

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL DENGAN APLIKASI  
PICSART SEBAGAI MEDIA DALAM LAYANAN BIMBINGAN  
KARIER PESERTA DIDIK SMA**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyan dan Keguruan

Oleh:

**INDRA GUNAWAN**  
**NPM: 1711080163**

Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL DENGAN APLIKASI  
PICSART SEBAGAI MEDIA DALAM LAYANAN BIMBINGAN  
KARIER PESERTA DIDIK SMA**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyan dan Keguruan



Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing 1: Defriyanto, S.IQ., M.Ed.

Pembimbing 2: Rahma Diani, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penulis mengambil judul “Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi *Picsart* Sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Karier Peserta Didik SMA”, dimana penulis akan mengembangkan komik digital untuk para peserta didik SMA dalam layanan bimbingan karier dengan harapan peserta didik mampu mencapai tujuan kariernya.

### B. Latar Belakang Masalah

Dalam bentuk mencerdaskan kehidupan bangsa, peran pendidikan sangatlah penting dalam mengelola sumber daya pendidikan untuk mewujudkan proses dan hasil belajar peserta didik secara aktif dan kreatif dalam mengembangkan potensi peserta didiknya. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan afesien perlu agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik. Dengan demikian pula, tujuan pendidikan ini akan lebih mudah tercapai. Seperti yang ada di undang-undang RI Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional yang berbunyi: <sup>1</sup>

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut di atas, maka peran guru dapat dijadikan wadah dalam meningkatkan ilmu pengetahuan peserta didik guna memperoleh pengetahuan baru yang nantinya dapat diwujudkan dengan pengetahuan yang diperoleh dalam kelas, pada akhirnya memberi efek positif dan memotivasi yang mendorong peserta didik terhadap prestasi belajarnya dalam pendidikan secara keseluruhan. Sebagaimana Firman Allah SWT Dalam Surat Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

---

<sup>1</sup>Tim Penyusun Undang Undang, *Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sinar Grafik, Cetakan, Ke-6, 2014), h.7.

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan."

Dalam ayat tersebut juga menyebutkan pentingnya ilmu. Dalam buku 'Islam Disiplin Ilmu' oleh Amrah Husma, ilmu dalam pandangan Islam adalah suatu kebutuhan yang harus diraih oleh setiap muslim. Karena dari ilmu manusia dapat mengetahui hakekat kebenaran.

Menurut Putu Sugiasih salah satu tugas perkembangan remaja adalah pemilihan dan persiapan karir. Pemilihan karir merupakan saat seorang remaja mengarahkan diri pada suatu tahapan baru dalam kehidupan mereka. Membuat keputusan memilih karir merupakan usaha remaja menemukan dan melakukan pilihan di antara berbagai kemungkinan yang timbul dalam proses pemilihan karir.<sup>2</sup>

Remaja mulai membuat rencana karir dengan eksplorasi dan mencari informasi berkaitan dengan karir yang diminati. Setelah remaja mencapai tahap perkembangan kognitif operasional formal (11 tahun – dewasa) yaitu tahap dimana mereka sudah dapat berpikir secara abstrak. Pada fase ini mereka mengeksplorasi berbagai alternatif ide dan jurusan dalam cara yang sistematis.

Usia remaja dalam teori perkembangan karir Ginzberg termasuk dalam tahap tentatif yaitu dengan usia 11–17 tahun. Tahapan usia ini adalah masa transisi dari tahap fantasi pada anak-anak menjadi pengambilan keputusan realistik pada remaja. Sejalan dengan perkembangan karir tersebut, proses karir telah muncul pada usia sekolah yaitu ketika anak-anak mulai mengembangkan minatnya dan adanya pemahaman keterkaitan antara kemampuan dengan karir dimasa depan.<sup>3</sup>

Karier adalah bagian hidup yang berpengaruh pada kebahagiaan hidup manusia secara keseluruhan. Oleh karenanya ketepatan memilih serta menentukan keputusan karier menjadi titik penting dalam perjalanan karier manusia. Keputusan memilih suatu karir dimulai saat individu berada pada masa remaja. Pada usia remaja, sekolah merupakan aspek penting dalam kehidupan karena pendidikan menyiapkan mereka dalam kondisi siap untuk mengambil keputusan karir.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Putu Sugiasih, *Pengaruh Peran Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Se-Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (Jjpe)), Volume: 5 Nomor: 1 Tahun: 2015, h. 11.

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajaran*, (Jakarta: Sinar Grafik, 2013), h. 103.

<sup>4</sup> Gani, R.A. *Bimbingan Karir*, (Bandung: Angkasa, 1996), h. 12.

Putu Sugasih mengatakan bahwa sejumlah karir mulai dibangun dan dikembangkan sejak masa sekolah dan karir dapat juga dikatakan sebagai suatu cita-cita yang diinginkan, baik yang berkaitan dengan suatu bidang pendidikan, pekerjaan maupun suatu profesi tertentu. Remaja adalah peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan. Suatu masa yang mempengaruhi perkembangan dalam aspek sosial, emosi, dan fisik. Remaja memiliki tugas-tugas perkembangan yang mengarah pada persiapan memenuhi tuntutan dan peran sebagai orang dewasa. Pada tahap ini, salah satu tugas perkembangan remaja adalah memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan, serta membuat keputusan karir.<sup>5</sup>

