

**PENERAPAN MODUL TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KESIAPAN KARIR SISWA MASUK PERGURUAN TINGGI DI SMAN 1
KRUENG BARONA JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**TEUKU MUSYIR ARIANDA
NIM. 190213040**

Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2025 M/ 1446**

**PENERAPAN MODUL TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KESIAPAN KARIR SISWA MASUK PERGURUAN TINGGI
DI SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling

Oleh:

TEUKU MUSYIR ARIANDA

NIM. 190213040

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan Konseling

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing I



Dr. Fakhri Yacob M.Ed.

NIP. 196704011991031006

**PENERAPAN MODUL TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KESIAPAN KARIR SISWA MASUK PERGURUAN TINGGI
DI SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus dan Diterima
Sebagai Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling


Pada Hari/Tanggal


Jumat, 10 Januari 2025
10 Rajab 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

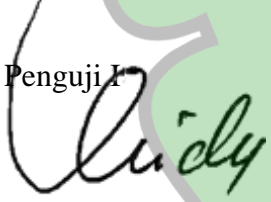
Sekretaris

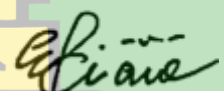

Dr. Fakhri Yacob, M.Ed.
NIP. 196704011991031006


Yuliana Nelisma, M.Pd., C.Ps., C.HL.
NIP.

Penguji I

Penguji II


Dr. Fatimah, S.Ag., M.Si.
NIP. 197110182000032002


Elviana, S.Ag., M.Si.
NIP. 197806242012112001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mulik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Teuku Musyir Arianda
NIM : 190213040
Program Studi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Modul Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kesiapan Karir Siswa Masuk Perguruan Tinggi Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ode orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 10 Januari 2024
Yang menyatakan



Teuku Musyir Arianda
NIM. 190213040

ABSTRAK

Nama : Teuku Musyir Arianda
NIM : 190213040
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling
Judul : Penerapan Modul Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kesiapan Karir Siswa Masuk Perguruan Tinggi Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya
Tebal Skripsi :
Pembimbing I : Dr. Fakhri Yacob, M.Pd
Kata Kunci : Teknik *Role Playing*, Kesiapan Karir

Penelitian ini berfokus pada modul *role playing* untuk meningkatkan kesiapan karir siswa untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi, bertujuan untuk penerapan modul teknik *role playing* untuk meningkatkan kesiapan karir siswa/i melanjutkan pendidikan tinggi. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya, dimana penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuna kesiapan karir siswa/i untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan mengembangkan modul teknik *role playing* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Uji validitas penelitian divalidasi oleh ahli menggunakan materi, media, dan bahasa, dan hasilnya menunjukkan bahwa modul *role playing* mempunyai kategori “sangat baik sekali”. Studi tersebut menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kesiapan karir siswa/i untuk melanjutkan pendidikan tinggi. Ini membantu siswa terhadap pengetahuan kesiapan karir siswa, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan berpartisipasi aktif dalam simulasi profesional. Hal ini memberikan kontribusi terhadap kesiapan karir siswa untuk mencapai tujuan mereka dan memberikan kontribusi terhadap keberhasilan masa depan mereka. Kesimpulannya, penelitian ini menyoroti pentingnya pengetahuan perguruan tinggi untuk meningkatkan kesiapan karir siswa melanjutkan pendidikan tinggi. Dengan menerapkan metode teknik *role playing*, sekolah dapat lebih menunjang kesiapan karir siswanya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kata Kunci : Teknik *Role Playing*, Kesiapan Karir

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, dan tidak lupa pula shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wassalam beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Modul Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kesiapan Karir Siswa Masuk Perguruan Tinggi di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya”**. Penyusun skripsi bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Selama pembuatan dan penyelesaian penulisan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof Safrul Muluk, SAg. MA. Med. PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberi izin peneliti melakukan peneliti.

