapatkan penjelasan dari Guru BK, peserta didik dapat menentukan strategi yang tepat untuk memilih karir yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih (P5)
G	Sasaran Layanan	Kelas XI
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none">1. Macam-macam alternatif pilihan karir2. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih karir
I	Waktu	6 Kali Pertemuan (@1 x 45 Menit)
J	Sumber Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Slamet, dkk 2016, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMA-MAK kelas 12</i>, Yogyakarta, ParamitraPublishing2. Triyono, Mastur, 2014, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan danKonseling bidang pribadi</i>, Yogyakarta, Paramitra
K	Metode/Teknik	<i>Problem Based Learning</i>
L	Media / Alat	LCD, Laptop, Power Point, Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir

M	PELAKSANAAN	
	1. Tahap Awal/Pendahuluan	
	1. Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka dengan salam 2. Guru BK memulai kegiatan dengan berdo'a 3. Guru BK Memeriksa Kehadiran Peserta didik 4. Guru BK membina hubungan baik dengan peserta didik(menanyakan kabar dan <i>ice breaking</i>) 5. Guru BK menyampaikan tujuan dari layanan yang akan diberikan
	2. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik 2. Guru BK melakukan kontrak layanan (kesepakatan layanan), peraturan dalam kegiatan, kesepakatan waktu, dan meminta untuk semua peserta aktif dalam kegiatan.
	3. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	Guru BK menjelaskan tentang topik yang akan dibicarakan
	4. Tahap Peralihan (Transisi)	Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti
	2. Tahap Inti	
	Kegiatan Inti	<p>Menerapkan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></p> <p>➤ Jam Pelajaran Pertama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi siswa pada masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengamati pemaparan materi yang ditayangkan melalui PPT b. Peserta didik diberikan kesempatan tanya jawab tentang masalah sulitnya menentukan pilihan karir setelah lulus SMA yang disajikan dalam PPT 2. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan pertanyaan kepada kelompok b. Peserta didik di dalam kelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tentang macam-macam pilihan karir serta menganalisis alasan pemilihan karir tersebut. <p>➤ Pertemuan Kedua Peserta didik mengamati media komik digital</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Peserta didik mengerjakan kuis mandiri tentang pilihan karir dan strategi yang harus dilakukan. 5. Menganalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah Setiap peserta didik mempresetasikan tugasnya kemudianpeserta didik lain menanggapi, dan seterusnya bergantian sampai selesai
	3. Tahap Penutup	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan layanan yang telah diikuti 2. Peserta didik merefleksi kegiatan dengan mengungkapkan kemanfaatan dan kebermaknaan kegiatan secara lisan 3. Guru BK memberi penguatan dan rencana tindak lanjut dari proses kegiatan layanan bimbingan kelompok 4. Guru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak peserta didik bersyukur/berdoa dan mengakhiri dengan salam.
N	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengadakan refleksi refleksi terhadap hasil kegiatan b. Sikap peserta didik dalam mengikuti kegiatan (bersemangat atau tidak) c. Cara peserta didik menyampaikan pendapat atau bertanya(sesuai dengan topik atau tidak) d. Cara peserta didik memberikan penjelasan terhadap pertanyaan Guru BK (mudah dipahami atau tidak)
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman dirisesuai dengan layanan yang diberikan. b. Peserta didik mengalami perubahan sikap sesuai dengan layanan yang diberikan c. Peserta didik dapat melakukan perubahan perilaku sesuai dengan layanan yang diberikan d. Peserta didik memiliki rencana kegiatan yang akan dilakukan sebagai upaya pengentasan masalah.

Kepala SMA Negeri 2 Singaraja

Mahasiswa Bimbingan Konseling

Dr. I Made Bawa Mulana, S.Pd., M.Pd.

Ni Putu Ayu Pertama Damayanti

NIP. 197811302003121009

NIM 2011011006



MATERI PERENCANAAN KARIR

Lulus SMA, Mau Ke Mana Ya..?

Setelah lulus dari SMA, secara garis besarnya ada 4 (empat) alternative pilihan karir, diantaranya :

1. Memasuki dunia kerja dan dunia industri
2. Melanjutkan studi ke jenjang pendidikan tinggi
3. Mengikuti kursus atau pelatihan
4. Memasuki kehidupan berkeluarga

Lulusan SMA dengan keahlian atau keterampilannya dipersiapkan untuk menjadi tenaga terampil tingkat menengah di dunia kerja atau dunia industri. Meskipun demikian, lulusan SMA bisa langsung melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi baik D3/D4 atau S1 dengan program studi ideal sesuai dengan program keahlian pilihan waktu di SMA.