Setiap orang pada umumnya memerlukan lapangan kerja untuk bekerja serta berhasil dengan pekerjaan yang dijabatnya. Pada masyarakat secara luas terdapat berbagai jenis pekerjaan yang telah dijabatnya, tidak semuanya memperoleh hasil serta membahagiakan sebagaimana yang menjadi tujuan hidupnya. Mungkin saja sebagian orang telah menjabat suatu pekerjaan berhasil, puas dan membahagiakan dirinya. Karir seseorang bukanlah hanya sekedar pekerjaan apa yang telah dijabatnya, melainkan suatu pekerjaan atau jabatan yang benar-benar sesuai dan cocok dengan potensi diri dari orang-orang yang menjabatnya. Setiap orang yang memegang pekerjaan yang dijabatnya itu akan merasa senang untuk menjabatnya, dan kemudian mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan prestasinya, mengembangkan potensi dirinya, lingkungannya, serta sarana dan prasarana yang diperlukan dalam menunjang pekerjaan yang dijabatnya.<sup>6</sup>

Pelaksanaan layanan bimbingan karir sangat dibutuhkan untuk memupuk perilaku kreatif pada minat wirausaha di sekolah. Bimbingan karir merupakan bagian integral dari keseluruhan program pendidikan karir. Bimbingan karir lebih menitikberatkan kepada perencanaan kehidupan yang terlebih dahulu haruslah mempertimbangkan potensi-potensi diri yang dimilikinya serta lingkungan sekitar agar memperoleh dan memiliki pandangan yang cukup luas dari pengaruh terhadap berbagai peranan positif yang layak dilaksanakannya oleh masyarakat. Pelaksanaan bimbingan karir ini perlu dilaksanakan secara aktif, tidak hanya oleh guru pembimbing tetapi juga oleh peserta didik itu sendiri. Bimbingan karir atau bimbingan jabatan merupakan salah satu wujud upaya pendidikan karir atau pendidikan jabatan,

---

<sup>5</sup> Putu Sugasih, *Pengaruh Peran Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Se-Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (Jjpe)), Volume: 5 Nomor: 1 Tahun: 2015, h. 8.

<sup>6</sup> Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, Pt.Bumi Aksara,2012, h. 31.

dan harus sama-sama berorientasi pada pendampingan proses perkembangan karir manusia muda.<sup>7</sup>

Berdasarkan pelaksanaan bimbingan karir di sekolah kepada setiap pendidik dituntut untuk memahami dengan mendalam dan seksama mengenai dasar-dasar, atau pokok-pokok pikiran yang melandasi pelaksanaan karir di sekolah. Pemahaman yang mendalam dan seksama tentang pokok-pokok pikiran yang melandasi pelaksanaan bimbingan karir di sekolah, diharapkan pada para pendidik untuk dapat memperkokoh keyakinan tentang tanggung jawab yang lebih besar dari itu dapat mendorong untuk melaksanakan bimbingan karir di sekolah dengan terpadu disertai dengan keyakinan dan rasa tanggung jawab yang besar.<sup>8</sup>

Arah bimbingan karir pada Sekolah Menengah Atas (SMA) berorientasi pada dunia kerja atau perguruan tinggi, yaitu menyiapkan peserta didik untuk langsung terjun ke dunia kerja atau perguruan tinggi. Pada masa mendatang, peserta didik diharapkan tidak ada lagi yang bingung sesaat setelah mereka lulus sekolah. Untuk itu sekolah menengah atas melaksanakan program bimbingan karir dengan program kerja masing-masing, sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.<sup>9</sup>

Salah satu arah bimbingan karir, yaitu menuntun peserta didik ke dunia kerja atau wirausaha. Sekarang ini kita menghadapi kenyataan bahwa jumlah wirausahawan Indonesia masih sedikit dan mutunya belum bisa dikatakan hebat, sehingga persoalan pembangunan wirausaha Indonesia merupakan persoalan mendesak bagi suksesnya pembangunan.<sup>10</sup>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut pendidik untuk terus memperbaharui pengetahuan dan keterampilan mereka dalam penyampaian proses pembelajaran. Berdasarkan data dari internetlifestats diperkirakan pada Juli 2016 sekitar 46,1% dari populasi dunia telah memiliki akses internet, atau sebesar 3.424.971.237 dari 7.432.663.275 jiwa dapat mengakses internet dari berbagai macam perangkat pada berbagai macam jenis koneksi. Jumlah ini dapat dibilang sangat besar jika dibandingkan pada tahun 2000 yang hanya 6,8% dari 6.126.622.121 total populasi dunia. Indonesia sendiri memberikan kontribusi sebesar 1,6% pada populasi pengguna internet seluruh dunia atau sebesar 20,4% dari total populasi di Indonesia yang berjumlah 260.581.100 juta jiwa pada awal 2016 dan

---

<sup>7</sup> Dastramita, Abas dkk. *Bimbingan Karir*. Jakarta: Depdikbud, 1994, h. 63.

<sup>8</sup> Dastramita, Abas dkk. *Bimbingan Karir*. Jakarta: Depdikbud, 1994, h. 67.

<sup>9</sup> Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling Studi dan Karir*, (Yogyakarta: ANDI, 2010), h. 102.

<sup>10</sup> Hadiarni, *Konseling Karir*, (Batusangkar: STAIN Batusangkar Press, 2009), h. 193.

merupakan urutan ke dua belas negara dengan pengguna internet terbesar di dunia.<sup>11</sup> Sebagaimana Firman Allah SWT Dalam Surat Yasin ayat 41:

وَأَيُّ لَآئِهِمْ أَنَّا حَمَلْنَا ذُرِّيَّتَهُمْ فِي الْفُلِكِ الْمَشْحُونِ

Artinya: “Dan suatu tanda (kebesaran Allah) bagi mereka adalah bahwa Kami angkut keturunan mereka dalam kapal yang penuh muatan”

