



Pengembangan Media Digital Career Confidence untuk Membantu Penguatan Career Decision-Making Self-Efficacy Siswa SMK

Satriani¹, Erlin Fitria^{2*}

¹² Bimbingan dan Konseling Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

^{*}Corresponding author, E-mail: erlin.fitriana@uty.ac.id

Abstract. This study aimed to develop Canva-based Career Confidence media and determine its feasibility as a supporting medium for career guidance services. The study employed the ADDIE development model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through validation by subject-matter experts, media experts, and practitioners, as well as a limited user trial involving 24 students. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis based on feasibility percentages. The results indicated that the developed Career Confidence media incorporated features designed around five aspects of CDMSE: accurate self-appraisal, gathering occupational information, goal selection, planning, and problem solving. The main strengths of the developed media are its interactive features, which help students identify their career interests, and its ability to provide AI-assisted feedback. The media enables students to map their career interests in a more concrete and accessible manner, thereby demonstrating potential for strengthening CDMSE among vocational high school students. The media achieved a feasibility score of 83.07%, which was categorized as highly feasible. Therefore, the developed media is considered suitable for use as a supporting medium in career guidance services to facilitate the development of CDMSE among vocational high school students.

Keywords: Career Decision-Making Self-Efficacy, Career Guidance Media, Canva, Vocational High School Students

Abstract. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media career confidence berbasis canva serta mengetahui tingkat kelayakannya sebagai media pendukung layanan bimbingan karier. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui validasi ahli materi, media, praktisi, serta uji pengguna terbatas kepada 24 siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan. Hasil penelitian ini adalah tersusunnya media confidence dengan fitur yang dirancang berdasarkan lima aspek CDMSE yakni *accurate self appraisal, gathering occupational information goal selection, planning dan problem solving*. Keunggulan media yang dikembangkan yaitu memiliki fitur interaktif guna membantu mengidentifikasi minat karier siswa serta dapat memberikan feedback dengan bantuan AI. Media ini membantu memetakan minat karier siswa dengan cara lebih konkret sehingga berpotensi menguatkan CDMSE pada siswa SMK. Media memperoleh persentase kelayakan sebesar 83,07% dengan kategori sangat layak, sehingga media layak digunakan sebagai media pendukung bimbingan karier untuk memfasilitasi penguatan CDMSE siswa SMK.

Kata Kunci: Career Decision Making Self Efficacy, Media, Canva, Siswa SMK



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author.

Pendahuluan

Dalam proses perencanaan karier, siswa tidak hanya dituntut untuk memiliki pengetahuan tetapi juga dituntut untuk memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya dalam mengambil keputusan karier.

Keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam pengambilan keputusan karier dapat terlihat dari keyakinan siswa dalam menilai kemampuan diri, mendapatkan informasi mengenai pekerjaan, memilih tujuan jangka panjang (melanjutkan pendidikan atau bekerja), membuat rencana masa depan dan menyelesaikan persoalan yang terkait pemilihan karier (Dharma & Akmal, 2019). Keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam pengambilan keputusan karier ini dikenal sebagai *Career Decision-Making Self-Efficacy (CDMSE)* (Juniarti & Adrian, 2022). Namun, kenyataannya permasalahan yang dialami siswa saat ini adalah merasa kebingungan memilih karier masa depan karena kurang yakin akan kemampuan diri sendiri (Aminah et al., 2021).