1. Pilihan Memasuki Dunia Kerja dan Dunia Industri

Bekerja merupakan suatu kebutuhan manusia, dengan bekerja manusia berharap akan dibawa kepada keadaan yang lebih baik dan memuaskan bagi dirinya. Pekerjaan adalah sumber penghasilan, kesempatan mengembangkan diri, serta aktualisasi diri, disamping untuk berbakti. Sebagai suatu kesempatan hendaknya pekerjaan tidak disia-siakan dan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Setiap manusia diberi bekal dan kemampuan yang berbeda. Begitu juga dengan pekerjaan terdapat berbagai macam pekerjaan yang menyerap waktu, pikiran dan tenaga. Sebagai imbalannya, orang yang bekerja mempunyai hak

balas karya atau penghasilan. Akan tetapi bekerja bukan hanya untuk mencari uang, harta /kekayaan, melainkan sebagai salah satu perwujudan iman kepada Tuhan.

Untuk mendapatkan pekerjaan ada beberapa tahap yang harus dilaksanakan:

a. Mencari lowongan kerja

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mencari dan memilih pekerjaan, yaitu:

- Mendaftarkan diri ke Departemen Tenaga Kerja sebagai calon pencari kerja
- Membaca koran atau majalah yang memuat lowongan kerja
- Melihat informasi lowongan kerja melalui media elektronik, seperti televisi, internet dan sebagainya
- Rajin mengunjungi pusat-pusat perkantoran dan pameran bursa kerja
- Bergaul dan bertanya kepada orang-orang yang sudah bekerja
- Memantapkan rasa percaya diri

b. Mengikuti Tes (Seleksi)

Setiap calon tenaga kerja pada umumnya harus mengikuti tes (seleksi) seleksi tersebut biasanya:

- Seleksi administrasi. Merupakan seleksi terhadap berkas yang dikirim. Kelengkapan berkas persyaratan yang diminta merupakan penentu kelulusan tes ini. Pada umumnya persyaratan yang diminta oleh penerima tenaga kerja adalah : surat lamaran, fotocopy ijazah/STTB, fotocopy KTP, Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) dari kepolisian, pasfoto ukuran 3X4 atau 4X6, dan Daftar Riwayat Hidup

- Seleksi Akademis. Merupakan seleksi yang berhubungan dengan penalaran/ kemampuan belajar. Biasanya seleksi ini bersifat tertulis. Materi tes umumnya dalam Bidang Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Pengetahuan Umum
- Psikotest (test kemampuan secara keseluruhan) psikotes dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar kesesuaian antara pekerjaan dengan kepribadian pelamar kerja. Tes ini meliputi tes bakat, minat, kecepatan dan ketelitian kerja, sikap kerja.
- Tes wawancara. Setelah mengalami beberapa kali seleksi, pihak pencari tenaga kerja biasanya memanggil para pelamar yang memenuhi kriteria penilaian untuk mengikuti wawancara.
- Seleksi Kesehatan (tes fisik) tes fisik dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana kesesuaian secara fisik antara pelamar kerja dengan tuntutan pekerjaan. Biasanya tes ini meliputi tes penglihatan, pendengaran, ketahanan fisik dan sebagainya.

2. Pilihan Melanjutkan Studi Ke Pendidikan Tinggi

Dengan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi tentunya kesempatan memperoleh pekerjaan yang lebih baik akan semakin besar pula. Apalagi saat ini tidak bisa dipungkiri, persaingan begitu ketat untuk mencapai pekerjaan. Perguruan tinggi yang tepat bukan berarti yang mahal dan terkenal, namun yang sesuai dengan minat, kemampuan akademis, serta kondisi sosial ekonomi, disamping kredibilitas dari perguruan tinggi yang bersangkutan.

- Hal yang harus Diperhatikan untuk Studi Lanjut

Dibawah ini akan dikemukakan berbagai informasi yang harus

dipertimbangkan dalam studi lanjut, diantaranya :

a. Status dan Akreditasi Perguruan Tinggi

Dilihat dari statusnya, perguruan tinggi dibagi dua, yaitu: Perguruan Tinggi Negeri (PTN), dan Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Perguruan tinggi negeri adalah perguruan tinggi yang dikelola oleh pemerintah baik dibawah Departemen Pendidikan Nasional maupun dibawah Departemen lain milik pemerintah. Perguruan tinggi swasta adalah perguruan tinggi yang dimiliki dan dikelola oleh perseorangan atau kelompok atau yayasan tertentu. Umumnya, perguruan tinggi negeri mendapat subsidi dari pemerintah dalam pengelolaan pelaksanaan pendidikan. Lain halnya dengan perguruan tinggi swasta, pembiayaan pengelolaan pelaksanaan pendidikan menjadi tanggung jawab perguruan tinggi yang bersangkutan sepenuhnya.

