

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR
MELALUI LAYANAN INFORMASI PADA
SISWA MAS DARUL ULUM
BANDA ACEH**

Skripsi

Oleh:

QAULAN SADIDA THAHA

NIM. 180213006

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
PERENCANAAN KARIR MELALUI LAYANAN INFORMASI PADA
SISWA MAS DARUL ULUM BANDA ACEH**

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

Diajukan Oleh:

QAULAN SADIDA THAHA

NIM. 180213006

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

جامعة الرانيري

A R Disetujui Oleh: U N I B A N D A A C E H

Pembimbing I



Elviana, S. Ag., M. Si
NIP. 197806242014112001

Pembimbing II



Muslima S. Ag, M. ed
NIP. 197202122012112001

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
PERENCANAAN KARIR MELALUI LAYANAN INFORMASI PADA
SISWA MAS DARUL ULUM BANDA ACEH**

SKRIPSI

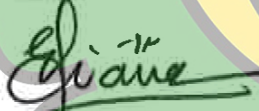
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/ Tanggal

Senin, 03 Mei 2024
24 Syawal 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



Elviana, S. Ag., M. Si
NIP. 197806242014112001

Sekretaris



Muslima, S. Ag., M. Ed
NIP. 197202422014112001

Penguji I,



Miftahul Jannah, S. Ag., M. Si
NIP. 197601102006042002

Penguji II,



Nuzliah, M. Pd
NIP. 199004132023212051

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh



Prof. Safrul Muliq, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

H6

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/ SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Qaulan Sadida Thaha
NIM : 180213006
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa MAs Darul Ulum Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin tanpa 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 atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya 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 dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 27 April 2024

yang menyatakan



Qaulan Sadida Thaha
Nim. 180213006

ABSTRAK

Nama : Qaulan sadida Thaha
NIM : 180213006
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling
Judul : Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh
Tanggal Sidang : Jum'at, 03 Mei 2024
Tebal Skripsi : 154 halaman
Pembimbing I : Elviana, S. Ag., M. Si
Pembimbing II : Muslima, S. Ag, M. Ed
Kata Kunci : *Media Ular Tangga, Perencanaan Karir, Layanan Informasi*

Perencanaan karir merupakan salah satu penentu rencana untuk masa depan. Perencanaan karir adalah proses melalui masa seseorang memilih sasaran karir (posisi di waktu yang akan datang) dan jalur karirnya (pola Pekerjaan yang berurutan yang membentuk Karir). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berjumlah 141 siswa. Adapun sampel berjumlah 33 orang siswa dari kelas XII-IPS 2, pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan mengkategorikan siswa yang tingkat perencanaan karir rendah. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah digunakan media ular tangga melalui layanan informasi di MAS Darul Ulum Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga efektif untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh

A R - R A N I R Y

Kata Kunci: *Media Ular Tangga, Perencanaan Karir, Layanan Informasi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan sebuah skripsi, dan tidak lupa pula shalawat dan salam kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Yang telah membawa kita dari kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang selalu mengiringi kehidupan umatnya.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan pengetahuan apa saja permasalahan siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi tugas dalam perkuliahan. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak.

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, S. Ag. MA. M. Ed. PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah member izin peneiti melakukan peneliti.
3. Ibu Muslima, S. Ag, M. Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh

4. Bapak Muklis, S.T, M. Pd selaku dosen penasehat akademik yang selalu bijaksana memberikan bimbingan serta nasehat selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
5. Ibu Elviana, S. Ag, M. Si selaku pembimbing I yang selalu mencurahkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran, kritik, perhatian, dan nasehat kepada penulis serta membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Ibu Muslima, S. Ag, M. Ed selaku dosen pembimbing II dan pembimbing 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.
7. Ibu Sri Dasweni, M. Pd dan Ibu Miftahul Jannah, S. Ag., M. Si selaku dosen yang membimbing dan membantu peneliti untuk judgement media.
8. Ibu Mariani, S. Ag., M. A selaku kepala sekolah MAS Darul Ulum yang telah mnegizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MAS Darul Ulum
9. Ibu Ririn Meidiana, S. Pd selaku guru BK di MAS Darul Ulum yang telah menerima dan membimbing peneliti dalam melakukan penelitian.
10. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
11. Persembahan yang sangat istimewa untuk kedua orang tua Ayahanda tercinta Thaha Husein beserta ibunda tercinta Fas Nurussalami Abd 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.

12. Kepada adikku Qashdina Alya Thaha, Iwana Zhalila Thaha, Mohd Anshar anashri dan Keluarga besar yang selalu menyemangati dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.

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, 27 April 2024

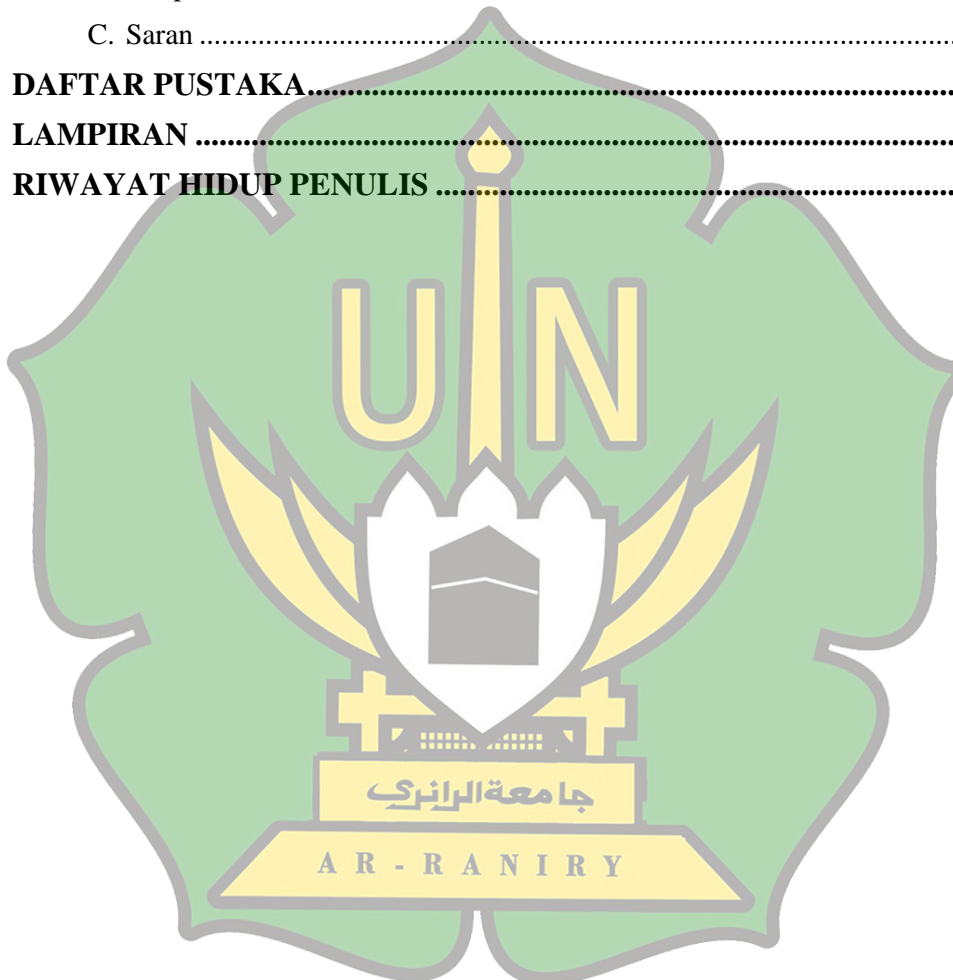
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Hipotesis Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Kajian Terdahulu yang Relevan.....	12
G. Definisi Operasional	13
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Teori dan Tujuan Perencanaan Karir	17
B. Aspek dan Faktor-Faktor Perencanaan Karir.....	26
C. Langkah-Langkah Perencanaan Karir.....	34
D. Layanan Informasi dan Langkah-Langkah Penyampaian Informasi	38
E. Pengertian, Tujuan dan Manfaat Media Ular Tangga.....	42
F. Langkah-Langkah Pelaksanaan Media Ular Tangga	49
G. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	58
B. Populasi dan Sampel Penelitian	60
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	61
D. Teknik Pengumpulan Data.....	64
E. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Penelitian.....	71
B. Hasil Penelitian	76
1. Penyajian Data	76

2. Pengolahan Data	76
3) Interpretasi Data.....	89
C. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi	92
BAB V PENUTUP	
B. Simpulan	95
C. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN	102
RIWAYAT HIDUP PENULIS	145



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian
Tabel 3.2	: Kisi-Kisi Instrumen
Tabel 3.3	: Skala Penilaian Jawaban Angket
Tabel 3.4	: Rumus Validitas Instrumen
Tabel 3.5	: Rumus <i>Cronbach's Alpha</i>
Tabel 3.6	: Rumus Uji-T
Tabel 4.1	: Kategori Perencanaan Karir Siswa
Tabel 4.2	: Skor <i>Pre-Test</i> Perencanaan Karir Siswa
Tabel 4.3	: Presentase Perencanaan Karir Siswa
Tabel 4.4	: Skor <i>Post-Test</i> Perencanaan Karir Siswa
Tabel 4.5	: Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Perencanaan Karir Siswa
Tabel 4.6	: Perbandingan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Perencanaan Karir Siswa
Tabel 4.7	: Hasil Uji Normalitas
Tabel 4.8	: <i>Paired Samples Statistics</i>
Tabel 4.9	: Uji-T Berpasangan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Perencanaan Karir
Tabel 4.10	: Rumus <i>N-Gain Score</i>
Tabel 4.11	: Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>
Tabel 4.12	: Nilai <i>N-Gain Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Telah Selesai Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Adopsi *Instrument*
- Lampiran 6 : Hasil *Judgment Media*
- Lampiran 7 : Angket Perencanaan Karir
- Lampiran 8 : Kisi-kisi instrumen
- Lampiran 9 : RPL
- Lampiran 10 : Hasil Uji Normalitas dan Uji-T
- Lampiran 11 : Hasil *N-Gain*
- Lampiran 12 : Foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran 13 : Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia memiliki karir untuk masa depan, perencanaan karir sangat dibutuhkan untuk mengetahui bagaimana cara mencapai karir tersebut. Perencanaan karir merupakan sebuah proses penentuan apa yang akan kita lakukan dimasa depan, sebuah proses yang memungkinkan individu untuk bisa mengidentifikasi serta mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan karirnya. Dengan perencanaan karir maka setiap individu mengevaluasi kemampuan dan juga minatnya sendiri, mempertimbangkan pilihan karir alternatif, merencanakan kegiatan pengembangan praktis dan menyusun tujuan karir.

Simamora menjelaskan “perencanaan karir adalah suatu proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan karirnya. Perencanaan karir melibatkan pengidentifikasian tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karir dan penyusunan rencana-rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Fokus utama dalam perencanaan karir haruslah sesuai antara tujuan pribadi dan kesempatan-kesempatan yang secara realistis tersedia.”¹

Salah satu fenomena perencanaan karir secara umum dirasakan ketika berada di jenjang SMA, menentukan masa depan dapat menjadi pilihan yang sulit ditetapkan, ragu terhadap kemampuan dan keputusan dikarenakan perencanaan karir sangat berpengaruh terhadap pekerjaan dimasa depan. Siswa mengetahui potensi diri, tetapi belum mengetahui karir mana yang cocok untuk keterampilan yang dimilikinya, banyaknya karir yang ada sehingga siswa bingung dalam memilih

¹ Lenia Sitompul, *Meningkatkan Pemahaman Perencanaan Karir Melalui Layanan Bimbingan Karir Di Sekolah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018*, (Vol.15 No.3, Desember 2018 p-ISSN: 1693-7732, e-ISSN: 2502-7247) <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tabularasa>

karir. Adelia memaparkan dalam hasil penelitiannya, hasil yang didapat menunjukkan peserta didik kelas XI belum mampu memilih sekolah lanjutan, belum mampu memilih dan memikirkan pekerjaan yang ingin dijabat nanti, dan belum mengetahui bakat dan minat pekerjaan. Wawancara kepada beberapa siswa tentang ingin melanjutkan atau mengambil jurusan apa peserta didik masih kebingungan dan tidak memiliki arah yang pasti.²

Penulis menggunakan layanan informasi untuk memberikan informasi-informasi seputar perencanaan karir agar siswa dapat mengetahui dan memahami kemampuan yang dimiliki dan dapat dimanfaatkan untuk merancang perencanaan karir untuk masa depan. Dengan menggunakan layanan informasi sebagai salah satu layanan Bimbingan dan Konseling, penulis bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman dari informasi yang disampaikan penulis dengan memberikan informasi tentang perencanaan karir yang dibutuhkan oleh siswa untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya.

Soni dalam penelitiannya tentang perencanaan layanan informasi karir terhadap perencanaan karir peserta didik, berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di MAN 2 Bandar Lampung, disimpulkan bahwa layanan informasi karir berpengaruh terhadap perencanaan karir peserta didik, adanya perubahan setelah diberikan layanan bimbingan.³ Dalam penelitian soni dapat dibuktikan bahwa

² Adelia Lintang Anjarika, *Program Bimbingan karir Berdasarkan Pendekatan Trait and Factor Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Peserta Didik Studi Deskriptif Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019*, dalam jurnal *perpustakaan.upi.edu*, (2020), h. 4-5

³ Soni Saputra, *Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI IPA 1 MAN 2 Bandar Lampung*, Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, 2019, h. 85

layanan informasi yang diberikan dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari perencanaan karir. Dengan begitu, informasi tentang perencanaan karir tersampaikan dengan baik sehingga siswa dapat mengetahui bagaimana perencanaan karirnya.

Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dalam mengambil keputusan”. Layanan informasi merupakan salah satu jenis layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling yang memiliki peranan penting dalam pelaksanaannya, karena layanan ini memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik.⁴ Salah satu pemahaman yang dapat mengembangkan cita-cita dimasa depan yaitu mengetahui bagaimana cara menentukan perencanaan karir yang tepat bagi siswa.

Adapun karir, Kent mengartikan bahwa kata “*carrer*” *used to be associated with paid emplyoment in a single accupation job*. Dimulai dengan hal yang dianggap penting untuk mendapatkan suatu pekerjaan yaitu dengan pendidikan. Peserta didik dapat merasakan masalah dalam merencanakan karir ketika berada pada tingkatan SMA, secara psikologis peserta didik SMA tengah memasuki tahapan perkembangan masa remaja, yakni masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa.⁵

⁴ Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, *Pelaksanaan Layanan Informasi Oleh Guru BK Di SMA Negeri Kota Banda Aceh*, Vol 6 Nomor 1 tahun 2021, h. 24-30

⁵ Muhammad Syarif, Yulie, Luhur Wicaksono, *Kesulitan Perencanaan Karir Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Siantan*, Jurnal Bimbingan dan Konseling (2020) <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/download/48457/75676590123>

Perencanaan merupakan langkah utama yang dilakukan dalam usaha pencapaian tujuan. Artinya, perencanaan merupakan usaha sebagai langkah-langkah yang harus di tempuh yang dasarnya telah diletakkan dalam strategi mencapai karir. Perencanaan karir merupakan sebuah upaya dalam menentukan pilihan yang berkaitan dengan pekerjaan, jabatan, profesi, dan kedudukan yang akan dijalani di masa depan. Dengan perencanaan karir siswa diharapkan mampu menentukan pilihan yang tepat dalam memilih karirnya. Kesulitan dalam merencanakan karir dapat dikendalikan dengan memberikan informasi menggunakan media belajar, salah satunya yaitu melalui media permainan.

Media permainan yang akan digunakan yaitu media permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karier pada siswa. Permainan ular tangga adalah permainan dengan aturan tertentu yang ditandai dengan adanya kegiatan bermain menggunakan aturan-aturan tertentu. Permainan ini bermanfaat agar siswa dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang telah diketahui dan menemukan hal-hal baru, mengajarkan siswa sportifitas, dan kerjasama. Media pembelajaran permainan ular tangga juga memiliki manfaat sebagai berikut: a) Media pembelajaran ular tangga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa; b) Media pembelajaran ular tangga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa; c) Media pembelajaran ular tangga dapat mengurangi verbalisme; d) Siswa lebih konsentrasi dalam melakukan aktivitas proses belajar karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga dapat melakukan aktivitas proses belajar seperti melakukan pengamatan, mengimplementasi dan mendemonstrasikan; e) Media pembelajaran

ular tangga membutuhkan biaya yang lebih murah sehingga dapat dijangkau oleh semua siswa.⁶

Banyak teknik yang dapat dilakukan untuk memberikan layanan informasi perencanaan karir, seperti layanan bimbingan karir dengan pendekatan kelompok yang dilaksanakan melalui bimbingan kelompok, akan tetapi di lapangan masih belum begitu banyak yang melaksanakannya. Hal yang bisa menjadi alasan adalah karena tidak ada waktu untuk melaksanakannya dan menganggap layanan informasi yang berhubungan dengan karir cukup dilaksanakan ketika mengisi layanan informasi secara klasikal atau di kelas. Terlebih lagi, sekalipun diadakan layanan bimbingan kelompok di bidang karir, masih minim juga konselor yang menggunakan media sebagai alat bantu.

Kebanyakan media yang sering digunakan adalah papan informasi atau *slide power point* sebagai sarana penyampaian materi bimbingan yang berisi tentang informasi karir. Sedangkan bagi siswa hal tersebut sudah biasa dan siswa menjadi bertambah bosan dalam mengikuti layanan.

Hal tersebut dikarenakan minimnya informasi tentang jabatan atau pekerjaan yang mereka peroleh. Siswa mengaku bingung dalam merencanakan karir dan hal-hal yang harus mereka lakukan setelah lulus MAS Darul Ulum, apakah mereka akan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi atau menginginkan untuk langsung terjun ke dunia kerja. Sedangkan upaya yang dilakukan oleh guru BK hanya mampu memberikan saran. Hal tersebut belum cukup kuat untuk

⁶ Yulita Sosang Salombe', *Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1 2021, h. 62-67.

membimbing dan mengatasi kebingungan siswa dalam merencanakan karier yang sesuai dengan keadaan dirinya.

Siswa cenderung kurang berminat jika hanya dengan menggunakan metode ceramah dan papan informasi saja. Terdapat banyak sekali media yang bisa digunakan sebagai pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya adalah media yang tengah dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media ular tangga. Dengan media ular tangga, siswa dapat mengenali apa saja yang perlu dipersiapkan dalam perencanaan karir. Media ini didesain sedemikian rupa dengan menggunakan nama-nama pekerjaan dan apa saja perencanaan dalam memilih karir baik yang sudah umum dipahami oleh siswa maupun yang belum dipahami 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.

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. 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.

Pada media permainan ular tangga perencanaan karier terdapat perangkat-perangkat seperti papan permainan, dadu, bidak serta kartu perencanaan karier sebagai hasil dari kegiatan bermain. Pada permainan ini berisi tugas-tugas yang mengarah pada perencanaan karier, antara lain pemahaman diri (bakat, minat, kelebihan, kekurangan, karakter kepribadian dan kemampuan), macam-macam pekerjaan dan informasi umum mengenai pekerjaan. Bagi pemain yang melakukan permainan ini diharapkan mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai karier yang akan mereka rencanakan. جامعة البرازيل

Dari hasil penilaian Irfan Idkk, menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perencanaan karier siswa SMA Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin dapat digunakan. Ini sesuai dengan fungsi media sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan layanan bimbingan dan konseling. Melalui media, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling bisa lebih menarik dan menyenangkan. Aspek penting lainnya

penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam bimbingan dan konseling.⁷

Media permainan ular tangga perencanaan karier ini digunakan dalam setting bimbingan kelompok yang oleh Sukardi diartikan sebagai suatu layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/konselor) dan/ atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan/ atau perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan tertentu.⁸

Beberapa fenomena yang terjadi di MAS Darul Ulum khususnya pada siswa kelas XII, bahwa siswa merasa kebingungan dan kesulitan dalam merencanakan karier. Informasi mengenai perencanaan masih sangat minim, siswa belum mampu mengetahui dan memahami potensi yang ada dalam diri sendiri dengan baik. Ketika ditanya apa rencana mereka setelah lulus dan rencana masa depan mereka, siswa masih ragu dan bingung dengan rencana karir apa yang akan mereka tempuh kedepannya.

Pernyataan tersebut diperoleh dari pengamatan selama mengajar dikelas XII MAS Darul Ulum, saat melaksanakan maka kuliah magang. Fakta yang di dapatkan

⁷ Irfan, Jarkawi, Eka Sri Handayani, *Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan karir* Jurnal *Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi* Volume 3, Nomor 2, Tahun 2020, h. 79-87 e-ISSN 2623-033X, p-ISSN 2623-034, <http://ejurnal.ujj.ac.id/index.php/CONS>

⁸ Sukardi, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.

bahwa permasalahan yang paling terlihat pada aspek karier. Hasil wawancara dengan guru BK MAS Darul Ulum menyatakan bahwa 50% dari jumlah siswa kelas XII masih belum mampu merencanakan karier, siswa masih ragu dengan pilihan karir yang akan diambil, padahal mereka telah memilih jurusan yang seharusnya sudah disesuaikan dengan minat karir mereka. Siswa masih berkunjung ke ruang BK untuk meminta bimbingan khusus yang membahas cara memilih dan merencanakan karier yang tepat untuk mereka.⁹

Selain faktor Internal, terdapat beberapa faktor external seperti orang tua tidak mengizinkan mengambil karir tersebut, ekonomi keluarga dan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah meningkatkan perencanaan karier melalui media ular tangga. Dengan kriteria permainan ular tangga perencanaan karier yang menyerupai permainan ular tangga, diharapkan mampu mengundang ketertarikan bagi siswa mengikuti layanan dan sebagai perantara mereka untuk mengetahui bagaimana merencanakan karier.

Untuk membuktikan hal tersebut maka akan dilakukan penelitian untuk meningkatkan perencanaan karir siswa melalui media ular tangga karena dianggap dapat memberikan informasi perencanaan karir pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian ini ialah “penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir melalui

⁹ Berdasarkan observasi awal tanggal 16 November 2020. Mas Darul Ulum

layanan informasi pada MAS Darul Ulum”. Sedangkan secara khusus rumusan masalah penelitian ini ialah:

1. Bagaimana perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga melalui layanan informasi pada MAS Darul Ulum?
2. Apakah penggunaan media ular tangga melalui layanan informasi efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa MAS Darul Ulum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan umum penelitian ini ialah untuk mengetahui penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir melalui layanan informasi pada MAS Darul Ulum. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga melalui layanan informasi pada MAS Darul Ulum.
2. Keefektifan penggunaan media ular tangga melalui layanan informasi dalam meningkatkan perencanaan karir siswa MAS Darul Ulum

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban/dugaan sementara atas pertanyaan penelitian yang kebenarannya akan diuji berdasarkan data yang dikumpulkannya. penelitian yang secara teoritis memiliki kebenaran yang paling tinggi dan perlu adanya upaya pembuktian. Adapun kebenaran ini dapat dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan disekolah yang bersangkutan.