Media visual adalah salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran dan gambar merupakan media visual yang paling mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual meskipun hanya menekankan pada kekuatan indra pengelihatannya. Menariknya lagi berdasarkan artikel yang dimuat pada *mit.edu, neuroscientist* dari MIT menemukan bahwa otak manusia dapat memproses keseluruhan gambar yang mata lihat secepat 13 milidetik. Media visual, khususnya gambar dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata dengan biaya yang relatif murah. Akan tetapi, karena setiap orang merasa mudah untuk memperoleh gambar, kita menganggapnya sebagai “hal yang biasa” atau “terlalu biasa” sehingga melupakan manfaatnya.<sup>12</sup>

Namun pada saat ini, untuk penggunaan media komik digital dalam layanan bimbingan karier di sekolah sangat jarang sekali diterapkan karena proses pembuatannya yang memakan waktu yang cukup lama dan juga menggunakan ide kreatif seorang pendidik untuk membuat dan menciptakan komik digital dalam layanan bimbingan karier di sekolah. Para pendidik biasanya menggunakan media lain seperti memberikan motivasi dengan video yang ditampilkan di kelas atau memberikan bacaan motivasi kepada peserta didik, karena penggunaan media tersebut sangat mudah untuk di buat dan didapat, serta tidak memakan waktu yang cukup lama seperti media komik.

Komik merupakan media menarik yang memiliki unsur tokoh gambar, percakapan, dan alur cerita, sehingga pembaca dapat memahami sebuah topik yang disajikan melalui visual. Dapat dikatakan bahwa komik merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Komik memiliki potensi untuk melibatkan peserta didik yang mungkin tidak besar dalam minatnya diperpustakaan. Komik merupakan

---

<sup>11</sup> Badan Pusat Statistik. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2014*. [Versi elektronik]. Jakarta: Badan Pusat Statistik. 2015, h. 124.

<sup>12</sup> Munadhi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GPPress Group). 2013, h. 66.

bahan bacaan yang menarik untuk dikonsumsi anak-anak dan remaja karena sifatnya yang mudah dicerna dan lucu. Dapat diartikan bahwa komik memiliki kelebihan untuk membantu para pembaca khususnya peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui ilustrasi dan bacaan. Seiring berkembangnya media, maka komik juga dijadikan salah satu bahan dalam sebuah penelitian. Media komik dalam penelitian ini disusun berdasarkan konten mengenai bimbingan karier.

Selain itu, menurut hasil wawancara oleh guru BK yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian di SMAN 1 Bukit Kemuning, SMAN 10 Bandar Lampung dan SMAN 15 Bandar Lampung, belum menggunakan media komik digital dalam pelaksanaan bimbingan karier peserta didik. Dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier di SMAN 1 Bukit Kemuning, SMAN 10 Bandar Lampung dan SMAN 15 Bandar Lampung, masih menggunakan media power point dan bimbingan klasikal, belum menggunakan komik digital dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier di sekolah. Peserta didik di SMAN 1 Bukit Kemuning, SMAN 10 Bandar Lampung dan SMAN 15 Bandar Lampung juga belum sepenuhnya memanfaatkan smartphone secara optimal dalam mencari dan menggali informasi tentang layanan karier, peserta didik lebih memilih untuk membuka aplikasi dan media lain di smartphone mereka karena lebih menarik untuk dilihat dibanding mencari layanan bimbingan karier di smartphone peserta didik.

Dengan berbagai fakta di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media dalam layanan bimbingan karier yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antara unsur visual dan digital melalui media komik. Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.

Oleh karena itu pengembangan media komik digital sebagai media layanan bimbingan karier dirasa paling cocok karena selain keuntungan penggunaan komik seperti yang disebutkan di atas, pengemasan komik sebagai media digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi bentuk komik digital ringan karena hanya perlu memproses file gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta. 2012, h. 43.

Sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan formal dapat berjalan dengan baik apabila didukung oleh kerjasama antara guru, wali murid serta sarana dan prasarana. Komponen-komponen tersebut bertujuan untuk menunjang perkembangan pribadi, sosial, belajar dan karier pada peserta didik di sekolah tersebut.<sup>14</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut yang sangat menarik untuk diteliti, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi *Picsart* Sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Karier Peserta Didik SMA”.

### **C. Identifikasi dan Batasan Masalah**

#### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa pokok masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi media komik digital sebagai salah satu media layanan bimbingan karier di sekolah.
2. Kurangnya pemanfaatan media visual dalam layanan bimbingan karier.
3. Peserta didik belum memanfaatkan *smartphone* secara optimal sebagai sarana belajar layanan bimbingan karier.

#### **2. Batasan Masalah**

Untuk membatasi perluasan pembahasan pada penelitian ini, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan komik digital sebagai media dalam layanan bimbingan karier peserta didik SMA.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan komik digital dengan aplikasi *picsart*?
2. Bagaimana kelayakan komik digital dalam layanan bimbingan karier peserta didik?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap komik digital sebagai media dalam layanan bimbingan karier peserta didik SMA?

### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan komik digital dengan aplikasi *picsart*.

---

<sup>14</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajaran*, (Jakarta: Sinar Grafik, 2013), h. 12.

2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan komik digital dalam layanan bimbingan karier peserta didik SMA.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap komik digital dengan aplikasi *Picsart* sebagai media dalam layanan bimbingan karier peserta didik SMA.

## **F. Manfaat Pengembangan**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan atau panduan dalam penelitian selanjutnya, khususnya terkait “Pengembangan Komik Digital Dengan Aplikasi *Picsart* Sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Karier Peserta Didik SMA”.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan dalam layanan bimbingan karier peserta didik disekolah.

#### 2. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan karier peserta didik.

#### 3. Bagi peserta didik

Agar dapat menambah pengetahuan dan pemahaman dalam layanan karier peserta didik.

#### 4. Bagi peneliti

Memberikan informasi serta mendapat wawasan baru mengenai komik digital dengan aplikasi *Picsart* sebagai media dalam layanan bimbingan karier peserta didik.