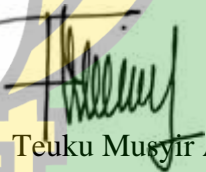
3. Ibu Muslima, S.Ag, M.Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh
4. Bapak Dr. Fakhri, M.Ed selaku dosen pembimbing I sekaligus penasehat akademik yang meluangkan banyak waktu, tenaga memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester hingga selama penyusunan skripsi berlangsung sampai sekarang.
5. Bapak/ibu dosen penguji naskah ujian akhir semester dan ujian komprehensif, atas segala yang menjadikan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.
6. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
7. Kepada Nuzulul Azmi, Taufiqurahman, Raizan Akhyariadi, Muhammad Nazar, Maya Sari, Maghfirati Insani, Siti Hawa, Ravidatu Dzil Izzati, Syahrina Saumi, Ana Mawar Riska, Muhammad Riski Al Khair, yang senantiasa membantu saya dalam keadaan apapun, sehingga sangat meringankan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kerja samanya selama ini, perjuangan demi perjuangan serta pengalaman demi pengalaman semoga menjadi kenangan yang terbaik dan tak terlupakan.
8. Persembahan yang sangat istimewa untuk kedua orang tua Ayahanda tercinta Teuku Nasir Arief beserta ibunda tercinta Hanisah N yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kesabaran serta

memberikan bimbingan, motivasi, dan do'a sehingga penulis tetap kuat menghadapi rintangan yang ada untuk menyelesaikan studi.

9. Kepada Adik Pertamaku Teuku Awilza Saputra serta Adik Bungsku Teuku Al Hafidz dan Keluarga besar yang selalu menyemangati dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi hingga saat ini.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas skripsi, namun peneliti masih banyak menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dalam tata penulisan maupun segi isi, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Amiin ya Rabbal Alamin.

Banda Aceh, 10 Januari 2025
Penulis,



Teuku Musyir Arianda

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

DAFTAR ISI

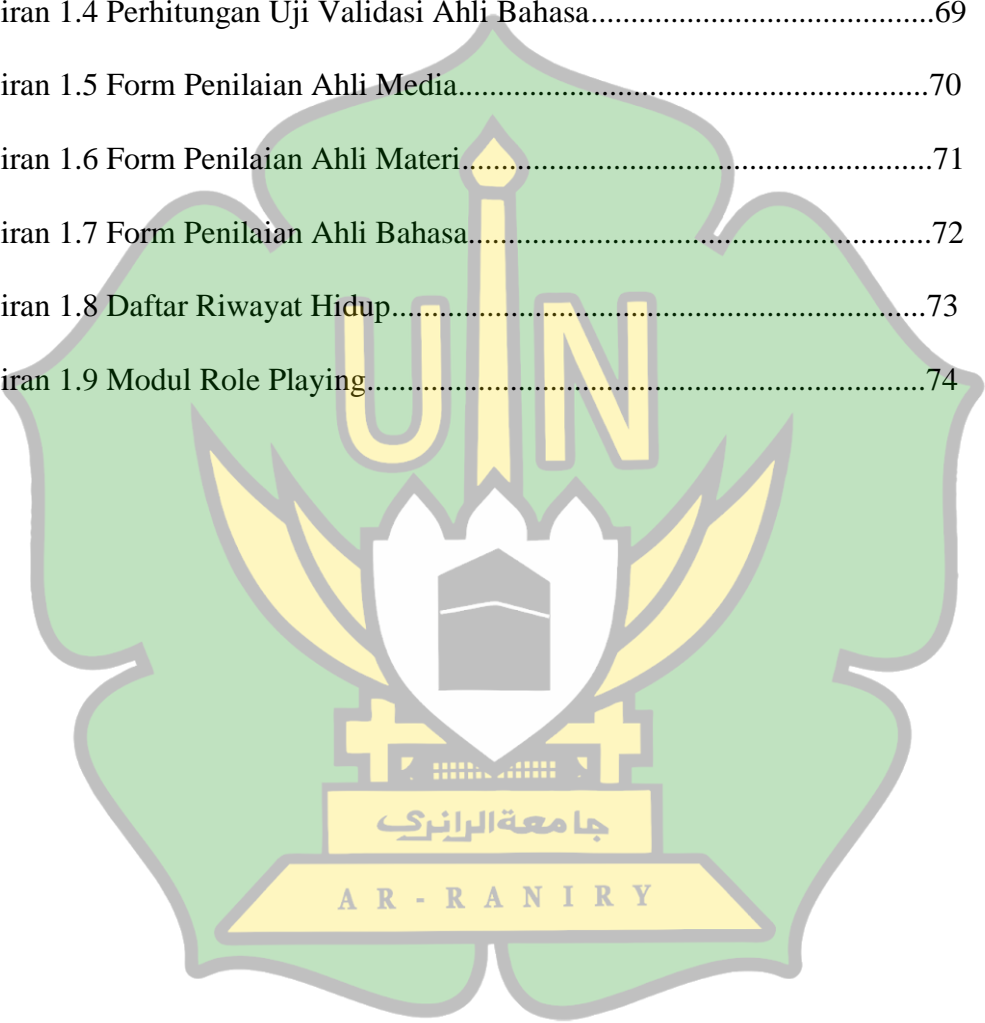
LEMBAR COVER SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Kajian Terdahulu.....	10
BAB II LANDASAN TEORITIS	15
A. Modul	15
1. Pengertian Modul	15
2. Tujuan Modul.....	16
3. Manfaat Modul.....	16
4. Kegunaan Modul.....	17
5. Prinsip-Prinsip Modul	18
B. Teknik Role Playing.....	18
1. Pengertian Teknik Role Playing .. R. Y.....	18
2. Tujuan Role Playing.....	21
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	22
4. Langkah – Langkah Teknik <i>Role Playing</i>	24
5. Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Layanan Bimbingan Kelompok..	28
C. Kesiapan Karir.....	30
1. Pengertian Kesiapan karir	30
2. Tujuan Kesiapan Karir	31