Berdasarkan rumusan masalah yang diatas maka hipotesis yang diajukan dalam permasalahan ini adalah:

1. Hipotesis alternatif (H_a): Ada perbedaan dalam perencanaan karir sebelum dan sesudah digunakan media permainan ular tangga di MAS Darul Ulum Banda Aceh
2. Hipotesis nihil (H_0): Tidak ada perbedaaan dalam perencanaan karir sebelum dan sesudah digunakan media permainan ular tangga di MAS Darul Ulum Banda Aceh

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan tentang penggunaan media ular tangga dalam upaya meningkatkan perencanaan karir melalui layanan informasi pada MAS Darul Ulum.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pendidikan pada umumnya, dan khususnya tentang penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir melalui layanan informasi pada MAS Darul Ulum.
- b. Dapat dijadikan sebagai informasi, bahan perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian yang selanjutnya.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

Pada dasarnya kajian terdahulu yang relevan yaitu penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

1. Nugraheni dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa memaparkan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terdapat 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 skor antara pre-test dan post-test setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga. Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa hipotesis mempengaruhi bimbingan kelompok dengan media ular tangga terhadap perencanaan karier siswa dapat diterima.¹⁰
2. Rosiani dan Nugraha dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Layanan Media Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas XI SMP Negeri 14

¹⁰ Nugraheni, D. A, *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang: 2019), h. 68-69.

Yogyakarta memaparkan bahwa media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak baik secara tampilan dan materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah dengan menggunakan media bimbingan kelompok ular tangga dapat meningkatkan perencanaan karir siswa. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk layanan bimbingan dan konseling dalam memberikan bidang layanan pribadi, sosial, belajar dan karir.¹¹

Dari penelitian diatas, 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.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman para pembaca dalam memahami skripsi ini, maka perlu kiranya penulis mendefinisikan secara operasional dua variabel penelitian ini yaitu:

1. Media Ular Tangga

¹¹ Rosiani, B. F., & Nugraha, A, *Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta*, In Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan Vol. 1, August 2021, h. 1852.

Permainan ular tangga adalah permainan yang biasa dimainkan oleh dua orang atau lebih, setiap pemain diberikan pion atau bidak dan setiap giliran melemparkan dadu. Pion atau bidak mewakili pemain akan dijalankan sesuai dengan jumlah dadu yang keluar. Papan permainan ular tangga terdiri dari kotak-kotak kecil yang sudah diberi nomor dan beberapa gambar seperti tangga dan ular, yang dapat menghubungkan kotak satu ke kotak yang lainnya. Jika pion atau bidak mendarat di ujung tangga, maka pemain dapat menjalankan pionnya naik ke ujung tangga yang lain. Jika pion pemain mendarat pada kotak dengan gambar ular, maka pion pemain tersebut harus turun ke kotak di ujung ular yang lain. Inovasi yang diberikan di permainan ini adalah pada kartu berisi informasi seputar perencanaan karir.¹²

Permainan ular tangga merupakan permainan yang digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa, karena permainan ini sangat efektif untuk digunakan.¹³ Pada permainan ular tangga ini, penulis tidak menggunakan dadu, melainkan jam yang dapat diputar.

Penulis mendefinisikan media ular tangga adalah permainan menggunakan ular tangga karena permainan ular tangga ini merupakan permainan yang mudah dan disukai diberbagai kalangan usia dan sangat inovatif.

2. Layanan Informasi

¹² Seruni, Fauzi Mulyatna, *PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga*, Volume 3, Nomor 1, November 2019. p-ISSN: 2614-5251 e-ISSN: 2614-526X Jurnal Pengabdian masyarakat, h. 78.

¹³ Pramita dan Agustini, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep*. (*Journal of Chemical Education*. 5 (2) 2017), h. 338.

Tohirin menjelaskan layanan informasi bermakna usaha-usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda. Layanan informasi ini dapat membekali para peserta didik tentang berbagai macam pengetahuan agar mereka mampu mengambil keputusan secara tepat sehingga dapat mengatasi masalah yang dihadapinya.¹⁴

Layanan Informasi adalah layanan yang diberikan untuk memenuhi kekurangan informasi yang diperlukan oleh peserta didik yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pertimbangan dan pengambilan keputusan.

3. Perencanaan Karir

Perencanaan karir merupakan salah satu penentu rencana untuk masa depan. Perencanaan karir adalah proses melalui masa seseorang memilih sasaran karir (posisi di waktu yang akan datang) dan jalur karirnya (pola Pekerjaan yang berurutan yang membentuk Karir). Perencanaan karir penting bagi siapapun karena karir bukan sekedar nasib, tapi merupakan bagian suatu rencana yang cermat, karir membutuhkan persiapan seperti pengalaman, pendidikan, sikap atasan dan lain-lain, karyawan harus selalu siap terhadap berbagai kesempatan karir. Perencanaan karir termasuk sebagai sebagai program pembinaan tenaga kerja dengan tujuan untuk memelihara tenaga kerja dengan cara mengembangkannya sesuai dengan bakat dan kemampuannya agar bisa berfungsi dengan baik dan optimal.¹⁵

¹⁴ Ria Hayati, *Implementasi Pendidikan Karakter Cerdas Format Klasikal (PKC-KA) Dalam Layanan Informasi*, (Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 9, No. 1, Januari-Juni 2019. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023 dari situs: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/download/6739/2971>

¹⁵ Minto, *Psikologi Industri*, (Jakarta Barat: Akademia Pertama, 2013), h. 24.

Menurut penulis perencanaan karir merupakan penentuan atau perencanaan terhadap masa depan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja, jabatan atau profesi tertentu. Dengan merencanakan karir, potensi diri dapat lebih terasah dan berkembang.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Teori dan Tujuan Perencanaan Karir

Perencanaan karir adalah suatu proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan-tujuan kariernya. Perencanaan karir melibatkan pengidentifikasian tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karir dan penyusunan rencana-rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu aspek yang penting dalam perkembangan karir individu yakni perencanaan karir. Siswa Sekolah Menengah yang telah memasuki usia remaja dituntut untuk memiliki perencanaan karir.

Ada dua aspek penting yang harus diketahui dalam teori Super terkait dalam perencanaan karir, yaitu: (a) konsep dasar, (b) pelangi karir kehidupan (*life – career rainbow*).

a. Konsep Dasar

Konsep dasar Individu dalam menentukan pilihan karir harus sesuai dengan konsep diri (*self concept*). Konsep diri di pengaruhi oleh faktor internal (faktor dalam individu seperti potensi, kepribadian, watak) dan eksternal (faktor luar individu seperti lingkungan). Adapun makna dari konsep diri disini adalah individu dapat memahami dirinya sendiri baik dari luar maupun dari dalam dirinya sehingga mudah dalam merencanakan karir.

Teori perkembangan karir yang di kemukakan oleh Donal E. Super lingkupnya sangat luas, karena perkembangan jabatan itu dipandang sebagai suatu proses yang mencakup banyak faktor. Faktor tersebut sebagian terdapat pada

individu sendiri dan untuk sebagian terdapat dalam lingkungan hidupnya yang semuanya berinteraksi satu sama lain dan bersama-sama membentuk proses perkembangan karier seseorang. Pilihan jabatan merupakan suatu perpaduan dari aneka faktor pada individu sendiri seperti kebutuhan sifat-sifat kepribadian, kemampuan intelektual, dan banyak faktor di luar individu, seperti taraf kehidupan sosial-ekonomi keluarga, variasi tuntutan lingkungan kebudayaan, dan kesempatan/kelonggaran yang muncul. Titik berat dari hal-hal tersebut di atas terletak pada faktor-faktor pada individu sendiri. Teori perkembangan karir yang dikemukakan oleh Donald Super ini berdasarkan 3 konsep utama yaitu *self*, *life span*, dan *life space*. Tahapan perkembangan karir menurut Super mengenai *life span-life space*, adalah hubungan antara tahapan hidup psikologis dengan teori peranan sosial untuk mendapatkan gambaran umum mengenai karir yang multi peran. Konsep perkembangan karir *life span* digambarkan oleh Super dalam pelangi kehidupan karir (*life career rainbow*). *Life career rainbow* ini menggambarkan keterkaitan antara usia dengan tahapan perkembangan yang menjadi tugas perkembangan dalam hidupnya.¹⁶

Teori super dikembangkan Donald E. Super menyatakan bahwa pilihan karir seseorang adalah model yang mementingkan konsep diri. Teori perkembangan karir yang di kemukakan oleh Donald E. Super lingkupnya sangat luas, karena perkembangan jabatan itu dipandang sebagai suatu proses yang mencakup banyak faktor. Faktor tersebut sebagian terdapat pada individu sendiri dan untuk sebagian

¹⁶ Maslikhah dkk, *Implementasi Teori Donald E Super Pada Program Layanan Bk Karir di SMK* (Jurnal Ilmu dan Budaya, Vol .41, No. 64, September 2019).

terdapat dalam lingkungan hidupnya yang semuanya berinteraksi satu sama lain dan bersama-sama membentuk proses perkembangan karier seseorang.

Pilihan karir seseorang merupakan suatu perpaduan antara sifat kepribadian, faktor dari luar, kemampuan secara intelektual, dan lingkungan. Pemilihan karir harus sesuai dengan perencanaan karir. Artinya, setiap manusia memiliki konsep diri, dan manusia berusaha menerapkan konsep diri itu dalam menyesuaikan pilihan karir. Namun, konsep diri seseorang tidak selalu konsisten melainkan berubah-ubah, sehingga pilihan dan penyesuaian karir.

Dalam merencanakan karier tentunya individu harus menyesuaikan dengan kemampuannya. Karena tujuan individu bekerja dalam teori Super adalah bukan hanya memenuhi kebutuhan saja tetapi juga mendapatkan kepuasan. Super tidak mempersalahkan individu bekerja di beberapa tempat atau lebih dari satu pekerjaan yang dilakukan, karena apabila orang tersebut sanggup dan pekerjaan itu membuatnya senang maka tidak menjadi masalah.

Demikian penulis menyimpulkan bahwa ada beberapa konsep dasar perencanaan karier Donald E. Super, yaitu: R Y

- 1) Dalam merencanakan karier, individu menyesuaikan dengan konsep diri.
- 2) Setiap manusia memiliki potensi yang berbeda dalam diri. Pilihan pekerjaan disesuaikan dengan potensi yang ada
- 3) Konsep diri dalam individu tidak konsisten, melainkan berubah-ubah. Maka banyak orang yang sukar dalam memahami konsep diri dengan baik. Untuk itu, perlu adanya bimbingan bagi individu agar

dapat memudahkan individu dalam melihat konsep diri yang ada padanya.

b. Pelangi Karier Kehidupan (*Life – Career Rainbow*)

Dalam salah satu tulisannya, “*A life span, life space, approach to career development*”, Super sebagaimana dalam Munandir, mempertemukan tahap kehidupan dan teori peranan untuk menunjukkan gambaran komprehensif mengenai karier.¹⁷ Tahapan perkembangan karier menurut Super mengenai *life span-life space* adalah hubungan antara tahapan hidup psikologis dengan teori peranan sosial untuk mendapatkan gambaran umum mengenai karier yang multiperan. Ada dua dimensi yang dibangun dalam teori ini. Pertama, dimensi waktu yang diistilahkan dengan *life span* yaitu tahapan perkembangan karier yang dimainkan sesuai dengan umur yakni ketika masih berada pada tahap seorang anak, belajar, hidup dalam masyarakat, bekerja, menikah sampai dengan masa pensiun. Kedua, dimensi ruang yang disitilahkan dengan *life space* yaitu dimensi yang berkaitan dengan kondisi sosial tempat individu hidup. Sehingga, pada usia tertentu individu memiliki peran perkembangan yang harus dijalankan sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Hubungan mengenai usia dan tahapan perkembangan karier menurut Super dinamakan dengan pelangi karier kehidupan. *Life-career rainbow* sebagaimana dalam Mohammad Thoyeb Manrihu menggambarkan keterkaitan antara usia

¹⁷ Munandir, *Program Bimbingan Karir Di Sekolah, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral, (Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, 1996).*

dengan tahapan perkembangan yang menjadi tugas perkembangan dalam hidupnya.¹⁸

Holland menyatakan dalam hal memilih karier, teori penemuan karier menunjukkan bahwa orang lebih menyukai pekerjaan yang memungkinkan mereka dikelilingi oleh orang yang memiliki kepribadian sama. Mereka menginginkan lingkungan yang dapat meningkatkan kemampuan, menunjukkan sikap dan nilai dan mengatasi masalah yang dialami. Hal ini ditentukan oleh interaksi antara kepribadian dan lingkungan. Weinrach dan Srebalus menggambarkan teori Holland sebagai struktur interaksi untuk menghubungkan kepribadian dengan jenis pekerjaan.

Patton dan Mc Mahon menyatakan terdapat 4 asumsi jantung teori Holland, yaitu: (1) Individu dibagi menjadi salah satu dari enam kategori: realistik, investigatif; artistik, sosial, enterprising, konvensional. (2) Ada 6 tipe lingkungan yaitu: *realistic, investigative, artistic, social, enterprising, conventional*. (3) Banyak orang belajar dalam lingkungan yang menunjukkan keterampilan dan potensi, menunjukkan sikap dan nilai, dan menerima isu dan peran yang terlibat. (4) Tingkah laku individu ditentukan oleh interaksi kepribadian dengan lingkungannya.¹⁹

1. *Realistic*, menyukai aktivitas-aktivitas yang memerlukan manipulasi eksplisit, teratur, atau sistematis terhadap objek-objek, alat-alat, mesin-

¹⁸ Mohammad Thoyeb Manrihu, *Pengantar Bimbingan Dan Konseling Karier*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), h. 95.

¹⁹ Sofia Pilosusan, A Muri Yusuf, Afdal Afdal, *Konsep Dasar Career Exploration dalam Perspektif Teori Holland*, Universitas Negeri Padang, Indonesian Journal of School Counseling (2021), ISSN: 2548-3234| ISSN (Electronic): 2548-3226, h. 151-152.

mesin, dan binatang-binatang. Tidak menyukai aktivitas pemberian bantuan dan pendidikan. Ciri-ciri khususnya adalah praktikalitas, stabilitas, konformitas. Mungkin lebih menyukai ketrampilan-ketrampilan dan okupasi-okupasi teknik.

2. *Investigative*, memiliki preferensi untuk aktivitas-aktivitas yang memerlukan penyelidikan observasional, simbolik, sistematis, dan kreatif terhadap fenomena fisik, biologis, dan kultural agar dapat memahami dan mengontrol fenomena tersebut, dan tidak menyukai aktivitas persuasif, sosial, dan repetitif. Contoh-contoh dari jenis ini adalah ahli kimia dan fisika.
3. *Artistic*, lebih menyukai aktivitas-aktivitas yang bersifat ambigu, bebas, dan tidak tersistematisasi untuk menciptakan produk-produk artistik seperti lukisan, drama, dan karangan. Tidak menyukai aktivitas yang sistematis, teratur, dan rutin. Kompetensi dalam upaya-upaya artistik dikembangkan dan kemampuan yang rutin, sistematis, dan klerikal diabaikan. Ciri khususnya adalah emosional, imajinatif, impulsif, dan murni. Okupasi-okupasi dari artistik seperti seni pahat, akting, lukisan, dan karangan.
4. *Social*, menyukai aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan orang lain seperti mengajar, membantu, dan menyediakan bantuan. Tidak menyukai aktivitas rutin dan sistematis. Kompetensi sosial dikembangkan dan yang bersifat manual dan teknik diabaikan. Ciri khususnya kerjasama, bersahabat, persuasif, dan bijaksana. Okupasi sosial mencakup pekerjaan seperti mengajar, konseling, dan pekerjaan sosial.

5. *Enterprising*, lebih menyukai aktivitas-aktivitas yang melibatkan manipulasi terhadap orang lain. Tidak menyukai aktivitas yang sistematis, abstrak, dan ilmiah. Memandang diri sebagai agresif, populer, percaya diri, dan memiliki kemampuan memimpin. Ciri-ciri khususnya adalah ambisius, dominasi, optimisme, dan sosiabilitas.
6. *Conventional*, lebih menyukai aktivitas-aktivitas yang memerlukan manipulasi data secara eksplisit, teratur, dan sistematis guna memberikan kontribusi pada tujuan-tujuan organisasi. Menyukai aktivitas yang tidak bebas, sistematis, dan pasti. Ciri khasnya efisiensi, keteraturan, praktikalitas, dan kontrol diri. Okupasi yang sesuai seperti bankir, penaksir harga, ahli pajak, dan pemegang buku.

Teori Holland menjelaskan bahwa upaya harus dilakukan untuk memastikan bahwa pilihan karir seseorang sesuai dengan kepribadian mereka. Teori Holland berfokus pada kepribadian seseorang sebagai penentu dalam penemuan karir dan pengembangan karir. Selanjutnya, Holland mengemukakan apabila seseorang menemukan karir sesuai dengan kepribadiannya maka seseorang itu akan menikmati pekerjaan dan bekerja lebih lama dibanding mereka yang bekerja tetapi tidak sesuai dengan kepribadiannya.

Dari penjelasan di atas, menurut peneliti konsep dasar perencanaan karir individu paham akan potensi bakat dan minat dalam merencanakan karir, setiap orang memiliki potensi yang berbeda, maka dari itu pilihlah karir yang sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimiliki. Dengan mendapatkan karir yang

sesuai dengan potensi dan bakat, akan semakin lama mereka akan menikmati karirnya.

Dalam menentukan konsep dasar perencanaan karir, setiap orang perlu memiliki tujuan jangka pendek dan panjang. Keberadaan tujuan tersebut dapat membantu diri untuk bisa tetap fokus dalam meniti karir. Selain itu, perlu menguraikan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Pastikan bahwa tujuan yang diinginkan bersifat konkrit. Siswa juga perlu menambahkan timeline untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan begitu, siswa bisa melakukan evaluasi ketika mengalami kegagalan dan secepatnya melakukan perbaikan.

Menurut Dillard, tujuan dari perencanaan karir adalah sebagai berikut:

- a) Memperoleh kesadaran dan pemahaman diri (*Acquiring self awareness and understanding*). Dalam hal ini, kesadaran dan pemahaman diri merupakan penilaian dari kelebihan dan kelemahan yang dimiliki individu. Langkah ini penting dalam memberikan penilaian yang realistis tentang dirinya sendiri untuk digunakan dalam merencanakan kariernya agar mencapai arah yang efisien dalam kehidupan.
- b) Mencapai kepuasan pribadi (*Attaining personal satisfaction*). Melalui karir yang direncanakan terlebih dahulu, diharapkan individu tersebut akan mendapatkan kepuasan pribadi dari karir yang ditekuninya dalam kehidupannya.
- c) Mempersiapkan diri untuk memperoleh penempatan dan penghasilan yang sesuai (*Preparing for adequate placement*). Rencana karir ditunjukan

untuk mempersiapkan penempatan yang memadai dan menghindarkan penempatan yang tidak diharapkan.

- d) Efektivitas usaha dan penggunaan waktu (*Efficiently and effort*). Tujuannya untuk memilih secara sistematis, sehingga menghindarkan individu dari usaha coba-coba, sehingga membentuk dalam penggunaan waktu secara efisien.²⁰

Adapun tujuan perencanaan karir menurut Winkel dan Hastuti dalam Apriansyah terbagi menjadi dua yaitu:

- a) siswa dapat mengoptimalkan keputusan yang akan dipilih, tahu informasi yang lebih komprehensif tentang informasi program studi dan universitas, tempat les ataupun tentang pekerjaan yang akan diambil sesuai dengan program studi yang sudah dipilihnya,
- b) siswa diarahkan untuk menyiapkan masa depan, seperti gaya hidup yang hendak digapai serta nilai kehidupan yang hendak di wujudkan dalam kehidupan.²¹

Simamora menyatakan perencanaan karir bertujuan untuk menyelaraskan kebutuhan, kemampuan, dan tujuan karyawan dengan peluang dan tantangan yang ada saat ini maupun di masa yang akan datang didalam organisasi. Atau boleh dikatakan bahwa program perencanaan karir dirancang untuk memperluas peluang

²⁰ Dillard, J.M, "Lifelong Career Planning. Ohio: A Bell & Howell Company Columbus.Lahope, Engelhart. 1988. Rencana Karier Dikaitkan Dengan Konsep Diri Dan Informasi Karier." Tesis. Bandung, 1985 PPS: FPS FKIP (tidak diterbitkan), h. 3-4 Dikutip dari jurnal Beni Heriyanto, R. Ika Mustika dan Wiwin Yuliani, Gambaran Keputusan Perencanaan Kerier Siswa SMKN 9 Garut, Vol. 4, No. 3, Mei 2021, h. 187-188.

²¹ Apriansyah, S. Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Perencanaan Karir. (Psikopedagogia, Universitas Ahmad Dahlan, 3(2), 2014), h. 95.

bahwa organisasi menempatkan orang-orang yang tepat ditempat yang benar pada waktu yang tepat. Jadi program perencanaan karir ditujukan untuk menserasikan keahlian, pengetahuan, kemampuan, dan tuntutan kerja dengan kepribadian, minat, preferensi dan imbalan pekerjaan.²²

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan perencanaan karir adalah untuk memunculkan kesadaran diri dan pemahaman tentang kelebihan dan kekurangan, mempersiapkan diri yang terdiri dari beberapa tujuan yang telah dipaparkan di atas seperti memahami diri, mempersiapkan diri, menggunakan waktu secara efisien, dan dapat mengoptimalkan keputusan yang akan dipilihnya agar mencapai kepuasan akhir sesuai dengan yang diharapkan.

B. Aspek dan Faktor-Faktor Perencanaan Karir

Aspek merupakan kegiatan untuk mencari informasi dan bagaimana individu melibatkan dirinya dalam proses tersebut. Seseorang dapat dikatakan memiliki perencanaan karir yang baik apabila memenuhi aspek-aspek perencanaan karir.

Menurut Dillard^{A B R A N I P Y} perencanaan karir mempunyai tiga aspek yaitu “pengetahuan diri, sikap dan keterampilan”. Adapun indikator dari setiap aspek yaitu:

- a. Pengetahuan diri meliputi: tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, persepsi realistis terhadap diri dan lingkungan,

²² Simamora, H, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi III, Penerbit YKPN, Yogyakarta, 2004.

- b. Sikap meliputi cita-cita yang jelas terhadap pekerjaan, dorongan untuk maju dalam bidang pendidikan dan pekerjaan yang dicita-citakan, memberi penghargaan yang positif terhadap pekerjaan dan nilai-nilai, mandiri dalam proses pengambilan keputusan,
- c. Keterampilan meliputi kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati dan menunjukkan cara-cara realistis dalam mencapai cita-cita²³.

Sedangkan menurut Super dalam Sharf perencanaan karier terdiri dari dua aspek yaitu pengetahuan dan sikap. Aspek pengetahuan meliputi individu mengetahui mengenai dirinya. Aspek sikap meliputi menggunakan berbagai pengetahuan dan informasi pekerjaan.²⁴ Sedangkan menurut Feller dalam Capuzzi dan Stuffer perencanaan karier didasari oleh aspek pengetahuan dan sikap. Aspek pengetahuan dengan adanya pemahaman diri dan aspek sikap dengan adanya pengekplorasi informasi pekerjaan dan pengambilan keputusan yang langsung mempengaruhi kehidupan individu dan keluarga.²⁵

Berdasarkan uraian tersebut dapat dimaknai bahwa dalam perencanaan karier terdapat beberapa aspek, yaitu:

²³ Dillard, J.M. *Lifelong Career Planning*. Ohio: A Bell & Howell Company Columbus (Lahope, Engelhart, 1985) Dikutip dari *Rencana Karier Dikaitkan Dengan Konsep Diri Dan Informasi Karier*. (Tesis. Bandung. PPS: FPS FKIP, 1985) (tidak diterbitkan), h. 131.

