

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERENCANAAN
KARIER SISWA**

(Penelitian di Kelas X TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A
2018/2019)

SKRIPSI



Oleh :

Dyah Agus Nugraheni
14.0301.0082

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERENCANAAN
KARIER SISWA**

(Penelitian di Kelas X TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A
2018/2019)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERENCANAAN
KARIER SISWA**

(Penelitian di Kelas X TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A
2018/2019)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan pada Program
Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Dyah Agus Nugraheni
14.0301.0082

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERENCANAAN KARIER SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas X TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo
Tahun Ajaran 2017/2018)

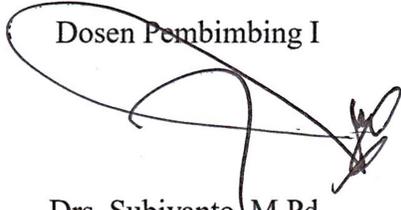
Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



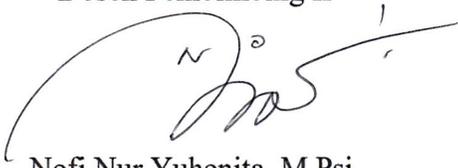
Oleh :

Dyah Agus Nugraheni
14.0301.0082

Dosen Pembimbing I


Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

Magelang, 17 Januari 2019
Dosen Pembimbing II


Nofi Nur Yuhanita, M.Psi.
NIK. 108706056

PENGESAHAN

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERENCANAAN KARIER SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas X TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo
Tahun Ajaran 2017/2018)

Oleh :

Dyah Agus Nugraheni
14.0301.0082

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan dosahkan oleh Penguji :

Hari : Jum'at

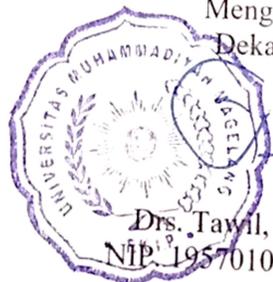
Tanggal : 25 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Subiyanto, M.Pd (Ketua/Anggota)
2. Nofi Nur Yuhanita, M.Psi (Sekretaris/Anggota)
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Anggota)
4. Dewi Liana Sari, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Tayil, M.Pd., Kons.
NIP. 19570108 198503 2 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Dyah Agus Nugraheni**
N.P.M : 14.0301.0082
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Januari 2018
Yang membuat pernyataan,



Dyah Agus Nugraheni
14.0301.0082

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-
lapanglah dalam majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi
kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah,
niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan
orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha
Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

(QS. Al-Mujadilah 11)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta (Bambang Sunyoto dan Catur Rohayati), adik (Lutfiya Adhadini dan M. Subhan Leksono Widodo) yang selalu menjadi semangat dan berkorban demi keberhasilanku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang.

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERENCANAAN KARIER SISWA

(Penelitian di Kelas X TSM di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A 2018/2019)

Dyah Agus Nugraheni

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terhadap perencanaan karier siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A. 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest*. Pengukuran dilakukan dengan skala perencanaan karier yang diberikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Sampel yang diambil sebanyak 6 siswa, diperoleh dari hasil *pretest* menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yaitu memiliki tingkat perencanaan karier yang rendah. Pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis non-parametrik *Wilcoxon signed rank test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap perencanaan karier siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *Wilcoxon* dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed) $0,027 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* sebesar 22,83 atau 19%. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap perencanaan karier siswa kelas X TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A. 2018/2019.

Kata Kunci : *Bimbingan Kelompok, Media Permainan Ular Tangga, Perencanaan Karier*

THE EFFECT OF THE GUIDANCE GROUP WITH THE SNAKE LADDER GAME MEDIA ON PLANNING CAREER OF STUDENTS

(Research in Class X TSM at SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A. 2018/2019)

Dyah Agus Nugraheni

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of group guidance with the media snake ladder game on student career planning. This research was conducted on the tenth grade students of TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A. 2018/2019.

This study uses one group pretest-posttest. Measurements were made with the career planning scale given before treatment and after treatment. Samples taken as many as 6 students, obtained from the pretest results using purposive sampling technique with the criteria of having a low level of career planning. Data collection uses questionnaires. Data analysis techniques using Wilcoxon signed rank test non-parametric analysis .

The results of the study showed that group guidance with the snake ladder game media had an effect on student career planning. This is evidenced by the results of the Wilcoxon analysis with the probability of a sig (2-tailed) value of $0.027 < 0.05$. Based on the results of the analysis and discussion, there are differences in the pretest and posttest scores of 22.83 or 19%. The results of this study concluded that the guidance group with the snake ladder game media had an effect on the career planning of class X TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo T.A. 2018/2019.

Keywords: Guidance Groups, Media Game Snakes and Ladders, Career Planning

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkah dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Perencanaan Karier Siswa” dengan penuh kesabaran dan asa.

Penyelesaian skripsi ini tidak semata hanya berbekal pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi dan semangat dari berbagai pihak tidak mungkin skripsi ini bisa terselesaikan. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengungkapkan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar,
2. Drs. Tawil, M.Pd.Kons, Dekan FKIP UMMagelang yang telah memberikan ijin dan mengesahkan secara resmi penulisan skripsi untuk melakukan kegiatan penelitian,
3. Dewi Lianasari, M.Pd., Kaprodi BK FKIP UMMagelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian,
4. Drs. H. Subiyanto, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I yang selalu sabar, berbagi banyak ilmu yang bermanfaat dan bijaksana memberikan bimbingan nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi,

5. Nofi Nur Yuhanita, M.Psi., sebagai dosen pembimbing II yang selalu sabar, berbagi banyak ilmu yang bermanfaat dan bijaksana memberikan bimbingan nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi,
6. Kepala Sekolah SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo,
7. Untuk seluruh orang-orang baik di sekeliling penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala ketulusan dan kebaikan kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Magelang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSTUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Pemahaman Perencanaan Karir	10
B. Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Ular Tangga	18
C. Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier	30
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	32
E. Kerangka Pemikiran.....	34
F. Hipotesis Penelitian	37

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Rancangan Penelitian	38
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	40
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
D. Subyek Penelitian.....	42
E. Setting Penelitian	43
F. Metode Pengumpulan Data.....	43
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Validitas dan Reliabilitas.....	47
I. Prosedur Penelitian.....	50
J. Metode Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>One Group Pre-Test Design</i>	38
2. Kisi-Kisi Pedoman	39
3. Penilaian Skor Sklala Perencanaan Karier	45
4. Kisi-Kisi Angket Sebelum Di <i>Tryout</i>	46
5. Uji Validitas.....	48
6. Kisi-Kisi Angket Setelahdi <i>Tryout</i>	49
7. Uji Reliabilitas	50
8. Rumus Kategori	53
9. Kategori Skor <i>Pre-Test</i>	53
10. Hasil Skor <i>Pre-Test</i>	54
11. Hasil Skor <i>Post-Test</i>	59
12. Data Ddeskriptif Variabel.....	59
13. Hasil Uji Normalitas.....	61
14. Hasil Uji Homogenitas	61
15. Rangkuman Hasil Skor Uji Beda <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	62
16. Kenaikan Skor <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	36
2. Hubungan Antar Variabel.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I Surat Keterangan	74
II Skala Perencanaan Karier Sebelum <i>Tryout</i>	77
III Tabulasi Hasil <i>Tryout</i>	82
IV Validitas dan Reliabilitas	85
V Skala Perencanaan Karier Setelah <i>Tryout</i>	88
VI Hasil Tabulasi <i>Pre-Test</i>	92
VII Pedoman dan Laporan Pelaksanaan.....	94
VIII Hasil Tabulasi <i>Post-Test</i>	174
IX Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.....	176
X Hasil Analisis Uji <i>Wilcoxon</i>	179
XI Daftar Hadir Penelitian.....	181
XII Daftar Hadir Kunjungan.....	189
XIII Lembar Penilaian Validator	192
XIV Dokumentasi	205
XV Fotocopy Buku Bimbingan Skripsi	208

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan periode transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa, menurut Feldman dkk (Atmaja, 2014). Secara umum masa remaja berawal dari usia 11 sampai 20 tahun ketika perubahan fisik dan perubahan lain baik secara biologis, kognitif, maupun psikososial. Dalam melihat proses perkembangan remaja seharusnya sudah memiliki kemampuan menentukan pilihan karier untuk masa depan.

SMK merupakan usia remaja yang sudah dianggap dewasa dan bisa lebih siap untuk menghadapi dunia kerja ataupun karier. Namun, pada kenyataan siswa SMK juga belum bisa mencapai tugas perkembangan karier, mereka masih ragu dan tidak memiliki kesiapan membuat keputusan karier yang tepat bagi masa depan. Kurangnya kepedulian terhadap karier, serta pilihan atas dasar mengikuti teman, jika hal ini terus dibiarkan akan mengakibatkan dampak negatif, perencanaan karier mereka tidak sesuai bakat, minat, serta tidak melihat kemampuan dalam diri individu akan menjerumuskan pada kegagalan karier.