3.	Prinsip – Prinsip Kesiapan Karir.....	33
4.	Kesiapan Karir Siswa Masuk Perguruan Tinggi.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		37
A.	Jenis dan pendekatan Penelitian.....	37
B.	Populasi dan Sampel.....	37
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	38
D.	Teknik Analisis Data.....	40
E.	Instrumen Penelitian.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		47
A.	Deskripsi lokasi Penelitian.....	47
B.	Hasil Validitas.....	48
1.	Hasil Validitas Media.....	49
2.	Hasil Validitas Materi.....	53
3.	Hasil Validitas Bahasa.....	55
C.	Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....		60
A.	Simpulan.....	60
B.	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....		61
RIWAYAT HIDUP.....		75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 SK Dosen Pembimbing.....	66
Lampiran 1.2 Perhitungan Uji Validasi Ahli Media.....	67
Lampiran 1.3 Perhitungan Uji Validasi Ahli Materi.....	68
Lampiran 1.4 Perhitungan Uji Validasi Ahli Bahasa.....	69
Lampiran 1.5 Form Penilaian Ahli Media.....	70
Lampiran 1.6 Form Penilaian Ahli Materi.....	71
Lampiran 1.7 Form Penilaian Ahli Bahasa.....	72
Lampiran 1.8 Daftar Riwayat Hidup.....	73
Lampiran 1.9 Modul Role Playing.....	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya. Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya.

Kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa.

Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode *role playing* menurut Shaftels yaitu penjelasan umum yaitu guru menjelaskan secara umum penggunaan metode *role playing* serta materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu

memilih para pelaku untuk bermain peran, kemudian menentukan pengamat (*observer*) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian, selanjutnya menentukan jalan cerita yang dimainkan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan (*main*), diskusi dan penilaian yang dilakukan *observer*, kelompok bermain peran memainkan peran ulang, kelompok *observer* melakukan diskusi ulang, terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.¹

Berdasarkan observasi awal yang peneliti pada saat peneliti melaksanakan magang I,II dan III yang terkhususnya pada kelas XII masih banyak siswa yang ketika mereka lulus nantinya belum bisa menentukan arah mana yang akan mereka tempuh untuk selanjutnya, baik itu dari segi pendidikan maupun ranah dunia kerja. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti siswa terhadap kesiapan karirnya karena ini merupakan gejala

¹ Deschuri Cani. dkk, 2016, *Penerapan Model Kooperatif Teknik Make A Match Dengan Media Kartu Klop Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan*, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1.

yang sering kali terjadi pada remaja terhadap pilihan nya di masa mendatang. Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas penerapan teknik role playing dalam meningkatkan minat siswa sekolah menengah untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.