Menurut survey yang dilakukan oleh Fatmawati et al. (2023) menunjukkan data sebanyak 92% siswa SMA dan SMK merasa bingung akan masa depan. Selain itu berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMKN 1 Pleret menggunakan skala *Career Decision-Making Self-Efficacy*, diperoleh gambaran bahwa sebagian siswa masih mengalami kebingungan dalam proses mengambil keputusan karier. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya skor pada beberapa item. Sebagian siswa masih menunjukkan keraguan dan tidak percaya diri, siswa belum sepenuhnya mengetahui kemampuan yang dimiliki, belum mampu menyusun beberapa alternatif pilihan karier yang sesuai dengan potensi diri, serta belum maksimal dalam mengeksplorasi berbagai pilihan karier untuk jangka panjang. Selain itu siswa juga belum memiliki kesiapan yang memadai terkait dunia kerja.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik masih memerlukan penguatan *Career Decision-Making Self-Efficacy (CDMSE)* melalui layanan bimbingan dan konseling yang ada di sekolah. Bimbingan dan konseling bertujuan memfasilitasi perkembangan peserta didik, salah satunya penguatan *Career Decision-Making Self-Efficacy (CDMSE)* namun berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru BK, pelaksanaan layanan BK belum sepenuhnya dapat optimal dilaksanakan karena mengalami kendala yaitu, minimnya jam masuk bagi Guru BK di kelas, banyaknya beban administrasi Guru BK, serta terbatasnya media berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pemberian layanan bimbingan karier. Peneliti juga melakukan survey untuk melihat kebutuhan akan layanan bimbingan karier terutama penguatan *Career Decision-Making Self-Efficacy (CDMSE)*. Data tersebut diuraikan pada hasil survey awal terkait kebutuhan layanan karier yaitu: Kebutuhan akan media yang lebih menarik tentang pemilihan karier dipilih sebanyak 99% siswa sebagai kebutuhan yang sifatnya segera. Kondisi tersebut juga menunjukkan pentingnya bimbingan karier dalam pendidikan sudah banyak diakui, tetapi masih terdapat kesenjangan antara kebutuhan siswa akan bimbingan yang efektif dan kenyataan di lapangan (Septira et al., 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi, media digital menjadi alternatif yang dapat mendukung pelaksanaan layanan bimbingan karier karena mampu memperluas akses layanan, meningkatkan interaktivitas, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi karier secara lebih mandiri. Penelitian menunjukkan bahwa layanan online *career counselling* mampu membantu penguatan pengambilan keputusan karier peserta didik dan dapat digunakan sebagai pelengkap layanan tatap muka dalam bimbingan karier. Oleh karena itu, pengembangan media digital yang dirancang sesuai kebutuhan siswa menjadi penting untuk mendukung efektivitas layanan bimbingan karier di sekolah.

Siswa generasi Z saat ini disebut sebagai *digital native* yang selalu tenggelam dalam teknologi (Komariah et al., 2024). Sehingga media pembelajaran digital dipandang relevan karena sesuai dengan karakteristik siswa sebagai generasi *digital native* yang terbiasa dengan teknologi interaktif. Media digital memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, mandiri, dan reflektif, sehingga dapat memperkuat keyakinan diri siswa dalam menghadapi tugas-tugas karier. Dalam dunia pendidikan, Canva sangat bermanfaat karena mendukung penyusunan materi ajar yang bersifat visual, interaktif, dan menarik (Wahyuni et al., 2025). Canva dipilih karena mudah diakses dari berbagai perangkat dan bisa diakses melalui aplikasi atau web tanpa menginstal aplikasi tambahan. Selain itu canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat beragam media visual, seperti presentasi, poster, infografis, hingga konten pembelajaran interaktif (Syafarina et al., 2025).

Meskipun pengembangan media digital dalam layanan bimbingan karier terus berkembang, penelitian yang secara khusus mengkaji CDMSE maupun media pendukungnya masih menunjukkan keterbatasan. Penelitian oleh, Melianasari (2022) mengkaji tingkat CDMSE peserta didik sekolah menengah berdasarkan jenis kelamin menggunakan lima dimensi CDMSE, yaitu *accurate self-appraisal*, *gathering occupational information*, *goal selection*, *planning*, dan *problem solving*. Sementara itu, Dharma & Akmal (2019) meneliti hubungan antara CDMSE dan *career indecision* pada mahasiswa tingkat akhir serta menunjukkan bahwa CDMSE merupakan faktor penting dalam proses pengambilan keputusan karier. Penelitian Saputro et al. (2024) penggunaan media digital canva pada bimbingan karier dalam meningkatkan pemahaman studi lanjut. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat pentingnya CDMSE dalam membantu