²⁴ Sharf, R.S. *Applying Career Development Theory to Counseling* (California: Brook/Cole Publisher Company, 1992), h. 156.

²⁵ Nenden Nurrohmah, *Program Bimbingan Karir Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik*. (Universitas Pendidikan Indonesia: epository.upi.edu, 2013) Dikutip dari Capuzzi dan Stuffer. *Career Counselling (Foundation, Prespectives and Application)*, (USA: Person Education, Inc, 2006), h. 178.

- a. Pengetahuan dan pemahaman tentang diri sendiri, mengetahui sejauh mana potensi diri, kemampuan apa saja yang telah dikuasai, bagaimana lingkungan sekitar.
- b. Pengetahuan dan pemahaman tentang dunia kerja, paham dengan dunia kerja yang akan dimasuki, jelas tentang pekerjaan yang telah dicita-citakan.
- c. Sikap dan keterampilan, bagaimana menyikapi permasalahan dalam karir dan pekerjaan. Mampu mengelompokkan karir pekerjaan sesuai dengan minat.

Dalam membuat suatu keputusan serta menetapkan langkah-langkah yang hendak dicapai akan dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut terdiri dari dalam diri individu dan dari luar diri individu yang semuanya perlu menjadi bahan pertimbangan. Seperti dalam merencanakan karir seseorang perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi karir. Menurut W. S. Winkel & Sri Hastuti faktor yang mempengaruhi perencanaan karir seseorang dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mampu mempengaruhi perencanaan karir adalah sebagai berikut:

1. Nilai-nilai kehidupan yaitu ideal-ideal yang dikejar oleh seseorang dimanapun dan kapanpun. Nilai-nilai menjadi pedoman dan pegangan dalam hidup dan sangat menentukan jalan hidup. Merefleksikan nilai-nilai kehidupan akan memperdalam pengetahuan dan pemahaman pada diri sendiri yang mempengaruhi gaya hidup yang dikembangkan, termasuk didalamnya posisi yang ingin dicapai.

2. Bakat khusus yaitu kemampuan menonjol di suatu bidang usaha kognitif, bidang keterampilan atau bidang kesenian. Sekali terbentuk, suatu bakat khusus menjadi bakat yang memungkinkan untuk memasuki berbagai bidang pekerjaan tertentu dan mencapai tingkat lebih tinggi dalam suatu jabatan. Akan tetapi, bakat khusus yang dimiliki tidak memberi jaminan bahwa dia pasti akan berhasil dengan baik dalam jabatannya yang dipilih.
3. Minat yaitu kecenderungan yang agak menetap pada seseorang untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan bidang itu. Orang yang berminat tetapi tidak memenuhi tuntutan kualifikasi dalam hal taraf intelegensi dan profil kemampuan khusus, kiranya tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik.
4. Sifat yaitu ciri-ciri kepribadian yang bersama-sama memberikan corak khas pada seseorang seperti riang gembira, ramah, halus, teliti, terbuka, fleksibel, tertutup, lekas gugup, pesimis dan ceroboh. Akan tetapi yang perlu diingat bahwa pada masa remaja belum terbentuk semua sifat dan kepribadiannya juga masih dapat mengalami perubahan.
5. Pengetahuan yaitu informasi yang dimiliki tentang bidang-bidang pekerjaan dan tentang diri sendiri. Dengan bertambahnya umur dan pengalaman hidup orang muda yang normal akan mengenal diri sendiri secara lebih akurat dan lebih menyadari keterbatasan yang mau tak mau melekat pada dirinya.

6. Keadaan jasmani yaitu ciri-ciri fisik yang dimiliki seseorang. Untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu berlakulah berbagai persyaratan yang menyangkut ciri-ciri fisik.

Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perencanaan karir individu ialah:

1. Masyarakat, yaitu lingkungan sosial budaya dimana orang muda dibesarkan. Lingkungan itu luas sekali dan berpengaruh besar terhadap pandangan dalam banyak hal yang dipegang teguh oleh setiap keluarga, yang pada gilirannya menanamkannya pada anak-anak. Pandangan ini mencakup gambaran tentang luhur rendahnya aneka jenis pekerjaan, peranan pria dan wanita dalam kehidupan masyarakat dan cocok tidaknya suatu pekerjaan untuk pria dan wanita.
2. Taraf sosial ekonomi kehidupan keluarga yaitu tingkat pendidikan orang tua, tinggi rendahnya pendapatan orang tua, jabatan ayah dan ibu, daerah tempat tinggal dan suku bangsa. Anak-anak berpartisipasi dalam status sosial ekonomi keluarga. Status ini akan ikut menentukan tingkat pendidikan sekolah yang dimungkinkan, jumlah kenalan pegangan kunci bagi beberapa jabatan tertentu yang dianggap masih sesuai dengan status sosial tertentu.
3. Orang-orang lain yang tinggal serumah selain orang tua sendiri dan kakak adik kandung dan harapan keluarga mengenai masa depan anak akan memberi pengaruh besar bagi anak dalam menyusun dan merencanakan karirnya. Orang tua, saudara kandung orang tua dan saudara kandung

sendiri menyatakan segala harapan mereka serta mengkomunikasikan pandangan dan sikap tertentu terhadap perencanaan pendidikan dan pekerjaan. Orang muda harus menentukan sendiri sikapnya terhadap harapan dan pandangan tersebut, hal ini akan berpengaruh pada perencanaan karirnya. Bila dia menerima maka dia akan mendapat dukungan sebaliknya bila dia tidak menerima maka dia akan menghadapi situasi sulit karena tidak adanya dukungan dalam perencanaan masa depan.

4. Pendidikan sekolah yaitu pandangan dan sikap yang dikomunikasikan kepada anak didik oleh staf petugas bimbingan dan tenaga pengajar mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam bekerja, tinggi rendahnya status sosial, jabatan-jabatan dan kecocokan jabatan tertentu untuk anak laki-laki dan perempuan.
5. Pergaulan dengan teman-teman sebaya yaitu beraneka pandangan dan variasi harapan tentang masa depan yang terungkap dalam pergaulan sehari-hari. Pandangan dan harapan yang bernada optimis akan meninggalkan kesan dalam hati yang jauh berbeda dengan kesan yang timbul bila mendengarkan keluhan-keluhan.²⁶

Faktor-faktor yang mempengaruhi lingkungan sosial budaya dimana individu dibesarkan memengaruhi pandangan mereka tentang berbagai aspek karir, serta faktor-faktor lain dalam status sosial lainnya yang ada pada lingkungan masyarakat. Semua faktor ini bekerja bersama-sama dan berdampak pada

²⁶ Winkel, W. S dan Hastuti, Sri, *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. (Yogyakarta: Media Abadi, 2004).

perencanaan karir individu. Penting bagi individu untuk memahami pengaruh-pengaruh ini dan membuat keputusan karir yang sesuai dengan nilai-nilai, minat, dan tujuan mereka sendiri.

Penjelasan lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karir dikemukakan oleh Holland yaitu:

1. Kelas Sosial Pendidikan, yakni merupakan tangga untuk naik bagi remaja dari kalangan bawah. Hirarki sekolah dari tingkat menengah, akademi hingga universitas di program untuk mengarahkan siswa agar memasuki jenis karir tertentu
2. Orang Tua dan Teman Sebaya. Sejak muda anak-anak melihat dan mendengar tentang karir orang tuanya. Bahkan orang tua tertentu membawa anaknya ketempat kerjanya. Teman sebaya juga mempengaruhi perkembangan karir seorang remaja. Dalam suatu investigasi, remaja yang orang tua dan temannya mempunyai standar status karir yang lebih baik akan berusaha mencari status karir yang lebih tinggi juga, meskipun dia berasal dari kalangan berpenghasilan rendah.
3. Pengaruh Sekolah. Sekolah, Guru, dan Guru BK memberikan pengaruh yang sangat kuat dalam perkembangan karir bagi siswa. Sekolah adalah pijakan awal dimana seseorang pertama kali berkenalan dengan dunia kerja. Sekolah merupakan satu-satunya institusi di dalam masyarakat dewasa ini yang sanggup memberikan sistem yang diperlukan untuk pendidikan mengenai karir-instruksi, bimbingan, penempatan, dan koneksi sosial.

4. Gender, banyak wanita lebih disosialisasikan dengan mengurus rumah dibandingkan dengan peran yang berhubungan dengan berkarier atau prestasi, mereka secara tradisional tidak merencanakan karier dengan serius, tidak mengeksplorasi pilihan karier secara mendalam, dan terpaku pada pilihan karier yang terstereotipe secara gender.²⁷

Menurut Parson dan Wiliamson²⁸ (dalam Indra Bangkit Komara) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan karir, yaitu:

1. Kemampuan (*abilities*), berhubungan dengan self confidence bahwa kemampuan diri pada individu berkaitan dengan bakat yang dimiliki, bidang keterampilan atau bidang kesenian yang menonjol pada siswa untuk membentuk kemampuannya yang dapat dijadikan bekal dalam memasuki berbagai bidang pekerjaan atau memasuki ke jenjang perguruan tinggi pada suatu bidang yang diminatinya.
2. Minat (*interest*), merupakan keinginan yang menetap pada diri seseorang yang merasa suka bergaul atau bergabung dalam berbagai kegiatan dan merasa tertarik pada suatu bidang yang diminatinya.
3. Prestasi (*achievement*), merupakan hasil belajar yang diperoleh dari kemampuan siswa yang didapat dari usaha belajarnya.

Penulis menyimpulkan, dengan mengetahui faktor apa saja yang terdapat pada perencanaan karir, ia telah menemukan karier yang sesuai dengan

²⁷ Yuli Nurmalasari, Rizki Erdiantoro, "Perencanaan dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier", Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Malang, (jurnal Vol. 4, No. 1, January 2020), DOI: 10.22460/q.v2i1p21-30.642, h. 48.

²⁸ Fadilah Helmi dkk, *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMK Tunas Pelita Binjai*, (Jurnal Psikopedagogia, Vol. 8, No. 1 Juli, 2022), h. 117.

kepribadiannya, ia juga akan lebih menikmati pekerjaan tersebut lebih lama daripada orang yang bekerja di bidang yang tidak sesuai dengan kepribadiannya. Hal ini memperkuat bahwa dalam pemilihan karier tidak dapat dilakukan dengan sembarangan, harus direncanakan secara matang sesuai dengan potensi diri, bakat dan minat.

C. Langkah-Langkah Perencanaan Karir

Langkah-langkah merupakan proses yang akan ditempuh untuk menyusun rencana karir, sudah seharusnya kita memiliki kejelasan arah pilihan minat karier sedini mungkin sejak awal memasuki dunia pendidikan sehingga dapat menentukan langkah karir yang akan ditempuh.

Dillard menjelaskan bahwa terdapat langkah-langkah yang diperlukan dalam perencanaan karier, yaitu sebagai berikut.

- a. Individu harus mengenali bakat Perencanaan karier dapat dimulai dengan analisis bakat atau kemampuan yang tidak berkembang dan bakat atau kemampuan yang alami. Dengan adanya analisis ini, individu akan memiliki kesadaran tentang kekuatan dan kelemahan mental dan fisiknya, sehingga pemahaman yang dimilikinya ini memungkinkan untuk menjadi dasar dalam meramalkan sukses yang akan dicapai dalam kariernya kelak.
- b. Individu perlu memperhatikan minat di dalam perencanaan karier. Individu yang mampu mengidentifikasi karier yang diminatinya cenderung memiliki perencanaan karier yang matang.
- c. Individu perlu memperhatikan nilai-nilai Individu akan mengalami kepuasan bila karier yang dijalannya sesuai dengan nilai-nilai yang

dianutnya. Oleh karena itu, individu seharusnya mengidentifikasi nilai-nilai yang dianutnya dalam kaitannya dengan karier tertentu yang akan dipilihnya.

- d. Individu perlu memperhatikan kepribadiannya. Kesesuaian antara kepribadian dan karier yang dipilihnya merupakan suatu hal yang penting dalam perencanaan karier. Kesesuaian ini penting karena kepribadian dapat membuat perbedaan antara kesuksesan yang dicapai dalam karier tertentu oleh individu yang satu dengan individu yang lainnya.
- e. Individu perlu memperhatikan kesempatan karier Tidak semua kesempatan karier sesuai dengan potensi individu. Individu seharusnya belajar mengenai pekerjaan yang potensial sesuai dengan kemampuannya. Dalam perencanaan karier, individu dapat menyesuaikan dan mengembangkan kesempatan karier yang sesuai dengan kemampuannya.
- f. Individu perlu memperhatikan penampilan karier penampilan diri individu seharusnya konsisten dengan perilaku dan harapan dalam karier. Pemahaman tentang standar atau kriteria karier akan membantu individu mempertahankan pekerjaannya.
- g. Individu perlu memperhatikan gaya hidupnya keberhasilan dalam perencanaan karier tergantung pada cara individu mengintegrasikan gaya hidupnya dengan pilihan karier yang terbuka baginya.²⁹

²⁹ Dillard, J. M. (1985). *Lifelong Career Planning*. Ohio: A Bell & Howell Company Columbus. Lahope, Engelhart. 1988. *Rencana Karier Dikaitkan Dengan Konsep Diri Dan Informasi Karier*. Tesis. Bandung. PPS: FPS FKIP (tidak diterbitkan). h. 5-10

Deskripsi langkah-langkah perencanaan karier yang disampaikan di atas mengikuti pandangan yang sangat relevan dalam pengembangan rencana karier. Penting bagi siswa untuk memahami bakat, minat, nilai-nilai, kepribadian, kesempatan karier, penampilan karier, dan gaya hidup mereka saat merencanakan perjalanan karier mereka. Semua langkah-langkah ini membantu siswa merencanakan karier yang sesuai dengan karakteristik pribadi mereka dan memberikan dasar yang kuat untuk mencapai keberhasilan dalam karier mereka. Selain itu, langkah-langkah ini membantu siswa menghindari perasaan ketidakpuasan atau kebingungan dalam pekerjaan mereka.

Parsons juga menjelaskan tentang langkah-langkah perencanaan karier yaitu meliputi pertama, pemahaman yang jelas mengenai kemampuan otak, bakat, minat, berbagai kelebihan dan kelemahan diri. Kedua, pengetahuan mengenai persyaratan dan tuntutan-tuntutan yang harus dipenuhi supaya berhasil dalam berbagai bidang karier. ketiga, rasional yaitu mengenai hubungan antara keduanya.³⁰

Teori perencanaan karier oleh Frank Parsons, yang dikenal sebagai "teori tiga faktor" atau "teori tiga lingkaran," merupakan konsep penting dalam pengembangan rencana karier. Teori ini memiliki tiga komponen utama, yang sesuai dengan langkah-langkah yaitu: Pemahaman Diri (*Self-Understanding*), Pengetahuan Tentang Dunia Pekerjaan (*Occupational Information*), Rasional (*Rational*). Dalam konteks teori tiga faktor oleh Frank Parsons, perencanaan karier

³⁰ Winkle, W., & Hastuti, M. M. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. (Yogyakarta: Media Abadi, 2006)

dianggap sebagai proses pengambilan keputusan yang logis, di mana siswa mempertimbangkan dengan seksama informasi tentang diri mereka dan informasi tentang dunia pekerjaan sebelum mereka memutuskan jalur karier yang paling sesuai. Konsep ini membantu siswa membuat keputusan karier yang lebih tepat dan meminimalkan risiko pemilihan karier yang tidak cocok dengan karakteristik mereka.

Career maturity Inventory (CMI), yang masing-masing menilai dimensi perencanaan karier, yaitu sikap dan kompetensi. Dimensi sikap, terdiri dari:

- a. Keterlibatan, mengukur kecenderungan arah tindakan individu terhadap perencanaan karier, kecenderungan yang dimanifestasikan dalam keterlibatan atau keikutsertaan dalam proses dalam pengambilan keputusan karier.
- b. Kemandirian, ketidagantungan terhadap pihak lain, terutama orang tua dalam proses pengambilan keputusan karier.
- c. Orientasi, cara pandang individu dalam proses pengambilan keputusan karier.
- d. Kompromi, adanya kerelaan individu untuk menerima usulan/saran dari pihak lain dalam kaitannya dengan proses pengambilan keputusan karier.
- e. Penentuan keputusan, adanya ketegasan dalam proses pengambilan keputusan karier.

Dimensi kompetensi terdiri atas:

- a. Pemahaman diri, yaitu penguasaan dalam kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

- b. Informasi pekerjaan, penguasaan terhadap syarat-syarat pekerjaan.
- c. Pemilihan pekerjaan, penguasaan terhadap seleksi tujuan dan nilai-nilai pribadi yang dikejar dalam suatu pekerjaan.
- d. Perencanaan, penguasaan terhadap langkah-langkah yang logis dan sistematis dalam dalam merencanakan dan mengambil keputusan karir.
- e. Pemecahan masalah, penguasaan terhadap cara-cara atau strategi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam perencanaan karir.³¹

Dengan mengetahui langkah-langkah perencanaan karir, siswa dapat mengatur arah karir serta meningkatkan keterampilan kerja dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mencapai jenjang karir. Langkah-langkah rencana karir dapat menjadikan tujuan utama yang tampak mustahil menjadi jauh lebih mudah digapai dan dikelola.

D. Layanan Informasi dan Langkah-Langkah Penyampaian Informasi

Layanan informasi merupakan layanan untuk memberikan informasi berbagai hal baik secara langsung maupun tidak langsung. layanan informasi bertujuan untuk membantu siswa menerima dan memperoleh informasi yang berkenan dengan diri maupun lingkungannya. Winkel menyatakan bahwa layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa menerima dan memahami berbagai informasi seperti informasi pendidikan dan informasi jabatan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan siswa.³²

³¹ S. A. Lailly Nurillah, *Program Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Mahasiswa*, (Universitas Pendidikan Indonesia, 2017), h. 74.

³² Winkel, *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan*. (Yogyakarta: Media Abadi, 2012), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>

Layanan informasi berperan penting dalam membantu siswa mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk membuat keputusan pendidikan dan karier yang tepat. Dalam konteks ini, Winkel menggarisbawahi bahwa layanan informasi adalah salah satu komponen penting dalam sistem bimbingan dan konseling di sekolah dan perguruan tinggi. Ini membantu siswa menjembatani kesenjangan informasi, mengatasi ketidakpastian, dan membuat pilihan yang lebih cerdas dalam rencana pendidikan dan karier mereka.

Prayitno mengemukakan bahwa layanan informasi merupakan layanan yang berusaha memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan.³³ Pernyataan Prayitno tentang layanan informasi bahwa layanan informasi di bidang bimbingan dan konseling pendidikan bertujuan untuk membantu individu mengatasi kekurangan atau kekurangpahaman mereka akan informasi yang mereka perlukan untuk membuat keputusan yang tepat terkait pendidikan dan karier. Hal ini mencakup memberikan akses ke informasi yang relevan, membantu individu memahami informasi tersebut, dan menggunakannya sebagai dasar untuk membuat keputusan yang baik.

Kemudian, Sukardi menjelaskan layanan informasi yaitu layanan bimbingan yang memungkinkan peserta didik dan pihak-pihak lain yang dapat memberikan pengaruh yang besar kepada peserta didik dalam menerima dan memahami informasi-informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan sehari-hari sebagai pelajar, anggota

³³ Prayitno, *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Padang: FIP UNP, 2012.

keluarga, dan masyarakat.³⁴ Sukardi menyatakan bahwa layanan informasi dalam konteks bimbingan sangat relevan dan mencakup berbagai aspek penting. Pendekatan yang melibatkan peserta didik, keluarga, dan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan pendidikan adalah penting untuk mendukung perkembangan holistik peserta didik. Layanan informasi memainkan peran kunci dalam menyediakan pengetahuan dan informasi yang diperlukan untuk membuat keputusan yang bijaksana dan mendukung perkembangan pendidikan dan karier yang berhasil.

Layanan informasi berfungsi untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk aktualisasi diri individu. Menurut Mugiarto “fungsi utama dari layanan informasi adalah fungsi pemahaman dan pencegahan”.³⁵

Fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling adalah pemahaman tentang diri peserta didik beserta permasalahannya oleh peserta didik sendiri dan oleh pihak-pihak lain yang membantu peserta didik, termasuk juga pemahaman tentang lingkungan peserta didik. Dalam fungsi pencegahan, layanan yang diberikan dapat membantu peserta didik agar terhindar dari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya.

Layanan informasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh guru pembimbing kepada seluruh peserta didik di sekolah dan madrasah. Berbagai teknik dan media yang bervariasi serta fleksibel dapat digunakan melalui format

³⁴ Kusri, A. M. *Pengaruh Layanan Informasi Peminatan terhadap Kemantapan Pilihan Sekolah Lanjutan*. (Jurnal Psikologi, Pendidikan, & Konseling. 2(1), 2016), h. 49-57.

³⁵ Mugiarto, Heru. *Bimbingan dan Konseling*. (Semarang: UPT UNNES Pres, 2006), h. 56.

klasikal dan kelompok. Format yang digunakan tentu tergantung jenis informasi dan karakteristik peserta layanan. Menurut Prayitno menjelaskan bahwa cara penyampaian informasi yang paling biasa dipakai dalam layanan adalah ceramah, yang diikuti dengan tanya jawab. Untuk mendalami informasi tersebut dapat dilakukan diskusi antara para peserta layanan.³⁶

Menurut Winkel ada beberapa bentuk dalam penyampaian layanan informasi yaitu:

- a. Lisan, bahan informasi dalam bentuk lisan disajikan melalui ceramah umum, secara tanya jawab, diskusi dan wawancara.
- b. Tertulis, bentuk tertulis biasanya mendapat tempat utama dan mengenal banyak ragam, seperti deskripsi jawaban, karangan dalam majalah profesional atau majalah populer, buku pedoman atau buku khusus yang menguraikan tentang yang akan diberikan.
- c. Audio visual, bentuk audio visual berupa penggunaan video kaset, *video compac disc* (VCD), *slides*, dan film sebagai perangkat lunak
- d. Disket program *computer*, bentuk program komputer memungkinkan siswa meminta informasi dari komputer mengenai dunia pekerjaan dan program variasi, program pendidikan atau mengadakan interaksi dengan komputer dalam rangka pengambilan keputusan tentang masa depan.³⁷

Menurut Tohirin menyebutkan bahwa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi adalah: Pertama, ceramah, tanya jawab dan diskusi. Teknik ini paling umum digunakan dalam penyampaian informasi dalam berbagai kegiatan termasuk layanan bimbingan dan konseling. Kedua, melalui Media. Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti *tape recorder*, film, televisi, internet, dan lain-lain.

³⁶ Winkel & Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling Di Instuti Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), h. 323.

³⁷ Winkel & Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling Di Instuti Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), h. 323

Ketiga, acara khusus. Layanan informasi melalui cara ini dilakukan berkenaan dengan acara khusus di sekolah atau madrasah; misalnya “hari tanpa asap rokok”, “hari kebersihan lingkungan hidup,” dan lain sebagainya. Keempat, nara sumber. Layanan informasi juga bisa diberikan kepada peserta layanan dengan mengundang nara sumber (manusia sumber). Misalnya informasi tentang obat-obatan terlarang, psicotropika dan narkoba mengundang nara sumber dari Dinas Kesehatan, Kepolisian atau dari instansi lain yang terkait.³⁸

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa berbagai teknik dan media yang disebutkan di atas adalah cara yang efektif untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik dan pihak yang terlibat. Dalam prakteknya, penyedia layanan bimbingan dan konseling perlu memilih teknik dan media yang paling sesuai dengan situasi dan audiens mereka. Penting untuk memastikan bahwa informasi disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang terinformasi dalam pendidikan dan karier mereka.