Karier yang dimiliki individu bukanlah mengenai pekerjaan apa yang dilakukannya tetapi lebih pada pekerjaan sebagai ajang untuk mengaktualisasikan potensi dan kemampuan yang dimiliki. Menurut Havighurst (Hurlock, 2002:206) karier atau pekerjaan seseorang menentukan berbagai hal dalam kehidupan. Karier yang diinginkan tidak semata-mata

dapat diraih, perlu perencanaan dan usaha dalam menghadapinya. Menurut Yulita dkk (Pritanggung, 2016) karier tertinggi tidak dapat dicapai secara instan, melainkan harus dengan perencanaan yang matang. Perencanaan karier lebih baik dilakukan sedini mungkin, mengingat betapa pentingnya masalah karier dalam kehidupan manusia

Karier yang diinginkan tidak dapat diraih dengan mudah, untuk menuju karier yang diinginkan siswa seringkali menemui berbagai masalah yang bisa menghambat perencanaan karier. Perencanaan karier yang matang saat sekolah bisa membantu seseorang untuk lebih mengenal dan memahami bakat serta minat yang dimiliki. Kemampuan merencanakan karier perlu dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa di sekolah. Perencanaan karier yang dimiliki oleh siswa berguna untuk pemilihan jenis studi lanjut, dan pemilihan rencana pekerjaan (Atmaja, 2014). Menurut Winkel (2006:685) kunci bagi perencanaan yang matang dan keputusan yang bijak terletak dalam pengelolaan informasi tentang diri sendiri dan tentang lingkungan hidupnya sehingga dapat membuat pilihan-pilihan yang dapat dipertanggungjawabkan. Sehingga untuk membantu siswa dalam merencanakan karier, seorang guru pembimbing memerlukan sebuah layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu siswa dalam bidang karier. Perencanaan karier yang salah akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan karier dan kurang siap dalam menghadapi masa depan yang terkait dengan kehidupan karier.

Peraturan Mendikbud (2014:15) menegaskan tujuan bimbingan dan konseling karier adalah memfasilitasi perkembangan, eksplorasi, aspirasi, dan

pengambilan keputusan karier sepanjang rentang hidup peserta didik atau konseli. Guru pembimbing sebagai pembimbing siswa dalam fase perkembangan kariernya memiliki peran yang berat dalam mencapai tujuan tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa bimbingan karier sangat penting diberikan kepada siswa. Sebab dengan bimbingan karier dapat membantu siswa untuk mengoptimalkan keadaan diri dan potensi, mengembangkan bakat dan kemampuannya untuk mencapai karier yang diinginkan.

Hasil penelitian Nursalim (2014) menyatakan bahwa 50% dari jumlah siswa kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya masih belum mampu merencanakan karier untuk masa depan. Pada kenyataannya siswa SMA masih ragu dan tidak memiliki kesiapan membuat keputusan karier yang tepat bagi masa depan. Fakta ini menyatakan bahwa banyak remaja mengalami kebimbangan, ketidaksiapan dan stres dalam pembuatan keputusan karier. Kurang peduli terhadap karier, serta pilihan atas dasar mengikuti teman jika terus dibiarkan akan mengakibatkan dampak negatif. Akibat dampak negatif tersebut adalah, pemilihan studi lanjut secara asal, dan pemilihan kerja tidak sesuai bakat, serta tanpa melihat kemampuan dalam diri individu akan menjerumuskan pada kegagalan karier. Penelitian lain yaitu Reeza (2014) menyatakan bahwa pada siswa XI kompetensi keahlian akutansi SMK Negeri 1 Surabaya terdapat siswa yang mengalami masalah kemampuan perencanaan karier yang rendah. Di dalam perencanaan karier terdapat orang lain yang berpengaruh terhadap individu dalam mengidentifikasi perencanaan karir.

Hasil survei pendahuluan melalui wawancara dengan guru BK terkait dengan perencanaan karier pada 6 Agustus 2018 disimpulkan bahwa siswa kelas X di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo masih belum menentukan secara pasti arah cita-cita kariernya walaupun ada beberapa siswa memiliki pilihan untuk kariernya, namun siswa belum yakin dapat mewujudkan cita-citanya tersebut. Faktor utama yang dirasa sebagai penyebab rendahnya kemampuan perencanaan karier siswa adalah kurangnya pemahaman diri siswa tentang kepribadian, potensi-potensi yang ada dalam dirinya, dan kurangnya informasi tentang karier untuk masa depannya, serta pola pikir yang dimiliki siswa untuk perencanaan karier yang rendah. Banyak siswa yang hanya ikut-ikutan teman ketika mereka diminta untuk merencanakan kariernya, tanpa mempertimbangkan kepribadian dan potensi-potensi yang dimiliki.

Guru BK menyatakan bahwa belum melaksanakan bimbingan karier dan belum memberikan informasi-informasi tentang karier. Dikarenakan guru BK tidak memiliki jam tersendiri dan belum memiliki waktu untuk masuk ke kelas X. Pelaksanaan bimbingan karier masih menjadi kesulitan tersendiri bagi guru BK, hal ini dikarenakan guru BK belum menemukan layanan, teknik, ataupun metode yang cocok untuk siswa dalam menyampaikan bimbingan karier. Pemberian layanan bimbingan karier diharapkan dapat membantu siswa dalam bidang karier dan memberikan manfaat pada siswa. Namun guru BK telah melakukan tanya-jawab dengan siswa tanpa

terstruktur, dengan sebagian besar siswa menjawab masih bingung dengan karier mereka kedepannya.

Berbagai pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenai pengembangan karier sangatlah penting untuk diberikan agar siswa dapat menentukan arah hidup, juga untuk bekal dimasa dewasa yang nanti mampu untuk hidup mandiri. Program bimbingan karier salah satunya bertujuan untuk membantu siswa dalam merencanakan karier di masa yang akan datang. Melalui program bimbingan karier diharapkan siswa merencanakan karier sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, kepribadian, potensi yang dimiliki dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi. Jika seseorang memperoleh karier yang tepat, maka hidup akan menjadi bahagia, dan kebahagiaan itu adalah tujuan hidup semua orang. Oleh karena itu bimbingan karier sejak usia remaja merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tugas pendidikan.

Peneliti akan memanfaatkan bimbingan kelompok menggunakan media permainan ular tangga untuk membantu siswa dalam merencanakan kariernya. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok (Nurihsan, 2006,23). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan bantuan yang diberikan oleh guru pembimbing kepada siswa yang membahas suatu topik dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak sampai remaja. Permainan ini tidak hilang termakan zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya. Permainan yang sederhana, mendidik,

menghibur, dan sangat interaktif. Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga. Pesan melalui gambar dapat menstimulasi dan menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Media permainan ular tangga dipilih untuk membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa karena melalui permainan ular tangga yang sederhana dapat mendidik, menghibur, dan sangat interaktif dalam menyelesaikan masalah secara bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifa (Haqiqi, 2017:2016) permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan sensorik, motorik, moral, sosial, emosional, dan kemampuan pemecahan masalah. Topik yang dibahas dalam permainan ular tangga mengenai informasi-informasi tentang perencanaan karier. Bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dengan membahas suatu topik dengan memanfaatkan media permainan ular tangga.

Pelaksanaan program bimbingan dan konseling disekolah memerlukan kerjasama dari semua pihak sehingga tercapai keberhasilan pendidikan secara optimal. Guru pembimbing diharapkan dapat memberikan informasi secara maksimal kepada siswa, terutama bimbingan karier agar siswa mampu memilih karier yang sesuai dengan keinginan dan kemampuan. Pemberian informasi tersebut dapat diberikan misalnya dengan memberikan layanan

informasi, layanan bimbingan klasikal atau kelompok, konseling kelompok ataupun individu, papan bimbingan dan lain-lain agar siswa memperoleh pengetahuan lebih luas.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa sangat perlu melakukan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga sehingga penulis bermaksud untuk melakukan kajian ilmiah dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa”. Penelitian ini dilaksanakan di X TSM SMK Ma’arif NU 1 Bener Purworejo tahun pelajaran 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa belum memiliki pengetahuan dan pemahaman yang akurat tentang potensi diri sendiri yang dapat mendukung kariernya.
2. Siswa memiliki kemampuan perencanaan karier yang rendah.
3. Siswa belum mampu menentukan pilihan kariernya.
4. Siswa kurang mengetahui informasi yang menunjang perencanaan kariernya.
5. Guru BK belum memberikan layanan bimbingan karier kepada siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis membatasi pada masalah perencanaan karier yang rendah pada siswa. Pada hal ini dikarenakan masalah tersebut sebagai masalah yang dialami oleh siswa X TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini, “Apakah bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga ada pengaruh terhadap perencanaan karier siswa pada siswa kelas X TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui ada pengaruh bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terhadap perencanaan karier siswa pada siswa kelas X TSM SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya tentang bimbingan kelompok melalui media permainan ular tangga untuk membantu siswa dalam merencanakan karier.

b. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi kalangan akademis Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Magelang.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan dengan penelitian ini mampu memberikan masukan kepada guru agar bisa membantu siswa dalam merencanakan karier yang nantinya berkaitan dengan masa depan siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu siswa dalam merencanakan karier sehingga dapat membantu siswa mewujudkan cita-citanya dimasa depan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan hasil penelitian selanjutnya khususnya terkait dengan media permainan ular tangga dan kemampuan perencanaan karier pada siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Perencanaan Karier

1. Perencanaan Karier

a. Pengertian

Perencanaan karier, menurut Martoyo (Witriani, 2015) adalah suatu perencanaan tentang kemungkinan-kemungkinan seseorang atau anggota organisasi sebagai individu meniti proses kenaikan pangkat atau jabatan sesuai dengan persyaratan dan kemampuannya. Suatu perencanaan karier harus dilandasi penyusunan persyaratan-persyaratan yang harus dimiliki oleh seseorang, guna mendukung peningkatan kariernya.

