

## UPAYA MENINGKATKAN KEMATANGAN KARIR SISWA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*

Yuliana Ohoiwirin<sup>1a</sup>, Devi Permatasari<sup>\*1b</sup>, Laily Tiarani Soejanto<sup>1c</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Kanjuruhan, Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, kode pos 65148  
Jawa Timur, Indonesia

e-mail: yulianaohoiwirin@gmail.com, devipermatasari@gmail.ac.id, <sup>b</sup>lailytiarani@unikama.ac.id,

\* Corresponding Author.

Received: January 30, 2025; Revised: May 5, 2025; Accepted: May 6, 2025

**Abstract:** Penelitian ini berfokus pada perkembangan karier remaja, kematangan karier dipahami sebagai kesiapan merencanakan masa depan melalui penelusuran diri (bakat–minat), pencarian informasi karier, serta pemilihan arah karier yang realistis sesuai sumber daya yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan tingkat kematangan karier siswa SMA Negeri 10 Malang sebelum intervensi bimbingan kelompok teknik *role playing*; (2) mengevaluasi tingkat kematangan karier setelah intervensi; dan (3) menguji efektivitas intervensi tersebut. Desain yang digunakan adalah pre-eksperimental one-group pretest–posttest dalam kerangka kuantitatif. Sampel dipilih dengan simple random sampling ( $n = 10$ ). Analisis data menggunakan uji Wilcoxon signed-rank. Hasil menunjukkan: (1) sebelum intervensi, kematangan karier siswa kelas XI berada pada kategori “rendah”; (2) setelah bimbingan kelompok teknik *role playing*, kematangan karier meningkat ke kategori “tinggi” hingga “sangat tinggi”; (3) uji Wilcoxon mengonfirmasi perbedaan signifikan antara pretest dan posttest ( $Z = -2,805$ ;  $p = 0,005$ ), sehingga  $H_0$  ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan kematangan karier siswa. Implikasinya, layanan bimbingan dan konseling sekolah dapat mengintegrasikan *role playing* sebagai strategi pedagogis untuk memperkuat eksplorasi diri dan pengambilan keputusan karier. Penelitian lanjutan disarankan memperluas ukuran dan keragaman sampel serta membandingkan dengan kelompok kontrol guna memperkuat validitas eksternal dan menguji keberlanjutan dampak intervensi.

**Keywords:** Kematangan Karir, Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Siswa SMA

**How to Cite:** Ohoiwirin, Yuliana., Permatasari, D., Soejanto Laily Tiarani (2025). Upaya Meningkatkan Kematangan Karir Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* *Psychotherapy, Counseling and Educational Journal*, 1(2), 66-72.



Copyright © 2024 (Yuliana Ohoiwirin, Devi Permatasari, Laily Tiarani Soejanto)

### Pendahuluan

Kematangan karier pada siswa SMA merujuk pada kesiapan sikap dan keterampilan untuk mengeksplorasi diri serta informasi pendidikan/kerja, menimbang alternatif, dan akhirnya mengambil keputusan yang realistis sesuai tugas perkembangan. Literatur perkembangan karier menekankan bahwa proses ini dipengaruhi faktor internal (minat, nilai, efikasi diri, kepribadian) dan faktor

kontekstual (keluarga, sekolah, teman sebaya, akses informasi). Kerangka Social Cognitive Career Theory menempatkan *self-efficacy* dan harapan hasil sebagai penggerak minat dan pilihan (Lent, Brown, & Hackett, 1994), sementara kerangka Career Construction/Adaptability menyoroti sumber daya psikososial concern–control–curiosity–confidence yang membantu remaja menghadapi tugas dan transisi karier (Savickas & Porfeli, 2012; lihat juga ulasan meta-analitik tentang *career adaptability* oleh Rudolph, Lavigne, & Zacher, 2017). Pada tahap eksplorasi di SMA, siswa perlu menghubungkan fitur diri dengan tuntutan pendidikan/pekerjaan; sekolah berperan memfasilitasi keterhubungan ini (Kosine & Lewis, 2008). (Lent et al., 1994; Savickas & Porfeli, 2012; Rudolph et al., 2017; Kosine & Lewis, 2008).