E. Pengertian, Tujuan dan Manfaat Media Ular Tangga

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar untuk menarik perhatian dan minat siswa. Dari segi pedagogik, media merupakan instrumen yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri bagi peserta

³⁸ Winkel & Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Instuti Pendidika.n...*, h. 144.

didik. Kata media pembelajaran diambil dari kata latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar.

Dalam bahasa Arab, media perantara atau menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara umum adalah manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media massa. Lebih khususnya, istilah media dalam proses belajar mengajar biasanya berarti alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan mereproduksi informasi visual dan verbal.³⁹

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media merupakan segala bentuk yang dipergunakan dalam proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai objek yang dapat dipegang, dilihat, didengar, dibaca atau didiskusikan beserta instrument yang dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁴⁰

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.⁴¹ Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan media adalah alat dalam pembelajaran yang digunakan

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h. 43.

⁴⁰ Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, Juni 2002), h. 11.

⁴¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), h. 12.

untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar agar dapat memberikan pelajaran yang lebih nyata.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara, permainan ular tangga merupakan permainan yang digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa, karena permainan ini sangat efektif untuk digunakan.

Permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang menarik, dimana permainan ular tangga tiap kotaknya diisi dengan gambar-gambar yang bervariasi dengan keterangan angka yang berurut. Pada umumnya, permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Dengan memodifikasi permainan ular tangga, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai suatu media seperti ular tangga bilangan untuk pelajaran matematika. Tidak hanya dapat dimainkan pada pelajaran matematika saja. Dalam mata pelajaran yang lain pun dapat digunakan, seperti dalam pelajaran Bahasa Inggris, IPS, dan yang lainnya seperti yang sudah pernah dilakukan dalam beberapa karya tulis ilmiah yang lain.

Menurut Melsi, ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang

menghubungkan dengan kotak lainnya.⁴² Ratnaningsih menyatakan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.⁴³

Menurut Randi Catono, permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.⁴⁴

Ular tangga menurut Yumarlin adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dimana papan tersebut dibagi ke dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak ada yang bergambar ular atau tangga yang nantinya akan dihubungkan dengan kotak lain. Menurutnya, aturan untuk ukuran papan ular tangga tidak ada batasannya, setiap orang dapat menentukan sendiri ukurannya dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai keinginan dan kebutuhan. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan untuk semua kalangan dan harus dimainkan oleh dua orang atau lebih.⁴⁵

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) papan adalah kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis, sehingga papan ular tangga bisa

⁴² Melsi, A. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

⁴³ Ratnaningsih. N. N. 2014. “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo”. Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.

⁴⁴ Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 4.

⁴⁵ Ratu Fakhriyah Azzahra dkk. “Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa” (Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar p-ISSN: 2086-1362, e-ISSN: 2623-2685.) Vol. 13, No. 02 (Juli - Desember) 2021, h. 153

diartikan sebagai kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis yang memiliki gambar kotak-kotak dan beberapa kotak di dalamnya terdapat gambar ular dan tangga. Bidak atau pion adalah buah catur yang terdapan. Dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan, berjudi, dan sebagainya.)

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan dua orang atau lebih yang terdiri dari kotak bergambar dengan menggunakan pion dan dadu bermata satu sampai enam.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Arsyad, menjelaskan media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif seperti meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran dari peserta didik karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik terhadap

pengalaman yang akan menambah wawasan dengan hal-hal baru melalui pemahaman yang akan dibangun dengan sebuah konsep. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh sekolah saat ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual, alat peraga dan benda-benda yang mudah dijumpai.⁴⁶

Melalui pengembangan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat mencerna substansi dengan baik.⁴⁷

Keunggulan penggunaan media permainan ular tangga dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan karena mengajak siswa belajar sambil bermain serta dapat menjadi stimulasi perkembangan wawasan bahasa serta sosial siswa.⁴⁸

Adapun manfaat media ular tangga, melalui permainan ular tangga, siswa dapat mengenal nilai-nilai sosial dalam dirinya. Menurut Ratnaningsih, manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar. Dengan belajar sambil bermain diharapkan dapat mengurangi rasa jenuh belajar siswa
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.

⁴⁶ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002) h. 24

⁴⁷ Zuhriyah, A. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. Attadrib: (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(2), 2020) h. 26–32.

⁴⁸ Afandi, R. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar*. (Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop), 2015) 1(1), h. 77-89.

- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Mengenal kalah dan menang.
- e. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.⁴⁹

Media permainan seperti ular tangga memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran dan perkembangan peserta didik secara holistik. Melalui pendekatan yang tepat, permainan ini dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman bermain sambil belajar yang bermanfaat.

Terdapat beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari permainan media ular tangga yang berkaitan dengan mengenal simbol atau huruf yaitu menambah kosa kata bagi anak, membantu anak belajar membaca, membantu anak mengerti kalimat permintaan dan perintah, dapat mengembangkan pengetahuan dasar anak, mengenal gambar dan menghafal gambar.⁵⁰ Dengan kata lain, permainan media ular tangga adalah alat yang bermanfaat dalam membantu peserta didik mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa, literasi, dan pemahaman simbol. Mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan terlibat sambil bermain, yang dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Selain itu permainan media ular tangga juga memberikan manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat menghitung peluang dadu yang muncul, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak

⁴⁹ Melsi, A. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016". (Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. 2015).

⁵⁰ Yuvasari Intan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata pada Anak Kelompok A*, (Yogyakarta: 2015), h. 11-15.

juga memapu bersosialisasi dengan teman dan guru.⁵¹ Secara keseluruhan, permainan media ular tangga adalah alat yang efektif untuk mengajarkan berbagai keterampilan dasar dan sosialisasi kepada peserta didik. Mereka dapat belajar sambil bermain, yang membantu mempertahankan minat mereka dalam belajar dan merangsang perkembangan kognitif dan sosial mereka.

F. Langkah-Langkah Pelaksanaan Media Ular Tangga

Dalam permainan ular tangga, terdapat langka-langkah yang harus dilalui dalam bermain.

Menurut Istarani sebagai langkah-langkah yang dalam proses belajar mengajar adalah:

1. Persiapkan alat permainan yang diperlukan, alat-alat apa saja yang diperlukan dalam permainan.
2. Penjelasan permainan yang akan dicapai, menjelaskan apa tujuan dari bermain permainan tersebut.
3. Jelaskan cara penggunaan atau tata cara melakukan permainan
4. Lakukan monitoring secara seksama, mengontrol proses permainan agar berjalan dengan aman dan nyaman.
5. Mengemukakan perasaan, pengalaman yang diperoleh, atau pikirannya melalui tulisan kesan dan pesan.
6. Evaluasi, mengevaluasi kembali hasil dari permainan yang telah dimainkan.
7. Ambil kesimpulan dari hasil permainan⁵²

⁵¹ Pramesti, W. Atik dkk, *Terapi Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 2017), h. 1- 5.

⁵² Istarani, *58 Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014).

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga yaitu:⁵³

1. Anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga.
2. Lalu memasukkan dadu kedalam gelas kecil setelah itu dikocok-kocok lalu dadu dijatuhkan perlahan.
3. Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul, jika bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.
4. Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar, maka kerucut dinaikkan sehingga ujung tangga, jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.
5. Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.
6. Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya dialah pemenangnya.

Iva Rifa mengatakan bahwa ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai game ini:⁵⁴

1. Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok satu kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang

⁵³ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), h.122

⁵⁴ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta: Falshbooks, 2012), h.95.

2. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan
3. Sampaikan aturan main kepada siswa: Setiap siswa mendapatkan satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa, yaitu bidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun, sebelum mengocok dadu siswa harus mengambil satu buah kartu pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab ia boleh mengocok dadu, jika tidak bisa maka ia tidak boleh mengocok dadu. Penentu jawaban benar atau tidak adalah teman sekelompok. Bila tidak yakin boleh bertanya dengan guru
4. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai
5. Permainan selesai ketika salah satu pemain sudah dapat di garis akhir atau finish

Permainan ular tangga adalah permainan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih yang dapat dimainkan oleh siapapun, dengan menggunakan dadu kecil berbentuk kontak dan dimainkan secara bergantian. Dalam penelitian ini permainan ular tangga dimodifikasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

1. Tiap siswa bergantian memutar jam, jam yang mempunyai empat angka
2. Jika panah jam berhenti menunjukkan angka 3, maka siswa harus berjalan 3 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang ditempati oleh siswa sudah disediakan satu informasi mengenai perencanaan karir, siswa wajib membaca, mengingat, dan mencatat inti dari informasi tersebut

4. Tetapi jika siswa mendapat kotak berisi ekor ular, maka siswa akan turun kotak dan mendapat sanksi untuk mengulang kembali informasi yang didapat dari pemain sebelumnya, dan siswa pencatat informasi dalam setiap grup berperan dalam membantu si pemain untuk mengulang kembali informasi yang didapat sebelumnya.
5. Jika gagal dalam mengulang informasi sebelumnya, maka pemain yang gagal harus berhenti hingga pemain lainnya naik satu putaran lagi, baru setelahnya pemain tersebut dapat melanjutkan permainan. Jika berhasil mengulang informasi sebelumnya, maka pemain dapat melanjutkan permainan.
6. Apabila pemain mendarat pada warna yang kartunya sudah habis di ambil, pemain harus memilih diantara salah satu kartu warna yang didapat untuk mengulang kembali informasi yang ada pada kartu yang telah dipilih
7. Grup yang lebih dahulu sampai di kotak finish akan menjadi pemenang dalam kelompok tersebut.
8. Permainan berlanjut hingga salah satu grup sampai di finish. Grup yang pertama kali berhasil berada di kota finish, grup itulah yang menjadi pemenang pada kelompok tersebut.
9. Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga, guru menjelaskan lebih rinci inti dari permainan yang dimainkan yang berhubungan dengan perencanaan karir
10. Guru menentukan kesimpulan pembelajaran, guru menjelaskan kesimpulan akhir dari permainan ular tangga yang dimainkan.

Dengan adanya langkah-langkah permainan, memudahkan siswa untuk bermain permainan ular tangga sehingga permainan berjalan dengan lancar hingga akhir.

G. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Setiap alat media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Salah satunya adalah media ular tangga.

Menurut Melsi, kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:⁵⁵

Kelebihan:

1. Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
2. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
3. Melatih kerjasama
4. Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.
5. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan
6. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
7. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.

⁵⁵ Ratnaningsih, N. N. “*Penggunaan Permainan Ular Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo*”, (Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

8. Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
9. Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Kelemahan:

1. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
2. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
3. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
4. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
5. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
6. Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.
7. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Media permainan ular tangga tidak akan kondusif di dalam kelas jika tidak diatur dengan baik dan terencana. Kekurangan dan kelebihan media permainan ular tangga menurut Satrianawati:⁵⁶

⁵⁶ Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Budi Utama, 2018).

Kelebihan:

1. Termasuk dalam media pembelajaran tematik
2. Menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik menjadi bermain dalam pembelajaran.
3. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
4. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
5. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
6. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kekurangan:

1. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular.
2. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
3. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
4. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
5. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

Menurut Said dan Budimanjaya, Permainan ular tangga yaitu dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik. Kekurangan media permainan ular tangga menurut Said dan Budimanjaya, media permainan ular tangga akan mengakibatkan kesulitan bagi guru akibat tidak kondusif karena kuatnya pola interaksi antar peserta didik.⁵⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jika kelebihan dalam media permainan ular tangga yaitu dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, memacu peserta didik untuk bersaing sehingga timbul rasa bersaing yang positif dalam menyelesaikan permainan ular tangga yang dapat menimbulkan pola interaksi aktivitas peserta didik pada saat memainkan media permainan ular tangga sehingga mempengaruhi proses belajar dan berpengaruh terhadap aspek kognitif. Tetapi kekurangan akan media permainan ular tangga akan menimbulkan kegaduhan antar peserta didik di dalam kelas.

⁵⁷ Said. A dan Andi. B. 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. (Jakarta: Prenada media Group, 2015).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono penelitian secara kuantitatif ialah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan cara tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵⁸ Dengan kata lain pendekatan kuantitatif ini meneliti tentang perencanaan karir siswa yang erat kaitannya menggunakan angka-angka untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan pendekatan ini karena kajian ini hanya melihat apakah penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan perencanaan karir melalui layanan informasi pada siswa MAS Darul Ulum Kota Banda Aceh.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperiment one group pre-test-posttest*, sebagaimana terlihat perbedaan hasil belajar siswa antara *pre test* dan *post test*.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Kelas eksperimen	X ₁	O	X ₂

⁵⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. (Bandung: Alfabeta, 2012), h.14.

Keterangan:

X_1 = Merupakan hasil *pre-test* terkait perencanaan karir pada siswa MAS Darul Ulum sebelum penggunaan media ular tangga

O = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media ular tangga melalui layanan informasi pada siswa MAS Darul Ulum

X_2 = Merupakan hasil dari *post-test* perencanaan karir pada siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh sebelum penggunaan media ular tangga.

1. *Pre-Test*

Adapun bentuk pengukuran yang diberikan berbentuk skala (angket). *Pre-Test* dilakukan untuk mengetahui perencanaan karir siswa sebelum diberikan *Treatment* (meningkatkan perencanaan karir melalui layanan informasi menggunakan media permainan ular tangga).

2. *Pemberian Treatment*

Peneliti memberikan *Treatment* dengan menggunakan media permainan ular tangga. *Pemberian Treatment* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dalam seminggu. Hal ini menimbang apabila pemberian *Treatment* dilakukan dalam jangka waktu terlalu lama, dikhawatirkan akan timbulnya rasa malas dan adanya kesibukan siswa di sekolah. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian *Treatment* membutuhkan waktu +/-45 menit.

3. *Post-Test*

Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui perencanaan karir siswa setelah di berikan *treatment* berupa media permainan ular tangga. *Post-test*

diberikan kepada siswa yang telah diberikan *treatment* berupa media permainan ular tangga.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.⁵⁹ Sedangkan Sugiyono mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/sabyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁰ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XII MAS Darul Ulum yang berjumlah 141 siswa dan siswi.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶¹ Sementara itu Margono mengatakan sampel ialah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Berdasarkan pernyataan di atas, maka untuk memudahkan penulis dalam mengadakan penelitian, maka ditarik sampel yang dapat mewakili populasi.⁶² Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas XII IPS 2 yang terdiri dari 33 siswa sebagai kelas eksperimen.

⁵⁹ Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.118.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h.117.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h.118

⁶² Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Kencana Media,2003), h. 121

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja. Teknik purposive sampling adalah teknik yang digunakan peneliti dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam mengambil sampelnya.⁶³ Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Adapun penentuan kriteria sampel dalam penelitian ini meliputi beberapa kriteria yang telah peneliti tentukan berdasarkan apa yang ingin peneliti uji yakni kriterianya yaitu: (1) Siswa kelas XII-IPS baik laki-laki maupun perempuan (2) siswa dengan hasil pre-test yang memiliki perencanaan karir yang rendah (3) bersifat heterogen siswanya memiliki variasi dalam karakteristik dan berbagai aspek.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan berjalan sistematis dan mudah.⁶⁴

1. Observasi

Observasi menurut Sugiyono merupakan suatu teknik pengambilan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan cara yang lain. observasi mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.⁶⁵ Melalui kegiatan observasi peneliti dapat mengamati bagaimana perencanaan karir

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 120

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 27

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 229

siswa MAS Darul Ulum. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui bagaimana perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh.

2. Skala *Likert*

Menurut Sugiyono skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan

a. Penyusunan Instrumen

Penelitian ini menggunakan angket yang berbentuk skala *likert* untuk mengumpulkan data tentang perencanaan karir siswa melalui media ular tangga. Butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang perencanaan karir siswa. Skala *likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.⁶⁶

Instrumen yang peneliti gunakan adalah observasi dan angket berbentuk skala *likert*. Sebelum suatu instrumen digunakan, maka instrumen penelitian harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas digunakan untuk mengukur kemampuan sebuah alat ukur. Sedangkan reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen agar dapat di percaya.

b. Kisi-kisi Instrumen

⁶⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.

Kisi-kisi instrumen untuk menggambarkan tentang perencanaan karir siswa dikembangkan berdasarkan definisi operasional variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini di adopsi dari penelitian Naziratul Husna⁶⁷, Kisi-kisi instrumen berdasarkan teori Holland disajikan pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Perencanaan Karir Siswa Berdasarkan Teori Holland

Variable	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah	
			+	-		
Perencanaan Karir	Pemahaman kepada diri sendiri	Memikirkan cita-cita	1, 2, 3,	4, 5	5	
		Mengetahui bakat-minat	6	7, 8	3	
		Memiliki sifat optimis	9, 10	11, 12, 13	5	
		Memiliki kemampuan dan usaha	14, 15, 16	17	4	
		Merencanakan masa depan	18	19, 20, 21, 22	5	
		Memiliki sifat percaya diri	23	24	2	
	Keadaan lingkungan sekitar	Mengetahui kelebihan dan kekurangan diri		25	26, 27	3
			Kemampuan menyesuaikan diri	28	29	2
			Harapan orang tua dan keluarga	30, 31	32, 33, 34	5
	Informasi pekerjaan dan studi	Kesadaran diri dalam mencari pekerjaan yang sesuai	35, 36	37	3	

⁶⁷ Naziratul Husna, *Penerapan Media Spinning Wheel Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas IX di MTsN 2 Aceh Besar, 2023.*

		Mampu memilih sekolah lanjutan	38, 39	40, 41	4
		Mencari informasi karir	42	43, 44	3
JUMLAH			20	24	44

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari ketiga aspek perencanaan karir siswa terdapat 44 item pernyataan yang terdiri dari 20 favorable dan 24 unfavorable.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu memberikan angket berbentuk skala *likert* dan observasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan ialah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra sebagai alat bantu utamanya, seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit.⁶⁸ Pedoman observasi berisi sikap an perilaku yang ingin dilihat atau diamati oleh observasi mengenai perencanaan karir siswa. Dalam kegiatan pengamatan ini, obeservasi tentang pelaksanaan meningkatkan perencanaan karir siswa melalui layanan informasi pada siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh dilakukan secara langsung pada saat penelitian.

2. Angket (Skala Likert)

⁶⁸ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*...h. 143

Angket merupakan suatu cara pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut.⁶⁹

Angket yang peneliti gunakan adalah jenis skala *likert*, sesuai yang peneliti jabarkan di atas bahwa skala likert yaitu skala yang berguna untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok individu tentang penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir di MAS Darul Ulum Banda Aceh.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk tulisan baik pernyataan maupun pertanyaan sehingga responden diminta untuk memilih suatu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda (✓).

Penyusunan angket tersebut mengikuti langkah-langkah menyusun daftar pertanyaan/pernyataan dan merumuskan item-item pertanyaan dan alternative jawaban. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup dengan empat alternative jawaban SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, dan STS = Sangat Tidak Setuju.

Table 3.3
Skala Penilaian Jawaban Angket

Alternatif jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

⁶⁹ Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 49

Untuk kategori pernyataan *favorable* (positif) alternatif jawaban siswa diberi skor 1-4. Apabila siswa menjawab pada kolom sangat setuju (SS) diberi skor 4, kolom setuju (S) diberi skor 3, kolom tidak setuju (TS) diberi skor 2, kolom tidak setuju (TS) diberi skor 1. Sedangkan butir pernyataan *unfavorable* (negatif) apabila siswa menjawab pada kolom sangat setuju (SS) diberi skor 1, kolom setuju (S) diberi skor 2, kolom tidak setuju (TS) diberi skor 3, kolom sangat tidak setuju (STS) diberi skor 4. Semakin tinggi alternatif jawaban siswa maka semakin tinggi perencanaan karir siswa. Dan semakin rendah alternatif jawaban siswa, maka semakin rendah pula perencanaan karir siswa.

3. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁷⁰ Adapun pengujian validitas instrumen dapat digunakan dengan teknik korelasi *product moment*, rumusnya sebagai berikut:

A R - R A N Tabel 3.4

Rumus Validitas Instrumen

$$r_{xy} = \frac{N (\Sigma XY) - (\Sigma X \Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Angka indeks korelasi "r" *Product moment*
- Σx : Jumlah seluruh skor X
- Σy : Jumlah seluruh skor Y
- Σxy : Jumlah skor antara X dan Y
- N : Jumlah responden

⁷⁰ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.211.

Selanjutnya hasil dari perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika r dihitung $\geq r_{\text{tabel}}$ (uji dua sisi dengan signifikan 0,05) maka instrumen tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila r hitung $\leq r_{\text{tabel}}$ (uji dua sisi dengan signifikan 0,05) maka instrumen tersebut tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total atau instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila diperoleh hasil yang tetap sama dari pengukuran gejala yang tidak berubah yang dilakukan pada waktu yang berbeda.⁷¹

Mengenai hal ini untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan rumus berikut ini:

Tabel 3.5

Rumus Cronbach's Alpha

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \sum \frac{\sigma_i^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan:

- α : Koefisien reliabilitas instrumen
- k : Jumlah Pernyataan
- $\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians butir pernyataan yang valid
- σ^2 : Varians skor total

⁷¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017). 130

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket, dokumentasi perpustakaan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁷²

Berdasarkan pendekatan penelitian yang penulis gunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan SPSS versi 26 dan statistik non parametrik, dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Statistik non parametrik merupakan bagian statistik yang parameter populasinya atau datanya tidak mengikuti suatu distribusi tertentu atau memiliki distribusi yang bebas dari persyaratan dan variannya tidak perlu homogen. Statistik non parametrik digunakan untuk melakukan analisis pada data normalitas atau ordinal.⁷³ Statistik non parametrik tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi.

Dengan itu data kuantitatif akan dianalisis menggunakan analisis statistik non parametrik. Statistik non parametrik merupakan bagian statistik yang parameter populasinya atau datanya tidak mengikuti suatu distribusi tertentu atau memiliki distribusi yang bebas dari persyaratan dan variannya tidak perlu homogen. Statistik non parametrik digunakan untuk melakukan analisis pada data normalitas atau ordinal. Statistik non parametrik tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi.

⁷² Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. h. 334

⁷³ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah analisis data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*.⁷⁴ Pengambilan kesimpulan pada uji normalitas ini adalah:

- a. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data tidak normal

2. Uji T

Uji-T adalah uji perbedaan, dengan tujuan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan hasil dari dua sampel. Uji-T bertujuan untuk mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah perlakuan.⁷⁵ Uji ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir siswa.

Uji T pada dasarnya adalah suatu pengujian untuk melihat apakah nilai tengah (nilai rata-rata) suatu distribusi nilai (kelompok) berbeda secara nyata (*significant*) dari nilai tengah dari distribusi nilai (kelompok) lainnya. Uji t ini juga dapat melihat dua beda nilai koefisien korelasi. Untuk melakukan pengujian t maka dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.131.