Menurut Parson (Winkel, 2006:682) merumuskan bahwa perencanaan karier sebagai proses yang dilalui sebelum melakukan pemilihan karier. Proses ini mencakup tiga aspek utama yaitu pengetahuan dan pemahaman akan diri sendiri, pengetahuan dan pemahaman akan pekerjaan, serta penggunaan penalaran yang benar antara diri sendiri dan dunia kerja. Perencanaan karier bermanfaat bagi siswa, yakni meminimalisir kemungkinan kesalahan-kesalahan yang berat dalam memilih alternatif-alternatif yang tersedia.

Perencanaan karier menjadi suatu proses dalam mencapai karier dengan mengetahui keterampilan, minat, motivasi, dan karakteristik setiap individu. Menurut pendapat Sirait (2006:160)

mendefinisikan bahwa perencanaan karier merupakan "proses dimana seseorang menjadi tahu atribut pribadi yang berkaitan dengan karier (keterampilan, minat, pengetahuan, motivasi, dan karakteristik lain) dan rangkaian tahapan yang berkontribusi pada pencapaian kariernya".

Supriatna dkk (2010:50) mengemukakan bahwa perencanaan karier adalah aktivitas siswa yang mempelajari informasi tentang karier dan mengarah pada keputusan karier masa depan. Aktivitas perencanaan karier sangat penting bagi siswa terutama untuk membangun sikap siswa dalam menempuh karier masa depan. Tujuan utamanya adalah siswa memiliki sikap positif terhadap karier masa depan terutama bidang karier yang diminatinya.

Menurut Simamora (2011:504) perencanaan karier adalah proses untuk menyadari diri sendiri terhadap peluang-peluang, kesempatan-kesempatan, kendala-kendala, pilihan-pilihan, konsekuensi-konsekuensi, dan mengidentifikasi tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karier. Menyiratkan bahwa individu harus menyadari keadaan diri sendiri terhadap peluang, kesempatan, kendala, pilihan, dan konsekuensi yang berhubungan dengan karier.

Merujuk uraian di atas secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier adalah kemampuan individu dalam memahami diri dan memahami informasi tentang karier sehingga dapat mengambil keputusan karier masa depan sesuai dengan keinginan dengan meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam memilih

alternatif-alternatif yang ada. Individu yang memiliki perencanaan karier yang matang akan lebih siap dalam menghadapi masa depan yang terkait dengan kehidupan kariernya.

b. Tujuan Perencanaan Karier

Menurut Reinhart (Pitanggung, 2016:16) menyebutkan tujuan-tujuan perencanaan karier yaitu:

- 1) Mengenal berbagai jenis pilihan jabatan yang terbuka bagi diri siswa dan sekaligus bermakna serta memuaskan, dan menghayati semua nilai yang diamali oleh masyarakat yang berorientasi karier.
- 2) Mampu untuk mengambil keputusan-keputusan rasional sehubungan dengan tujuan-tujuan yang ingin diperjuangkan dalam kegiatan.
- 3) Melaksanakan kepuasan secara nyata dalam bentuk mengintegrasikan semua nilai yang terkandung dalam bekerja (*vocational values*) serta semua sikap dituntut dalam bekerja (*vocational attitude*) dalam keseluruhan dalam hidupnya.

Lebih lanjut Winkel (2004:682) menyatakan "tujuan perencanaan karier yaitu; 1) tujuan jangka panjang (*long-range goals*); 2) tujuan jangka pendek (*short-range goals*)". Adapun penjelasan dari tujuan perencanaan karier di atas sebagai berikut.

1) Tujuan Jangka Panjang

Tujuan jangka waktu panjang adalah tujuan dari perencanaan karier yang dicapai dalam kurun waktu yang akan datang dalam waktu yang lama, termasuk dalam jangka waktu panjang misalnya, gaya hidup (*life style*) yang ingin dicapai, dan nilai-nilai kehidupan (*values*) yang ingin direalisasikan dalam hidup.

2) Tujuan Jangka Pendek

Tujuan jangka waktu pendek adalah tujuan dari perencanaan karier yang ingin dicapai dalam waktu yang segera datang, yang termasuk dalam jangka waktu pendek misalnya, pemilihan jurusan, diploma, atau sertifikat yang ingin diperoleh dalam mempersiapkan diri dalam memegang jabatan tertentu dikelak kemudian hari.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perencanaan karier adalah untuk mempersiapkan individu dalam memilih suatu alternatif keputusan tentang karier masa depannya secara rasional. Agar dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek.

c. Faktor-faktor Perencanaan Karier

Perencanaan karier yang dilakukan seseorang memerlukan pertimbangan-pertimbangan tertentu sehingga didapatkan suatu

keputusan yang tepat. Pertimbangan–pertimbangan yang dilakukan juga dipengaruhi beberapa faktor. Winkel (2006:647) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi pilihan karier seseorang diantaranya:

- 1) Faktor internal, meliputi; nilai-nilai kehidupan, taraf intelegensi, bakat khusus, minat, sifat-sifat, pengetahuan, keadaan jasmani.
- 2) Faktor eksternal, meliputi; masyarakat, keadaan social-ekonomi negara, status sosial-ekonomi keluarga, pengaruh keluarga, pendidikan sekolah, termasuk guru pembimbing merupakan bagian dari sekolah, pergaulan teman sebaya, dan tuntutan yang melekat pada masing-masing jabatan.

Berdasarkan uraian di atas, faktor yang mempengaruhi perencanaan karier yaitu berasal dari faktor diri sendiri (bakat, minat, kepribadian, intelegensi, kemampuan) dan faktor lingkungan (pendidikan keluarga, sekolah, ekonomi-sosial) karena memiliki pengaruh besar pada setiap diri siswa dalam mengambil keputusan. Faktor diri sendiri berperan penuh dalam pengambilan keputusan yaitu dapat dilihat dari perubahan intelegensi, prestasi, dan kemampuan lainnya.

d. Aspek-aspek Perencanaan Karier

Menurut Jordan (dalam Yusuf, 2009:27) aspek-aspek perencanaan karier adalah pengetahuan karier, mencari informasi,

perencanaan dan keputusan karier. Adapun penjelasan dari aspek-aspek di atas sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan karier adalah membantu pribadi untuk mengembangkan dan memberikan gambaran diri serta peranan dalam dunia kerja. Aspek pemahaman karier ini meliputi pengetahuan bakat dan minat yang dimiliki dan berhubungan dengan kepercayaan diri dan pengetahuan tentang manfaat prestasi belajar didalam menunjang perencanaan karier.
- 2) Mencari informasi, siswa yang memiliki perencanaan karier akan memanfaatkan informasi yang telah didapat dari berbagai sumber atau media untuk dipelajari sehingga setiap siswa memiliki pemahaman tentang karier. Aspek ini meliputi pencarian informasi yang berkaitan dengan kebutuhan karier yang diinginkan, seperti: mengikuti kursus yang mendukung karier yang diminati dan mendiskusikan pilihan-pilihan karier.
- 3) Perencanaan dan keputusan karier, merupakan suatu proses untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menentukan karier untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aspek ini meliputi kemampuan siswa dalam merencanakan karier dan mengambil keputusan karier.

Menurut Suherman (2009:116) siswa yang mempunyai perencanaan karier memiliki aspek sebagai berikut: (1) Mempelajari informasi karier, (2) Membicarakan karier dengan orang dewasa, (3)

Mengikuti pendidikan tambahan atau kursus untuk menambah pengetahuan tentang keputusan karier, (4) Berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, (5) Mengikuti pelatihan-pelatihan terkait dengan pekerjaan yang diinginkan, (6) Mengetahui kondisi pekerjaan yang diinginkan, (7) Mengetahui persyaratan pendidikan untuk pekerjaan yang diinginkan, (8) Dapat merencanakan apa yang harus dilakukan setelah tamat sekolah, (9) Mengetahui cara dan kesempatan memasuki dunia kerja yang diinginkan, (10) Mampu mengatur waktu luang secara efektif.