individu mengenali potensi diri, menentukan tujuan karier, menyusun perencanaan, dan menghadapi berbagai hambatan dalam pengambilan keputusan karier. Di sisi lain, penelitian mengenai pengembangan media digital dalam layanan bimbingan karier juga menunjukkan bahwa media berbasis Canva dapat mendukung penyampaian informasi karier dan studi lanjut kepada peserta didik. Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan pentingnya CDMSE serta manfaat media digital dalam layanan Bimbingan karier, Sebagian besar masih berfokus pada pengukuran tingkat CDMSE, hubungan CDMSE dengan variable lain, atau penyampaian informasi karier. Namun, media yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi pengembangan Career Decision-Making Self-Efficacy (CDMSE) yang menintegrasikan berbagai aktivitas dalam satu media masih terbatas.

Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini dibandingkan pada penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan media *career confidence* yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memfasilitasi refleksi diri melalui analisis SWOT berbantuan AI, pemberian informasi integratif, pemberian latihan penyelesaian masalah melalui studi kasus. Penelitian ini tidak berfokus pada deskriptif mengenai *career decision making self efficacy* namun pada kelayakan media yang dikembangkan merujuk pada empat aspek CDMSE. Media yang dikembangkan peneliti dapat memberikan pengalaman belajar yang membantu penguatan keyakinan dan kepercayaan diri terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diperlukan dalam proses pengambilan keputusan karier. Media ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam menguatkan *career decision-making self-efficacy* (CDMSE) siswa, yaitu keyakinan siswa dalam menilai potensi diri, mencari informasi karier, menetapkan tujuan, merencanakan langkah karier, serta menghadapi hambatan yang berkaitan dengan karier. Selain itu, dapat menjadi bentuk dukungan layanan bimbingan karier berbasis digital yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode research and development, model ADDIE. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media dan menguji kelayakan dari media *career confidence* sebagai media untuk membantu penguatan *career decision making self efficacy* siswa SMK. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE dari Winaryati et al., (2021). Tahapan dimulai dari (1) analisis (*analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMKN 1 Pleret, sedangkan sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas XI TSM R yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling, sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Uji coba dilakukan secara terbatas sebagai bagian dari penelitian pengembangan untuk memperoleh masukan terhadap kualitas media sebelum digunakan pada skala yang lebih luas.

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan serta untuk mengidentifikasi kebutuhan. Data diperoleh melalui survei pendahuluan serta menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa SMKN 1 Pleret. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan karier, kurang memahami potensi diri, belum aktif mencari informasi karier, serta membutuhkan media pendukung yang lebih menarik dalam layanan Bimbingan dan Konseling.

Tahap perancangan yaitu dilakukan penyusunan rancangan media yang meliputi penyusunan flowchart, storyboard, materi, serta navigasi dan tampilan media. Materi dalam media sendiri dikembangkan berdasarkan lima aspek CDMSE yaitu *accurate self-appraisal*, *gathering occupational information*, *goal selection*, *planning*, dan *problem solving*. Seluruh aktivitas dalam media dirancang secara interaktif menggunakan platform Canva agar mudah diakses dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap pengembangan yaitu merealisasikan rancangan menjadi produk nyata berupa media *career confidence*.

Tahap Implementasi, media yang telah dikembangkan kemudian dilakukan penilaian oleh ahli yang terdiri dari ahli materi, media, praktisi. Setelah mendapatkan penilaian dan masukan dari ahli, kemudian dilakukan uji coba pengguna terbatas kepada 24 orang siswa kelas sebelas TSM R dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket skala likert empat poin dimana 1 menunjukkan "sangat tidak baik", 2 "tidak baik", 3 "baik", dan 4 "sangat baik". Tujuan pada tahap ini yaitu mendapatkan evaluasi terhadap isi konten, visual media, serta kesesuaian dengan tujuan layanan. Tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan revisi sesuai masukan ahli serta menentukan kategori kelayakan media.