⁷⁵ Furqon, *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

Tabel 3.6
Rumus Uji T

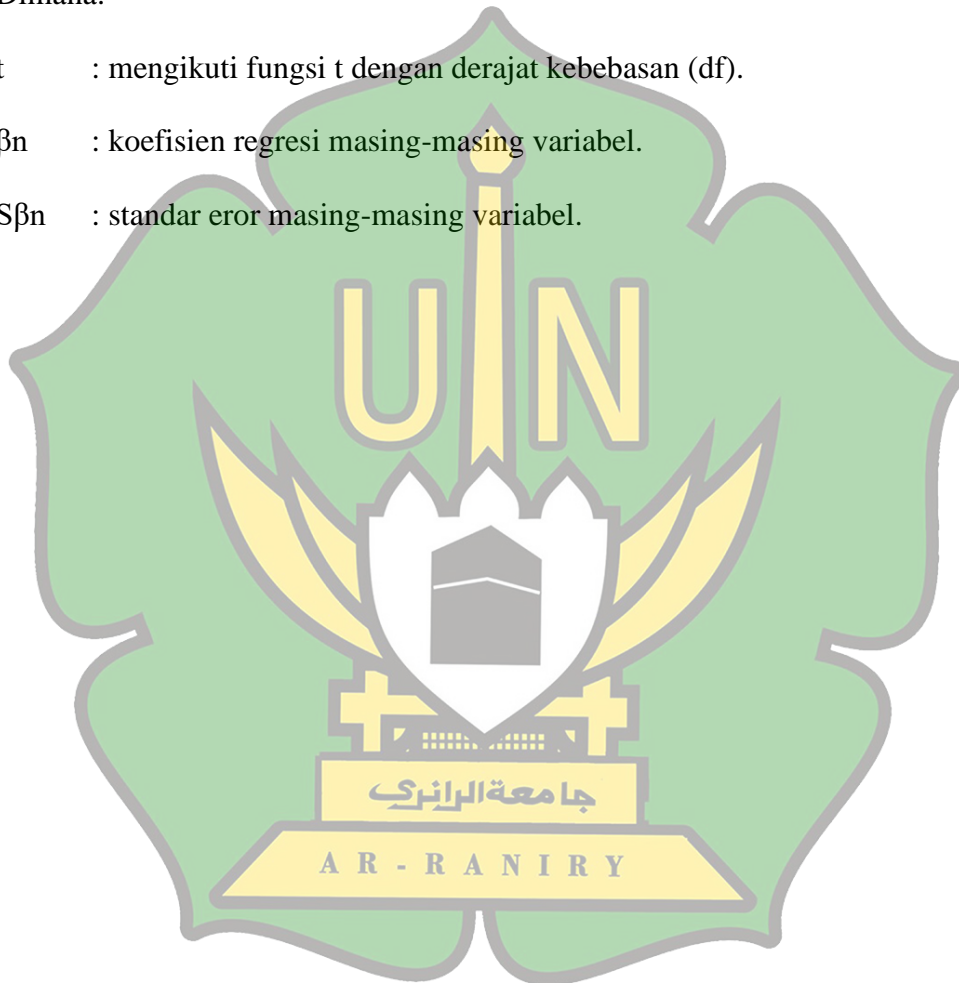
$$t = \beta_n / S\beta_n$$

Dimana:

t : mengikuti fungsi t dengan derajat kebebasan (df).

β_n : koefisien regresi masing-masing variabel.

$S\beta_n$: standar eror masing-masing variabel.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian dilakukan di MAS Darul Ulum pada tanggal 01 Februari s/d 07 Februari 2024 yang berlokasi di Jambo Tape, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh, Provinsi Aceh. kepala sekolah di MAS Darul Ulum Banda Aceh bernama Mariani, S. Ag., M.A. Dalam penelitian ini pihak sekolah dan guru BK mendukung dan bekerjasama dalam penelitian. Guru BK sangat mendukung penelitian ini karena dapat dijadikan salah satu acuan dalam meningkatkan perencanaan karir siswa. Adapun guru Bk di MAS Darul Ulum Banda Aceh berjumlah 1 orang Ibu Ririn Meidiana, S. Pd yang berstatus non PNS.

Adapun Visi dan Misi di Bimbingan dan Konseling:

1. Visi

Terwujudnya perkembangan peserta didik yang optimal dalam hal kedisiplinan, unggul dalam prestasi, sikap dan kepribadian yang terpuji, kemandirian, serta kecakapan berdaya saing, di landasi dengan iman dan taqwa.

2. Misi

- a. Meningkatkan kualitas keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Mengembangkan potensi prestasi peserta didik yang unggul dalam kedisiplinan, kreatifitas, kemandirian dan berjiwa enterpreneur sehingga mampu bersaing daalam era global.

1. Pelaksanaan Penelitian

- a. Tahap awal penelitian dilakukan pada tanggal 02 Februari 2024 dengan membagikan angket *pre-test* perencanaan karir. Peneliti memasuki kelas yang telah diberikan guru BK dan memulai penelitian dengan memperkenalkan diri dan tujuan dari kehadiran peneliti kepada siswa. Selanjutnya peneliti membagikan angket, sebelum siswa mengisi angket perencanaan karir peneliti membacakan petunjuk pengisian angket perencanaan karir dan memberikan penjelasan kepada siswa yang kurang mengerti dengan petunjuk pengisian angket perencanaan karir. Siswa mengisi angket perencanaan karir dengan tenang, tidak terburu-buru dan bertanya ketika ada yang kurang dipahami didalam angket perencanaan karir tersebut. Sebelum mengumpulkan kembali angket perencanaan karir yang telah diberikan, peneliti meminta kepada siswa untuk melihat kembali data diri dan jawaban yang telah diisi pada angket perencanaan karir.
- b. Peneliti memberikan *treatment I* pada tanggal 03 Februari 2024 peneliti memasuki kelas dan dimulai dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk memulai *treatment I*. peneliti memberikan materi berupa layanan informasi dengan judul “mengetahui bakat dan minat” dengan tujuan siswa mampu untuk mengetahui bakat minat dan potensi diri dan mengetahui apa hubungan antara bakat minat dan perencanaan karir dalam merencanakan karir masa depan. Pada tahap awal siswa ditanyai satu persatu tentang bakat dan minat, apakah siswa sudah mengetahui apa itu bakat dan minat dan apakah siswa sudah mengaplikasikan bakat minat dalam merencanakan

karir masa depan. Selanjutnya peneliti menjelaskan topik tentang mengenal bakat minat kepada peserta didik. Kemudian peneliti memberikan treatment media permainan ular tangga, dengan cara memutar *spinning clock*, ketika sudah mendapatkan angkat, pemain maju menggunakan pion yang telah dimodifikasi dan mengambil kartu informasi perencanaan karir yang sesuai dengan warna kotak pada papan ular tangga. Pemain membacakan informasi yang didapat kepada teman-teman dan informan mencatat informasi tersebut. Setelah permainan selesai, peneliti menjelaskan kembali topik layanan informasi yang telah disampaikan sebelumnya. Tahap terakhir, peneliti bertanya secara acak kepada peserta didik tentang topik yang telah disampaikan oleh peneliti terkait bakat minat. Peneliti mengakhiri *treatment I* dengan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa.

- c. Peneliti memberikan *treatment II* pada tanggal 05 Februari 2024 peneliti memasuki kelas dan dimulai dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk memulai *treatment II*. Sebelum peneliti melanjutkan materi, peneliti menanyakan sedikit tentang topik kemarin, tujuannya untuk *refresh* kembali materi yang telah disampaikan. Peneliti memberikan materi berupa layanan informasi dengan judul “minat karir” dengan tujuan agar peserta didik menerima dan dapat mengembangkan keunikan diri sebagai kelebihan diri, mampu memahami pribadi yang ada pada tiap diri siswa. Pada tahap ini sudah ada perubahan pengetahuan siswa tentang minat karir yang sesuai dengan kemampuan masing-masing dan mulai mencocokkan karir

sesuai dengan minat bakat dan potensi diri. Selanjutnya peneliti menjelaskan topik tentang minat karir kepada peserta didik. Kemudian peneliti kembali memberikan *treatment* media permainan ular tangga, dengan cara memutar *spinning clock*, ketika sudah mendapatkan angka, pemain maju menggunakan pion yang telah dimodifikasi dan mengambil kartu informasi perencanaan karir yang sesuai dengan warna kotak pada papan ular tangga. Pemain membacakan informasi yang didapat kepada teman-teman dan informan mencatat informasi tersebut. Setelah permainan selesai, peneliti menjelaskan kembali topik layanan informasi yang telah disampaikan sebelumnya. Tahap terakhir, peneliti bertanya secara acak kepada peserta didik tentang topik yang telah disampaikan oleh peneliti terkait minat karir. Peneliti mengakhiri *treatment* II dengan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa.

- d. Peneliti memberikan *treatment* III pada tanggal 06 Februari 2024 peneliti memasuki kelas dan dimulai dengan menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk memulai *treatment* III. Sebelum peneliti melanjutkan materi, peneliti menanyakan kembali topik yang telah peneliti sampaikan kemarin, tujuannya untuk *refresh* kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Peneliti memberikan materi berupa layanan informasi dengan judul “perencanaan karir setelah lulus SMA/SMK” dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui pekerjaan berdasarkan minat dan kemampuan diri dan paham akan pentingnya memilih karir yang sesuai dengan kemampuan diri. Pada tahap ini siswa sudah mampu meningkatkan perencanaan karirnya

masing-masing dan siswa ingin melakukan perubahan dalam merencanakan karir untuk masa depan. Selanjutnya peneliti menjelaskan topik tentang perencanaan karir setelah lulus SMA/SMK kepada peserta didik. Kemudian peneliti kembali memberikan treatment media permainan ular tangga, dengan cara memutar *spinning clock*, ketika sudah mendapatkan angkut, pemain maju menggunakan pion yang telah dimodifikasi dan mengambil kartu informasi perencanaan karir yang sesuai dengan warna kotak pada papan ular tangga. Pemain membacakan informasi yang didapat kepada teman-teman dan informan mencatat informasi tersebut. Setelah permainan selesai, peneliti menjelaskan kembali topik layanan informasi yang telah disampaikan sebelumnya. Tahap terakhir, peneliti bertanya secara acak kepada peserta didik tentang topik yang telah disampaikan oleh peneliti terkait perencanaan karir setelah lulus SMA/SMK. Peneliti mengakhiri *treatment* III dengan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa.

- e. Tahap akhir penelitian dilakukan pada tanggal 07 Februari 2024 setelah melalui tiga kali *treatment*, maka peneliti melakukan pengukuran terakhir (*post-test*). Adapun tujuan pemberian atau pelaksanaan *post-test* yaitu untuk membantu peserta didik mengukur tingkat perencanaan karir siswa setelah mengikuti kegiatan *treatment* dengan menggunakan media ular tangga. Pelaksanaan *post-test* ini mengarahkan siswa untuk mengisi lembar jawaban angket perencanaan karir dengan menjelaskan secara rinci mengenai langkah-langkah pengisian. Peneliti memasuki kelas dan memulai penelitian dengan menjelaskan tentang angket *post-test* perencanaan karir.

Selanjutnya peneliti membagikan angket *post-test* perencanaan karir, sebelum siswa mengisi angket perencanaan karir peneliti membacakan petunjuk pengisian angket perencanaan karir. Siswa mengisi angket perencanaan karir dengan tenang. Sebelum mengumpulkan kembali angket perencanaan karir yang telah diberikan, peneliti meminta kepada siswa untuk melihat kembali data diri dan jawaban yang telah diisi pada angket perencanaan karir

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di MAS Darul Ulum Banda Aceh dengan cara eksperimen. Peneliti melakukan pengukuran awal dengan cara menyebarkan angket yang kemudian diisi oleh siswa yang disebut dengan *pre-test*. Kemudian peneliti memberikan *treatment* kepada siswa sebanyak tiga kali *treatment*. Adapun rincian secara umum *treatment* yang dilakukan peneliti adalah dengan memberikan layanan informasi menggunakan media ular tangga kepada sampel penelitian berdasarkan hasil skor *pre-test* siswa yang memperoleh skor rendah. Berikut langkah-langkah pemberian penelitian eksperimen yang peneliti lakukan untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh.

2. Pengolahan Data

Mengelola data yaitu pengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang

diajukan. Sebelum dilakukan analisis data maka dilakukan pengujian prasyarat penelitian berupa analisis parametris.

a. Pre-test

Pre-test dilaksanakan pada hari jumat tanggal 02 Februari 2024 yang diawali dengan pemberian angket perencanaan karir kepada siswa kelas XII IPS 2 MAS Darul Ulum Banda Aceh yang terdiri dari 33 siswa. Perencanaan karir siswa dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pengelompokan ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1
Kategori Perencanaan Karir Siswa

Batas nilai	Kategori
Rendah	$X < 64$
Sedang	$64 \leq X < 78$
Tinggi	$X \geq 78$

Keterangan:

Rendah : $X < M - 1SD$ M : 71 M - 1SD : 64
 Sedang : $M - 1SD \leq X < M + 1SD$ SD : 7 M + 1SD : 78
 Tinggi : $M + 1SD \leq X$

Penentuan kategori pada tabel 4.1 di atas menggunakan rumus AVERAGE untuk menentukan Mean (rata-rata) dari skor semua siswa adalah 71 selanjutnya menggunakan rumus STDEV menentukan SD (standar deviasi) dari semua skor siswa sebesar 13, jadi $M - 1SD = 71 - 7 = 64$ dan $M + 1SD = 71 + 7 = 78$

Kesimpulannya menyatakan X (skor siswa) < 64 berada pada kategori rendah, yang artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai < 64 maka siswa tersebut tergolong kategori perencanaan karir rendah. Selanjutnya batas

nilai $64 < X < 78$ maka tergolong kategori perencanaan karir sedang, artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai antara 64-78 maka siswa tersebut tergolong pada kategori perencanaan karir sedang. Dan terakhir batas nilai $X > 78$ maka siswa tersebut tergolong pada kategori perencanaan karir tinggi.

Berdasarkan hasil *pre-test* setiap siswa telah memperoleh skor masing-masing berdasarkan alternatif jawaban yang telah dipilih oleh siswa sehingga menduduki kategori tertentu sesuai dengan skor yang diperoleh. Berdasarkan kategori tersebut maka berikut hasil skor *pre-test* siswa sebelum pemberian *treatment* terdapat pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2
Skor Pre-test Perencanaan Karir Siswa

No	Responden	Skor	Kategori
1	MMAK	80	Tinggi
2	H	73	Sedang
3	U	78	Tinggi
4	HAF	69	Sedang
5	SM	73	Sedang
6	AAA	68	Sedang
7	KF	66	Sedang
8	AN	65	Sedang
9	KHR	65	Sedang
10	HT	63	Rendah
11	PS	67	Sedang
12	GZ	74	Sedang
13	DS	68	Sedang
14	RA	65	Sedang
15	SS	63	Rendah
16	AM	63	Rendah
17	AHF	66	Sedang
18	BS	63	Rendah
19	NP	63	Rendah
20	SSQ	72	Sedang
21	IN	82	Tinggi
22	QA	67	Sedang
23	TSH	76	Sedang

24	SA	77	Sedang
25	SW	70	Sedang
26	FDK	68	Sedang
27	SPM	82	Tinggi
28	PCF	68	Sedang
29	RS	68	Sedang
30	AU	82	Tinggi
31	F	68	Sedang
32	MS	88	Tinggi
33	EZ	68	Sedang

Tabel di atas menunjukkan peserta didik akan diberikan *treatment* berupa layanan informasi dengan menggunakan media permainan ular tangga. Untuk melihat persentase kategori perencanaan karir siswa maka dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{f \text{ (skor yang dicapai)}}{N \text{ (untuk jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus tersebut maka tingkat perencanaan karir siswa dapat dikelompokkan berdasarkan kategori sesuai dengan persentase masing-masing. Adapun pengelompokkan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Persentase Perencanaan Karir Siswa

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	5	15%
2	Sedang	22	67%
3	Tinggi	6	18%
Jumlah		33	100%

Berdasarkan hasil persentase di atas dan kategori perencanaan karir siswa yang menunjukkan bahwa perencanaan karir siswa di kelas XII IPS 2 di MAs Darul

Ulum Banda Aceh secara keseluruhan ada 5 siswa berada kategori rendah dengan persentase 15%, 22 siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 67% dan 6 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 18%.

b. Hasil Treatment

1) Treatment I

Treatment I dilakukan pada tanggal 03 Februari 2024, peneliti memberikan materi berupa layanan informasi dengan judul “menenal bakat dan minat” dengan tujuan siswa mampu untuk menenal bakat minat dan potensi diri dan mengetahui apa hubungan antara bakat minat dan perencanaan karir dalam merencanakan karir masa depan.

Pada tahap awal siswa ditanyai satu persatu tentang bakat dan minat, apakah siswa sudah mengetahui apa itu bakat dan minat dan apakah siswa sudah mengaplikasikan bakat minat dalam merencanakan karir masa depan. Selanjutnya peneliti menjelaskan topik tentang menenal bakat minat kepada peserta didik. Kemudian peneliti memberikan *treatment* media ular tangga, dengan cara memutar *spinning clock* maju menggunakan pion yang telah dimodifikasi dan mengambil kartu informasi perencanaan karir. Tahap terakhir, peneliti bertanya secara acak kepada peserta didik tentang topik yang telah disampaikan oleh peneliti terkait bakat minat. Hasil yang diperoleh setelah melakukan *treatment I* yaitu siswa lebih mengetahui tentang bakat minta, apa saja yang termasuk bakat dan apa saja yang termasuk minta. Siswa sudah dapat menentukan apa bakat dan minat diri. Selain itu

juga siswa memberikan respon yang positif terhadap permainan ular tangga karena dianggap mudah untuk dimainkan dan menyenangkan⁷⁶

2) *Treatment II*

Treatment kedua dilaksanakan pada tanggal 05 Februari 2024 dengan tema “minat karir” dengan tujuan agar peserta didik menerima dan dapat mengembangkan keunikan diri sebagai kelebihan diri, mampu memahami pribadi yang ada pada tiap diri siswa. Pada tahap ini sudah ada perubahan pengetahuan siswa tentang bakat dan minat yang sesuai dengan kemampuan masing-masing dan mulai mencocokkan karir sesuai dengan minat bakat dan potensi diri. Pada *treatment* ini peneliti kembali memberikan permainan ular tangga dengan cara memutar *spinning clock* maju menggunakan pion yang telah dimodifikasi dan mengambil kartu informasi perencanaan karir. Hasil yang diperoleh setelah melakukan *treatment* siswa dapat mengetahui minat diri pada masing-masing individu dan sudah mulai mencari tujuan karir untuk masa depan. Siswa sudah tahu ingin masuk ke universitas mana dan jurusan apa yang akan dituju.⁷⁷

3) *Treatment III*

Treatment ketiga pada tanggal 06 Februari 2024 pemberian tema “perencanaan karir setelah lulus SMA/SMK” dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui pekerjaan berdasarkan minat dan kemampuan diri dan paham akan pentingnya memilih karir yang sesuai dengan kemampuan diri. Kemudian peneliti

⁷⁶ Berdasarkan penelitian *Treatment I* pada tanggal 03 Februari 2024

⁷⁷ Berdasarkan penelitian *Treatment II* pada tanggal 05 Februari 2024

kembali memberikan treatment permainan ular tangga dengan cara memutar *spinning clock* maju menggunakan pion yang telah dimodifikasi dan mengambil kartu informasi perencanaan karir.

Pada tahap akhir, peneliti memberikan penjelasan lebih lanjut tentang jenjang pendidikan apa yang tersedia setelah lulus SMA/SMK. Hasil yang diperoleh dari *treatment* ketiga ini adalah siswa dapat meningkatkan perencanaan karirnya masing-masing dan siswa ingin melakukan perubahan dalam merencanakan karir untuk masa depan. Siswa sudah mampu menentukan karir yang akan diambil dan menyiapkan karir untuk masa depan dan sudah dapat meningkatkan perencanaan karirnya, siswa ingin menyusun perencanaan karirnya sebaik mungkin.⁷⁸

4) *Post-test*

Setelah melalui tiga kali *treatment*, maka peneliti melakukan pengukuran terakhir (*post-test*). *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2024. Adapun tujuan pemberian atau pelaksanaan *post-test* yaitu untuk membantu peserta didik mengukur tingkat perencanaan karir siswa setelah mengikuti kegiatan *treatment* dengan menggunakan media ular tangga. Pelaksanaan *post-test* ini mengarahkan siswa untuk mengisi lembar jawaban angket perencanaan karir dengan menjelaskan secara rinci mengenai langkah-langkah pengisian. Adapun data hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut

⁷⁸ Berdasarkan penelitian *Treatment III* pada tanggal 06 Februari 2024

Tabel 4.4
Skor Post-test Siswa

No	Responden	Post-test	Kategori
1	MMAK	82	Tinggi
2	H	94	Tinggi
3	U	94	Tinggi
4	HAF	94	Tinggi
5	SM	89	Tinggi
6	AAA	82	Tinggi
7	KF	82	Tinggi
8	AN	84	Tinggi
9	KHR	72	Sedang
10	HT	79	Tinggi
11	PS	82	Tinggi
12	GZ	82	Tinggi
13	DS	80	Tinggi
14	RA	75	Sedang
15	SS	83	Tinggi
16	AM	82	Tinggi
17	AHF	72	Sedang
18	BS	74	Sedang
19	NP	77	Sedang
20	SSQ	81	Tinggi
21	IN	88	Tinggi
22	QA	86	Tinggi
23	TSH	80	Tinggi
24	SA	80	Tinggi
25	SW	72	Sedang
26	FDK	79	Tinggi
27	ASPMR ANI	85	Tinggi
28	PCF	93	Tinggi
29	RS	82	Tinggi
30	AU	88	Tinggi
31	F	86	Tinggi
32	MS	82	Tinggi
33	EZ	83	Tinggi

Hasil post test menunjukkan terdapat perubahan skor perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah memperoleh *treatment* media permainan ular tangga. Artinya peserta didik mengalami peningkatan perencanaan karir secara signifikan

berdasarkan hasil pengolahan data. Lebih jelasnya perbandingan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Data Pre-test dan post-test Perencanaan Karir Siswa

No	Responden	Pre-test	Post-test	Selisih
1	MMAK	80	82	4
2	H	73	94	36
3	U	77	94	29
4	HAF	69	94	44
5	SM	73	89	29
6	AAA	68	82	25
7	KF	66	82	28
8	AN	65	84	33
9	KHR	65	72	11
10	HT	63	79	26
11	PS	67	82	27
12	GZ	74	82	15
13	DS	68	80	21
14	RA	65	75	17
15	SS	63	83	33
16	AM	63	82	32
17	AHF	66	72	10
18	BS	63	74	18
19	NP	63	77	22
20	SSQ	72	81	16
21	IN	82	88	6
22	QA	67	86	34
23	TSH	76	80	8
24	SA	77	80	6
25	SW	70	72	2
26	FDK	68	79	19
27	SPM	82	85	3
28	PCF	68	93	43
29	RS	68	82	25
30	AU	82	88	6
31	F	68	86	33
32	MS	88	82	6
33	EZ	68	83	27
		4112	4799	703

Berdasarkan tabel 4.5 menggambarkan hasil *pre-test* dan *post-test* perencanaan karir siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Pada hasil *pre-test* siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan skor perencanaan karir meningkat, terlihat pada tabel diatas siswa mengalami peningkatan dari skor rendah ke tinggi dan dari skor sedang ke tinggi.

Meningkatkan perencanaan karir siswa didukung dengan informasi yang didapat siswa yang sebelumnya hanya mengetahui tentang karir tetapi setelah dilakukan *treatment* siswa sudah paham bagaimana cara merencanakan karir, siswa paham tahap-tahapan menyusun perencanaan karir berdasarkan kemampuan yang dimilikinya.