Menurut Winkel (2004:685) aspek-aspek dalam perencanaan karier yang sesuai yaitu:

- 1) Pemahaman diri yang jelas mengenai kemampuan otak, bakat, minat, kepribadian.
- 2) Keadaan keluarga sebagai lingkungan hidup yang paling bermakna bagi individu.
- 3) Pengetahuan tentang keseluruhan persyaratan yang harus dipenuhi supaya dapat mencapai sukses dalam berbagai pekerjaan, serta tentang dunia kerja dan kesempatan untuk maju dalam berbagai bidang pekerjaan.
- 4) Berpikir secara rasional guna menemukan kecocokan antara ciri-ciri kepribadian yang relevan terhadap kesuksesan dan kegagalan dalam suatu pekerjaan atau jabatan dengan tuntutan kualifikasi dan kesempatan yang terkandung dalam suatu pekerjaan atau jabatan.

Perencanaan karier merupakan kemampuan individu dalam memahami diri dan memahami informasi tentang karier masa depan sesuai dengan keinginan dengan meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam memilih alternatif-alternatif yang ada. Dalam perencanaan karier memiliki beberapa tahapan yang harus dilaksanakan. Tahapan ini menggunakan pedoman *Career Planning Roadmap* (Nofi Nur, 2017) yang berisi 5 tahapan yaitu :

1) *Self Assessment* (Penilaian Diri)

Penilaian diri atau konsep diri adalah bagaimana siswa menilai dirinya sendiri berdasarkan kemampuan yang dimiliki ataupun tentang kekurangannya. Proses penilaian mencakup tentang impian, tujuan, minat, keterampilan, nilai, kelebihan dan kekurangan.

2) *Career Exploration* (Mencari Informasi tentang suatu pekerjaan)

Setelah siswa menggali informasi tentang dirinya sendiri, selanjutnya siswa akan mencoba memperhatikan sekelilingnya untuk mencari peluang-peluang yang ada. Siswa mencari informasi mengenai pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya.

3) *Goal Setting* (Penentuan Tujuan)

Penentuan tujuan yang ingin dicapai oleh siswa. Tujuan yang dimaksud disini adalah cita-cita yang diinginkan dan menentukan langkah yang memungkinkan untuk mencapainya.

4) *Take Action*

Siswa memikirkan cara apa yang harus ditempuh untuk meraih cita-citanya. Siswa SMK tentunya dalam menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menentukan pekerjaan.

5) *Evaluate*

Siswa melakukan evaluasi terhadap perencanaan yang dilakukan. Penyesuaian antara kemampuan dengan jenis pekerjaan yang sesuai dengan cita-citanya yang diinginkan. Evaluasi yang dilakukan dapat membantu siswa untuk memahami perencanaan yang dilakukannya secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan menggunakan *Career Planning Roadmap* sebagai acuan dalam perencanaan karier. Tahapan-tahapan yang ada dalam *Career Planning Roadmap* ini jika dilaksanakan secara berurutan hasil perencanaan akan lebih maksimal.

B. Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Ular Tangga

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian

Bimbingan kelompok, menurut Mungin (2005:17) adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Peran penting pimpinan

kelompok yaitu mengarahkan jalannya diskusi agar tujuan-tujuan dapat tercapai.

Menurut Heru (2010:68) menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok terselenggara dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan layanan bimbingan. Dinamika dalam bimbingan kelompok menjadi penting dalam ketercapaian tujuan layanan.

Menurut Sukardi (2008:64) bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Pendapat Prayitno (2004:309), menurut jumlah anggotanya dikenal adanya kelompok dua (yang terdiri dari dua orang), kelompok tiga, dan seterusnya; kelompok kecil (beranggota 2-5 orang), kelompok sedang (6-15 orang), kelompok agak besar (16-25 orang), kelompok besar (26-40 orang), dan seterusnya sampai dengan kelompok “raksasa” yang jumlah anggotanya ratusan ribu orang.

Beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang ada didalam bimbingan dan konseling yang memanfaatkan dinamika

kelompok yang dipimpin oleh pemimpin kelompok yang didalamnya saling berpendapat, memberikan informasi-informasi dan membahas tentang topik-topik yang dibutuhkan siswa, diselenggarakan dengan menggunakan format kelompok yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari untuk pertimbangan pengambilan keputusan.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Tohirin (2007:172) secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal. Sedangkan menurut Tatiek (2006:13) menyatakan bahwa tujuan bimbingan kelompok yaitu untuk membantu individu menemukan dirinya sendiri, mengarahkan diri, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Prayitno (dalam Azam, 2016: 136) mengkategorikan tujuan layanan bimbingan kelompok menjadi 2, yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum yaitu berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi anggota kelompok. Tujuan khusus yaitu membahas topik-topik tertentu yang mengandung

permasalahan aktual yang menjadi perhatian semua anggota kelompok. Dapat dipahami bahwa tujuan umum dari bimbingan kelompok yaitu meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa, serta tujuan khususnya yaitu pembahasan topik yang menjadi perhatian dari semua anggota kelompok.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat dipahami bahwa tujuan bimbingan kelompok yaitu untuk melatih siswa untuk berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal, melatih siswa untuk mampu menyampaikan pendapat, mengendalikan diri di dalam kelompok, serta mampu mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, sikap menunjang perencanaan kariernya.

c. Asas Bimbingan Kelompok

Prayitno (2004:13) mengemukakan dalam bimbingan kelompok terdapat beberapa asas, meliputi:

- 1) Asas kerahasiaan yaitu segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan keluar anggota kelompok.
- 2) Asas kesukarelaan yaitu semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa malu atau paksaan oleh teman lain atau pemimpin kelompok.

- 3) Asas kegiatan dan keterbukaan yaitu para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.
- 4) Asas kekinian yaitu memberikan topik atau materi yang dibahas bersifat aktual dan hal-hal yang terjadi sekarang. Hal-rencanakan sesuai dengan kondisi sekarang.
- 5) Asas kenormatifan yaitu semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.
- 6) Asa keahlian yaitu diperlihatkan oleh pemimpin kelompok dalam mengelola kegiatan kelompok dalam mengembangkan proses dalam isi pembahasan secara keseluruhan.

Memahami pendapat Prayitno dan Amti (2004: 13), pelaksanaan bimbingan kelompok terdapat asas-asas di dalamnya diantaranya 1) asas kerahasiaan yaitu bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok menjadi rahasia anggota dan pemimpin kelompok, 2) asas kesukarelaan yaitu dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, anggota kelompok mampu bersikap suka rela tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari siapapun, 3) asas kegiatan dan keterbukaan yaitu setiap anggota kelompok mampu bersikap terbuka dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, baik terbuka dalam penyampaian ide gagasan maupun yang lainnya, 4) asas

kekinian yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok membahas topik atau materi yang sedang menjadi *trending topic* pada saat itu, 5) asas kenormatifan yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok mengandung norma-norma yang berlaku, 6) asas keahlian yaitu pemimpin kelompok dapat mengembangkan kegiatan kelompok serta membahas secara mendalam topik atau materi yang sedang dibahas.

d. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (2004:46) ada empat tahapan bimbingan kelompok sebagai berikut:

1) Pembentukan

Pada tahap ini para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan atau harapan-harapan yang ingin dicapai oleh sebagian maupun seluruh anggota kelompok, memberikan penjelasan tentang bimbingan kelompok sehingga masing-masing anggota akan tahu apa arti dari bimbingan kelompok dan mengapa bimbingan kelompok harus dilaksanakan serta menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam bimbingan kelompok ini.

Dalam tahap pembentukan pimpinan kelompok perlu:

- a) Menjelaskan tujuan umum yang ingin dicapai melalui kegiatan kelompok itu dan menjelaskan cara-cara yang hendaknya dilalui dalam mencapai tujuan itu.

- b) Mengemukakan tentang diri sendiri yang kira-kira perlu untuk berlangsungnya kegiatan bimbingan kelompok secara baik.
- c) Menampilkan tingkah laku dan berkomunikasi yang mengandung unsur-unsur penghormatan kepada orang lain.

Pimpinan kelompok harus mampu menumbuhkan sikap kebersamaan dan perasaan sekelompok. Dalam tahap ini pimpinan kelompok hendaknya benar-benar aktif.

2) Peralihan

Tahap kedua ini pimpinan kelompok menguraikan kembali dan menegaskan pokok pembahasan dalam tahap pertama, seperti tujuan kegiatan kelompok, asas kesukarelaan, kerahasiaan, keterbukaan dan sebagainya.

Adapun yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu:

- a) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya;
- b) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya;
- c) Membahas suasana yang terjadi;
- d) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota;
- e) Bila perlu kembali kepada beberapa aspek tahap pertama

Peran pimpinan kelompok di tahap ini antara lain :

- a) Menerima suasana yang ada secara sadar dan terbuka

- b) Tidak mempergunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil alih kekuasaannya.
- c) Mendorong dibahasnya suasana perasaan.
- d) Membuka diri, sebagai contoh, dan penuh empati

3) Kegiatan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok, maka aspek-aspek yang menjadi isi dan pengiringnya cukup banyak, dan masing-masing aspek tersebut perlu mendapat perhatian yang seksama dari pemimpin kelompok. Dalam tahap ini seluruh anggota bertukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi dan pembentukan diri berlangsung. Ada beberapa yang harus dilakukan oleh pemimpin kelompok dalam tahap ini, yaitu sebagai pengatur proses kegiatan yang sabar dan terbuka, aktif akan tetapi tidak banyak bicara, dan memberikan dorongan dan penguatan serta penuh empati.