b. Jalur, Jenjang Pendidikan, dan Bentuk Perguruan Tinggi

Ada dua jalur pendidikan tinggi di Indonesia, yaitu jalur akademik dan jalur profesional, jalur akademik (biasa disebut jenjang Sarjana/S1), lebih menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan serta pengembangannya. Setelah lulus dari jalur ini, mahasiswa berhak memperoleh gelar dan terbuka kesempatan untuk terus melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (pasca sarjana). Jalur pendidikan akademik diselenggarakan oleh Universitas, Institut serta sekolah tinggi. Jalur profesional (sering disebut jenjang diploma) menekankan pada penerapan keahlian tertentu. mahasiswa diarahkan pada peningkatan kemampuan/keterampilan kerja serta aplikasi ilmu dan teknologi. Secara umum perguruan tinggi di Indonesia di bedakan menjadi 5 (lima) jenis, Yaitu: Universitas, Institut, Sekolah Tinggi, Akademi

dan Poleteknik. Masing-masing jenis memiliki Karakteristik yang berbeda. Universitas, Menyelenggarakan program pendidikan akademik (sarjana) dan/atau profesional (diploma) dalam sejumlah ilmu pengetahuan tertentu. Universitas memiliki program studi paling beragam, mulai dari ilmu eksakta sampai sosial. Institut, menyelenggarakan program pendidikan akademik (sarjana) dan/atau profesional (diploma) dalam kelompok ilmu pengetahuan sejenis, misalnya, institut Pertanian Bogor, Institut Teknologi Bandung, dan sebagainya. Sekolah Tinggi, Menyelenggarakan program pendidikan akademik (sarjana) dan/ atau profesional (diploma) dalam lingkup satu disiplin ilmu tertentu, misalnya, sekolah tinggi manajemen informatika komputer (STMIK), Sekolah tinggi Akutansi (STAN), dan sebagainya. Akademi, menyelenggarakan program pendidikan profesional (diploma) dalam satu atau sebagian cabang ilmu pengetahuan tertentu, misalnya Akademi Bahasa, Akademi Sekretaris, Akademi Perawat, dan sebagainya. Politeknik, menyelenggarakan program pendidikan profesional (diploma) dalam sejumlah bidang pengetahuan khusus, misalnya politeknik elektro, politeknik manufaktur, dan sebagainya.

c. Sistem Penerimaan Mahasiswa

Setiap perguruan tinggi mempunyai cara tersendiri dalam menjaring mahasiswanya. Secara garis besar sistem penerimaan mahasiswa baru diperguruan tinggi negeri dilaksanakan secara: non test (penelusuran bakat, minat, kemampuan) dan tes, (ujian saringan masuk) yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi yang bersangkutan. Sistem penerimaan mahasiswa baru secara non tes dilaksanakan melalui penulusuran bakat, minat dan kemampuan

dari calon mahasiswa. Biasanya perguruan tinggi akan mengirimkan undangan (edaran) tentang penerimaan mahasiswa secara non tes kepada sekolah menengah atas dengan persyaratan tertentu, antara lain : siswa menduduki peringkat 1 (satu) sampai dengan 10 (tergantung dari perguruan tingginya). Ujian Tulis secara mandiri dilaksanakan oleh sebagian besar perguruan tinggi negeri di Indonesia.

d. Perguruan Tinggi Kedinasan

Perguruan Tinggi Kedinasan adalah perguruan tinggi di bawah departemen lain selain Departemen Pendidikan Nasional. Umumnya lulusan perguruan tinggi kedinasan langsung terikat dengan departemen bersangkutan, sehingga banyak yang bisa langsung mendapat pekerjaan tanpa harus tes lagi. Keunggulan dari Perguruan Tinggi Kedinasan Adalah: biaya murah bahkan ada yang gratis, mendapat uang saku, adanya kepastian kerja (prospek cerah) serta fasilitas lengkap. Untuk dapat diterima di perguruan tinggi kedinasan dituntut syarat-syarat tertentu, yang terkadang dirasa berat oleh sebagian kalangan siswa.