Temuan awal peneliti melalui wawancara dengan siswa dan guru BK (Jum'at, 10 November 2023, SMA Negeri 10 Malang) menunjukkan beberapa kendala: rendahnya inisiatif mencari informasi perguruan tinggi/karier, kepercayaan diri yang lemah, pola pikir negatif tentang masa depan, dan keraguan saat mengambil keputusan. Secara teoretik, pola kendala ini selaras dengan taksonomi Career Decision-Making Difficulties (CDDQ)—misalnya “kurang siap”, “kurang informasi”, atau “informasi tidak konsisten” (Gati, Krausz, & Osipow, 1996)—serta bukti bahwa usia, keyakinan karier, dan efikasi diri berperan dalam kematangan karier (Creed & Patton, 2003). Artinya, penguatan pengetahuan diri (kekuatan–kelemahan, bakat–minat) dan efikasi diri akademik/karier merupakan prasyarat penting sebelum siswa memilih jurusan atau pekerjaan. (Gati et al., 1996; Creed & Patton, 2003).

Dalam konteks layanan pendidikan, Bimbingan dan Konseling (BK) perlu menghadirkan intervensi yang sistematis untuk meningkatkan kematangan karier. Bukti meta-analitik terbaru menunjukkan intervensi karier efektif meningkatkan indikator seperti identitas vokasional, kematangan/ketetapan pilihan, dan *career decision-making self-efficacy*; komponen krusialnya mencakup dukungan konselor, latihan tertulis/lembar kerja, dan kegiatan terstruktur (Whiston, Li, Goodrich Mitts, & Wright, 2017). Secara khusus pada remaja, intervensi kelompok berbasis *life design/career construction* terbukti meningkatkan identitas vokasional, *career adaptability*, dan efikasi keputusan (Santilli, Nota, & Hartung, 2019; Cardoso, Duarte, Pacheco, & Janeiro, 2022). (Whiston et al., 2017; Santilli et al., 2019; Cardoso et al., 2022).

Salah satu teknik pembelajaran yang relevan di bimbingan kelompok adalah role playing (bermain peran), karena memberi ruang latihan kognitif-afektif-perilaku dalam situasi sosial yang menyerupai konteks nyata (misalnya simulasi memilih jurusan, diskusi beasiswa, atau latihan wawancara). Riset pendidikan dan kesehatan menunjukkan *role-play* meningkatkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, dan refleksi diri mahasiswa (Nestel & Tierney, 2007; tinjauan sistematis terkait *peer role-play* oleh Stevanny & Syakurah, 2022). Di Indonesia, riset eksperimen kuasi menunjukkan bimbingan kelompok berbasis CBT mampu meningkatkan *career decision-making self-efficacy* siswa SMA—mekanisme yang mendukung kematangan karier (Rismawan & Gading, 2021). (Nestel & Tierney, 2007; Stevanny & Syakurah, 2022; Rismawan & Gading, 2021).

Berangkat dari teori dan bukti tersebut, program peningkatan kematangan karier di SMA dapat disusun ke dalam empat langkah terpadu: (1) eksplorasi diri (minat–bakat–nilai, kekuatan–kelemahan) untuk membangun efikasi dan konsep diri karier; (2) eksplorasi informasi tentang jurusan/pekerjaan dan jalur masuk PT; (3) latihan pengambilan keputusan melalui *role-play* terstruktur di kelompok (mis. simulasi memilih jurusan atau latihan wawancara), disertai umpan balik teman dan konselor; dan (4) penyusunan *action plan* yang spesifik dan bertahap (mis. target informasi, tugas portofolio, *check-in* berkala). Desain ini konsisten dengan rekomendasi meta-analitik soal “bahan ajar/lembar kerja + dukungan konselor + struktur yang jelas” (Whiston et al., 2017) serta temuan bahwa *career adaptability* merupakan sumber daya kunci yang dapat dilatih pada remaja (Savickas & Porfeli, 2012; Rudolph et al., 2017). (Whiston et al., 2017; Savickas & Porfeli, 2012; Rudolph et al., 2017).

### Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen tipe one-group pretest–posttest. Satu kelompok partisipan diukur sebelum intervensi (pretest), menerima perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, lalu diukur kembali (posttest) untuk menilai perubahan skor. Rancangan ini cocok untuk mengecek indikasi pengaruh perlakuan ketika kontrol ketat terhadap variabel luar tidak tersedia, namun peneliti tetap mewaspadai ancaman validitas internal seperti *history*, *maturation*, dan *testing effect* (Campbell & Stanley, 1963; Shadish, Cook, & Campbell, 2002).