Dalam bimbingan kelompok ada 2 kelompok yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas. Yang di maksud dengan kelompok bebas ialah masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan. Dan yang di maksud dengan kelompok tugas ialah pimpinan kelompok telah menentukan suatu masalah dan topik bahasan.

4) Pengakhiran

Pada tahap pengakhiran bimbingan kelompok, pokok perhatian utama bukanlah pada berapa kali kelompok itu harus bertemu, tapi pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok itu. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- a) Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- b) Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan.
- c) Membahas kegiatan lanjutan.
- d) Mengemukakan pesan dan harapan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dalam pelaksanaan bimbingan kelompok terdapat 4 tahap yaitu 1) tahap pembentukan, penerimaan terhadap anggota kelompok, pengenalan anggota dan pemimpin kelompok, penyampaian maksud dan tujuan pelaksanaan bimbingan kelompok, serta melakukan *ice breaking*. 2) tahap peralihan, menanyakan kesiapan anggota kelompok baik secara fisik maupun psikis. 3) tahap kegiatan, pemimpin kelompok mencetuskan topik yang akan dibahas, membahas topik tersebut secara tuntas dan mendalam (apa, mengapa, bagaimana). 4) tahap pengakhiran, anggota kelompok menyampaikan kesimpulan dari hasil pembahasan topik tersebut, penyampaian kesan dan pesan oleh anggota kelompok, membuat kesepakatan pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok

selanjutnya, kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdo'a dan salam penutup.

2. Media Permainan Ular Tangga

Media merupakan alat saluran, pengantar, atau perantara pesan yang dapat merangsang seseorang untuk merespon pesan tersebut. Sedangkan permainan atau *game* menurut Tedjasaputro (dalam Haqiqi, 2017) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Dalam permainan bukan hanya kesenangan yang akan didapat, tapi konsep-konsep dari keterampilan dan pengetahuan dapat diperoleh didalamnya. Selain itu, keuntungan dari media permainan adalah bersifat luwes dapat dimainkan oleh siapa, kapan dan dimana saja dan mudah dibuat dan diperbanyak, menurut Sadiman (dalam Haqiqi, 2017).

Media permainan ular tangga membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa karena melalui permainan ular tangga yang sederhana dapat mendidik, menghibur, dan sangat interaktif dalam menyelesaikan masalah secara bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifa, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan sensorik, motorik, moral, sosial, emosional, dan kemampuan pemecahan masalah

(Rifa, 2012). Topik yang dibahas dalam permainan ular tangga mengenai pemahaman-pemahaman tentang pengembangan karier.

Ada berbagai macam dan jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan, salah satunya permainan ular tangga. Permainan Ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang masih dimainkan oleh anak-anak sampai remaja. Permainan ini tidak hilang termakan zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya. Permainan yang sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif. Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga. Pesan melalui gambar dapat menstimulasi dan menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi menurut Kustandi (Rainah, 2011).

Menurut Jannah (dalam Nurul, 2014) permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari pernyataan tersebut game ular tangga dapat dikembangkan, baik dalam permainannya sendiri atau dengan kolaborasi media lain. Mendesain atau membuat sebuah alat permainan pada umumnya berdasarkan pada kriteria yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Media ini didesain sedemikian rupa dengan menggunakan nama-nama pekerjaan yang sudah umum diketahui oleh siswa dan disertai dengan gambar sesuai dengan pekerjaan tersebut agar terlihat lebih

menarik. Permainan ular tangga ditafsirkan dengan pembelajaran efek dari perbuatan baik melawan perbuatan buruk. Tangga mewakili “Kebaikan” seperti kemurahan hati, iman, dan kerendahan hati . Ular mewakili “Keburukan” dan “Kejahatan” seperti nafsu, kemarahan, pembunuhan, dan pencurian. Pelajaran moral dari permainan itu adalah moksha, seseorang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara dengan melakukan yang jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah. Jumlah tangga kurang dari jumlah ular sebagai pengingat bahwa jalan yang baik adalah jauh lebih sulit untuk melangkah dari jalan dosa (Nursalim, 2014).

Pada media permainan ular tangga perencanaan karier ini, tangga menandakan bahwa pemain mendapat kesempatan untuk menambah informasi mengenai suatu pekerjaan, sedangkan ular menandakan bahwa pemain harus berbagi informasi mengenai suatu pekerjaan kepada pemain yang lain. Pada permainan ini memiliki prosedur yang hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Hanya saja di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok yang nantinya akan mengarah pada materi perencanaan karier. Meskipun demikian, pada permainan ini para pemain juga dituntut untuk melakukan suatu karakter tertentu seperti berbagi, berpendapat, serta mendengarkan.

Berdasarkan penjelasan di atas media permainan ular tangga memiliki sifat yang sederhana yang dapat mendidik, menghibur, dan sangat interaktif dalam menyelesaikan masalah bersama. Topik yang

dibahas dalam permainan ini mengenai perencanaan karier, antara lain pemahaman diri, informasi karier, dan kemampuan memilih tujuan karier. Sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan individu dalam perencanaan karier.

C. Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier

Perencanaan karier adalah kemampuan individu dalam memahami diri dan memahami informasi tentang karier sehingga dapat merencanakan karier untuk masa depannya sesuai dengan kemampuan dan keinginan dengan meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam memilih alternatif-alternatif yang ada. Perencanaan karier yang matang akan membuat individu lebih siap dalam menghadapi masa depan yang terkait dengan kehidupan kariernya karena mereka telah menyadari keadaan diri sendiri terhadap peluang, kendala, pilihan, dan konsekuensi yang berhubungan dengan karier.

Faktor utama sebagai penyebab rendahnya kemampuan perencanaan karier siswa adalah kurangnya pemahaman diri siswa tentang kemampuan, bakat, minat, dan potensi-potensi yang ada dalam dirinya, serta kurangnya informasi tentang karier untuk masa depannya. Dengan demikian banyak siswa yang hanya ikut-ikutan teman ketika mereka diminta untuk merencanakan kariernya, tanpa mempertimbangkan kemampuan bakat, minat, dan potensi-potensi yang dimiliki.

Peran guru pembimbing dalam hal ini sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam menyusun perencanaan kariernya. Selain itu, memberikan informasi-informasi mengenai karier dan menggali bakat minat yang ada di dalam individu agar siswa dapat menyusun perencanaan karier yang diinginkan. Pada pelaksanaannya, penulis menggunakan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terhadap perencanaan karier siswa.

Peneliti menggunakan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terhadap perencanaan karier siswa, dimana layanan yang akan diberikan kepada siswa untuk membantu siswa agar siswa dapat merencanakan karier dimasa depan. Bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan yang dilakukan guru pembimbing kepada siswa melalui kegiatan kelompok, dimana yang didalamnya memuat suatu topik yang berguna bagi siswa. Media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam media BK dengan bentuk permainan. Pada kegiatan ini siswa dapat memahami konsep diri, mendapatkan informasi tentang suatu pekerjaan, dapat menentukan tujuan kariernya, dan dapat mengambil langkah untuk mencapai tujuan kariernya.

Melalui bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terhadap perencanaan karier siswa diharapkan siswa dapat merencanakan karier dimasa depan.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti tentang Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa.

Nursalim (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok memaparkan hasil pengembangan media ular tangga ini memenuhi kriteria valid yakni angket penelitian ahli materi sebesar 82,31%, angket penilaian ahli media sebesar 85,89%, dan angket penilaian calon pengguna yakni konselor sebesar 80,12% dan dua orang siswa sebesar 85,83%. Hasil pengembangan media ini adalah data kualitatif bahwa produk media ular tangga perencanaan karier berkategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media dalam layanan bimbingan kelompok. Dengan begitu media ular tangga juga dapat digunakan dalam bimbingan kelompok sebagai alternatif sumber belajar dengan pengembangan media yang disesuaikan dengan materi perencanaan karier siswa.

Haqiqi (2017), dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model yang diadaptasi dari Borg&Gall dengan 9 tahapan. Subjek penelitian 31 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Minggir yang

ditentukan dengan teknik *random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala, observasi, dan wawancara. Validasi penelitian melibatkan 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 2 praktisi dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa dikategorikan layak berdasarkan penilaian instrumen, observasi, dan wawancara. Hasil penilaian ahli media dengan persentase skor 97,22%, dan uji coba dengan siswa. Uji coba lapangan awal dengan hasil persentase skor 90,34%, ujicoba lapangan utama dengan hasil persentase skor 96,30%, dan uji coba lapangan operasional dengan hasil persentase skor 97,87%. Dengan begitu media ular tangga diharapkan dapat membantu siswa dalam merencanakan karier dalam penelitian ini.