## **G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dari Hadi (2015), dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi komik digital berbasis Android ini layak digunakan sebagai suatu suplemen pembelajaran pada pokok bahasan radioaktivitas untuk sekolah menengah atas. Namun pada bagian saran, media yang dibuat hanya berjalan baik pada perangkat Android dengan

sistem operasi Android versi minimal Ice Cream Sandwich, yakni 3.0. sehingga hal ini menjadi keterbatasan peserta didik dalam mengakses media.<sup>15</sup>

2. Penelitian dari Nurinayati (2014), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Karier di SMA Negeri 13 Jakarta” memberikan hasil bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai variasi media pada pembelajaran biologi di SMAN 13 Jakarta. Salah satu saran untuk penelitian selanjutnya adalah pembuatan media sebaiknya dikerjakan langsung oleh peneliti sehingga diperoleh hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.<sup>16</sup>
3. Penelitian dari Linggi (2016), dengan judul “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas X SMA Pangudi Luhur 1 Yogyakarta” memberikan hasil bahwa komik sebagai media pembelajaran teks observasi untuk peserta didik dikembangkan dengan kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta. Salah satu saran untuk penelitian selanjutnya adalah hendaknya menggunakan program khusus dalam proses pembuatan komik untuk memudahkan dan mempercepat pembuatan komik.<sup>17</sup>
4. Penelitian dari Isnayanti (2016), dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Dengan Powerpoint Pada Pembelajaran Siswa Kelas XI SMA Negeri Manyaran 03” memberikan hasil bahwa media ini layak pada komponen isi, kebahasaan dan penyajian. Media komik berbasis multimedia dengan powerpoint efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa, dan penggunaannya dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan kriteria sangat tinggi.<sup>18</sup>
5. Penelitian dari Maghfirah (2017), dengan judul “Pengembangan Media Komik Strip Sains untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas X SMAN 2 Sumenep” memberikan hasil bahwa media komik strip sains yang dikembangkan layak dan dapat meningkatkan motivasi membaca siswa kelas X SMAN 2 Sumenep.<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Werdani Sulistya Hadi, *Pengembangan Komik Digital Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas*, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2015, h. 63.

<sup>16</sup>Fitri Nurinayati. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Karier di SMA Negeri 13 Jakarta*, BIOSFER, Vol. VII, No. 2, 2014, h. 52.

<sup>17</sup>Agustinus Datu Linggi’, *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas X SMA Pangudi Luhur 1 Yogyakarta*, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2016, h. 92-94.

<sup>18</sup>Eni Isnayanti, *Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Dengan Powerpoint Pada Pembelajaran Siswa Kelas XI SMA Negeri Manyaran 03*, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Universitas Negeri Semarang, 2016, h. 140.

<sup>19</sup> Firda Maghfirah dan Herowati, *Pengembangan Media Komik Strip Sains untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas X SMAN 2 Sumenep*. Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan, Vol. 7, Jilid 2, 2017, h. 83.

6. Penelitian dari Hakim (2017), dengan judul “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perekonomian Terbuka” memberikan hasil bahwa media komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka layak untuk digunakan.<sup>20</sup>
7. Penelitian dari Anesia (2017), dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Tujuan Karier Untuk Siswa SMA Kelas XI” memberikan hasil bahwa media ini dapat digunakan sebagai media alternatif dan sangat layak untuk digunakan.<sup>21</sup>

Perbedaan mendasar dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dan dirancang dengan aplikasi *Picsart* secara umum ditujukan pada penggunaan perangkat *smartphone*. Pemilihan perangkat *smartphone* dikarenakan penggunaannya sangat lekat dalam kehidupan masyarakat terutama anak muda. Sedangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya media pembelajaran komik digital lebih ditujukan pada penggunaan *personal computer* yang penggunaannya diharuskan untuk menyalin dan menginstall file asli. Perbedaan lainnya adalah media pembelajaran komik digital yang dikembangkan tetap dapat diakses menggunakan PC melalui website.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bagian substansi (inti) skripsi penelitian *Research and Development* (R&D), sebagai berikut:

### Bab I Pendahuluan

- A. Penegasan Judul
- B. Latar Belakang Masalah
- C. Identifikasi dan Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Pengembangan
- G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan
- H. Sistematika Penulisan

### Bab II Landasan Teori

---

<sup>20</sup> Alfian Furqon Hakim, *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perekonomian Terbuka*. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, h. 86.

<sup>21</sup> Regita Anesia, *Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Tujuan Karier Untuk Siswa SMA Kelas XI*, Skripsi pada Jurusan Pendidikan Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung, 2017, h. 83.

- A. Deskripsi Teoretik
- B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model

### Bab III Metode Penelitian

- A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan
- B. Desain Penelitian Pengembangan
- C. Prosedur Penelitian Pengembangan
- D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan
- E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan
- F. Instrumen Penelitian
- G. Uji-Coba Produk
- H. Teknik Analisis Data

### Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Hasil Penelitian Pengembangan
- B. Pembahasan

### Bab V Penutup

- A. Simpulan
- B. Rekomendasi

### Daftar Rujukan

### Lampiran



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Komik digital sebagai media dalam layanan bimbingan karier peserta didik SMA dikembangkan dengan model ADDIE telah berhasil dikembangkan dan dipublikasikan sehingga dapat digunakan secara luas.
2. Dalam penelitian dan pengembangan komik digital dilakukan penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru bimbingan konseling. Aspek yang dinilai antara lain aspek materi, kebahasaan, visual dan keterpaduan. Dari hasil penilaian para ahli diperoleh rerata keseluruhan sebesar 83,6% yang masuk dalam kategori sangat layak.
3. Pada uji usabilitas saat ujicoba lapangan pada 30 peserta didik di masing-masing sekolah SMAN 1 Bukit Kemuning, SMAN 10 Bandar Lampung dan SMAN 15 Bandar Lampung diperoleh rerata keseluruhan aspek sebesar 91% yang masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga komik digital sebagai media dalam layanan bimbingan karier peserta didik SMA dapat dikatakan layak untuk digunakan.