Populasi target ialah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 10 Malang, dengan subjek dipilih dari siswa yang teridentifikasi memiliki kematangan karier rendah melalui *screening* awal dan menyatakan kesediaan mengikuti rangkaian intervensi. Pengambilan sampel menggunakan *purposive* dari kelompok yang memenuhi kriteria inklusi, selain itu pertimbangan praktis sekolah turut menjadi dasar penetapan ukuran sampel  $n = 10$  (Cochran, 1977). Pengukuran menggunakan Skala Kematangan Karier berbentuk Likert yang mewakili indikator umum kematangan/adaptabilitas karier.

Prosedur dimulai dari perizinan dan sosialisasi kepada siswa serta orang tua/wali, dilanjutkan pengumpulan *informed consent*. Setelah *screening* awal, kelompok sampel mengisi pretest, kemudian mengikuti sesi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dirancang untuk memfasilitasi eksplorasi diri (minat, bakat, nilai, kekuatan–kelemahan), eksplorasi informasi studi/karier, latihan pengambilan keputusan melalui simulasi skenario, umpan balik teman sebaya dan konselor, serta perumusan rencana aksi singkat. Setelah seluruh sesi selesai, partisipan mengisi posttest menggunakan instrumen yang sama (Nestel & Tierney, 2007; Santilli, Nota, & Hartung, 2019).

Analisis data diawali uji prasyarat, khususnya normalitas selisih skor (posttest – pretest) menggunakan Shapiro–Wilk. Adapun uji hipotesis digunakan uji Wilcoxon signed-rank sebagai alternatif non-parametrik. Selain signifikansi statistik, dilaporkan ukuran efek untuk menggambarkan kekuatan pengaruh perlakuan—misalnya Cohen’s  $d$  pada uji  $t$  atau koefisien  $r$  pada Wilcoxon—serta ringkasan statistik (rerata, simpangan baku, selisih rerata, nilai  $p$ , dan IK 95%) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

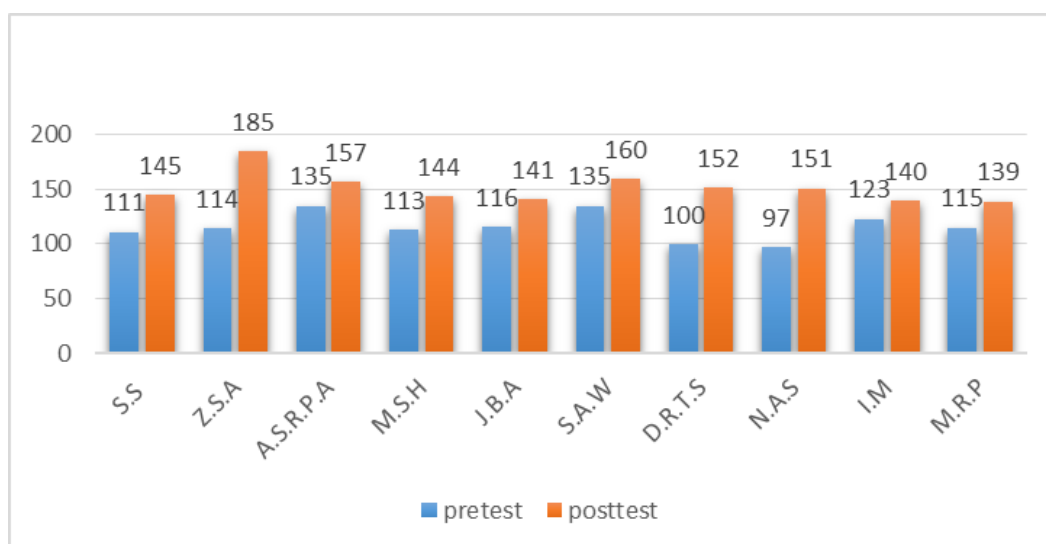
### Hasil

Sebelum intervensi diberikan, peneliti melaksanakan pretest untuk memetakan tingkat kematangan karier sekaligus menyeleksi subjek uji coba. Pretest dilaksanakan pada 19, 20, dan 22 November 2023 di kelas XI B, XI C, dan XI D SMA Negeri 10 Malang dengan total 108 siswa. Instrumen yang digunakan adalah Skala Kematangan Karier berisi 54 butir. Setelah penjelasan singkat mengenai tujuan studi, siswa mengerjakan angket di kelas; secara umum antusiasme siswa baik dan proses pengisian berjalan lancar. Berdasarkan hasil pretest, siswa dikelompokkan ke dalam kategori sangat rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi. Kelompok intervensi dipilih dari siswa yang berada pada kategori rendah/sangat rendah dan bersedia mengikuti layanan bimbingan kelompok; jumlah peserta intervensi yang lengkap pretest–posttest adalah 10 siswa.