Nofi Nur (2017), dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode *mind mapping* untuk meningkatkan kemampuan membuat perencanaan karir bagi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan desain *Control Group Pretest-Posttest*. Pengukuran dilakukan dengan skala perencanaan karir yang diberikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Kelompok eksperimen selanjutnya diberikan perlakuan berupa metode *mind mapping* untuk membuat perencanaan karir, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan

perlakuan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan untuk membuat perencanaan karir kelanjutan *studi* pada siswa kelas IX SMP Muhamadiyah 1 Alternatif Kota Magelang dapat ditingkatkan dengan metode *mind map*. Dengan begitu, melalui media siswa dapat meningkatkan perencanaan karier.

Dari tiga penelitian yang relevan tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Dan dengan melalui media siswa dapat meningkatkan perencanaan karier. Maka daripada itu, peneliti mengambil referensi tersebut untuk melihat bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap perencanaan karier siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Perencanaan karier merupakan kemampuan individu untuk mengidentifikasi tujuan karier yang di dalamnya melibatkan proses berkelanjutan berupa pemahaman diri, pemahaman tentang dunia kerja, serta kemampuan memilih tujuan karier yang diinginkan. Tujuan perencanaan karier adalah untuk mempersiapkan individu dalam memilih alternatif keputusan tentang karier secara rasional, agar dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

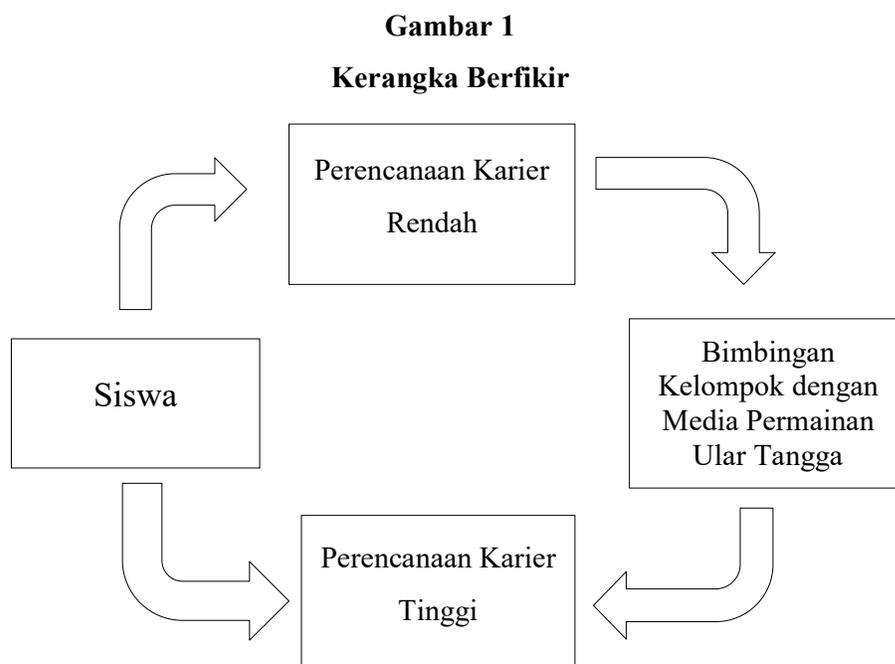
Aspek perencanaan karier meliputi: pemahaman diri, kemampuan mengumpulkan informasi tentang dunia kerja, dan kemampuan memilih tujuan karier yang diinginkan, serta menentukan langkah yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan kariernya. Didahului dengan identifikasi pemahaman diri dan lingkungan, nilai dan hambatan yang sesuai dengan fakta yang ada padadiri individu. Dengan adanya kemampuan yang dimiliki siswa dalam membuat perencanaan karier, siswa mampu memutuskan pilihan karier yang tepat dan sesuai dengan keadaan dirinya sehingga meminimalkan kemungkinan terjadi kesalahan yang berat dalam memilih alternatif-alternatif yang tersedia.

Salah satu yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa adalah bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga. Terkait dengan fungsi pemahaman, media permainan ular tangga merupakan salah satu layanan bimbingan kelompok yang memungkinkan siswa menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama, terutama mengenai perencanaan karier. Sehingga dengan permainan ular tangga tersebut siswa diharapkan dapat memahami diri, memahami lingkungan, mengarahkan diri, membuat pilihan-pilihan, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang akan muncul.

Pemberian bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dimaksudkan untuk memberikan wawasan dan pemahaman kepada siswa sehingga dapat menggunakan manfaat tersebut untuk merencanakan hidupnya di masa sekarang dan yang akan datang. Dengan adanya rencana

tersebut, maka tujuan yang akan dicapai adalah siswa dapat memahami dirinya mengenai minat, kemampuan, keterampilan, kepribadian, sikap, nilai-nilai, dan cita-cita. Selanjutnya siswa juga dapat mengetahui perkembangan dan kondisi dunia kerja, informasi berbagai jenis sebagai bahan pertimbangan siswa dalam membuat perencanaan karier yang sesuai dengan bakat dan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan pemahaman-pemahaman tersebut, siswa mampu merencanakan kariernya sesuai dengan keadaan diri masing-masing. Menurut uraian tersebut, maka upaya meningkatkan kemampuan perencanaan karier diharapkan dapat dilakukan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga.



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah kesimpulan sementara, merupakan suatu konstruk yang masih perlu dibuktikan, suatu kesimpulan yang belum teruji kebenarannya (Yusuf, 2014 : 130). Dalam penelitian ini, merujuk pada teori, deskripsi dan hasil penelitian, maka dari itu hipotesis dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap perencanaan karier siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimen*. Menurut Yusuf (2014: 46) tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk menetapkan atau mendeskripsikan fakta, menguji hipotesis serta menunjukkan hubungan antar variabel dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu. Desain yang digunakan adalah *One Group Design*. Dimana terdapat *pre-test* sebelum diberikan perlakuan, sehingga dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Secara umum dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1
One Group Pre-Test Design

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Pengukuran perencanaan karier sebelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok berbasis media permainan ular tangga

X : Bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga

O₂ : Pengukuran perencanaan karier sesudah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga

Prosedur dalam penelitian ini yaitu pertama memberikan tes awal (*pre-test*) kepada siswa untuk mengetahui tingkat perencanaan karier sebelum

diberi perlakuan. Perlakuan (X) yang diberikan berupa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan *post-test* untuk membandingkan dengan kondisi awal (*pre-test*). Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun pedoman pelaksanaan, berikut kisi-kisi pedoman pelaksanaan perencanaan karier :

Tabel 2
1. Kisi- Kisi Pedoman Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karir Siswa
 2.

No	Aspek	Tujuan	Materi	Kegiatan	Waktu
1.	Pengenalan bimbingan kelompok dan perencanaan karier	Memperkenalkan kepada anggota kelompok tentang bimbingan kelompok dan perencanaan karier	Perencanaan karier dengan bimbingan kelompok serta cara pelaksanaannya	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Kerja • Lembar Evaluasi 	± 45 menit
2.	Penilaian diri(<i>self assesment</i>) dengan media permainan ular tangga.	Membantu anggota kelompok untuk menilai dirinya sendiri melalui media permainan ular tangga	<i>Who Am I</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Kerja • Lembar Evaluasi 	±70 menit
3.	<i>Career Exploration</i> (mencari informasi tentang karier) dengan media permainan ular tangga.	Membantu anggota kelompok untuk menambah informasi tentang gambaran dunia kerja dan informasi-informasi tentang karier	Setelah lulus mau ngapain?	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Kerja • Lembar Evaluasi 	±70 menit
4.	<i>Goal Setting</i> (penentuan tujuan) dan <i>Take Action</i> dengan media permainan ular	Membantu siswa menentukan tujuan kariernya dan langkah yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan karier	Mendesain masa depan	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Kerja • Lembar Evaluasi 	±80 menit

No	Aspek	Tujuan	Materi	Kegiatan	Waktu
	tangga	tersebut			
5.	<i>Evaluate</i> dengan media permainan ular tangga	Mengulas kembali tentang materi yang diberikan agar anggota kelompok dapat memahami perencanaan karier secara keseluruhan	<i>I'm possible</i>	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Kerja Lembar Evaluasi 	±70 menit
6.	Mengevaluasi kembali bagaimana perasaan dan keyakinan setelah mengikuti bimbingan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Anggota kelompok mengetahui manfaat yang diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok dengan media ular tangga Anggota kelompok dapat membuat perencanaan karier 	Evaluasi layanan	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Evaluasi 	± 45 menit

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian, menurut Sugiyono (2008:60) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X) (*independent*) dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga.

2. Variabel terikat (Y) (*dependent*) dalam penelitian ini adalah perencanaan karier.

Hubungan variabel X dengan variabel Y dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2
Hubungan Antar Variabel



C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sekaran (2006), definisi operasional yaitu mengoperasionalkan atau secara operasional mendefinisikan sebuah konsep untuk membuatnya bisa diukur, dilakukan dengan melihat pada dimensi perilaku, aspek atau sifat yang ditunjukkan oleh konsep. Definisi operasional variabel bertujuan untuk memberi batasan arti dari variabel penelitian guna memperjelas makna yang dimaksudkan dan membatasi ruang lingkup, sehingga tidak terjadi salah pengertian atau salah persepsi dalam menginterpretasikan data dan hasil yang telah diperoleh. Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan karier adalah kemampuan individu dalam memahami diri, memahami informasi, menentukan tujuan, dan menentukan langkah karier sehingga dapat merencanakan karier untuk masa depannya sesuai dengan kemampuan dan keinginan dengan meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam memilih alternatif-alternatif yang ada.