Fenomena memilih perguruan tinggi pada peserta didik ini merupakan salah satu masalah yang sering kita jumpai di seluruh tingkat pendidikan menengah atas di Indonesia, terkhususnya di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya yang kemudian hal ini lah yang menjadi kasus yang harus ditangani dengan serius demi terwujudnya pendidikan yang lebih relevan. Dengan terjadinya permasalahan pada peserta didik seperti pembahasan diatas maka dari itu peneliti mengangkat judul, yaitu : ***“Penerapan Modul Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kesiapan Karir Masuk Perguruan Tinggi di SMAN 1 Krueng Barona Jaya”***.

hal ini merujuk setelah melihat langsung yang terjadi di lapangan yang banyak ditemui dan perlunya perhatian khusus untuk penanganan yang diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Pada sekolah tempat peneliti melaksanakan magang masih banyak guru yang tidak membimbing kesiapan siswa terhadap karirnya, akan tetapi hanya melihat dalam segi kegiatan belajar mengajar di sekolah saja, hanya sekedar siswa/i bisa lulus dari sekolah tersebut. Ketidaksiapan dalam menentukan masa mendatang menjadi satu masalah serius pada setiap siswa-siswi sehingga pada saat mereka terjun ke dunia luar tidak adanya kesiapan yang bisa mereka jadikan acuan tersendiri. SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya merupakan salah satu

sekolah yang kekurangan sumber daya manusia, siswa-siswi yang bersekolah pada sekolah tersebut.

Dalam jangka waktu 3 bulan melaksanakan praktek pada sekolah tersebut, peneliti sedikit banyaknya dapat mengetahui langsung keadaan yang sedang dialami oleh siswa-siswi sekolah tersebut, kemudian pada waktu-waktu tertentu mahasiswa praktikan juga diberi kesempatan untuk masuk menggantikan atau memberi layanan di setiap kelas yang sudah ditentukan oleh pamong.² Guru BK yang merupakan sebagai pihak yang berkompeten dan pengalaman dalam memberikan Bimbingan dan Konseling di sekolah mempunyai peran, tugas, kewajiban, wewenang dan tanggung jawab yang besar tentunya terhadap siswa dalam menyelesaikan setiap masalah yang terjadi, termasuk dalam hal kesiapan karir siswa. Dalam hal ini Guru BK berupaya membantu dalam bentuk memberikan bimbingan dan layanan untuk membantu siswa dalam hal kesiapan memilih karir.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan modul teknik *role playing* dapat meningkatkan kesiapan karir siswa masuk perguruan tinggi?
2. Bagaimana kesiapan karir siswa untuk melanjutkan studi setelah intervensi modul teknik *role playing* ?

² Hasil Observasi Magang III, 2022, di SMAN 1 Krueng Barona Jaya pada tanggal 15 Agustus – 7 Desember 2022

C. Tujuan Penelitian

1. Dapat menerapkan modul teknik *role playing* untuk meningkatkan kesiapan karir siswa masuk perguruan tinggi
2. Dapat melanjutkan studi kesiapan karir setelah intervensi modul teknik *role playing*.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua manfaat yang ingin dicapai bagi penulis yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian bermanfaat untuk memberikan pengetahuan kesiapan karir bagi siswa
- b. Mampu memberikan dampak positif untuk meningkatkan kesiapan karir siswa dengan menggunakan modul teknik *role playing*

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

a. Manfaat Bagi Guru :