#### **B. Rekomendasi**

Untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian ada beberapa saran yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah  
Peningkatan penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi diperlukan.
2. Bagi peserta didik  
Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dengan adanya media pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan perkembangan jaman.
3. Bagi guru  
Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan setidaknya mengetahui informasi perkembangan teknologi yang sangat dekat dengan peserta didik.
4. Bagi umum

Mengingat bentuk komik digital sebagai salah satu media visual gambar yang mudah didapat serta murah dalam pembuatannya karena hanya memerlukan alat tulis dan ketrampilan menggunakan komputer. Diharapkan baik pendidik, seniman, peneliti, maupun masyarakat umum untuk dapat meningkatkan keberadaannya pada masyarakat luas sebagai salah satu media pembelajaran yang patut untuk diperhitungkan penggunaannya dalam dunia pendidikan.

5. Bagi penelitian selanjutnya
  - a. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan komik digital yang lebih menarik, tidak hanya satu chapter dan dalam cakupan materi yang lebih luas.
  - b. Penelitian dan pengembangan komik digital selanjutnya diharapkan dapat memberikan wadah tersendiri bagi komik bertemakan edukasi baik berupa website maupun aplikasi sehingga tidak tercampur dengan komik ber-genre lain.
  - c. Penelitian dan pengembangan selanjutnya pada media pembelajaran komik digital diharapkan juga melaksanakan uji keefektifan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: PT. Renika Cipta).
- Agustinus Datu Linggi. 2016. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas X SMA Pangudi Luhur 1 Yogyakarta*, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Alfian Furqon Hakim. 2017. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perekonomian Terbuka*. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Badan Pusat Statistik. 2015. *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. [Versi elektronik]. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Barokah, U.S. 2014. “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI. Skripsi”. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bimo Walgito. 2010. *Bimbingan dan Konseling Studi dan Karir*. (Yogyakarta: ANDI).
- Dastramita, Abas dkk. 1994. *Bimbingan Karir*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Agama RI, Alquran Dan Terjemahannya, (Bandung: Syamilquran, 2007).
- Dewa Ketut Sukardi. 1989. *Pendekatan Konseling Karir Di dalam Bimbingan Karir (Suatu Pendahuluan)*, (Jakarta, Ghalia Indonesia).
- Donald Ary. 2002. *Introduction to Research in Education*, (USA : Wadsworth).
- Eni Isnayanti. 2016. *Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Dengan Powerpoint Pada Pembelajaran Siswa Kelas XI SMA Negeri Manyaran 03*, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Universitas Negeri Semarang.
- Elfi Mu'awanah dan Rifa Hidayah. 2009. *Bimbingan Konseling Islam di Sekolah dasar*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara).

Firda Maghfirah dan Herowati. 2017. *Pengembangan Media Komik Strip Sains untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas X SMAN 2 Sumenep*. Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan, Vol. 7, Jilid 2.

Fitri Nurinayati, Nurmasari Sartono, dan Dian Evriyani. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Karier di SMA Negeri 13 Jakarta*, BIOSFER, Vol. VII, No. 2.

Gani, R.A. 1996. *Bimbingan Karir*, (Bandung: Angkasa).

Gumelar. 2011. *Comic Making*, (Jakarta: Indeks).

Hadiarni. 2009. *Kewirausahaan*. (Batusangkar: STAIN Batusangkar Press).

Hamzah B.Uno. 2012. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (PT.Bumi Aksara).

Hartono dan Boy Soedarmadji. 2013. *Psikologi Konseling*, (Jakarta: Kencana Prenanda Group).

<https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/makebeliefscomix-cara-asyik-menulis-saat-covid/>

<http://ppdgm.com/komik-digital-manual-photoshop-coreldraw>, diakses pada tanggal 2 November 2020 pukul 16:14.

[http://www.academia.edu/1721061/kenapa\\_Komik\\_Digital](http://www.academia.edu/1721061/kenapa_Komik_Digital) Diakses pada tanggal 27 November 2020.

<http://www.e-jurnal.com/2013/04/Pengertian-komik.html?m=1>, diakses pada tanggal 2 November 2020 pukul 16:08.

Ilyana, Sariyatul. 2016. "Pengembangan Komik Edukasi "Impian Moni" Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar". Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Internet Users by Country. "Internet Live Stats". (On-line), tersedia di: <http://www.int.ernetlvestats.com/internet-users-by-country/>.

Jeng, dkk. 2010. *The Add-on Impact of Mobile Applications in Learning Strategies: A Review Study*. [Versi elektronik]. Educational Technology and Society.

- Kartini kartono. 1985. *Bimbingan dan Dasar-dasar Pelaksanaannya* (Teknik Bimbingan dan Praktek), (Jakrta: CV. Rajawali).
- McCloud, Scott. 2008. *Memahami Komik*. (Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)).
- Melor Md Yunus, dkk. 2012. *Jurnal of Applied Science, Engineering and Technology*, Vol 4.
- Michael Molenda. 2008. *Instructional Media and The New Tekhnologies Of Instruction*. (AECT).
- Mohammad Thayeb Manrihu. 1992. *Pengantar Bimbingan dan Konseling Karier*, (Jakarta: Bumi Akasara).
- Mohammad Surya. 1988. *Dasar-dasar Konseling Pendidikan* (Konsep dan Teori), (Yogyakarta, Kota Kembang).
- Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. (CV Alfabeta).
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GPPress Group).
- Nick Soedarso. 2015. *Komik : Karya Sastra Bergambar*.
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajaran*. (Jakarta: Sinar Grafik).
- Priyanto dan Ermananti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. (Jakrta: PT.Reneka Cipta).
- Putu Sugiasih. 2015. *Pengaruh Peran Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Se-Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (Jjpe)).
- Regita Anesia. 2017. *Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Tujuan Karier Untuk Siswa Sma Kelas XI*, Skripsi pada Jurusan Pendidikan Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung.
- Rusman, Kurniawan, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada).