- 2) Bimbingan kelompok media ular tangga adalah salah satu pemberian bantuan yang diberikan oleh guru pembimbing kepada siswa melalui kegiatan kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok dengan media ular tangga untuk membantu memecahkan masalah seputar perencanaan karier siswa.

D. Subyek Penelitian

Arikunto (2010:173) menyatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jika seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi objek penelitian :

1) Populasi

Populasi atau universe adalah jumlah keseluruhan dari satuan satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda, dst (Kuntjojo, 2009 : 29). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Ma'arif Nu 1 Bener Purworejo yang berjumlah 217 siswa.

2) Sampel

Sampel atau contoh adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti (Kuntjojo, 2009 : 29). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 6 siswa sebagai kelompok eksperimen. Dengan karakteristik

kelompok eksperimen yang memiliki kemampuan perencanaan karier rendah, datanya diperoleh melalui skala perencanaan karier pada *pre-test*.

3) Teknik Sampling

Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan *purposive sampling*, yaitu sesuai dengan kriteria yaitu memiliki tingkat perencanaan karier yang rendah.

E. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X Teknik Sepeda Motor (TSM) SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo yang beralamat di Jalan Magelang Km. 12 Bener, Purworejo.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2010:194) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui daftar pernyataan yang harus dijawab oleh responden.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket langsung tertutup dengan bentuk *rating scale*. Adapun angket langsung tertutup dengan bentuk *rating scale* merupakan sebuah pernyataan yang dibuat oleh peneliti dengan menunjukkan tingkatan mulai dari sangat sesuai, sesuai, ragu-ragu, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai sehingga responden dapat menjawab sesuai dengan keadaan dirinya. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan skala perencanaan karier.

Alasan peneliti menggunakan angket langsung tertutup dalam bentuk *rating scale*, antara lain:

- 1) Memudahkan responden untuk memberikan penilaian mengenai keadaan dirinya karena jawaban sudah disediakan oleh peneliti.
- 2) Responden dapat menjawab pernyataan tersebut dengan bebas tanpa terpengaruh orang lain.
- 3) Dapat dibagikan langsung kepada responden sehingga menghemat waktu dan tenaga.

Selanjutnya, proses penyusunan angket terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

- 1) Menetapkan konsep dasar sebagai acuan untuk membuat indikator
- 2) Menentukan aspek pernyataan
- 3) Menetapkan indikator pernyataan
- 4) Menyusun kisi-kisi instrumen
- 5) Menyusun item instrumen
- 6) Menentukan skor

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013:148). Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu skala perencanaan karier. Metode angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Jenis angket yang digunakan yaitu angket langsung tertutup. Angket tersebut menggunakan model skala *likert* dengan 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu atau netral (R), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) (Ghozali, 2011: 47) dengan penilaian sebagai berikut :

Tabel 3
Penilaian Skor Skala Perencanaan Karier

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS	5	1
S	4	2
R	3	3
TS	2	4
STS	1	5

Kuisisioner dalam penelitian ini yang menggunakan skala *likert* dibuat dalam bentuk *checklist*, yaitu responden hanya perlu memberikan tanda *checklist* (√) pada jawaban yang dikehendakinya.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur atau mengungkap gambaran terhadap suatu fenomena baik alam maupun sosial. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket perencanaan karier, instrumen ini digunakan untuk

mengukur pengaruh bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terhadap perencanaan karier siswa di SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo. Aspek-aspek yang diukur dalam penelitian ini merupakan hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan karier siswa. Untuk mempermudah penjelasan, maka aspek-aspek tersebut akan diuraikan dalam penjelasan, maka aspek-aspek tersebut akan diuraikan dalam tabel kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 4
Kisi-Kisi Angket Perencanaan Karier

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah Item	
			Positif	Negatif		
Perencanaan Karier	<i>Self Assesment</i> (Penilaian Diri)	Mengetahui bakat dan minat	1, 25	14, 38	4	
		Mengetahui ketrampilan yang dimiliki	13, 27	2, 40	4	
		Mengetahui kekurangan dan kelebihan	3, 15	26, 42	4	
	<i>Career Exploration</i> (mencari informasi tentang karier)	Memiliki gambaran tentang dunia kerja	17, 29	4, 44	4	
		Mengetahui persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan kariernya	5, 39	16, 28	4	
	<i>Goal Setting</i> (Penentuan Tujuan)	Mengambil keputusan	19, 31, 41	6, 46, 48	6	
		Memiliki tujuan kariernya	7, 18	30, 43	4	
		Mempertimbangkan alternatif	21, 33, 35	8, 50, 52	6	
	<i>Take Action</i>	Memiliki tanggungjawab dengan keputusanya	9, 47	20, 32	4	
		Penyesuaian antara kemampuan diri dengan tujuan karier	49, 51, 55	22, 34, 56	6	
		Memahami langkah untuk mencapai cita-cita atau tujuannya	11, 37	10, 24	4	
	<i>Evaluate</i>	Memahami perencanaan karier secara keseluruhan	23, 53, 54	12, 36, 54	6	
	Jumlah			28	28	56

H. Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Validitas mengacu pada kemampuan instrumen pengumpulan data untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, untuk mendapatkan data yang relevan dengan apa yang sedang diukur. Dengan kata lain sebuah instrumen memiliki validitas yang tinggi jika instrumen tersebut benar-benar dapat dijadikan alat untuk mengukur sesuatu yang tepat. Dengan demikian, validitas merupakan ciri yang harus dimiliki oleh instrumen pengukuran karena berhubungan langsung dengan dapat tidaknya data dipercaya kebenarannya.

Prosedur penelitian skala melalui pengujian isi skala dengan menganalisis rasional atau *professional judgement* yang dikenal dengan istilah validitas isi. Menurut Yusuf (2014:235), validitas isi merupakan modal dasar dalam suatu instrumen penelitian, sebab kesahihan/validitas isi akan menyatakan keterwakilan aspek yang diukur dalam instrumen. Validitas isi dilakukan oleh dosen program studi. Hasil uji ahli menunjukkan bahwa instrumen sudah tepat dan dapat digunakan dengan memperbaiki kesesuaian item dengan aspek dan ketepatan bahasa terlebih dahulu.

Tryout dilakukan Rabu, 5 Desember 2018. Skala yang digunakan 56 item pernyataan. Uji validitas skala dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 23.0 *for windows*. Dengan kriteria item yang dinyatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha 0,05$. Berdasarkan hasil *try out*

angket perencanaan karier yang terdiri dari 56 item pernyataan, diperoleh 36 pernyataan valid dan 20 item pernyataan dinyatakan gugur. Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 5
Uji Validitas Angket

No. Item	R Hitung	R-tabel	Keterangan	No. Item	R Hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,372	0,284	Valid	29	0,163	0,284	Gugur
2	0,164	0,284	Gugur	30	0,610	0,284	Valid
3	-0,005	0,284	Gugur	31	0,155	0,284	Gugur
4	0,208	0,284	Gugur	32	0,628	0,284	Valid
5	0,176	0,284	Gugur	33	0,354	0,284	Valid
6	0,333	0,284	Valid	34	0,506	0,284	Valid
7	0,395	0,284	Valid	35	-0,050	0,284	Gugur
8	-0,010	0,284	Gugur	36	0,531	0,284	Valid
9	0,171	0,284	Gugur	37	0,204	0,284	Gugur
10	0,454	0,284	Valid	38	0,343	0,284	Valid
11	0,401	0,284	Valid	39	0,347	0,284	Valid
12	0,487	0,284	Valid	40	0,441	0,284	Valid
13	0,394	0,284	Valid	41	0,354	0,284	Valid
14	0,499	0,284	Valid	42	0,362	0,284	Valid
15	0,356	0,284	Valid	43	-0,246	0,284	Gugur
16	0,467	0,284	Valid	44	0,359	0,284	Valid
17	0,320	0,284	Valid	45	0,045	0,284	Gugur
18	-0,025	0,284	Gugur	46	0,484	0,284	Valid
19	0,255	0,284	Gugur	47	0,315	0,284	Valid
20	-0,106	0,284	Gugur	48	0,629	0,284	Valid
21	0,327	0,284	Valid	49	0,299	0,284	Valid
22	0,356	0,284	Valid	50	0,065	0,284	Gugur
23	0,325	0,284	Valid	51	0,170	0,284	Gugur
24	0,401	0,284	Valid	52	0,303	0,284	Valid
25	0,357	0,284	Valid	53	0,357	0,284	Valid
26	0,281	0,284	Gugur	54	-0,531	0,284	Gugur
27	0,246	0,284	Gugur	55	0,325	0,284	Valid
28	0,498	0,284	Valid	56	0,706	0,284	Valid

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh kisi-kisi instrumen perencanaan karier setelah uji coba yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6
Kisi-Kisi Angket Perencanaan Karier Setelah Uji Coba