1. Sebagai bahan masukan dalam melakukan pemberian bimbingan dan layanan bimbingan dan konseling melalui modul teknik *role playing*.
2. Sebagai pengembangan dalam memberikan penerapan modul teknik *role playing* terhadap kesiapan karir siswa

3. Sebagai acuan agar dapat berperan langsung dalam penerapan modul teknik *role playing* guna menunjang kesiapan karir untuk masuk perguruan tinggi bagi siswa.

b. Manfaat Bagi Siswa :

1. Dapat menambah kesiapan karir siswa untuk masuk perguruan tinggi melalui modul teknik *Role Playing*
2. Sebagai penunjang mengembangkan pengetahuan kesiapan karir siswa masuk perguruan tinggi masa mendatang.

E. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang perlu dijelaskan pada penelitian ini adalah :

1. Modul

Modul merupakan perangkat pembelajaran yang berisi materi, batasan dan jalur penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan kompleksitasnya. Modul adalah paket perencanaan yang disusun ke dalam unit-unit tertentu yang dirancang untuk memfasilitasi pemberian instruksi dan konsultasi. Modul adalah bahan yang digunakan dalam pembelajaran dan disajikan kepada pembaca, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang terarah.

Selain itu pendapat lain juga menyatakan bahwa mengungkapkan bahwa modul adalah alat atau alat pembelajaran yang memuat materi, metode, batasan dan metode evaluasi. Bahan, metode, batasan dan metode evaluasi tersebut dirancang secara sistematis dan menarik, serta dapat didasarkan pada tingkat kompleksitas. Kemampuan untuk mencapai yang diharapkan

2. Teknik *Role Playing*

Bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, *Role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Bermain peran memungkinkan peserta didik mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik dan cara mereka mengatasinya.

Model pembelajaran bermain peran dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata atau mengungkap masalah kehidupan.³

Pada tahun 1920, Dr. Moreno memperkenalkan konsep “teater eksperimental” untuk membantu setiap orang memahami aspek yang berbeda dari kepribadian mereka sendiri dan orang lain. Kemudian pada tahun 1932 *role playing* diperkenalkan kepada masyarakat luas, dengan anggapan bahwa orang akan bisa lebih banyak belajar tentang dirinya dan orang lain dalam menyelesaikan masalah sosial daripada hanya membicarakannya saja. Dari konsep dasar *role playing* yang sederhana kemudian

³ Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, R. R. A, 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial*. Journal of Nonformal Education and Community Empowerment, <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>, Vol. 4 No.2, Hal. 148–159, Diakses pada tanggal 15 Januari 2025

berkembang menjadi permainan modern dan berkembang luas dimasyarakat. Konsep ini kemudian diadopsi oleh teater sebagai media pelatihan calon pemeran.

Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan teknik dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif (dan parallel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan – keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan teknik bermain peran (*role playing*), konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk siswa dapat membawakan situasi *role playing* yang disesuaikan dari hasil *need assesment* siswa sehingga dapat disusun skenario bermain peran, setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh siswa setelah melakukan *role playing*.⁴

3. Kesiapan Karir

Masa SMA merupakan waktu yang krusial di mana siswa sering menghadapi kesulitan dalam perencanaan karir mereka. Setelah lulus, mereka akan memasuki dunia kerja atau melanjutkan ke perguruan tinggi. Kesiapan karir mencakup sikap dan kompetensi individu untuk membuat pilihan karir yang tepat. Siswa SMA sering mengalami kesulitan dalam hal ini, dengan pemilihan karir masih dipengaruhi oleh

⁴ Uray Herlina, 2015, *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok*, Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2, No. 1, Hal 97.

faktor eksternal seperti teman sebaya, masyarakat, atau orang tua. Kesiapan karir, mencerminkan keserasian antara kematangan fisik, mental, dan pengalaman, memungkinkan individu melaksanakan kegiatan tertentu dalam hubungannya dengan pekerjaan. Siswa yang memiliki kesiapan karir dianggap telah memenuhi kondisi fisik, mental, dan pengalaman yang diperlukan.