- Sanapiah Faisal. 1982. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Suarabaya: Usaha Nasional).
- Siraj, Saedah. 2004. *Pembelajaran Mobile dalam Kurikulum Masa Depan*. [Versi elektronik]. Masalah Pendidikan.
- Smaldino, Sharon, E., Lowther. dkk. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning*. (Jakarta: Fajar Interpratama Offset).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Susilana, Rudi. Dkk. 2008. (Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI).
- Sutirna. 2013. *Bimbingan Konseling (Pendidikan Formal dan Non Formal)*. (Yogyakarta: Andi).
- Syamsu Yusuf Juntika Nurihsan. 2005. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya).
- Tim Penyusun. 2014. *Undang Undang, Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Sinar Grafik, Cetakan, Ke-6).
- Tim Penyusun. 2018. *Pedoman Penulisan Tesis, Disertasi, dan Makalah*, (Malang: Pascasarjana UIN Maliki Malang).
- Traxler, John. 2007. *Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning*. [Versi elektronik]. International Review of Research in Open and Distance Learning.
- Veraci dkk. 2001. How Comic Books can Change the Way our Student see literature One Teacher's Perspektive, 91.
- Werdani Sulistya Hadi. 2015. *Pengembangan Komik Digital Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivita untuk Sekolah Menengah Atas*, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Wirawan, P.W. 2011. *Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning*. [Versi elektronik]. Jurnal Masyarakat Informatika.



# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

<p>LAYANAN KONSELING KARIER</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah layanan bimbingan karier sudah diterapkan?</li> <li>2. Pada kelas berapa saja layanan bimbingan ini di terapkan?</li> <li>3. Kapan waktu pelaksanaannya? Apakah di awal semester, di pertengahan semester atau di akhir semester?</li> <li>4. Berapa kali pelaksanaan layanan bimbingan karier di lakukan dalam 1 semester?</li> <li>5. Apakah pelaksanaan layanan bimbingan karier sudah sesuai dengan AKPD (Analisis Kebutuhan Peserta Didik)?</li> </ol>
<p>MEDIA KOMIK</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Penggunaan media apa yang di pakai dalam pelaksanaan bimbingan karier?</li> <li>7. Informasi Teknologi apa yang di pakai?</li> <li>8. Apakah menggunakan audio visual?</li> <li>9. Apakah menggunakan animasi dalam pelaksanaan konseling karier?</li> <li>10. Apakah sudah menggunakan media komik dalam pelaksanaan bimbingan karier?</li> </ol>

**Angket Guru BK Sebelum Penelitian**

- a) Skor 1 (Sangat Tidak Setuju).
- b) Skor 2 (Kurang).
- c) Skor 3 (Cukup).
- d) Skor 4 (Setuju).
- e) Skor 5 (Sangat Setuju).

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah anda sering menggunakan aplikasi pada android?					
2	Apakah aplikasi dapat mempermudah anda dalam mencari pengetahuan?					
3	Dalam sehari, apakah anda menggunakan handphone?					
4	Apakah handphone ada selalu anda bawa saat bepergian?					
5	Apakah anda senang membaca dan melihat materi yang ada pada aplikasi handphone kalian?					
6	Apakah hanephone anda memiliki kapasitas RAM lebih dari 2GB?					
7	Apakah anda bisa menggunakan aplikasi digital pada handphon anda?					
8	Apakah anda bisa mendownload media digital pada handphone android kalian?					
9	Apakah anda mengetahui komik digital?					
10	Apakah anda tertarik dan menyukai komik digital?					

**Angket Peserta Didik Sebelum Penelitian**

## RANCANGAN NASKAH ALUR CERITA KOMIK DIGITAL

Semua berawal dari tuntutan Ibunya Jeni saat itu..

Ibu : *"Pokoknya ibu mau kamu masuk SMA!"*

Jeni : *"Tapi bu.."*

Ibu : *"Ibu gak mau tau!"*

.....

Jeni adalah seorang remaja dengan imajinasi yang amat tinggi. Ia juga adalah salah satu siswi dengan prestasi terbaik ketika duduk di bangku SMP. Selama bersekolah di SMA, Jeni dihantui berbagai macam rasa. Mulai dari rasa kesal, sedih, menyesal, sampai rasa kecewa. Selama 3 tahun bersekolah di SMA, Jeni sering terbayang akan hal yang aneh. Seperti tiba-tiba merasa dikejar raksasa berpakaian rapi dengan stelan jas hitam, tiba-tiba berbicara seorang diri dengan suara lantang saat KBM berlangsung, dan hal unik lainnya.

Contohnya ketika Jeni berbicara sendiri dan dengan lantang mengatakan "SAYA TIDAK MAU MASUK SMA!" hingga membuat semua temannya menjadikannya pusat perhatian.

Suatu ketika, Jeni terlihat murung. Ia duduk di bawah pohon seorang diri. Sampai akhirnya seorang siswa bertubuh tinggi bernama Karin menghampirinya.

Karin : *"Jeni? Kenapa ngelamun?"*

Jeni : *"eh, engga. Ga papa. Cuma lagi bingung aja."*

Karin : *"Bingung kenapa?"*

Jeni : *"Ah, bukan masalah besar kok."*

Karin : (duduk di samping Joni)

Jeni : (diam dan kembali melamun)

Karin : *"Setelah lulus, apa yang akan kamu lakukan?"*

Jeni tersentak. Tanpa menjawab, ia meninggalkan Karin.