Instrumen penelitian terdiri atas, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli praktisi, serta angket respons pengguna. Instrumen validasi ahli materi dan ahli media disusun berdasarkan Learning Object Review Instrument (LORI), yang disesuaikan dengan karakteristik media

Career Confidence, meliputi aspek kualitas isi (content quality), kesesuaian tujuan pembelajaran (learning goal alignment), umpan balik dan adaptasi (feedback and adaptation), motivasi (motivation), desain penyajian (presentation design), interaktivitas (interaction usability), aksesibilitas (accessibility), dan kemudahan penggunaan (reusability). Sementara itu, instrumen praktisi dan pengguna disusun berdasarkan indikator penilaian media pembelajaran yang relevan untuk menilai aspek isi, tampilan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling. Seluruh instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi oleh para ahli sebelum digunakan dalam penelitian.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan setiap aspek penilaian. Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan menurut Haking dan Soepriyanto dalam Aulia et al. (2022) untuk menentukan tingkat kelayakan media *Career Confidence* dilakukan analisis skor persentase.

Tabel 1. Kategori kelayakan

Skor Persentase	Kriteria
75-100%	Sangat layak
50-75%	Layak
25-50%	Kurang Layak
0-25%	Tidak layak

Sumber: Haking dan Soepriyanto (Aulia et al., 2022)

Teknik analisis ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan, yaitu menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian para ahli dan pengguna. Penelitian ini telah memperoleh izin pelaksanaan dari SMKN 1 Pleret. Sebelum pelaksanaan penelitian, seluruh responden diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan kesediaannya untuk berpartisipasi secara sukarela. Identitas responden dijaga kerahasiaannya dan seluruh data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa media *career confidence* berbasis canva yang dikembangkan sebagai media untuk mendukung layanan bimbingan karier di sekolah yang dirancang untuk membantu menguatkan *Career Decision-Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa SMKN 1 Pleret. Media yang dihasilkan dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE dan dirancang berdasarkan analisis masalah serta analisis kebutuhan yang menunjukkan gambaran bahwa sebagian siswa masih bingung dan kesulitan dalam mengenali potensi diri, menentukan pilihan karier, mencari informasi karier, serta menyusun perencanaan karier. Oleh karena itu, media dikembangkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan layanan bimbingan karier di sekolah.

Media *career confidence* yang dihasilkan, berbentuk presentasi interaktif berbasis canva yang dapat diakses melalui *smartphone* serta bisa digunakan secara mandiri atau didampingi guru BK. Media terdiri dari halaman utaman, profil pengembang, petunjuk penggunaan, serta empat aktivitas utama yaitu, tentang aku, cari informasi, mau kemana, dan langkah awal. Keempat aktivitas tersebut disusun berdasarkan lima aspek CDMSE, yaitu *accurate self-appraisal*, *gathering occupational information*, *goal selection*, *planning*, dan *problem solving*. Selain itu media juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti ikon, video, tombol navigasi, background, dan teks yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa selama mengikuti layanan bimbingan karier. Setiap fitur pada media *Career Confidence* dirancang untuk merepresentasikan aspek-aspek *Career Decision-Making Self-Efficacy* (CDMSE) yang dikemukakan oleh Taylor & Betz (1983). Implementasi masing-masing aspek ke dalam fitur media disajikan pada tabel 2.

Berdasarkan tabel 2 implementasi, setiap fitur pada media yang dikembangkan bertujuan untuk memfasilitasi proses eksplorasi karier secara bertahap. Fitur tentang aku membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap kekuatan, kelemahan, tantangan dan peluang yang mereka miliki melalui analisis SWOT. Fitur aktivitas cari informasi memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi informasi dasar mengenai Pendidikan lanjutan dan dunia kerja sebagai dasar dalam mempertimbangkan alternatif pilihan karier. Selanjutnya fitur mau kemana dan Langkah awal dirancang untuk membantu peserta didik menentukan tujuan awal kariernya, menyusun perencanaan serta berlatih menyelesaikan sebuah permasalahan sederhana melalui studi kasus. Penyusunan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya

memberikan informasi karier tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi dan pengalaman belajar yang sesuai dengan aspek-aspek CDMSE.