Selain dapat dilihat berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, efektivitas media permainan ular tangga juga dapat dilihat dari hasil pengamatan peserta didik yang mengalami perubahan pada setiap aspeknya, secara umum peserta didik menunjukkan peningkatan perencanaan karir peserta didik secara optimal. Peningkatan ini didukung dengan adanya peningkatan pada penerimaan informasi dan pemahaman tentang perencanaan karir dan bagaimana tahapan-tahapan dalam merencanakan karir.

Mengetahui perubahan perencanaan karir siswa yang terjadi pada peserta didik adalah dengan membandingkan skor perencanaan karir peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan media permainan ular tangga terhadap peserta didik kelas XII IPS 2 di MAs Darul Ulum Banda Aceh. Perubahan yang di maksud adalah meningkatnya skor perencanaan karir peserta didik dengan

pemberian informasi melalui media permainan ular tangga. Lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test Perencanaan Karir Siswa

No	Kategori	Pre-test		Post-test	
		F	%	F	%
1	Tinggi	6	18	27	82
2	Sedang	22	67	6	18
3	Rendah	5	15	0	0
Jumlah		33	100	33	100

Tabel 4.7 menunjukkan hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* perencanaan karir siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil *post-test* menunjukkan siswa yang kategori nilai rendah mengalami peningkatan menjadi kategori sedang, dan siswa yang kategori sedang mengalami peningkatannya menjadi kategori tinggi.

c. Uji Normalitas

Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal, maka terlebih dahulu diuji normalitas. Normal dan tidaknya data sebuah penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan jika $\text{sig} > 0,05$ maka disebut data berdistribusi normal. Sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka disebut data tidak berdistribusi normal.⁷⁹ Untuk membuktikan normalitas data maka dilakukan pengujian dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26, selesai

⁷⁹ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h. 55.

pengujian normalitas data dilakukan dengan demikian memperoleh hasil seperti pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.91127416
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.104
	Negative	-.068
Test Statistic		.104
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c, d}

Berdasarkan hasil pada tabel 4.8 diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* data perencanaan karir siswa adalah 0,200 Lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data perencanaan karir siswa dengan media permainan ular tangga melalui layanan informasi berdistribusi normal.

d. Uji-T

Uji-t digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel. Dua sampel yang dimaksud adalah yang saama namun mempunyai dua data yaitu perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah *treatment*. Untuk melihat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	124.61	33	11.388	1.982
	Post Test	145.42	33	10.542	1.835

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 124.61, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 145.42 artinya rata-rata *post-test* lebih tinggi dari rata-rata *pre-test*. Melihat skor *post-test* lebih tinggi dari skor *pre-test* dapat dikatakan terjadi peningkatan pada perencanaan karir siswa setelah memperoleh media permainan ular tangga melalui layanan informasi. Adapun uji-t berpasangan *pre-test* dan *post-test*

Tabel 4.9
Uji-T Berpasangan *Pret-test* dan *Post-test* Perencanaan Karir

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			Std. Error Mean				
Mean	Std. Deviation	Lower	Upper						
Pair 1	PreTest - Post Test	-20.818	12.611	-25.290	-16.347	2.195	9.483	32	.000

Tabel di atas menunjukkan perolehan dari t_{hitung} sebesar 9.483 dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 33-1 = 32$, maka dapat diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1.694. hasil paired samples test maka dapat dibandingkan: $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan

ular tangga melalui layanan informasi dapat meningkatkan perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh.

3) Interpretasi Data

Dari hasil pengolahan data berupa nilai uji-t menunjukkan bahwa nilai mean 20.818, t_{hitung} sebesar 9.483 dan ketentuan t_{tabel} 1.694 maka kesimpulannya H_a diterima dan H_o ditolak. H_a diterima artinya terdapat perbedaan skor antara pre-test dan post-test saat diberikan treatment. Hasil peningkatan perencanaan karir siswa dengan hipotesis:

H_a : Ada perbedaan perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah digunakan media permainan ular tangga di MAS Darul Ulum Banda Aceh

H_o : Tidak ada perbedaan perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah digunakan media permainan ular tangga di MAS Darul Ulum Banda Aceh

Nilai t sebesar 9.483 dengan signifikan $0,00 < 0,05$ jadi H_o ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat peningkatan perencanaan karir siswa antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* yang memperoleh dampak positif terhadap siswa, sehingga tingkat perencanaan karir siswa yang awalnya memperoleh skor kategori rendah menjadi skor kategori sedang dan tinggi setelah mendapatkan *treatment*. Keterangan di atas menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media permainan ular tangga melalui layanan informasi dapat meningkatkan perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh.

1) Uji N-Gain

Gain adalah selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Untuk menunjukkan kualitas peningkatan perencanaan karir siswa digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. N-gain (*normalized gain*) digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran.⁸⁰ Perhitungan nilai dari perolehan skor dilakukan dengan rumus berikut:

Tabel 4.10
Rumus N-Gain Score

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Nilai N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*.

Tabel 4.11
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Sangat Efektif

Perubahan nilai antara *pre-test* dan *post-test* diukur melalui indeks gain. Indeks gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan perencanaan karir menggunakan media ular tangga melalui layanan informasi. Peningkatan

⁸⁰ Rostina Sundayana, *Stastika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 151

perencanaan karir menggunakan media ular tangga melalui layanan informasi dapat dicari dengan menghitung indeks gain adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Nilai N-Gain *Pre-test* dan *Post-test* untuk meningkatkan perencanaan karir siswa

Descriptives							
	Kelas			Statistic	Std. Error		
NGain_Persen	IPS 2	Mean			62.6207	3.44823	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		55.5969		
			Upper Bound		69.6445		
		5% Trimmed Mean			64.7301		
		Median			65.6250		
		Variance			392.379		
		Std. Deviation			19.80856		
		Minimum			.00		
		Maximum			83.33		
		Range			83.33		
		Interquartile Range			22.02		
		Skewness			-1.617		.409
		Kurtosis			2.931		.798

Berdasarkan deskripsi data tabel diatas menunjukkan, nilai- rata-rata tes meningkat pada responden. Dapat dilihat bahwa hasil rata-rata N-Gain adalah sebesar 62,6207 atau 62,6% termasuk dalam kategori cukup efektif berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain, persentase katagori efektivitas 56-75 tafsiran cukup efektif. Dapat disimpulkan setelah diberikan layanan informasi dengan menggunakan permainan ular tangga terdapat peningkatan terhadap perencanaan karir siswa.

C. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi

Perencanaan karir melalui layanan informasi menggunakan media permainan ular tangga berdasarkan hasil data yang dihimpun melalui penyebaran angket dan memberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media permainan ular tangga melalui layanan informasi kepada siswa yang tingkat perencanaan karir pada kategori rendah, peneliti telah menentukan populasi penelitian terlebih dahulu berdasarkan pengamatan penanganan kasus guru BK, dan sesuai hasil dari *pre-test*. Maka didapati siswa kelas XII IPS 2 yang berjumlah 33 siswa.

Hasil data menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,00 < 0,05$ atau nilai t_{hitung} sebesar $9,483 > t_{tabel} 1,694$ dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 33-1 = 32$, maka dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir siswa adanya perubahan sebelum dan sesudah diberikan permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir siswa dan sebelumnya mengalami perencanaan karir rendah menjadi perencanaan karir tinggi.

Siswa yang berada pada kategori rendah berjumlah 5 orang. Siswa akan diberikan *treatment* oleh peneliti sebanyak 3 kali pertemuan. *Treatment* yang diberikan peneliti menggunakan media permainan ular tangga melalui layanan informasi untuk meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XII IPS 2 di MAs Darul Ulum Banda Aceh. Berdasarkan penyajian data hasil penelitian, peneliti menyimpulkan media permainan ular tangga melalui layanan informasi berpengaruh terhadap perencanaan karir siswa.

Dilihat dari persentase perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dimana pada saat *pre-test* (sebelum adanya perlakuan) terdapat siswa 5 dengan kategori rendah dengan persentase 15%. Mengalami perubahan meningkat pada saat *post-test* (setelah diberikan perlakuan) sehingga terdapat 27 siswa yang berkategori tinggi dengan persentase 82%, dan sebanyak 6 siswa yang kategori sedang dengan persentase 18%. Maka dapat dikatakan penelitian berpengaruh untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Hasil penelitian didukung oleh Nugraheni dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa memaparkan bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga terdapat pengaruh terhadap perencanaan karir siswa, menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan perencanaan karir siswa.

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian, perencanaan karir siswa sudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan perencanaan karir siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dengan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa skor *post-test* lebih tinggi dari skor *pre-test* sehingga terjadi peningkatan perencanaan karir siswa rendah menjadi skor yang tinggi.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di MAS Darul Ulum Banda Aceh, menghasilkan kesimpulan bahwa perencanaan karir siswa menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan dengan nilai rata-rata *post-test* 145.42 lebih tinggi dari nilai rata-rata *pre-test* 124.61.

Berdasarkan analisis *paired samples test* dapat diketahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menghasilkan kesimpulan bahwa hasil dari pengolahan data berupa nilai uji-t menunjukkan bahwa nilai mean 20.818, t_{hitung} sebesar 9.483 dan ketentuan t_{tabel} 1.694 maka kesimpulannya H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dikatakan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa.

Skor rata-rata gain sebesar 0,60 dan rata-rata N-gain yaitu sebesar 62,6207 atau 62,6% termasuk dalam kategori cukup efektif berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain, persentase katagori efektivitas 56-75 tafsiran cukup efektif. Dapat disimpulkan setelah diberikan layanan informasi dengan menggunakan permainan ular tangga terdapat peningkatan terhadap perencanaan karir siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan agar menyadari pentingnya perencanaan karir dan terus dapat mengasah bakat minat dan potensi diri untuk menentukan karir di masa depan.

2. Bagi guru bimbingan dan konseling

Pemberian layanan informasi perencanaan karir dengan permainan ular tangga dapat menjadi rujukan bagi guru bimbingan dan konseling dalam penggunaan dalam pemberian layanan. Penggunaan media permainan ular tangga selain kreatif dan inovatif, penggunaan media ular tangga dalam memberikan informasi perencanaan karir memberikan suasana menyenangkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian serupa, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti dalam menambahkan ilmu pengetahuan tentang informasi menggunakan media permainan ular tangga terhadap perencanaan karir siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Lintang Anjarika. (2020) *Program Bimbingan karir Berdasarkan Pendekatan Trait and Factor Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Peserta Didik Studi Deskriptif Terhadap Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019*, dalam jurnal *perpustakaan.upi.edu*.
- Afandi, R. (2015) *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar*. (Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop), 1(1).
- Apriansyah, S. (2014) *Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Perencanaan Karir*. (Psikopedagogia, Universitas Ahmad Dahlan, 3(2).
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basrowi, Suwandi. (2008) *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basyiruddin Usman, Asnawir. (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, Juni.
- Catono, Randi. (2013) *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Panjaitan. (2017). "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia". *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1): 209.
- Dillard, J. M. (1985). "Lifelong Career Planning. Ohio: A Bell & Howell Company Columbus.Lahope, Engelhart. 1988. *Rencana Karier Dikaitkan Dengan Konsep Diri Dan Informasi Karier*". Tesis. Bandung. PPS: FPS FKIP (tidak diterbitkan).
- Fadilah Helmi dkk. (2022) *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMK Tunas Pelita Binjai*, *Jurnal Psikopedagogia*, Vol. 8, No. 1 Juli.
- Furqon. (2009). *Statistik Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Husein, Umar, (2007). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Irfan, Jarkawi, Eka Sri Handayani. (2020) *Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan karir* *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi* Volume 3, Nomor 2, e-ISSN 2623-033X, p-ISSN 2623-034, <http://ejurnal.ujj.ac.id/index.php/CONS>
- Istarani. (2014) *58 Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada.
- Iva Rifa. (2012) *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Yogyakarta: Falshbooks.
- Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. (2021) *Pelaksanaan Layanan Informasi Oleh Guru BK Di SMA Negeri Kota Banda Aceh*, Vol 6 Nomor 1.
- Maslikhah dkk. (2019) *Implementasi Teori Donald E Super Pada Program Layanan Bk Karir di SMK* (*Jurnal Ilmu dan Budaya*, Vol .41, No. 64).
- Margono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Melsi, A. (2015). "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016". Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Minto. (2013) *Psikologi Industri*. Jakarta Barat: Akademia Pertama.
- Mugiarso, Heru. (2006) *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UPT UNNES Pres.
- Muhammad Syarif, Yulie, Luhur Wicaksono. (2020) *Kesulitan Perencanaan Karir Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri I Siantan*, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/download/48457/75676590123>
- Mohammad Thoyeb Manrihu. (1992) *Pengantar Bimbingan Dan Konseling Karier*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandir. (1996) *Program Bimbingan Karir Di Sekolah*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral, (Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik).
- Nawawi, Handari. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Naziratul Husna. (2023) *Penerapan Media Spinning Wheel Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas IX di MTsN 2 Aceh Besar*.

- Nenden Nurrohmah, (2013) *Program Bimbingan Karir Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik*. (Universitas Pendidikan Indonesia: epository.upi.edu), Dikutip dari Capuzzi dan Stuffer. *Career Counselling (Foundation, Prespectives and Application)*, (USA: Person Education, Inc.
- Nugraheni, D. A. (2019). “*Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa*” (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang: 2019: 68-69
- Kusri, A. M. (2016) *Pengaruh Layanan Informasi Peminatan terhadap Kemantapan Pilihan Sekolah Lanjutan*. Jurnal Psikologi, Pendidikan, & Konseling. 2(1).
- Lailly Nurillah, S. A. (2017) *Program Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Mahasiswa*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurrohmah, Nenden. (2006). “*Program bimbingan karir berbantuan komputer untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir peserta didik*”. Universitas Pendidikan Indonesia: epository.upi.edu, 2013. Dikutip dari Capuzzi dan Stuffer. *Career Counselling (Foundation, Prespectives and Application)*. USA: Person Education, Inc: 178
- Oemar, Hamalik. (1989). *Media Pendidikan* Bandung: Citra Aditya, 1989.
- Pramesti, W. Atik dkk. (2017) *Terapi Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Keperawatan Muhammadiyah.
- Pramita, Agustini. (2017) “*Pengembangan media permainan ular tangga pada materi senyawa hidrokarbon kelas XI SMA untuk meningkatkan pemahaman konsep*”. Journal of Chemical Education. 5 (2): 338
- Prayitno, Eman Amti. (2004) *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. (2012) *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Padang: FIP UNP.
- Prihantoro, S. (2007). “*Program Bimbingan untuk Mengembangkan Kemampuan Perencanaan Karier Remaja: Studi terhadap siswa kelas X SMA Negeri 2 Majalengka Tahun Ajaran 2005/2006*”. Jurusan PPB FIP UPI Bandung: Skripsi (Tidak diterbitkan).
- Randi Catono. (2013) *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ratnaningsih. N. N. (2014). “*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo*”. Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Ratu Fakhriyah Azzahra dkk. (2021) “*Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa*” (Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar p-ISSN: 2086-1362, e-ISSN: 2623-2685.) Vol. 13, No. 02 (Juli - Desember).
- Ria Hayati. (2023) *Implementasi Pendidikan Karakter Cerdas Format Klasikal (PKC-KA) Dalam Layanan Informasi*, (Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 9, No. 1. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/download/6739/2971>)
- Rosiani, B. F, Nugraha, A. (2021) “*Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta*”. In Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan Vol. 1, August:1852
- Said.A dan Andi. B. (2015) *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada media Group.
- Satrianawati. (2018) *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Seruni, Fauzi Mulyatna. (2019) *PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga*, Volume 3, Nomor 1, p-ISSN: 2614-5251 e-ISSN: 2614-526X Jurnal Pengabdian masyarakat.
- Sharf, R.S. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. California: Brook/Cole Publisher Company.
- Sofia Pilosusan, A Muri Yusuf, Afdal Afdal. (2021) *Konsep Dasar Career Exploration dalam Perspektif Teori Holland*, Universitas Negeri Padang, Indonesian Journal of School Counseling, ISSN: 2548-3234| ISSN (Electronic): 2548-3226.
- Soni Saputra, (2019) *Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI IPA 1 MAN 2 Bandar Lampung*, Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
- Sitompul, Lenia. (2018) *Meningkatkan Pemahaman Perencanaan Karir Melalui Layanan Bimbingan Karir Di Sekolah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 1*, (Vol.15 No.3, Desember 2018 p-ISSN: 1693-7732, e-ISSN: 2502-7247) <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tabularasa>
- Sri Mulyani. (2013) *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2013). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2007). *Bimbingan Karir di Sekolah-Sekolah*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sukardi. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Syofian Siregar. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Winkel, Sri Hastuti. (2006). *Bimbingan dan Konseling Di Instuti Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiratna Sujarweni, V. (2015) *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Yuli Nurmalasari, Rizki Erdiantoro. (2020) “*Perencanaan dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier*”, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Negeri Malang, (jurnal Vol. 4, No. 1), DOI: 10.22460/q.v2i1p21-30.642.
- Yulita Sosang Salombe. (2021) *Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1.
- Yumarlin MZ. (2013) “*Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran SAINS Sekolah Dasar*”, Jurnal Teknik VOL.3 NO.1 April.
- Zuhriyah, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. Attadrib: (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(2). A R - R A N I R Y

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-13777/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2022

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan
 - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di lingkungan Depag
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 22 September 2022
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :
- PERTAMA** :
- Menunjuk saudara :
- | | |
|----------------|----------------------------|
| Elviana, M. Si | Sebagai Pembimbing Pertama |
| Muslima, M. Ed | Sebagai Pembimbing Kedua |
- Untuk Membimbing Skripsi : **جامعة الرانيري**
- Nama : Qaulan Sadida Thaha
- NIM : 180213052
- Program Studi : Bimbingan Konseling
- Dengan Judul Skripsi :
- Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi pada Siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 17 Oktober 2022

an. Rektor
Dekan



Tembusan :

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
- Yang bersangkutan.

Lampiran 2:
Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1470/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala MAS Darul Ulum Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **QAULAN SADIDA THAHA / 180213006**
Semester/Jurusan : XII / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Jeulingke, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi pada Siswa MAS Darul Ulum Banda aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 21 Januari 2024

an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

AR - RANIRY



Berlaku sampai : 23 Februari
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3:
Surat Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
Jalan Mohd. Jam No. 29 Telp 6300597 Fax. 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242
Website : kemenagbna.web.id

Nomor : B - 504 /Kk.01.07/4/TL.00/01/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

24 Januari 2024

Yth, Kepala MAS Darul Ulum
Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, nomor : B-1470/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2024 tanggal 21 Januari 2024, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi, kepada saudara/i :

Nama : **Qaulan Sadida Thaha**
NIM : 180213006
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : XII

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Madrasah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Tidak memberatkan Madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di Madrasah.
5. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh.

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

AR - RANIRY

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh



Kepala,
H. Saiman, S.Pd, M.Ag
NIP. 197001021997031005

Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry;
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan.

Lampiran 4:
Lampiran Surat Telah Selesai Melaksanakan Penelitian



YAYASAN PEMBANGUNAN UMAT ISLAM BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH DARUL ULUM



Jalan Syiah Kuala No. 5, Gampong Keuramat, Kuta Alam, Banda Aceh 23126
Telepon (0651) 33312; Pos-el: masdarululumypui@gmail.com; laman: <https://masdubna.sch.id>

N o m o r : MA.01.94/PP.00.6/122/3/2024
Perihal : **Penelitian An. Qaulan Sadida Thaha**

6 Maret 2024

Kepada Yth.
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
di-
Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat saudara nomor: B-1470/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2024 tanggal 21 Januari 2024, perihal sebagaimana tersebut pada pokok surat, maka dengan ini Kami menyatakan bahwa:

n a m a : **QAULAN SADIDA THAHA**
NIM : 180213006
semester : XII
Jurusan : Pendidikan Konseling
alamat : Desa Jeulingke Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh

telah selesai mengadakan penelitian pada tanggal 2 Februari 2024 untuk bahan penulisan disertasi dengan judul:

"Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Perencanaan Karir melalui Layanan Informasi pada Siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh"

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.



Kepala,

...ani, S.Ag., M.A

197309141999052001

Lampiran 5:
Surat Keterangan Adopsi *Instrument*



YAYASAN PEMBANGUNAN UMAT ISLAM BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH DARUL ULUM

Jalan Syiah Kuala No. 5, Gampong Keuramat, Kuta Alam, Banda Aceh 23126

Telepon (0651) 33312; Pos-el: masdarululumypui@gmail.com; laman: <https://masdubna.sch.id>



SURAT KETERANGAN

MA.01.94/PP.00.6/122-1/3/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Mariani, S.Ag., M.A
NIP : 197309141999052001
jabatan : Kepala Madrasah
instansi : MAS Darul Ulum Banda Aceh
alamat : Jl. Syiah Kuala No.5 Komplek YPUI Banda Aceh

Menerangkan bahwa Media Ular Tangga Berjudul "**Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh**" yang dikembangkan oleh **Qaulan Sadida Thaha, Elviana, S.Ag., M.Si, & Muslima, S.Ag., M.Ed**, Mahasiswa dan Dosen Prodi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh telah digunakan/diadopsi oleh MAS Darul Ulum Banda Aceh sebagai panduan bagi siswa/I dalam bimbingan.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

6 Maret 2024

Kepala,



Mariani, S.Ag., M.A
NIP 197309141999052001

Lampiran 6:
Hasil Judgment Media

HASIL JUDGEMENT MEDIA

Judul Penelitian : Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa Mas Darul Ulum Banda Aceh

Subjek Penelitian : Siswa Kelas XII

Peneliti : Qaulan Sadida Thaha

Ahli Materi : Miftahul Jannah S.Ag, M, Si

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selau ahli materi tentang Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa Mas Darul Ulum Banda Aceh
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek kualitas materi
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ular tangga ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom dalam tabel berikut ini.

Keterangan: **جامعة الرانيري**

4: Baik sekali

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan atas kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Untuk Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan			✓	✓
2	Materi dalam media sesuai dengan RPL			✓	✓
3	Materi dalam media sesuai dengan indikator				✓
4	Penggunaan bahasa dalam materi dalam media mudah diikuti			✓	
5	Penggunaan media dapat dilakukan dengan mudah			✓	✓
6	Media mampu mendorong motivasi belajar siswa				✓
7	Kesesuaian tata letak ular tangga			✓	✓
8	Materi disajikan secara runtut			✓	✓
9	Kesesuaian soal dengan kebutuhan belajar				✓
10	Keefektifan media untuk meningkatkan perencanaan karir				✓
11	Memberikan hasil umpan balik terhadap hasil yang ingin dicapai			✓	
12	Materi didasarkan pada hal-hal nyata yang dibutuhkan siswa			✓	✓

B. Pemberian penilaian dan komentar secara keseluruhan terhadap media ular tangga

NO	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Pada media ular tangga Perlu ditambahkan /dihubungkan dengan layanan Informasi (OK)		Item disesuaikan dengan hasil validitas 45 atau 44.