Karin : *"Loh, Jen..?"*

.....

Jeni membayangkan pertanyaan Karin adalah seekor domba raksasa yang ingin menelannya. Imajinasi itu muncul dengan sendirinya. Begitu pula dengan imaji-imaji yang membuntuti Jeni selama 3 tahun bersekolah yang sebenarnya bukan atas dasar kemauan sendiri. Seperti orang yang ketakutan sedang dikejar, Jeni berlari meninggalkan Karin.

(Imaji yang tercipta itu sebenarnya adalah gambaran dari beban yang Jeni rasakan dan ketidak mampuan Jeni untuk mengungkapkannya)

Jeni : (Duduk sendiri di dalam kelas)

Karin : (Menghampiri) *“Jen, maaf ya kalo pertanyaan tadi buat kamu marah.”*

Jeni : *“Iya, gapapa kok. Aku lagi ada sedikit masalah aja.”*

Karin : *“masalah?”*

Jeni : *“Iya. Selama ini aku dihantui berbagai macam rasa dan kebingungan akan masa depan. Aku gatau harus cerita ke siapa.”*

Karin : (menunjuk ke arah bu Mita, guru bimbingan konseling di sekolah) *“Itu bu Mita. Kamu juga udah kenal kan sama bu Mita. Aku sempat berbagi cerita dengannya. Kalau kamu mau, kamu juga bisa berbagi cerita dengan bu mita.”*

Jeni : *“hmm, untuk itu, akan aku pikirkan. Makasi ya Karin.”*

Karin : (tersenyum)

.....

Hari-hari berlalu. Semakin dekat saja saat-saat ujian nasional. Jeni terlihat cemas. Bukan karena takut menghadapi ujian nasional, melainkan mencemaskan masa depannya setelah ia lulus sekolah.

Sampai tiba saatnya Jeni memutuskan untuk menemui bu Mita dan berbagi cerita.

Jeni : *“permisi bu.”*

Bu Mita : *“ Iya. Oh Jeni. Silakan masuk. Sini duduk.”*

Jeni : (duduk)

Bu Mita : *“ada apa Jeni? Ada yang bisa ibu bantu?”*

Jeni : (Berpikir sejenak, batinnya berbisik..) *“Hanya dengan cerita sama Guru BK? Yang benar saja.”* Jeni tidak percaya dan merasa takut tidak digubris.

Bu Mita : *“Jeni..?”*

Jeni : *“Em.. iya bu. Kayaknya saya harus pergi ke kelas bu. Permisi”* pergi menuju kelas dengan tergesa.

Bu Mita melihat Jeni dengan heran.

.....

Sepulang sekolah, Jeni kembali ditekan dengan kehendak Ibunya.yang meminta Jeni untuk mendaftar menjadi PNS. Ibunya sering membandingkan Jeni dengan kakaknya yang selalu menuruti kemauan ibunya dan menjadi anak yang sukses di pandangan ibunya.

Ibu : *“Lihat itu kakakmu, bisa sukses seperti sekarang karena nurut kata-kata ibu!”*

Jeni hanya bisa mengangguk sambil memnunduk. Ia sesekali memandang ibunya, bermaksud ingin berkata-kata namun ia tidak bisa sehingga ia membayangkan permen warna-warni keluar dari kepalanya sebagai gambaran kesedihan dan kata-kata yang tertahan.

Jeni : *“Jeni capek. Jeni mau masuk kamar dulu.”* Ucapnya sambil menunduk lemas.

Ibu : *“(Hanya menatap Jeni yang berlalu dari hadapannya)”*

.....

Keesokan harinya di Sekolah, Jeni yang sebelumnya tidak ingin menemui Bu Mita, terbesit ingin menghampiri Bu Mita.

Jeni : *“permisi bu.”*

Bu Mita : *“Iya. Jeni? Silakan masuk. Sini duduk.”*

Jeni : (duduk)

Bu Mita : *“ada apa Jeni? Ada yang bisa ibu bantu? Sepertinya ada yang ingin kamu bicarakan”*

Jeni : *“Sebenarnya saya sedang bingung bu. Kebingungan yang terus menghantui saya sejak saya masuk SMA.”*

Bu Mita : *“Kamu bisa berbagi cerita di sini.”*

Jeni : *“Orang tua saya memaksa agar saya bersekolah di SMA. Sedangkan yang saya inginkan justru bersekolah di SMK. Tapi saya ga bisa menentang ibu saya.”*

Bu Mita : *“Hal apa yang membuat kamu ingin bersekolah di SMK kalau ibu boleh tau, nak”*

Jeni : *“Saya berpikir jika saya bersekolah di SMK, maka setelah lulus saya bisa melamar pekerjaan. Yang saya takutkan pun terjadi. Untuk biaya kuliah setelah lulus SMA, saya tidak bisa menjaminkannya. Di situlah letak kebingungan saya bu. Dan saya seperti merasa menyesal tidak memilih apa yang saya inginkan. Perasaan kecewa terhadap orang tua saya yang memaksakan kehendak. Serta perasaan sedih yang sudah tidak bisa saya jelaskan. Semua rasa yang menghantui saya. Dan saat ini saya berada di penghujung masa sekolah. Saya bingung tentang masa depan saya sendiri.”*

Bu Mita : *“Apa Jeni tau, kalau setelah lulus SMA, Jeni juga bisa langsung bekerja. Apa lagi saat ini banyak sekali perusahaan yang mencari pekerja lewat online dengan kategori lulusan SMA. Ibu juga yakin kalau Jeni cukup mampu untuk mendapatkan beasiswa.”*

(bu mita mengeluarkan selebar formulir pendaftaran beasiswa perguruan tinggi)