Tabel 2. Implementasi aspek CDMSE pada Fitur Media

Aspek CDMSE	Fitur Media	Implementasi dalam Media
Accurate Self-Appraisal	Tentang Aku (Analisis SWOT)	Membantu siswa melakukan refleksi diri dengan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang dimiliki sebagai dasar dalam pengambilan keputusan karier.
Gathering Occupational Information	Cari Informasi	Membantu siswa mengeksplorasi informasi mengenai pendidikan lanjutan, dunia kerja, dan peluang karier sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan karier.
Goal Selection, Planning, & Problem Solving	Mau kemana dan Langkah awal	Aktivitas diawali dengan refleksi untuk menentukan tujuan setelah lulus, yaitu bekerja, melanjutkan studi, atau berwirausaha sebagai implementasi goal selection. Selanjutnya siswa merefleksikan alasan memilih tujuan tersebut sebagai implementasi planning, kemudian menyelesaikan studi kasus sederhana dengan mengurutkan langkah penyelesaian sesuai prioritas sebagai implementasi problem solving.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap uji kelayakan yang melibatkan ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan pengguna. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian media ditinjau dari aspek materi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya sebagai media pendukung layanan bimbingan karier.

Tabel 3. Hasil uji validasi

No	Aspek	Hasil Persentase	Total	Kategori
1	Ahli Materi	94,31%	83,07%	Sangat layak
2	Ahli Media	76,08%		
3	Ahli Praktisi	75%		
4	Pengguna	86,89%		

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan media *Career Confidence* memperoleh persentase kelayakan keseluruhan sebesar 83,07% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kualitas materi, tampilan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya sehingga layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier. Masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi digunakan sebagai dasar dalam penyempurnaan media sebelum dilaksanakan uji coba terbatas kepada pengguna. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan tampilan visual, navigasi, redaksi materi, serta beberapa komponen media agar lebih sesuai dengan tujuan layanan bimbingan karier dan kebutuhan peserta didik.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan konsep *Career Decision-Making Self-Efficacy* (CDMSE) serta tujuan layanan bimbingan karier di SMK. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi karier, tetapi juga dirancang untuk membantu membentuk keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengambil keputusan karier. Dari aspek media, hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta mampu memanfaatkan berbagai fitur Canva untuk mendukung interaktivitas pengguna. Hasil validasi praktisi dan uji pengguna menunjukkan bahwa media layak diterapkan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier di sekolah. Skor tertinggi pada uji pengguna terdapat pada indikator peningkatan keyakinan siswa dalam pengambilan keputusan karier serta kemudahan penggunaan media.

Tingkat kelayakan media *Career Confidence* yang termasuk dalam kategori sangat layak menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa SMK dalam layanan bimbingan karier. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai atau pemberian informasi karier,

tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi siswa untuk mengenali potensi diri, mengeksplorasi berbagai alternatif karier, menetapkan tujuan, menyusun perencanaan, serta berlatih menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pengambilan keputusan karier. Kelayakan media tidak hanya dipengaruhi oleh aspek tampilan tetapi juga dari proses pengembangan yang diawali dengan analisis kebutuhan sehingga materi dan aktivitas yang disusun relevan dengan permasalahan dan kebutuhan di lapangan. Oleh karena itu, setiap fitur dalam media dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui aktivitas yang bersifat interaktif.