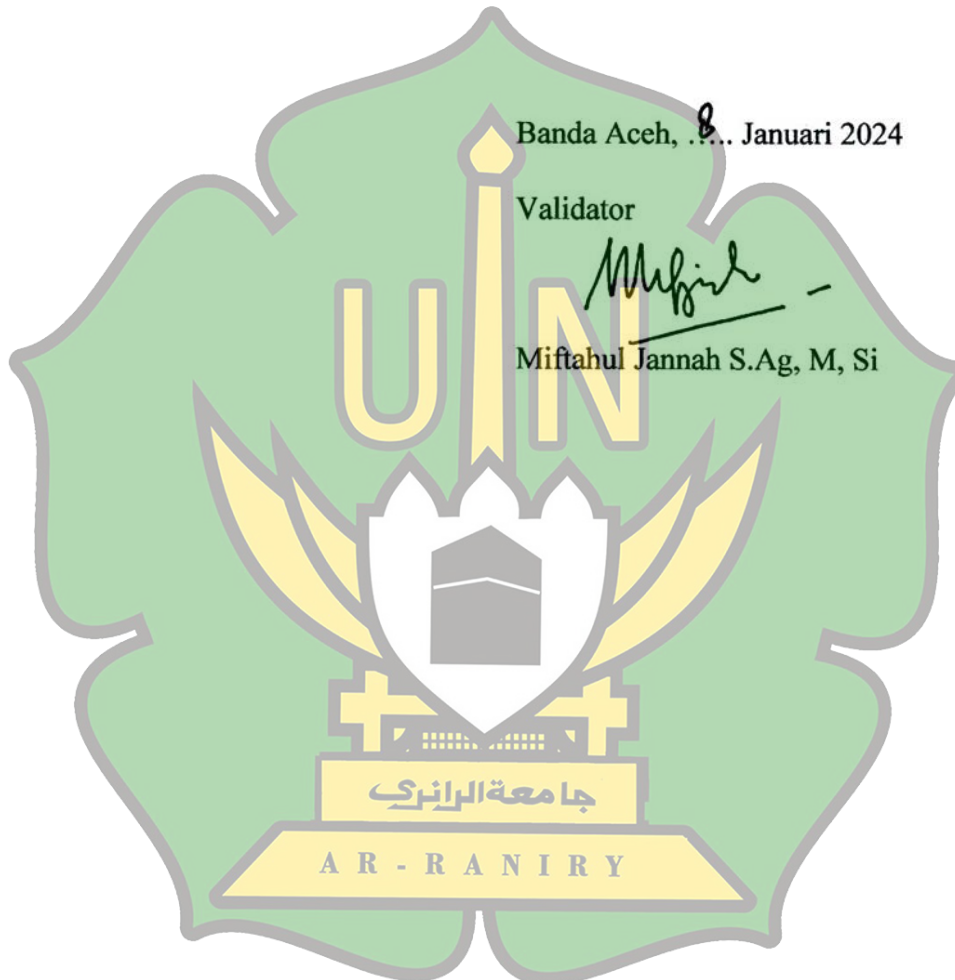
C. Kritik dan Saran

Perlu ditambah Petaunjuk Permainan ular Tangga pada layanan Informasi khususnya Perencanaan Karir jenis Karir.

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu opsi kelayakan tersebut)



HASIL JUDGEMENT MEDIA

Judul Penelitian : Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa Mas Darul Ulum Banda Aceh

Subjek Penelitian : Siswa Kelas XII

Peneliti : Qaulan Sadida Thaha

Ahli Materi : Sri Dasweni, M. Pd

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selau ahli materi tentang Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi Pada Siswa Mas Darul Ulum Banda Aceh
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek kualitas materi
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ular tangga ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom dalam tabel berikut ini.

Keterangan:

4: Baik sekali

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang - RANIRY

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan atas kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Untuk Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan			✓	
2	Materi dalam media sesuai dengan RPL			✓	
3	Materi dalam media sesuai dengan indikator			✓	
4	Penggunaan bahasa dalam materi dalam media mudah diikuti			✓	
5	Penggunaan media dapat dilakukan dengan mudah		✓		
6	Media mampu mendorong motivasi belajar siswa			✓	

7	Kesesuaian tata letak ular tangga			✓
8	Materi disajikan secara runtut		✓	
9	Kesesuaian soal dengan kebutuhan belajar ?			
10	Keefektifan media untuk meningkatkan perencanaan karir			✓
11	Memberikan hasil umpan balik terhadap hasil yang ingin dicapai			✓
12	Materi didasarkan pada hal-hal nyata yang dibutuhkan siswa			✓

B. Pemberian penilaian dan komentar secara keseluruhan terhadap media ular tangga

NO	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Kotak no. 2 dan 7 kotak 5, 6, 11, 10, 9, 13	gambar kurang menarik pilihan sangat gampang menyuruh no 5 gak jelas makna gambarnya (awalnya ada tangga) ada tangga naik ke atas tetapi gambar 10 dan 11 ada ketukan no 13 & no 9 kenapa ularnya malah naik ?	cari gambar yg lebih menarik Kalau perlu ada tulisan "kemangot", "Chaiyoo" cek lagi gambar "yg maknanya sesuai dan bukan penalti" cek lagi tampilan gambar mudah bukan atau tidak ?

C. Kritik dan Saran

- Membuat media untuk pembelajaran tidak hanya mencanok/mengambil gambar kemudian di tempel begitu saja, tapi perhatikan makna gambar, peletakannya, serta daya permainannya ular tangga. jika ada tangga berarti naik → maknanya happy, tetapi ada di media gambar tidak menunjukkan artinya yaitu happy/ senang kemudian jika ada ular, maka turun, tetapi mengapa ada gambar ular yg naik ?
- Harus ada panduan / buku panduan permainannya biar peserta memahami fungsi & tujuan dari penggunaan media

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

- Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran (lingkari salah satu opsi kelayakan tersebut)

AR - RANIRY

Banda Aceh, Januari 2024

Validator



Sri Dasweni, M. Pd

- di bahan yg kamu bagi kelua ada tentang cara memainkan, tetapi itu tidak sesuai dgn keperluan pd pola" sebelumnya, kemudian dipelajari pd paragraf pertama dimainkan dgn dadu, tapi dimodif, maknanya dijelaskan dimodif seperti apa, biar saat membaca langkah" permainan peserta/pembaca/peneliti berikutnya paham.

Lampiran 7:
Angket Perencanaan Karir

Angket Perencanaan Karir

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :
Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan Perencanaan Karir. Bacalah setiap pernyataan tersebut secara seksama.
2. Pilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang tersedia yang paling sesuai dengan diri anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan:
SS: jika keadaan anda saat ini SANGAT SETUJU dengan pernyataan ini
S : jika keadaan anda saat ini SETUJU dengan pernyataan ini
TS : jika keadaan anda saat ini TIDAK SETUJU dengan pernyataan ini
STS: jika keadaan ini saat ini SANGAT TIDAK SETUJU dengan pernyataan ini
3. Tidak ada jawaban yang dianggap salah, semua jawaban yang ada di jawab sesuai dengan keadaan yang paling sesuai dengan anda sendiri.
4. Apabila anda ingin mengganti pilihan jawaban anda, maka berilah satu garis horizontal (—) pada pilihan anda sebelumnya, kemudian beri tanda centang (✓) pada pilihan anda yang baru.
5. Bila anda telah selesai mengerjakan, mohon kesedian anda untuk memeriksa kembali sehingga tidak ada pernyataan yang terlewatkan.

SELAMAT MENGERJAKAN

NO	PERNYATAAN	S	SS	TS	STS
1	Saya sudah mengetahui cita-cita di masa depan				
2	Saya berusaha sekeras mungkin untuk meraih cita-cita				
3	Saya belajar sungguh-sungguh agar dapat meraih cita-cita di masa depan				
4	Saya merasa sulit menentukan cita-cita di masa depan				
5	Saya mudah menyerah dalam meraih cita-cita di masa depan				
6	Saya dapat menyesuaikan diri dengan bakat dan minat dalam merencanakan karir				

7	Saya menganggap bakat tidak berpengaruh terhadap pemilihan pendidikan lanjutan				
8	Minat saya dalam menentukan pendidikan lanjutan masih berubah-ubah				
9	Saya mempunyai kepribadian yang menyenangkan				
10	Saya optimis dalam merencanakan karir di masa depan				
11	Saya merasa tidak memiliki kemampuan kecerdasan cukup untuk melanjutkan pendidikan				
12	Saya pesimis dalam merencanakan karir di masa depan				
13	Saya mempunyai tekad yang kuat apabila menginginkan sesuatu, supaya nantinya berjalan dengan baik				
14	Saya mengetahui kekurangan yang dimiliki bukanlah suatu masalah yang menghalangi dalam mencapai cita-cita				
15	Saya yakin dengan kemampuan yang ada pada diri saya				
16	Saya tidak mengetahui kemampuan yang dimiliki				
17	Saya mampu merencanakan karir di masa depan				
18	Saya mampu mempersiapkan apa saja yang diperlukan dalam kesuksesan karir masa depan				
19	Saya tidak dapat merencanakan karir di masa depan				
20	Saya merasa merencanakan masa depan itu tidak penting				
21	Saya tidak tahu apa itu karir				
22	Saya tidak bisa mempertimbangkan baik buruknya keputusan yang akan di ambil dalam merencanakan karir				
23	Saya tidak gugup saat tampil di depan kelas				
24	Saya merasa kurang percaya diri dengan fisik yang saya miliki				
25	Saya merasa memiliki kelebihan yang dapat dikembangkan				
26	Saya merasa kesulitan dalam mengembangkan kelebihan diri				
27	Saya merasa tidak mempunyai kelebihan yang menarik				
28	Saya senang saat bertemu teman baru				
29	Saya lebih suka berdiam diri dan tidak suka bersosialisasi dengan banyak orang				
30	Keluarga mendukung apapun yang saya lakukan dalam menunjang karir				
31	Orang tua mendukung keputusan saya dalam memilih sekolah				
32	Orang tua mengatur semua keputusan saya dalam memilih sekolah lanjutan				
33	Orang tua tidak mendukung untuk melanjutkan sekolah				
34	Saya melanjutkan sekolah atas keinginan orang tua				

35	Saya aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah				
36	Saya berminat untuk belajar keras agar mendapatkan beasiswa dalam melanjutkan sekolah				
37	Saya tidak paham tentang dunia kerja yang tersedia				
38	Saya memahami tentang pendidikan lanjutan				
39	Saya sudah bisa menentukan sekolah lanjutan yang sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.				
40	Saya memilih pendidikan lanjutan karena ajakan teman				
41	Saya merasa bingung untuk memilih pendidikan lanjutan				
42	Saya mengetahui informasi tentang sekolah lanjutan dari guru BK				
43	Saya sulit mencari informasi tentang jenis pekerjaan yang memiliki prospek bagus di masa depan				
44	Saya kekurangan informasi tentang strategi memasuki pendidikan lanjutan				



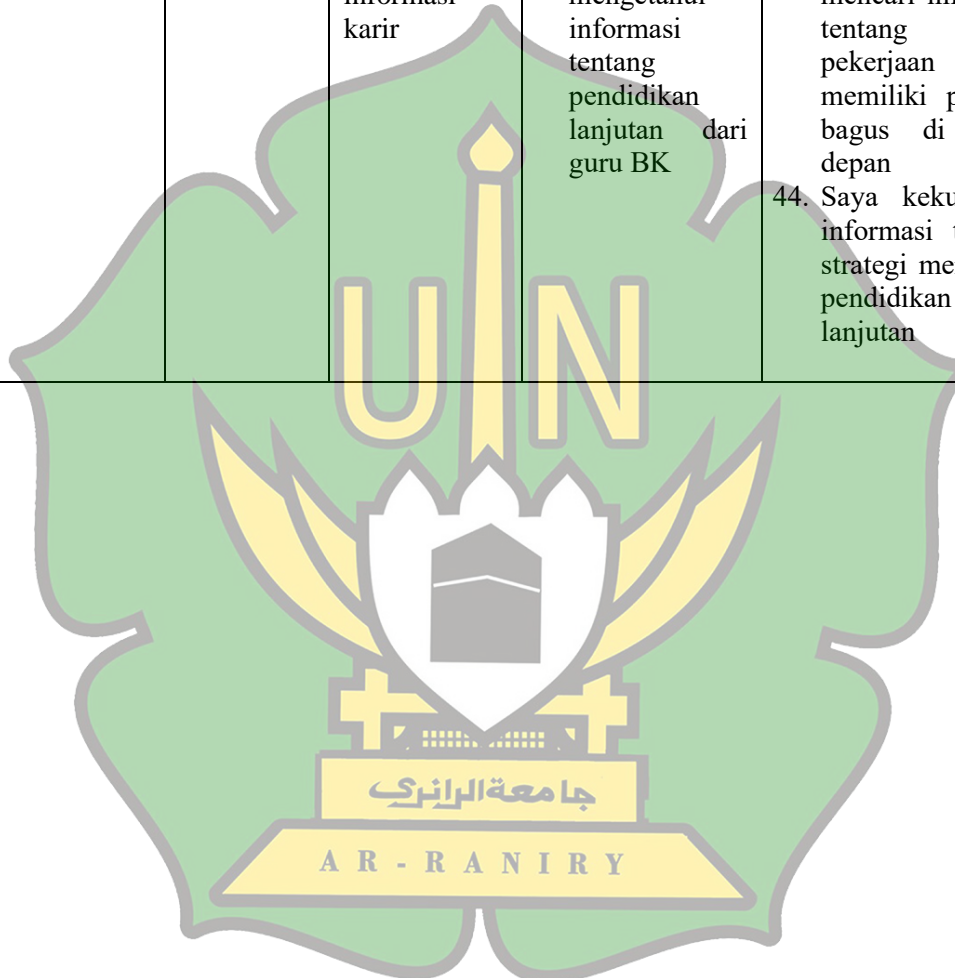
Lampiran 8:
Kisi-Kisi *Instrument*

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
Perencanaan Karir	Pemahaman kepada diri sendiri	Memikirkan cita-cita	1. Saya sudah mengetahui cita-cita di masa depan 2. Saya berusaha sekeras mungkin untuk meraih cita-cita 3. Saya belajar sungguh-sungguh agar dapat meraih cita-cita di masa depan	4. Saya merasa sulit menentukan cita-cita di masa depan 5. Saya mudah menyerah dalam meraih cita-cita di masa depan.
		Mengetahui bakat-minat	6. Saya dapat menyesuaikan diri dengan bakat dan minat dalam merencanakan karir	7. Saya menganggap bakat tidak berpengaruh terhadap pemilihan pendidikan lanjutan 8. Minat saya dalam menentukan sekolah lanjutan masih berubah-ubah
		Memiliki sifat Optimis	9. Saya mempunyai kepribadian yang menyenangkan 10. Saya optimis dalam merencanakan karir di masa depan	11. Saya merasa tidak memiliki kemampuan kecerdasan cukup untuk melanjutkan pendidikan 12. Saya pesimis dalam merencanakan karir di masa depan

		Memiliki kemampuan dan usaha	<p>13. saya mempunyai tekad yang kuat apabila menginginkan sesuatu, supaya nantinya berjalan dengan baik</p> <p>14. Saya mengetahui kekurangan yang dimiliki bukanlah suatu masalah yang menghalangi dalam mencapai cita-cita</p> <p>15. Saya yakin dengan kemampuan yang ada pada diri saya</p>	16. Saya tidak mengetahui kemampuan yang dimiliki
		Merencanakan masa depan	<p>17. Saya mampu merencanakan karir di masa depan</p> <p>18. Saya mampu mempersiapkan apa saja yang diperlukan dalam kesuksesan karir masa depan</p>	<p>19. Saya tidak dapat merencanakan karir di masa depan</p> <p>20. Saya merasa merencanakan masa depan itu tidak penting</p> <p>21. Saya tidak tahu apa itu karir</p> <p>22. Saya tidak bisa mempertimbangkan baik buruknya keputusan yang akan di ambil dalam merencanakan karir</p>
		Memiliki sifat percaya diri	23. Saya tidak gugup saat tampil di depan kelas	24. Saya merasa kurang percaya diri dengan fisik yang saya miliki

	Kedaaan Lingkungan Sekitar	Mengetahui kelebihan dan kekurangan diri	25. Saya merasa memiliki kelebihan yang dapat dikembangkan	26. Saya merasa kesulitan dalam mengembangkan kelebihan diri 27. Saya merasa tidak mempunyai kelebihan yang menarik
		Kemampuan menyesuaikan diri dengan sekitar	28. saya senang saat bertemu teman baru	29. Saya lebih suka berdiam diri dan tidak suka bersosialisasi dengan banyak orang
		Harapan orang tua dan keluarga	30. Keluarga mendukung apapun yang saya lakukan dalam menunjang karir 31. Orang tua mendukung keputusan saya dalam memilih sekolah	32. Orang tua mengatur semua keputusan saya dalam memilih sekolah lanjutan 33. Orang tua tidak mendukung untuk melanjutkan sekolah 34. Saya melanjutkan sekolah atas keinginan orang tua
Informasi Pekerjaan dan Studi	Kesadaran diri dalam mencari pekerjaan yang sesuai	35. Saya aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah	36. Saya berminat untuk belajar keras agar mendapatkan beasiswa dalam melanjutkan sekolah	37. Saya tidak paham tentang dunia kerja yang tersedia
	Mampu memilih sekolah lanjutan	38. Saya memahami tentang pendidikan lanjutan 39. Saya sudah bisa menentukan	40. Saya memilih pendidikan lanjutan karena ajakan teman 41. Saya merasa bingung untuk memilih	

			pendidikan lanjutan yang sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.	pendidikan lanjutan
	Mencari informasi karir	42. Saya mengetahui informasi tentang pendidikan lanjutan dari guru BK	43. Saya sulit mencari informasi tentang jenis pekerjaan yang memiliki prospek bagus di masa depan 44. Saya kekurangan informasi tentang strategi memasuki pendidikan lanjutan	



Lampiran 9:
RPL



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH SWASTA DARUL ULUM BANDA ACEH
 Jl. Syiah Kuala No. 5 Banda Aceh Telp. (0651) 33312 Email :
masdarululumypui@gmail.com

Website: <https://id-id.facebook.com/mas.ypui.3>

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024

A	Komponen layanan	Informasi
B	Bidang Layanan	Karir
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
D	Tujuan	Peserta didik dapat mengenali bakat dan minat diri
E	Topik	Mengenal Bakat dan Minat
G	Sasaran layanan	Kelas XII
H	Metode dan Teknik	Ceramah, diskusi dan tanya jawab, media ular tangga
I	Waktu	1 x 40 menit
J	Media/Alat	Power point
K	Tanggal Pelaksanaan	03 Februari 2024
G	Sumber Bacaan	Hadiyanto "Bimbingan dan Konseling SMA" Buku online dan internet
M	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik 3. Menanyakan kabar 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	1. Guru BK menanyakan yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati materi yang dijelaskan guru BK 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab
	3. Tahap penutup	1. Mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi 2. Guru BK mengakhiri kegiatan dega berdoa dan salam
N	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi:

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 2. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 3. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan peneliti
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru BK atau Koselor menyampaikan: mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

Banda Aceh, 03 Februari 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru BK

.....

.....



Uraian materi

MENGENAL BAKAT DAN MINAT

A. Pengertian Bakat

Bakat adalah kemampuan dasar seseorang untuk belajar dalam tempo yang relatif pendek dibandingkan orang lain, namun hasilnya justru lebih baik. Bakat merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang sebagai bawaan sejak lahir. Contoh seorang yang berbakat melukis akan lebih cepat mengerjakan pekerjaan lukisnya dibandingkan seseorang yang kurang berbakat.

Jenis-jenis bakat antara lain sebagai berikut:

1. Bakat umum, merupakan kemampuan yang berupa potensi dasar yang bersifat umum, artinya setiap orang memiliki.
2. Bakat khusus, merupakan kemampuan yang berupa potensi khusus, artinya tidak semua orang memiliki misalnya bakat seni, pemimpin, penceramah, olahraga.

Selain itu bakat khusus yang lain, yaitu:

1. Bakat Verbal, Bakat tentang konsep-konsep yang diungkapkan dalam bentuk kata-kata.
2. Bakat Numerikal, Bakat tentang konsep-konsep dalam bentuk angka.
3. Bakat Skolastik, Kombinasi kata-kata (logika) dan angka-angka. Kemampuan dalam penalaran, mengurutkan, berpikir dalam pola sebab-akibat, menciptakan hipotesis, mencari keteraturan konseptual atau pola numerik, pandangan hidupnya umumnya bersifat rasional. Ini merupakan kecerdasan para ilmuwan, akuntan, dan pemrogram kompute. (Newton, Einstein, dsb.)
4. Bakat Abstrak, Bakat yang bukan kata maupun angka tetapi berbentuk pola, rancangan, diagram, ukuran-ukuran, bentuk-bentuk dan posisi-posisinya.
5. Bakat mekanik, Bakat tentang prinsip-prinsip umum IPA, tata kerja mesin, perkakas dan alat-alat lainnya.

6. Bakat Relasi Ruang (spasial), Bakat untuk mengamati, menceritakan pola dua dimensi atau berfikir dalam 3 dimensi. Mempunyai kepekaan yang tajam terhadap detail visual dan dapat menggambarkan sesuatu dengan begitu hidup, melukis atau membuat sketsa ide secara jelas, serta dengan mudah menyesuaikan orientasi dalam ruang tiga dimensi. Ini merupakan kecerdasan para arsitek, fotografer, artis, pilot, dan insinyur mesin. (Thomas Edison, Pablo Picasso, Ansel Adams, dsb.)
7. Bakat kecepatan ketelitian klerikal, Bakat tentang tugas tulis menulis, ramu-meramu untuk laboratorium, kantor dan lain – lainnya.
8. Bakat bahasa (linguistik), Bakat tentang penalaran analitis bahasa (ahli sastra) misalnya untuk jurnalistik, stenografi, penyiaran, editing, hukum, pramuniaga dan lain-lainnya.

B. Pengertian Minat

Minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan memfokuskan diri pada sesuatu yang diminatinya dengan perasaan senang dan rasa puas. Minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pikiran tertentu.

Jadi, dapat disimpulkan minat ialah suatu proses pengembangan dalam mencampurkan seluruh kemampuan yang ada untuk mengarahkan individu kepada suatu kegiatan yang diminatinya.

Jenis-jenis minat:

1. Minat vokasional merujuk pada bidang-bidang pekerjaan.
2. Minat profesional: minat keilmuan, seni dan kesejahteraan sosial.
3. Minat komersial: minat pada pekerjaan dunia usaha, jual beli, periklanan, akuntansi, kesekretariatan dan lain-lain.
4. Minat kegiatan fisik, mekanik, kegiatan luar, dan lain-lain.
5. Minat avokasional, yaitu minat untuk memperoleh kepuasan atau hobi. Misalnya petualang, hiburan, apresiasi, ketelitian dan lain – lain.

C. Tujuan mengenal bakat dan minat

Secara umum tujuan dari mengenali bakat adalah agar kita dapat mengembangkan potensi diri secara maksimal. Untuk membantu seorang siswa dalam pengembangan bakatnya. Beberapa sekolah mengenalinya dengan beberapa tes. Dari hasil tes tersebut guru atau konselor akan mengetahui kemampuan khusus yang dimiliki siswanya. Secara khusus tujuan mengenali bakat adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui kecerdasan atau kemampuan khusus yang dimiliki anak
2. Dapat melihat sejauh mana potensi bisa dikembangkan secara maksimal
3. Untuk mengkreasikan antara tingkat kecerdasan dengan hasil belajar yang dicapai (jika IQ tinggi harusnya prestasi belajar juga tinggi)
4. Untuk mendeteksi kesulitan belajar disebabkan karena factor kemampuan ataukah factor lain seperti kemalasan, dll
5. Untuk mendeteksi persoalan belajar yang dimiliki terutama pada penguasaan bahan pelajaran
6. Memilih bahan pelajaran yang sesuai dengan kemampuan
7. Untuk memilih pendidikan lanjutan yang ingin dimasuki
8. Untuk memnuat rencana untuk kehidupan pekerjaan mereka dikemudian hari

Mengembangkan bakat dan minat bertujuan agar seseorang belajar atau dikemudian hari bisa bekerja dibidang yang diminatinya dan sesuai dengan kemampuan serta bakat dan minat yang dimilikinya sehingga mereka bisa mengembangkan kapabilitas untuk belajar serta bekerja secara optimal dengan penuh antusias.