Bu Mita : *“Ini. Ibu ada formulir pendaftaran beasiswa di perguruan tinggi. Ibu yakin dengan kemampuan Jeni. Dan Jeni pun harus yakin dengan kemampuan sendiri.”*

Jeni : (meraih lebar pendaftaran)

Bu Mita : *“jadi, kira-kira Jeni akan mencoba atau tidak?”*

Jeni : (dengan merekahkan senyum, jeni menjawab) *“kalau orang lain saja yakin akan kemampuan saya, kenapa saya harus meragukan kemampuan sendiri? Saya akan mencoba bu Tapi...-.”*

Bu Mita : *"Tapi kenapa Jen?"*

Jeni : *"Tapi, saya merasa tidak mampu mewujudkan keinginan orang tua saya, bu."*

Bu Mita : *"Keinginan orang tua Jeni?"*

Jeni : *"Ingin saya menjadi PNS mengikuti jejak kakak saya. Padahal sebenarnya saya ingin menjadi pengusaha."*

Bu Mita : *"Jeni tertarik menjadi pengusaha?"*

Jeni : *"Iya bu?"*

Bu Mita : *"Kalau menjadi Pegawai Negeri, menurut Jeni apakah itu adalah suatu hal yang sulit untuk Jeni?"*

Jeni : *"Iya Bu. Karena saya merasa itu bukan kehendak saya."*

Bu Mita : *"Lalu, kalau menjadi pengusaha, Jeni ingin usaha apa?"*

Jeni : *"Saya belum tau itu bu. Semua hal terasa rumit dan membingungkan untuk saya."*

Bu Mita : *" Merasa bingung di waktu tertentu itu sangat wajar, Jen. Selagi kamu mampu memposisikan diri, kamu pasti bisa menghadapinya."*

Jeni : *"Memposisikan diri bu?"*

Bu Mita : *"Iya. Pertama-tama kamu harus mengetahui langkah apa yang akan kamu ambil untuk mengawalinya."*

Jeni : (terlihat bingung dengan ucapan Bu Mita)

Bu Mita : *"Baiklah, biar ibu sederhanakan. Apakah ada kemampuan Jeni yang bisa dimanfaatkan untuk membuka peluang usaha?"*

Jeni : (berpikir sejenak) *"Ada bu. Saya bisa membuat kue dan olahan makanan ringan ralannya."*

Bu Mita : *"Oke, menurut Jeni apa yang bisa Jeni lakukan dengan kemampuan itu?"*

Jeni : *"Tentu saya akan membangun usaha kue dan makanan ringan lainnya."*

Bu Mita : (Bu Mita tersenyum) *"Kalau sudah membuka usaha kue, apakah Jeni masih bisa menjadi Pegawai Negeri?"*

Jeni : *"Bisa bu. Tapi..., saya yang tidak mampu mewujudkannya."*

Bu Mita : *"Kenapa Jeni bisa bilang seperti itu?"*

Jeni : *"Karena untuk menjadi seperti apa yang orang tua saya mau, saya harus sekolah yang tinggi, masuk perguruan tinggi setelah SMA berakhir. Saya rasa itu sulit."*

Bu Mita : (tersenyum) *"Jeni tau apa keuntungan mendapat layanan informasi karir seperti ini?"*

Jeni : (menggeleng)

Bu Mita : *“Ini memudahkan siswa dalam menentukan langkah yang akan ia ambil setelahnya. Membantu siswa yang mengalami kebingungan akan perencanaan karir salah satunya. Jeni bisa coba mendaftar di perguruan tinggi yang ibu rekomendasikan dengan beasiswa sebelumnya.”*

Jeni : *“Itu sangat membantu, bu. Tapi saya benar-benar tidak yakin terhadap kemampuan saya, apakah saya bisa atau tidak mewujudkan keinginan orang tua.”*

Bu Mita : *Jeni belum mencoba kan?”*

Jeni : *(Terdiam memperhatikan)*

Bu Mita : *“Kalau begitu, untuk mengetahui hasilnya, Jeni harus mencobanya.”*

Jeni : *“Kalau begitu, saya harus mulai dari mana, bu?”*

Bu Mita : *“Mulai dari Jeni percaya terhadap kemampuan Jeni sendiri. Lelu, tidak menjadikan tuntutan orang tua sebagai tekanan. Selanjutnya Jeni bisa mendaftarkan diri dengan beasiswa ke Universitas yang sebelumnya Ibu informasikan. Jeni bisa memulainya dari situ.”*

Jeni : *“Bu, hanya di sini saya bisa mengungkapkan apa yang ingin saya ungkapkan.”*

Bu Mita : *(tersenyum)*

Jeni : *“Kalau begitu saya mohon bimbingannya bu.”*

Bu Mita : *“Ibu akan berusaha sebaik mungkin dalam membimbing. Begitu juga Jeni harus berusaha meraih masa depan yang Jeni inginkan sekaligus membuat orang tua bangga pada Jeni.”*

Jeni : *“Terimakasih banyak bu, saya akan melakukannya dan memulainya kembali. Saya ingin memperbaiki apa yang telah saya rusak sebelumnya, seperti persepsi saya terhadap orang tua yang selalu menuntut dan terhadap kemampuan yang saya miliki. Terimakasih banyak bu Mita.”*

Bu Mita : *“Iya nak kembali kasih. Jangan pernah menyerah terhadap keadaan ya, Jen.”*  
*Bu Mita tersenyum lega.*

Jeni : *(Tersenyum lega)*

.....

Setelah hari itu, ketakutan dan kekhawatiran Jeni semakin berkurang. Perlahan ia mulai mengerti kemana arah mata angin yang akan ia arungi. Begitulah hari pertama Jeni melakukan bimbingan dengan Bu Mita, guru BK di Sekolahnya.