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item		Jumlah Item	
			Positif	Negatif		
Perencanaan Karier	<i>Self Assesment</i> (Penilaian Diri)	Mengetahui bakat dan minat	1, 17	8, 26	4	
		Mengetahui ketrampilan yang dimiliki	7	28	2	
		Mengetahui kekurangan dan kelebihan	9	30	2	
	<i>Career Exploration</i> (mencari informasi tentang karier)	Memiliki gambaran tentang dunia kerja	11, 29	25	2	
		Mengetahui persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan kariernya	21	10, 16	3	
	<i>Goal Setting</i> (Penentuan Tujuan)	Mengambil keputusan	23	2, 32, 34	4	
		Memiliki tujuan kariernya	3	18	2	
		Mempertimbangkan alternatif	13, 19	31	3	
	<i>Take Action</i>	Memiliki tanggungjawab dengan keputusannya	27	20	2	
		Penyesuaian antara kemampuan diri dengan tujuan karier	29, 35	12, 22, 36	5	
		Memahami langkah untuk mencapai cita-cita atau tujuannya	5	4, 14	3	
	<i>Evaluate</i>	Memahami perencanaan karier secara keseluruhan	15, 33	6, 24	4	
	Jumlah			15	19	36

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010:221). Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan berulang-ulang. Dalam

penelitian ini, peneliti menggunakan jenis reliabilitas internal karena data diperoleh dengan menganalisis data dari satu kali hasil pengetesan.

Reliabilitas suatu konstruk dikatakan terpenuhi jika memiliki nilai *Alpa Cronbach* $> 0,70$. Perhitungan uji reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alpa Cronbach* melalui program *SPSS 23.00 for windows* dan diperoleh koefisien *alpa* pada variabel perencanaan karier sebesar 0,808. Sehingga instrumen yang digunakan reliabilitasnya terpenuhi.

Tabel 7
Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,808	56

I. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

- a. Menyusun kisi-kisi dan menjabarkan aspek yang ada didalamnya terdapat beberapa indikator dan diperonci dengan beberapa butir soal, baik item positif maupun item negatif.
- b. Uji coba instrumen dan analisis butir soal sehingga dapat dipilih soal yang baik dan memenuhi syarat.

2. Pelaksanaan *Pretest*

- a. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pretest
- b. Peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) pada siswa untuk mengetahui tingkat perencanaan karier

- c. Penentu sampel penelitian, berdasarkan penyebaran angket atau kuesioner skala perencanaan karier siswa pada kelas X TSM B, kemudian mengambil sampel dengan kriteria terendah.
- d. Meminta persetujuan dari siswa untuk dijadikan sebagai sampel yang nantinya diberikan layanan Bimbingan dan Konseling.
- e. Menyusun satuan layanan bimbingan kelompok.

3. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga yang sasarannya siswa kelas X TSM B SMK Ma'arif NU 1 Bener Purworejo, dengan mengambil 6 siswa sebagai sampel yang memiliki perencanaan karier rendah. Pelaksanaan bimbingan kelompok dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu antara \pm 45 menit sampai \pm 80 menit, dengan menggunakan metode permainan, ceramah, diskusi, dan tanya jawab kepada siswa. Penelitian menggunakan pedoman pelaksanaan dalam penelitian ini digunakan untuk mempermudah proses pelaksanaan layanan.

4. Pelaksanaan *Posttest*

- a. Peneliti melaksanakan *posttest* yang bertujuan sebagai pembandingan hasil *pretest*, sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga yang telah diberikan.
- b. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan *posttest*

- c. Peneliti menganalisis hasil *posttest* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut, apakah ada pengaruh tentang perencanaan karier.
5. Menarik kesimpulan
Peneliti memberikan kesimpulan untuk menjawab hipotesis yang ada sesuai dengan hasil *pretest* dan *posttest*.

J. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna mencegah permasalahan yang diteliti sudah diperoleh data secara lengkap. Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan *uji-t analisi paired sampel t-test*. Sebelum melalui *uji-t*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu melalui uji normalitas dan homogenitas. Apabila salah satu dari uji prasyarat tidak lolos maka menggunakan *uji wilcoxon*. Dengan menggunakan *uji-t* atau *uji wilcoxon* tersebut diharapkan dapat diketahui apakah bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga ada pengaruh terhadap perencanaan karier siswa.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 23.00 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (signifikan) $>0,05$ maka H_0 diterima, sedangkan jika signifikan $<0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Perencanaan karier adalah kemampuan individu dalam memahami diri dan memahami informasi tentang karier sehingga dapat mengambil keputusan karier masa depan sesuai dengan keinginan dengan meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam memilih alternatif-alternatif yang ada. Individu yang memiliki perencanaan karier yang matang akan lebih siap dalam menghadapi masa depan yang terkait dengan kehidupan kariernya. Salah satu upaya untuk menangani siswa dengan perencanaan karier rendah adalah dengan memberikan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga. Bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga adalah suatu bantuan dengan prosedur yang sistematis dan terorganisir, guna membantu individu untuk meningkatkan pemahaman diri dan keyakinan akan kemampuannya dalam merencanakan karier dimasa depan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga ada pengaruh terhadap perencanaan karier siswa. Hal ini dibuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dapat menaikkan tingkat perencanaan karier siswa terbukti berdasarkan perbedaan nilai rata-rata *post-test* dan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 22,83 atau 19%. Hasil analisis uji *Wilcoxon* diperoleh nilai sig. $0,027 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Hal tersebut dapat diartikan bahwa adanya perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan media permainan

ular tangga. Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa hipotesis ada pengaruh bimbingan kelompok dengan media ular tangga terhadap perencanaan karier siswa dapat diterima.

B. Saran

1. Bagi siswa diharapkan untuk merencanakan kariernya sejak sekarang agar dapat mempersiapkan sejak sekarang agar dapat mencapai tujuannya.
2. Bagi guru, terutama guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dalam upaya meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga, sebaiknya dengan waktu yang terstruktur dan menggunakan pengumpulan data yang lain lagi, selain itu melakukan monitoring secara berkala setelah penelitian. Hal ini sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman perencanaan karier siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmaja. 2014. "Upaya Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Melalui Bimbingan Karier dengan Penggunaan Media Modul". *Psikopedagogia*. 3 (2). Hlm 58–68.
- Azam, Ulul. 2016. *Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Caryono, Suhas, E. I. 2014. "Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XII IPA DI SMA N 8 Purworejo (Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling)". *Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*. 121–127.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19 edisi 5*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gibson, Robert L. & Marianne H. Mitchell. 2011. *Bimbingan dan Konseling (Edisi Ketujuh)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haqiqi, A. 2017. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII", *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 214–231.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan 5th edition*. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Permendikbud No 111 tahun 2014.
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri : Ebook.
- Mugiatso, Heru. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Muhajirin, M. 2014. "Program Konseling Karier Trait and Factor untuk Mereduksi Kesulitan Membuat Keputusan Karier Peserta Didik. *Counseling*". Retrieved from http://repository.upi.edu/11501/1/S_PPB_0901353_Appendix.pdf

- Nurihsan, Achmad Juntika. 2006. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nurul, Ratnaningsih N. 2014. "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoputro, Sleman". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). UNY.
- Nursalim, Moch, M. 2014. "Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya", *Jurnal BK Unesa*, 4 (III), 594-602.
- Prayitno dan Erman. 2004. "*Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*". Jakarta : Rineka Cipta.
- Pritangguh, Mei. 2016. "Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi pada Siswa Kelas VIII H DI SMP Negeri 3 Kebumen". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). UNY.
- Rainah.. 2016. "Peningkatan Prestasi Hasil Belajar Matematika Materi Bagun Dasar Melalui Penggunaan Alat Peraga Sirkuit" *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan* 6(IV). 3.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Sekaran. 2006. *Metodologi Penelitian untuk Bisnis* (Alih bahasa: Kwan Man Yon). Jakarta: Salemba Empat.
- Sirait, Justine T.. 2006. *Memahami Aspek-Aspek Pengelolaan Sumber Daya Manusia dalam Organisasi*. Jakarta: Grasindo.
- Simamora, Henry. 2011. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: YKPN.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini, A. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, Uman. 2009. *Konseling Karier Sepanjang Rentan Kehidupan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sukardi, D. K. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Supriatna, Mamat & Nandang Budiman. 2010. *Layanan Bimbingan Karier di Sekolah Menengah Kejuruan*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wibowo, Mungin E.. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Winkel & Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan (Revisi)*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Witriani, R., & Saam, Z. 2015. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perencanaan Karier Siswa Dalam Memasuki Perguruan Tinggi Kelas X Sma Negeri 2 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2014 / 2015". *Jurnal Universitas Riau*. Hlm 1–10.
- Yuhanita, Nofi Nur dkk. 2017. "Penerapan Metode Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang". *University Research Colloquium 2017*. 233-240.
- Yusuf, S. 2014. *Program Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Rizqi Press.
- Zevty, Reeza. 2014. "Penggunaan Genogram Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Akuntansi SMK Negri 1 Surabaya", *Jurnal BK Unesa*, 4 (III), 1-8.