3. Pilihan Mengikuti Kursus / Pelatihan

Kursus : Satuan pendidikan luar sekolah yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap mental tertentu bagi warga belajar, misalnya : kursus komputer, kursus menjahit (PP No.73 thn 1991) Pelatihan Kerja : Keseluruhan kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan serta mengembangkan keterampilan atau keahlian, produktivitas, disiplin, sikap dan etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan klasifikasi jabatan atau pekerjaan baik di sektor formal maupun sektor non formal

(Kep.30/Men/99)

- **Pendidikan/Kursus dan Pelatihan**

Pada dasarnya antara pendidikan dan pelatihan memiliki substansi yang sama yaitu proses transformasi untuk meningkatkan pengetahuan, keahlian, kompetensi dengan suatu cara/metode tertentu dan ditempat tertentu. Kalau pendidikan formal adanya di Sekolah atau Perguruan Tinggi sedangkan Pelatihan adanya di tempat Kursus atau Diklat - diklat di Lembaga yang telah memiliki legalitas. Perbedaan utama dari Training dan Pendidikan terletak pada beberapa hal, yaitu: waktu (training dalam jangka waktu singkat, sedangkan pendidikan lebih lama), bidang kajian (training spesifik, pendidikan lebih luas), dan tujuan (training untuk meningkatkan kinerja/skill tertentu yang langsung diterapkan dalam pekerjaan, sedangkan pendidikan lebih umum dan menyeluruh). Training lebih menekankan learning by doing dan penguasaan secara parsial, sedangkan pendidikan lebih berupa penambahan pengetahuan secara keseluruhan, penanaman konsep serta pembentukan pola pikir dan pola sikap.

4. Pilihan Memasuki Kehidupan Keluarga

Tuhan menciptakan manusia berpasang-pasangan. Menikah atau berkeluarga merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk melanjutkan keturunan. Menikah hukumnya wajib bagi yang sudah mampu. Namun demikian untuk berumah tangga tidaklah mudah. Untuk memasuki kehidupan berkeluarga atau menikah diperlukan berbagai macam pertimbangan. Kesiapan secara fisik maupun ekonomi sangat diperlukandisamping kesiapan mental.

Orang yang sudah berumah tangga secara otomatis sudah dianggap dewasa, walaupun secara usia masih belia. Berbagai macam tanggung jawab ekonomi, sosial, moral akan dibebankan kepada Anda. Anda dituntut untuk dapat memberi nafkah apabila Anda laki- laki, dapat memelihara keluarga (anak dan suami) apabila Anda perempuan. Disamping itu, lingkungan dan keluarga akan menuntut Anda untuk Bertanggung Jawab layaknya orang dewasa baik secara ekonomi, sosial, etika dan moral. Sekiranya Anda setelah lulus SMA memutuskan untuk menikah harus diperhatikan secara matang. Karena pernikahan di usia dini umumnya mengalami banyak hambatan dan tantangan



Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 11. Barcode Media Komik Digital



Lampiran 12. Jadwal Penelitian

No	Waktu	Kegiatan	Sasaran	Tempat Pelaksanaan	Pelaksana
1.	Selasa, 3 September 2024	Menyebarkan pre-test Kemampuan Perencanaan Karir	Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	Kelas XI F dan Kelas XI B	Peneliti
2.	Rabu, 4 September 2024	Melakukan treatment pertama	Kelompok Eksperimen	Kelas XI B	Peneliti
3.	Kamis, 5 September 2024	Melakukan treatment ke-2	Kelompok Eksperimen	Kelas XI B	Peneliti
4.	Selasa, 10 September 2024	Melakukan treatment ke-3	Kelompok Eksperimen	Kelas XI B	Peneliti
5.	Kamis, 12 September 2024	Melakukan treatment ke-4	Kelompok Eksperimen	Kelas XI B	Peneliti
6.	Selasa, 17 September 2024	Melakukan treatment ke-5	Kelompok Eksperimen	Kelas XI B	Peneliti
7.	Rabu, 18 September 2024	Melakukan treatment ke enam (<i>Tindak lanjut dan pengakhiran</i>)	Kelompok Eksperimen	Kelas XI B	Peneliti
8.	Jumat, 20 September 2024	Menyebarkan <i>Posttest</i> Disiplin siswa	Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	Kelas XI F dan XI B	Peneliti

Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B.10.400.3.8.1/8286/SMAN 2 SGR/DIKPORA

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Singaraja menerangkan bahwa:

Nama : Ni Putu Ayu Pertami Damayanti
NIM : 2011011006
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan Konseling
UNIVERSITAS : Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa yang telah disebutkan di atas telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Singaraja, dengan Judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN KARIR SISWA SMA.”** dari tanggal 3 September 2024 sampai dengan tanggal 20 September 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Singaraja

Pada tanggal, 09 Oktober 2024



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE



RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Ayu Pertami Damayanti lahir di Denpasar pada 6 Agustus 2002. Penulis lahir dari pasangan Bapak I Gede Sudarma dan Ibu Ni Ketut Yuniarti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 4 Kerobokan, lulus pada tahun 2014.

Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kuta Utara, lulus pada tahun 2017. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Kuta, dan lulus tahun 2020. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir di tahun 2024 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa SMA”