Penyusunan aktivitas yang mengakomodasi lima aspek CDMSE yang dikemukakan oleh Taylor & Betz (1983) menjadi salah satu faktor yang mendukung kelayakan media. Berbagai aktivitas yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses layanan. Dari segi pengembangan media, penggunaan Canva memberikan fleksibilitas dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, ilustrasi, video, ikon, tombol navigasi, dan hyperlink ke dalam satu media yang interaktif. Karakteristik tersebut mendukung penyampaian layanan bimbingan karier yang lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Fatimah et al. (2024) yang menyatakan bahwa Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mudah digunakan. Selain itu, karakteristik media yang dapat diakses melalui berbagai perangkat juga sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini sebagai generasi digital native yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian Melianasari (2022) berfokus pada pengukuran tingkat *Career Decision-Making Self-Efficacy* peserta didik berdasarkan jenis kelamin, sedangkan Dharma & Akmal (2019) mengkaji hubungan CDMSE dengan *career indecision* pada mahasiswa tingkat akhir. Sementara itu, penelitian Saputro et al. (2024) mengembangkan media berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman studi lanjut. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, media *Career Confidence* dikembangkan dengan mengintegrasikan lima aspek *Career Decision-Making Self-Efficacy* ke dalam aktivitas yang saling berkesinambungan, mulai dari refleksi diri, eksplorasi informasi karier, penentuan tujuan, penyusunan perencanaan, hingga penyelesaian studi kasus. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dalam proses eksplorasi karier.

Salah satu karakteristik media *Career Confidence* adalah adanya fitur analisis SWOT yang dipadukan dengan umpan balik berbantuan Artificial Intelligence (AI). Fitur ini dikembangkan untuk membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang dimiliki sebelum menentukan pilihan karier. Umpan balik yang dihasilkan AI berfungsi sebagai bahan refleksi awal yang dapat membantu peserta didik memahami potensi dirinya. Pemanfaatan AI pada media ini tidak dimaksudkan sebagai asesmen psikologis maupun menentukan keputusan karier, tetapi sebagai fitur pendukung yang memberikan pengalaman refleksi yang lebih personal dalam layanan bimbingan karier. Pendekatan ini sejalan dengan perkembangan AI-assisted career guidance yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk mendukung proses eksplorasi karier melalui penyajian umpan balik yang lebih adaptif (Sung et al., 2025).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media digital dalam layanan bimbingan karier dengan mengintegrasikan lima aspek *Career Decision-Making Self-Efficacy* ke dalam satu media interaktif berbasis Canva. Berbeda dengan media bimbingan karier yang umumnya berfokus pada penyampaian informasi, media *Career Confidence* memadukan refleksi diri, eksplorasi informasi, penentuan tujuan, perencanaan, serta penyelesaian masalah dalam satu alur pembelajaran yang terintegrasi. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap uji kelayakan, sehingga hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa media mampu meningkatkan *Career Decision-Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa. Oleh karena itu, media *Career Confidence* dapat dikatakan berpotensi mendukung pelaksanaan layanan bimbingan karier yang dirancang untuk memfasilitasi pengembangan aspek-aspek CDMSE, sedangkan pengaruhnya terhadap peningkatan CDMSE masih perlu dibuktikan melalui penelitian lanjutan dengan desain eksperimen.

Simpulan dan Saran

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Career Confidence* berbasis Canva untuk membentuk *Career Decision-Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa SMKN 1 Pleret melalui model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan memuat aktivitas yang merujuk lima aspek CDMSE, yaitu *accurate self-appraisal*, *gathering occupational information*, *goal selection*, *planning*, dan *problem solving*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 83,07% dengan kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan pengguna. Dengan demikian, media *Career Confidence*

layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier di SMK. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media bimbingan karier digital dengan mengintegrasikan aspek-aspek CDMSE ke dalam satu media interaktif berbasis Canva yang tidak hanya menyajikan informasi karier, tetapi juga memfasilitasi proses eksplorasi karier peserta didik. Secara praktis, media ini dapat menjadi alternatif bagi guru bimbingan dan konseling dalam menyelenggarakan layanan karier yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Namun, penelitian ini masih terbatas pada pengembangan dan pengujian kelayakan produk belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan *Career Decision-Making Self-Efficacy* (CDMSE) siswa secara langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media melalui eksperimen, mengimplementasikannya pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda, serta mengembangkan fitur berbasis Artificial Intelligence (AI) yang lebih adaptif untuk mendukung layanan bimbingan karier. Diharapkan Guru Bimbingan dan Konseling di sekolah dapat memanfaatkan media *career confidence* sebagai salah satu alternatif dalam upaya pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah khususnya pada bidang karier. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses layanan serta mendorong siswa lebih aktif dalam mengeksplorasi informasi karier dan memahami potensi diri yang dimiliki.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli praktisi, guru Bimbingan dan Konseling SMKN 1 Pleret, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam proses validasi dan uji coba media. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Teknologi Yogyakarta yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Rujukan