Intervensi berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilaksanakan pada 10, 13, dan 16 Desember 2023. Setiap sesi memfasilitasi eksplorasi diri, eksplorasi informasi studi/karier, latihan pengambilan keputusan melalui simulasi, dan perumusan rencana aksi singkat. Posttest kemudian diberikan pada pertemuan terakhir menggunakan skala yang sama untuk menilai perubahan skor kematangan karier setelah perlakuan. Hasil perbedaan pretest dan posttest siswa yang telah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok disajikan dalam table berikut:

Berdasarkan grafik 1 “Data Pretest–Posttest” menampilkan perbandingan skor kematangan karier untuk sepuluh siswa yang mengikuti intervensi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Setiap batang biru merepresentasikan skor sebelum intervensi, sedangkan batang oranye

menunjukkan skor sesudah intervensi. Pola visual yang paling menonjol adalah ketinggian batang oranye yang secara konsisten melampaui batang biru pada semua subjek, mengindikasikan peningkatan skor pascaintervensi tanpa pengecualian. Secara deskriptif, rerata skor bergerak dari 115,9 (SD = 12,6) pada pretest menjadi 151,4 (SD = 13,8) pada posttest, dengan median yang ikut bergeser dari 114,5 ke 148,0. Kenaikan rata-rata mencapai sekitar 35,5 poin atau ±30,6%, menunjukkan perubahan yang bukan hanya terdeteksi secara statistik tetapi juga terasa besar secara praktis. Variasi antarindividu masih terlihat, beberapa siswa memperlihatkan lonjakan yang sangat tinggi, seperti Z.S.A, N.A.S, dan D.R.T.S, sementara yang lain meningkat lebih moderat, namun keseluruhan tren gambar memperlihatkan distribusi batang oranye yang bergeser ke atas secara serempak. Rentang selisih pretest–posttest juga tampak lebar, memperlihatkan heterogenitas respons terhadap intervensi, tetapi tidak ada indikasi penurunan skor pada satu pun siswa. Dengan kata lain, grafik mengonfirmasi temuan ringkas bahwa intervensi mendorong pergeseran kurva ke arah skor yang lebih tinggi, memperluas jarak antara kondisi awal dan akhir, serta memantapkan kesimpulan bahwa dampak layanan bersifat konsisten di seluruh partisipan.



Grafik 1. Hasil pretest dan posttest kematangan karir siswa

Untuk menguji perbedaan skor pretest–posttest pada sampel berpasangan (n kecil dan tanpa asumsi normalitas), digunakan uji Wilcoxon signed-rank. Hasil pada tabel 1 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah intervensi, dengan nilai  $Z = -2,805$  dan  $p = 0,005$  ( $\alpha = 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan *role playing* berasosiasi dengan peningkatan kematangan karir pada peserta. Menggunakan ukuran efek nonparametrik  $r = |Z| / \sqrt{N}$ , dengan  $N = 10$  pasangan, diperoleh  $r \approx 0,89$ , yang termasuk efek besar—mengindikasikan perubahan yang bermakna secara praktis pada kelompok ini.

Tabel 1. Hasil Uji Wilcoxon

Variabel	Desain	N	Z	p	Ukuran Efek (r)	Interpretasi singkat
Kematangan karir (post – pre)	One-group pretest–posttest	10	-2,805	0,005	0,89	Perbedaan signifikan; efek besar (posttest > pretest)

### Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan kematangan karier yang konsisten dan bermakna setelah tiga sesi bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Secara statistik, perbedaan pretest–posttest signifikan berdasarkan uji Wilcoxon ( $Z = -2,805$ ;  $p = 0,005$ ) dengan ukuran efek besar ( $r \approx 0,89$ ), sedangkan secara deskriptif terjadi pergeseran rerata dari 115,9 menjadi 151,4 dan seluruh partisipan mengalami peningkatan. Pola ini menegaskan bahwa paket intervensi singkat yang terstruktur berasosiasi dengan perubahan substantif pada kesiapan siswa untuk mengenal diri, mengeksplorasi informasi pendidikan/kerja, dan mengambil keputusan karier secara lebih mantap.