Pada jenjang pendidikan sekolah menengah, bimbingan karir menjadi krusial untuk membantu individu berkembang secara optimal dalam bidang karirnya. Proses ini mencakup bantuan, layanan, dan pendekatan terhadap individu agar dapat mengenal diri sendiri, memahami dunia kerja, merencanakan masa depan sesuai dengan kehidupan yang diinginkan, dan membuat keputusan yang tepat dan bertanggung jawab.

Peserta didik masih merasa bingung dalam merencanakan karir sesuai dengan kompetensi dan minat mereka. Meskipun peserta didik akan memilih atau melanjutkan pendidikan atau pekerjaan setelah lulus sekolah, banyak dari mereka belum memahami dunia kerja yang sesuai dengan bakat dan minat mereka. Oleh karena itu, peran guru BK sangat penting dalam memberikan bimbingan karir guna membantu siswa memilih karir yang tepat, memberikan informasi yang sesuai dengan bakat dan minat mereka, sehingga siswa dapat membuat keputusan yang baik mengenai masa depan karir mereka.⁵

⁵ Damanik, R, 2024, *Kesiapan Karir Siswa Sma Serta Mplikasinya Terhadap Layanan Bimbingan Karir (Studi Deskriptif) Di Sma Taman Siswa Padang Tualang*. Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, Vol. 13, No. 1, Hal 27-28

F. Kajian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu ini menjadi salah satu sumber rujukan penulis dalam melakukan penelitian untuk mengembangkan teori yang akan digunakan pada saat mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Pada teori terdahulu penulis menemui penelitian yang sama-sama membahas penerapan teknik *role playing* guna meningkatkan minat bagi peserta didik di sekolah. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang berupa jurnal dan skripsi dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

1. Kajian terdahulu yang pertama

Diangkat dari skripsi mahasiswi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019, yang di publikasikan oleh Yuni Asmanidar dengan judul skripsi ***“Layanan Bimbingan Karir Terhadap Peningkatan Motivasi Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Di MAN Jeuram”***. Dengan hasil penelitiannya motivasi akan memberikan suatu dorongan semangat untuk bertingkah laku dalam melakukan kegiatan bagi seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang dihendaki tanpa motivasi maka aktivitas hidup seseorang akan menurun.

Setiap individu supaya memiliki motivasi dalam dirinya sendiri yang bertujuan untuk meningkatkan semangat dan cita-cita atau keinginan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Bimbingan karir merupakan kegiatan yang diselenggarakan guru Bimbingan dan Konseling di sekolah pada peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh penyesuaian diri, pemahaman tentang pendidikan lanjut dan pemahaman tentang dunia

kerja sehingga peserta didik dapat terbantu dengan adanya bimbingan karir peserta didik juga dapat merencanakan karir dengan baik.

Penelitian ini berjudul “Layanan Bimbingan Karir Terhadap Peningkatan Motivasi Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi di MAN Jeuram” untuk melihat apakah layanan bimbingan karir efektif dalam meningkatkan motivasi melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya layanan bimbingan karir kepada siswa kelas XII MIA 2 MAN Jeuram. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *design one-grup pre-test-post-test* teknik yang digunakan adalah skala peningkatan motivasi melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.

Populasi pada penelitian ini berjumlah 130 siswa, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas XII MIA 2, menggunakan teknik purposive random sampling. Teknik analisis menggunakan rumus uji t paired samples test dengan bantuan aplikasi SPSS seri 20.0, Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi siswa melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan karir. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan karir efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.⁶