- Aminah, A., Sobari, T., & Fatimah, S. (2021). HUBUNGAN SELF EFFICACY DENGAN KEMATANGAN KARIER PESERTA DIDIK KELAS XII SMA. FOKUS, 4(1), 39–48. <https://doi.org/10.22460/Fokus.V4i1.5907>
- Aulia, S., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. Jurnal Natural Science Educational Research, 5 (2)(2), 50.
- Dharma, G., & Akmal, S. Z. (2019). Career Decision Making Self-Efficacy (Cdmse) Dengan Career Indecision Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. Experientia: Jurnal Psikologi Indonesia, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.33508/Exp.V10i1.3820>
- Fatimah, Darna, Metekohy, E. Y., Nuraeni, Y., & Aminah. (2024). Keputusan Penggunaan Aplikasi Canva Karena Kemanfaatan Dan Kemudahan Bagi Wirausaha Baru Kota Depok. Bhakti Persada Jurnal Aplikasi IPTEKS, 10(1), 14–21. <https://doi.org/10.31940/Bp.V10i1.14-21>
- Fatmawati, Marthoenis, & Martina. (2023). Career Interest Pada Siswa SMA Di Aceh. Jurnal Ilmu Keperawatan, 11, 1.
- Juniarti, F., & Adrian, I. S. (2022). Hubungan Orientasi Masa Depan Dan Career Decision Making Self Efficacy Pada Mahasiswa. Jurnal Psibernetika, 15(2), 84–91. <https://doi.org/10.30813/Psibernetika.V15i2.3636>
- Komariah, Arbarini, M., Widiarti, N., & Subali, B. (2024). Pengembangan Media Interaktif Perkembangbiakan Tumbuhan Alami Dan Buatan “Bantu Albu” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Digital Native. Jurnal Basicedu, 8(3), 2501–2511.
- Melianasari, D. (2022). Rasch Stacking Analysis : Career Decision Making Self-Efficacy (CDMSE) Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin. Psychocentrum Review, 4(2), 210–217. <https://doi.org/10.26539/Pcr.42996>
- Saputro, P. D., Suhendri, & Indraswati, V. (2024). Penggunaan Media Digital Canva Pada Bimbingan Karir Dalam Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut. Jurnal Educational And Technology, 5(1), 35–45.
- Septira, D., Subhan, M., & Yuiharti. (2025). Perencanaan Program Bimbingan Karir Dalam Meningkatkan

- Eksplorasi Karir Siswa Delsa. JCRD: Journal Of Citizen Research And Development, 2(1), 769.
- Sung, G., Guillain, L., & Schneider, B. (2025). Using AI To Care : Lessons Learned From Leveraging Generative AI For Personalized Affective - Motivational Feedback. *International Journal Of Artificial Intelligence In Education*, 35(4), 1913–1952. <https://doi.org/10.1007/S40593-024-00455-5>
- Syafarina, A., Saraswati, E., & Anggraini, P. (2025). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Alat Pembuatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Siswa. *Journal Of Authentic Research*, 4(1), 174–183.
- Taylor, K. M., & Betz, N. E. (1983). Applications Of Self-Efficacy Theory To The Understanding And Treatment Of Career Indecision. *Journal Of Vocational Behavior*, 81, 63–81.
- Wahyuni, T., Wahyuni, Y. S., & Hefni. (2025). Efektifitas Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Di SMAN 1 BAYANG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 228–237.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model Of Rd&D (Model Rd&D) Pendidikan Dan Sosial): Model R&D Pendidikan Dan Soisal* (S. Nahidloh (Ed.)). PENERBIT KBM INDONESIA.