Secara teoritik, temuan ini selaras dengan Social Cognitive Career Theory (SCCT) yang menempatkan self-efficacy dan harapan hasil sebagai penggerak minat, pilihan, dan ketekunan (Lent, Brown, & Hackett, 1994). Dalam sesi role playing, siswa berlatih merumuskan pilihan, menguji cara berkomunikasi, dan memecahkan dilema karier secara aman—serangkaian pengalaman keberhasilan kecil (enactive mastery) yang dapat menaikkan self-efficacy. Peningkatan keyakinan diri inilah yang menurut SCCT berkontribusi pada kematangan pilihan dan kesiapan menjalankan langkah konkret menuju tujuan (Lent et al., 1994).

Dari perspektif career construction/adaptability, peningkatan skor pascaintervensi dapat dipahami sebagai penguatan pada empat sumber daya *concern, control, curiosity, confidence* (4C) yang berperan saat remaja menghadapi tugas dan transisi vokasional (Savickas & Porfeli, 2012). Kegiatan eksplorasi diri dan informasi memupuk concern (kepedulian pada masa depan) serta curiosity (rasa ingin tahu terhadap opsi studi/kerja), sementara latihan simulasi keputusan dan umpan balik kelompok memperkuat control (pengaturan diri) dan confidence (percaya diri). Bukti meta-analitik juga menunjukkan career adaptability berhubungan positif dengan berbagai indikator adaptasi vokasional (Rudolph, Lavigne, & Zacher, 2017); dengan demikian, pergeseran skor yang diamati konsisten dengan mekanisme psikososial yang telah dipetakan dalam literatur.

Secara pedagogis, role playing memberi pengalaman belajar aktif yang melibatkan aspek kognitif–afektif–perilaku sekaligus. Riset pendidikan menunjukkan role-play efektif meningkatkan keterampilan komunikasi, refleksi diri, dan kepercayaan diri melalui praktik yang menyerupai situasi nyata (Nestel & Tierney, 2007). Dalam konteks layanan karier, format ini membuat siswa “mencoba peran” calon mahasiswa/pencari kerja dan menerima umpan balik segera dari teman serta konselor, sehingga materi tidak berhenti pada informasi, tetapi diterjemahkan menjadi strategi bertindak. Hal ini konsisten dengan rekomendasi tinjauan/meta-analisis intervensi karier bahwa dukungan konselor, latihan terstruktur, dan bahan kerja/lembar rencana adalah komponen yang meningkatkan efektivitas (Whiston, Li, Goodrich Mitts, & Wright, 2017).

Temuan juga sejalan dengan penelitian yang menerapkan pendekatan career *construction/life design* pada remaja, yang melaporkan peningkatan identitas vokasional, career adaptability, dan efikasi keputusan setelah intervensi kelompok (Santilli, Nota, & Hartung, 2019). Dengan demikian, kombinasi eksplorasi diri–eksplorasi informasi–latihan keputusan–rencana aksi yang digunakan di sini berada pada jalur yang sama dengan praktik berbasis bukti di berbagai studi internasional (Santilli et al., 2019; Whiston et al., 2017).

Meski demikian, interpretasi kausal harus hati-hati karena rancangan pra-eksperimen satu kelompok rentan pada ancaman validitas internal seperti history dan maturation. Ketiadaan kelompok kontrol membuat kita tidak dapat sepenuhnya menyingkirkan kemungkinan bahwa faktor luar turut berkontribusi pada kenaikan skor. Namun, beberapa indikator menguatkan argumen efek intervensi:

---

(a) kenaikan terjadi pada seluruh partisipan, (b) ukuran efek sangat besar, dan (c) periode intervensi singkat mengurangi peluang perubahan alami perkembangan sebagai satu-satunya penjas. Untuk memperkuat inferensi kausal, penelitian berikut perlu menyertakan kelompok pembanding, follow-up jangka menengah untuk melihat ketahanan efek, serta, bila memungkinkan, indikator perilaku (mis. keterlibatan pada kegiatan eksplorasi karier) selain skor skala.

Secara konseptual, penelitian ini menambah bukti lokal bahwa intervensi singkat berbasis praktik aktif dapat mengangkat indikator kematangan karier pada siswa SMA Indonesia. Kebaruan studi terletak pada paket intervensi singkat yang dilaporkan lengkap meliputi statistik nonparametrik, ukuran efek, dan alur operasional dari skrining hingga tindak lanjut, sehingga dapat langsung direplikasi dalam program sekolah lain. Dengan memperkuat desain ke depan, temuan ini berpotensi berkontribusi pada standar layanan karier yang efektif, terukur, dan hemat sumber daya.

### Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan kematangan karier siswa SMA yang semula berada pada kategori rendah. Peningkatan tampak konsisten pada seluruh peserta dan terkonfirmasi secara statistik melalui uji Wilcoxon dengan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ( $Z = -2,805$ ;  $p = 0,005$ ), disertai ukuran efek yang besar sehingga bermakna pula secara praktis. Secara deskriptif, rerata dan median skor bergeser ke arah yang lebih tinggi, menandakan penguatan pada aspek-aspek utama kematangan/adaptabilitas karier seperti kepedulian pada masa depan, pengaturan diri, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri dalam mengambil keputusan.

Intervensi yang disusun dalam tiga sesi terstruktur terbukti layak dilaksanakan di konteks sekolah dengan sumber daya dan waktu yang terbatas. Alur skrining dari populasi kelas besar ke kelompok sasaran kecil mudah direplikasi, sementara integrasi simulasi peran, umpan balik kelompok, dan rencana aksi personal membantu siswa menerjemahkan informasi karier menjadi strategi bertindak yang konkret.

Keterbatasan utama penelitian terletak pada desain pra-eksperimen satu kelompok yang belum menyediakan kelompok kontrol, sehingga inferensi kausal perlu ditafsirkan secara hati-hati. Kendati demikian, konsistensi arah perubahan, besarnya efek, dan rentang waktu intervensi yang singkat memperkuat dugaan bahwa perubahan yang terjadi terkait dengan perlakuan yang diberikan. Penelitian lanjutan disarankan menambahkan kelompok pembanding, melakukan tindak lanjut jangka menengah untuk menilai keberlanjutan efek, serta mengikutkan indikator perilaku eksplorasi karier agar gambaran dampak menjadi lebih komprehensif.

Secara praktis, sekolah dapat mengadopsi paket bimbingan kelompok-*role playing* ini untuk siswa dengan kematangan karier rendah/sangat rendah, disertai pemantauan rencana aksi dan sesi penguat (*booster*) berkala. Implementasi yang konsisten berpotensi membantu siswa mengambil keputusan pendidikan dan karier yang lebih tepat, realistis, dan sesuai dengan potensi dirinya.

### Referensi

- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling Techniques* (3rd ed.). New York, NY: Wiley.

- Creed, P. A., & Patton, W. (2003). Predicting two components of career maturity in school-based adolescents. *Journal of Career Development, 29*(4), 277–290. <https://doi.org/10.1023/A:1022943613644>
- Gati, I., Krausz, M., & Osipow, S. H. (1996). A taxonomy of difficulties in career decision making. *Journal of Counseling Psychology, 43*(4), 510–526. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.43.4.510>
- Holland, J. L. (1997). *Making Vocational Choices* (3rd ed.). Odessa, FL: PAR. (Buku; dapat ditelusuri via Google Scholar)
- Kosine, N. R., & Lewis, M. V. (2008). Growth and exploration: Career development theory and programs of study. *Career and Technical Education Research, 33*(3), 227–243. <https://doi.org/10.5328/CTER33.3.227>
- Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, R. (1994). Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. *Journal of Vocational Behavior, 45*(1), 79–122. <https://doi.org/10.1006/jvbe.1994.1027>
- Nestel, D., & Tierney, T. (2007). Role-play for medical students learning about communication: Guidelines for maximising benefits. *BMC Medical Education, 7*, 3. <https://doi.org/10.1186/1472-6920-7-3>
- Rudolph, C. W., Lavigne, K. N., & Zacher, H. (2017). Career adaptability: A meta-analysis of relationships with adaptivity, adapting responses, and adaptation results. *Journal of Vocational Behavior, 98*, 17–34. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2016.09.002>
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Santilli, S., Nota, L., & Hartung, P. J. (2019). Efficacy of a group career construction intervention with early adolescent youth. *Journal of Vocational Behavior, 111*, 49–58. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2018.06.007>
- Savickas, M. L., & Porfeli, E. J. (2012). Career Adapt-Abilities Scale: Construction, reliability, and measurement equivalence across 13 countries. *Journal of Vocational Behavior, 80*(3), 661–673. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2012.01.011>
- Super, D. E. (1990). A life-span, life-space approach to career development. Dalam D. Brown & L. Brooks (Eds.), *Career Choice and Development* (2nd ed., hlm. 197–261). San Francisco, CA: Jossey-Bass. (Buku bab; dapat ditelusuri via Google Scholar)
- Whiston, S. C., Li, Y., Goodrich Mitts, N., & Wright, L. (2017). Effectiveness of career choice interventions: A meta-analytic replication and extension. *Journal of Vocational Behavior, 100*, 175–184. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2017.03.010>