2. Kajian terdahulu yang kedua

⁶ Asmanidar Yuni, 2019, *Skripsi Mahasiswi Prodi Bimbingan Konseling*

Jurnal yang di publikasikan oleh Miranda Zensy Raura, Dahliana Abd, M. Husen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Syiah Kuala Email: miranda.zr28@gmail.com dengan judul “**Hubungan Minat Bidang Studi Dengan Minat Pekerjaan Siswa SMK Negeri 2 Banda Aceh**” dengan hasil penelitian minat bidang studi merupakan kecenderungan siswa yang memusatkan perhatian pada suatu bidang studi tertentu, adanya rasa lebih suka serta memiliki rasa ketertarikan terhadap suatu bidang studi di dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar akan berjalan dengan lancar apabila disertai dengan minat yang tinggi terhadap suatu bidang studi tersebut. Minat bidang studi yang tinggi pada siswa akan membantu dalam mempersiapkan arah pekerjaannya. Jika minat terhadap bidang studi itu besar maka minat terhadap pekerjaannya itu juga akan kuat. Minat mengarah pada arah jurusan, arah pekerjaan dan arah profesi pada siswa. Merujuk pada tujuan penelitian yaitu untuk melihat hubungan antara minat bidang studi dengan pekerjaan, mengetahui minat bidang studi siswa dan mengetahui arah pekerjaan siswa. Metode penelitian ini adalah deskriptif korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 310 siswa, sedangkan sampel 170 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket dengan model Rothwell-Miller yang telah dimodifikasi. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat bidang studi siswa di sekolah sebesar 52,35% yang artinya lebih dari setengah subjek penelitian memiliki minat terhadap bidang studi yang sedang ia jalani saat ini. Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara minat bidang studi dengan pekerjaan

di SMK Negeri 2 Banda Aceh. Hal ini dibuktikan dengan nilai probabilitas di empat bidang studi $< 0,05$ dan nilai koefisien korelasi berkisar antara $0,168 - 0,319$. Penelitian ini juga menunjukkan pola hubungan yang positif artinya semakin tinggi minat siswa pada bidang studi maka semakin kuat pula arah pekerjaannya. Diharapkan kepada siswa SMP yang ingin masuk ke SMK agar mengetahui dengan jelas bidang studi apa yang ingin dipilih tidak berdasarkan ajakan teman dan paksaan orang tua.⁷

3. Kajian terdahulu yang ketiga

Dengan judul *“Kematangan Karir Siswa SMU Banda Aceh Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Jenis Sekolah”*, adapun hasil penelitian Tugas perkembangan pada siswa SMU yaitu memilih dan mempersiapkan karir sesuai dengan minat, kapasitas, dan nilai yang mereka miliki. Salah satu cara untuk mengukur persiapan pemilihan karir adalah dengan melihat kematangan karir individu tersebut. Kematangan karir yaitu situasi kesiapan individu untuk membuat keputusan karir yang tepat sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan kematangan karir siswa SMU di Banda Aceh ditinjau dari jenis kelamin dan jenis sekolah.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu random sampling. Sampel penelitian ini berjumlah 344 orang (172 siswa SMA laki-laki dan perempuan, 172 siswa SMK laki-laki dan perempuan) pada rentang usia 14-19 tahun. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan skala kematangan karir yang disusun oleh peneliti. Uji hipotesis

⁷ BK FKIP USK, 2018, *Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala*, Vol. 3, No. 1, Hal. 9-19.

dengan menggunakan Independent Sample T-Test yang menunjukkan taraf signifikansi $p=0,000$ ($p<0,005$) dengan koefisien reliabilitas 0,774. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kematangan karir siswa SMU di Banda Aceh ditinjau dari jenis kelamin dan jenis sekolah.

Berdasarkan jenis kelamin, siswa perempuan memiliki kematangan karir yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Berdasarkan jenis sekolah, siswa yang bersekolah di SMK memiliki kematangan karir yang lebih tinggi dibanding siswa yang bersekolah di SMA. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa siswa perempuan memiliki kematangan karir yang lebih tinggi dari siswa laki-laki dan siswa SMK memiliki kematangan karir yang lebih tinggi dibanding siswa SMA.⁸



⁸ Marpaung Dina Naulina, Yulandari Nucke, 2016, *Kematanagan Karir Siswa SMU Banda Aceh Ditinjau Dari Jenis Kelamain dan Jenis Sekolah*, Jurnal Psikoislamedia, Vol. 1, No. 2. Hal. 318