D. Faktor-Faktor Yang Mendukung Pengembangan Bakat dan Minat

1. Faktor Internal
 - a. Faktor Bawaan (Genetik)

Faktor ini merupakan faktor yang mendukung perkembangan individu dalam minat dan bakat sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak dalam segala potensi melalui fisik maupun psikis yang dimiliki individu sebagai pewarisan dari orang tuanya. Faktor hereditas sebagai

faktor pertama munculnya bakat. Dari segi biologi, bakat sangat berhubungan dengan fungsi otak. Bila otak kiri dominan, segala tindakan dan verbal, intelektual, sequensial, teratur rapi, dan logis. Sedangkan otak kanan berhubungan dengan masalah spasial, non verbal, estetik dan artistic serta atletis.

b. Faktor kepribadian

Faktor kepribadian yaitu keadaan psikologis dimana perkembangan potensi anak tergantung pada diri dan emosi anak itu sendiri. Hal ini akan membantu anak dalam membentuk konsep serta optimis dan percaya diri dalam mengembangkan minat dan bakatnya.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan merupakan olahan dari berbagai hal untuk mendukung pengembangan minat dan bakat anak. Faktor lingkungan terbagi atas:

- Lingkungan keluarga, lingkungan keluarga merupakan tempat latihan atau belajar dan tempat anak memperoleh pengalaman, karena keluarga merupakan lingkungan pertama dan paling penting bagi anak.
- Lingkungan sekolah, suatu lingkungan yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar kondusif yang bersifat formal. Lingkungan ini sangat berpengaruh bagi pengembangan minat dan bakat karena di lingkungan ini minat dan bakat anak dikembangkan secara intensif.
- Lingkungan sosial, suatu lingkungan yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat. Di lingkungan ini anak akan mengaktualisasikan minat dan bakatnya kepada masyarakat.

E. Cara Mengembangkan Bakat dan Minat

1. Perlu Keberanian

Keberanian membuat kita mampu menghadapi tantangan atau hambatan, baik yang bersifat fisik dan psikis maupun kendala-kendala sosial atau yang lainnya. Keberanian akan memampukan kita melihat jalan keluar berhadapan dengan berbagai kendala yang ada, dan bukan sebaliknya, membuat kita takut dan melarikan diri secara tidak bertanggung jawab.

2. Perlu didukung Latihan

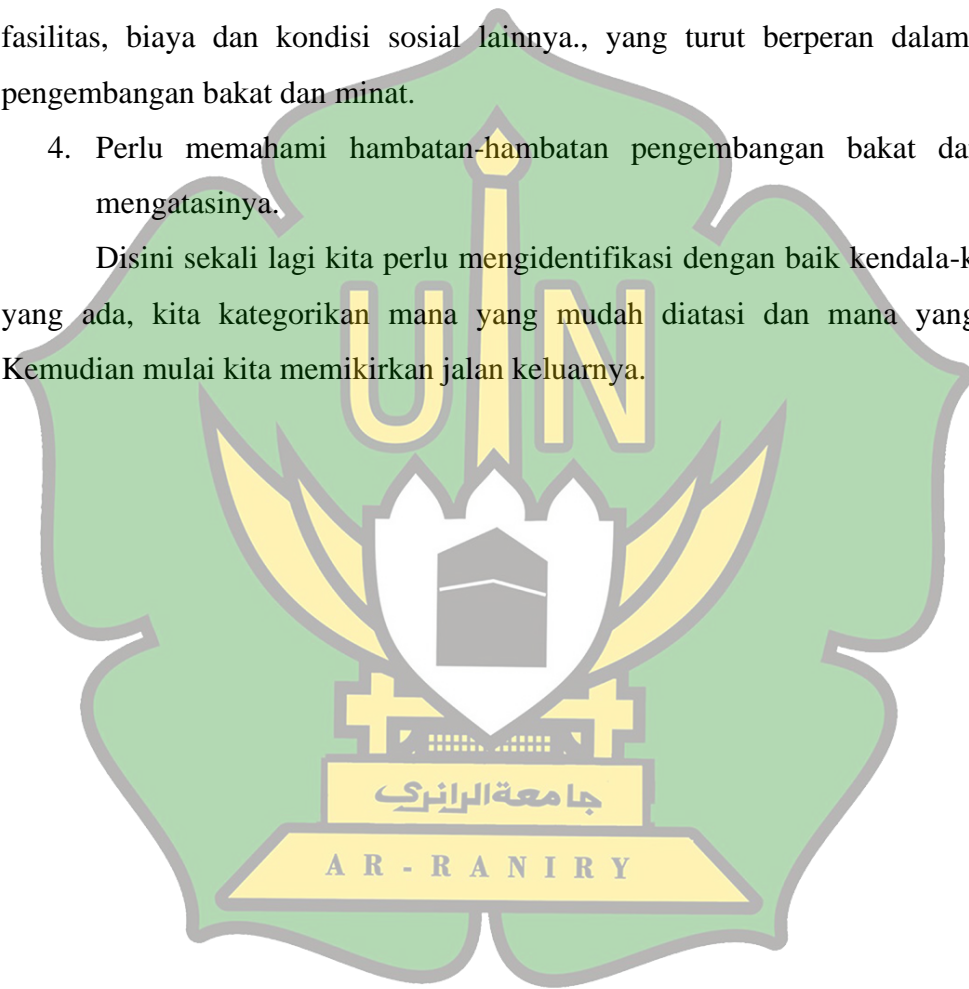
Latihan adalah kunci dari keberhasilan. Latihan disini bukan saja dari segi kuantitasnya tetapi juga dari segi motivasi yang menggerakkan setiap usaha yang kelihatan secara fisik.

3. Perlu didukung Lingkungan

Lingkungan disini tentu dalam arti yang sangat luas, termasuk manusia, fasilitas, biaya dan kondisi sosial lainnya., yang turut berperan dalam usaha pengembangan bakat dan minat.

4. Perlu memahami hambatan-hambatan pengembangan bakat dan cara mengatasinya.

Disini sekali lagi kita perlu mengidentifikasi dengan baik kendala-kendala yang ada, kita kategorikan mana yang mudah diatasi dan mana yang sulit. Kemudian mulai kita memikirkan jalan keluarnya.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH SWASTA DARUL ULUM BANDA ACEH
 Jl. Syiah Kuala No. 5 Banda Aceh Telp. (0651) 33312 Email :
masdarululumypui@gmail.com

Website: <https://id-id.facebook.com/mas.ypui.3>

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
 BIMBINGAN KLASIKAL
 SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024

A	Komponen layanan	Informasi
B	Bidang Layanan	Karir
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pencegahan
D	Tujuan	a. Peserta didik mengetahui minat pekerjaan berdasarkan kondisi dirinya b. Peserta didik mampu menentukan minat pekerjaan sesuai dirinya c. Peserta didik paham akan pentingnya memilih pekerjaan berdasarkan minat dan bakat
E	Topik	Minat karir
G	Sasaran layanan	Kelas XII
H	Metode dan Teknik	Ceramah, diskusi dan tanya jawab, media ular tangga
I	Waktu	1 x 40 menit
J	Media/Alat	Lembar pertanyaan, media ular tangga
K	Tanggal Pelaksanaan	05 Februari 2024
G	Sumber	Hutama, Praditya. 2015. Pengembangan Modul Informasi Karir untuk Peserta Didik Kelas X SMK Jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Skripsi Universitas Negeri Jakarta Manrihu, Muhammad Thayeb. 1992. Pengantar Bimbingan Konseling Karir, Jakarta. Bumi Aksara Mudson, E Norman. 2014. Elemen-Elemen Penting Dalam Konseling Karir: Berbagai Proses dan Teknik. Yogyakarta: Pustaka pelajar Winkel, W.S & Sri Hastuti. 2005. Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Jakarta: Grasindo
M	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik 3. Menanyakan kabar 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik

	2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menanyakan yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati materi yang dijelaskan guru BK 3. Memberikan kartu informasi karir 4. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab
	3. Tahap penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi 2. Guru BK mengakhiri kegiatan dega berdoa dan salam
N	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 2. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 3. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan peneliti
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/ kurang menyenangkan/tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru BK atau Koselor menyampaikan: mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

Banda Aceh, 06 Februari 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah


 The logo of AR-RANIRY University is a large, stylized emblem. It features a central yellow shield with a white cross and Arabic calligraphy. The shield is set against a green background with a yellow border. Below the shield, the name 'AR-RANIRY' is written in yellow capital letters on a white banner. The entire logo is semi-transparent and overlaid on the document.

AR - RANIRY Guru BK

.....

.....

Uraian materi

MINAT KARIR

A. Teori Kepribadian Holland

Kepribadian seseorang menurut John Holland merupakan hasil dari keturunan dan pengaruh lingkungan. Dijelaskan pula bahwa suatu pemilihan pekerjaan atau jabatan merupakan hasil dari interaksi antara faktor hereditas (keturunan) dengan segala pengaruh budaya, teman bergaul, orang tua, orang dewasa yang dianggap memiliki peranan yang penting. Selain itu John L. Holland juga merumuskan tipe-tipe (golongan) kepribadian dalam pemilihan pekerjaan berdasarkan atas inventori kepribadian yang disusun atas dasar minat.

Kemudian, setiap tipe-tipe kepribadian itu dijabarkan ke dalam suatu model teori yang disebut model orientasi (*the model orientation*). Model orientasi ini merupakan suatu rumpun perilaku perilaku penyesuaian yang khas. Setiap orang memiliki urutan orientasi yang berbeda-beda, dan hal inilah yang menyebabkan mengapa setiap orang itu mempunyai corak hidup yang berbeda-beda.

Urutan orientasi yang pertama terhadap suasana lingkungan pekerjaan tertentu merupakan corak hidup yang utama dan pertama, urutan model orientasi kedua terhadap lingkungan kerja yang lainnya dan merupakan corak hidup yang kedua bagi seseorang untuk selanjutnya. Penempatan urutan corak hidup itu sangat bergantung dari tingkat kecerdasan serta penilaiannya terhadap diri sendiri. Makin jelas penempatan urutan corak hidupnya maka akan semakin menghasilkan pola pilihan yang tepat bagi seseorang. Namun perlu digarisbawahi, jika model orientasi John L. Holland ini mengajukan model orientasi berdasarkan budaya Amerika. Winkel & Hastuti menjelaskan bahwa pandangan Holland mencakup tiga ide dasar, yaitu :

1. Semua orang dapat digolongkan kedalam enam tipe kepribadian, yaitu: Tipe Realistik (*The Realistic Type*), Tipe Peneliti/Pengusut (*The Investigative Type*), Tipe Seniman (*The Artistic Type*), Tipe Sosial (*The Social Type*), Tipe Pengusaha (*The Enterprising Type*), dan Tipe Orang Rutin (*Conventional Type*).

Semakin mirip seseorang dengan salah satu di antara enam tipe itu, maka semakin nampak ciri-ciri dan corak perilaku yang khas untuk tipe bersangkutan. Setiap tipe kepribadian adalah suatu tipe teoritis atau tipe ideal, yang merupakan hasil dari interaksi antara faktor-faktor internal dan eksternal. Berdasarkan interaksi itu manusia muda belajar lebih menyukai kegiatan/aktivitas tertentu, yang kemudian melahirkan suatu minat kuat yang pada gilirannya menumbuhkan kemampuan dan keterampilan tertentu.

2. Berbagai lingkungan yang di dalamnya orang hidup dan bekerja, dapat digolongkan menjadi: Lingkungan Realistik (*The Realistic Environment*), Lingkungan Penelitian/Pengusutan (*The Investigative Environment*), Lingkungan Kesenian (*The Artistic Environment*), Lingkungan Pengusaha (*The Enterprising Environment*), Lingkungan Pelayanan Sosial (*The Social Environment*), Lingkungan Bersuasana Kegiatan Rutin (*The Conventional Environment*).

Semakin mirip lingkungan tertentu dengan salah satu di antara enam model lingkungan, makin tampaklah di dalamnya corak dan suasana kehidupan yang khas untuk lingkungan bersangkutan. Masing-masing model lingkungan hidup, didominasi oleh orang yang bertipe kepribadian tertentu.

Sebagai sebuah contoh, lingkungan kesenian didominasi oleh orang yang bertipe orang seniman, dalam arti kebanyakan orang yang hidup dan bekerja di lingkungan itu termasuk tipe kepribadian ini. Masing-masing model lingkungan hidup memberikan kesempatan tertentu dan menimbulkan tantangan tertentu pula. Mengingat keenam tipe kepribadian menunjukkan pola minat dan kompetensi tertentu, maka bilamana banyak orang dari tipe kepribadian tertentu berkumpul untuk hidup dan bekerja sama, mereka menciptakan suasana yang mencerminkan tipe kepribadian mereka dan menarik orang lain yang bertipe sama untuk menggabungkan diri dengan mereka. Salah satu metode yang digunakan untuk meneliti lingkungan tertentu ialah menghitung jumlah orang dari berbagai tipe kepribadian yang hidup dan bekerja di situ. Hasil hitungan ini

ditransformasi menjadi presentase. Presentase tinggi dari tipe kepribadian tertentu menciptakan suasana yang khas.

3. Perpaduan antara tipe kepribadian tertentu dan model lingkungan yang sesuai menghasilkan keselarasan dan kecocokan okupasional (*occupational homogeneity*), sehingga seseorang dapat mengembangkan diri dalam lingkungannya dan merasa puas.

Sebagai sebuah contoh, seseorang diketahui paling mendekati tipe sosial, akan lebih cenderung memasuki lingkungan pelayanan sosial karena lingkungan itu diketahui paling sesuai dengan kepribadiannya sendiri dan paling memuaskan baginya, sedangkan orang lain yang diketahui paling mendekati tipe orang rutin, akan lebih cenderung memasuki lingkungan yang bersuasana kegiatan rutin, seperti pegawai di kantor, resepsionis, akuntan, dan pegawai perpustakaan. Sebaliknya, orang yang memasuki lingkungan yang jauh dari tipe kepribadian yang paling khas baginya akan mengalami konflik dan tidak akan merasa puas, sehingga cenderung untuk meninggalkan lingkungan okupasi itu dan mencari lingkungan lain yang lebih cocok baginya.

Holland berpegang pada keyakinan, bahwa suatu minat yang menyangkut pekerjaan dan okupasi adalah hasil perpaduan dari sejarah hidup seseorang dan keseluruhan kepribadiannya, sehingga minat tertentu akhirnya menjadi suatu ciri kepribadian yang berupa ekspresi diri dalam bidang pekerjaan, bidang studi akademik, hobi, berbagai kegiatan rekreatif dan banyak kesukaan yang lain. Salah satu indikasi dari minat ialah kesukaan seseorang untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu, sedangkan ketidaksukaan menjadi kontraindikasi.

Konsep-konsep lain yang mendukung aplikasi praktis keempat pernyataan ini termasuk yang disebutkan dibawah ini”

1. Tipe Realistik, Senang bekerja dengan alat, objek, mesin, atau hewan. Mengembangkan keterampilan manual, mekanik, pertanian, dan/atau kelistrikan. Lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan membangun atau memperbaiki benda-benda. Cenderung membumi dan praktis.

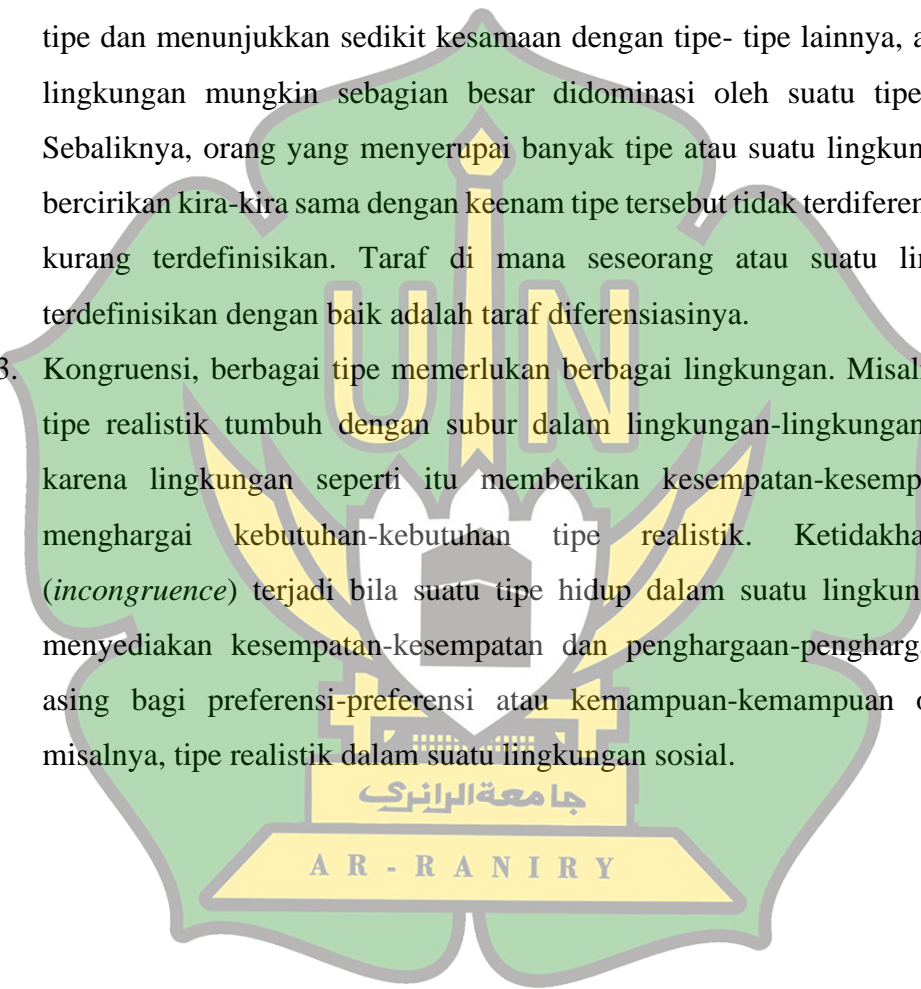
2. Tipe Investigatif, Menyukai kegiatan yang melibatkan ilmu biologis dan fisika. Mengembangkan kemampuan matematika dan sains. Lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan dibidang sains dan medis. Cenderung ingin tahu, rajin, dan mandiri.
3. Tipe Artistik, Lebih menyukai kegiatan-kegiatan kreatif daripada rutinitas. Mengembangkan keterampilan di bidang bahasa, seni, musik, dan drama. Lebih menyukai pekerjaan- pekerjaan yang mempergunakan talenta kreatif. Cenderung kreatif dan berpikir keras.
4. Tipe Sosial, Menyukai kegiatan yang melibatkan pemberian informasi, mengajar, dan menolong orang lain. Mengembangkan kemampuan untuk bekerja dengan orang-orang. Lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan seperti mengajar, merawat, dan konseling. Cenderung suka menolong dan ramah.
5. Tipe Enterprising, Menyukai kegiatan yang memungkinkan untuk memimpin atau mempengaruhi orang lain. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan, daya persuasi, dan keterampilan- kemampuan “orang penting” lainnya. Lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan penjualan produk atau mengelola orang. Cenderung ambisius, ramah, energetik, dan percaya diri.
6. Tipe Konvensional, Menyukai kegiatan yang memungkinkan pengorganisasian informasi secara jelas dan tertib. Mengembangkan keterampilan organisasional, ketatausahaan, dan aritmatika. Lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan merekam, hitung-meghitung, mengetik, atau mengoperasikan komputer. Cenderung bertanggungjawab, dapat diandalkan, dan berorientasi detail.

Holland juga menambah tiga asumsi tentang orang- orang dan lingkungan-lingkungan, asumsi-asumsi ini adalah:

1. Konsistensi, pada diri seseorang atau lingkungan, beberapa pasangan tipe lebih dekat hubungannya daripada yang lainnya. Misalnya, tipe-tipe realistik dan investigatif lebih banyak persamaannya daripada tipe-tipe konvensional dan artistik. Konsistensi adalah tingkat hubungan antara tipe-tipe kepribadian atau antara model- model lingkungan. Taraf-taraf konsistensi atau keterhubungan diasumsikan mempengaruhi preferensi vokasional. Misalnya, orang yang

paling menyerupai tipe realistik dan paling menyerupai berikutnya dengan tipe investigatif (orang yang realistik investigatif) seharusnya lebih dapat diramalkan daripada orang yang realistik-sosial.

2. Diferensiasi, beberapa orang atau lingkungan lebih dibatasi secara jelas daripada yang lainnya. Misalnya, seseorang mungkin sangat menyerupai suatu tipe dan menunjukkan sedikit kesamaan dengan tipe- tipe lainnya, atau suatu lingkungan mungkin sebagian besar didominasi oleh suatu tipe tunggal. Sebaliknya, orang yang menyerupai banyak tipe atau suatu lingkungan yang bercirikan kira-kira sama dengan keenam tipe tersebut tidak terdiferensiasi atau kurang terdefinisikan. Taraf di mana seseorang atau suatu lingkungan terdefiniskan dengan baik adalah taraf diferensiasinya.
3. Kongruensi, berbagai tipe memerlukan berbagai lingkungan. Misalnya, tipe-tipe realistik tumbuh dengan subur dalam lingkungan-lingkungan realistik karena lingkungan seperti itu memberikan kesempatan-kesempatan dan menghargai kebutuhan-kebutuhan tipe realistik. Ketidakharmisan (*incongruence*) terjadi bila suatu tipe hidup dalam suatu lingkungan yang menyediakan kesempatan-kesempatan dan penghargaan-penghargaan yang asing bagi preferensi-preferensi atau kemampuan-kemampuan orang itu misalnya, tipe realistik dalam suatu lingkungan sosial.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANDA ACEH
MADRASAH ALIYAH SWASTA DARUL ULUM BANDA ACEH
 Jl. Syiah Kuala No. 5 Banda Aceh Telp. (0651) 33312 Email :
masdarululumypui@gmail.com

Website: <https://id-id.facebook.com/mas.ypui.3>

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
 BIMBINGAN KLASIKAL
 SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2023

A	Komponen layanan	Informasi
B	Bidang Layanan	Karir
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
D	Tujuan	Peserta didik dapat memahami dan menentukan pilihannya setelah tamat sekolah
E	Topik	Perencanaan karir setelah lulus SMA/SMK
G	Sasaran layanan	Kelas XII
H	Metode dan Teknik	Ceramah, diskusi dan tanya jawab, media ular tangga
I	Waktu	1 x 40 menit
J	Media/Alat	Media ular tangga
K	Tanggal Pelaksanaan	06 Februari 2024
G	Sumber Bacaan	Buku online dan internet Slamet, dkk 2016, Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling untuk SMA-MA kelas 10, Yogyakarta, Paramitra Publishing
M	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik 3. Menanyakan kabar 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menanyakan yang berhubungan dengan materi layanan 2. Peserta didik mengamati materi yang dijelaskan guru BK 3. Memberikan kartu informasi karir 4. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab
	3. Tahap penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi 2. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
N	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi:

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan 2. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya 3. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan peneliti
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan 2. Topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3. Cara Guru BK atau Koselor menyampaikan: mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami 4. Kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

Banda Aceh, 06 Februari 2024

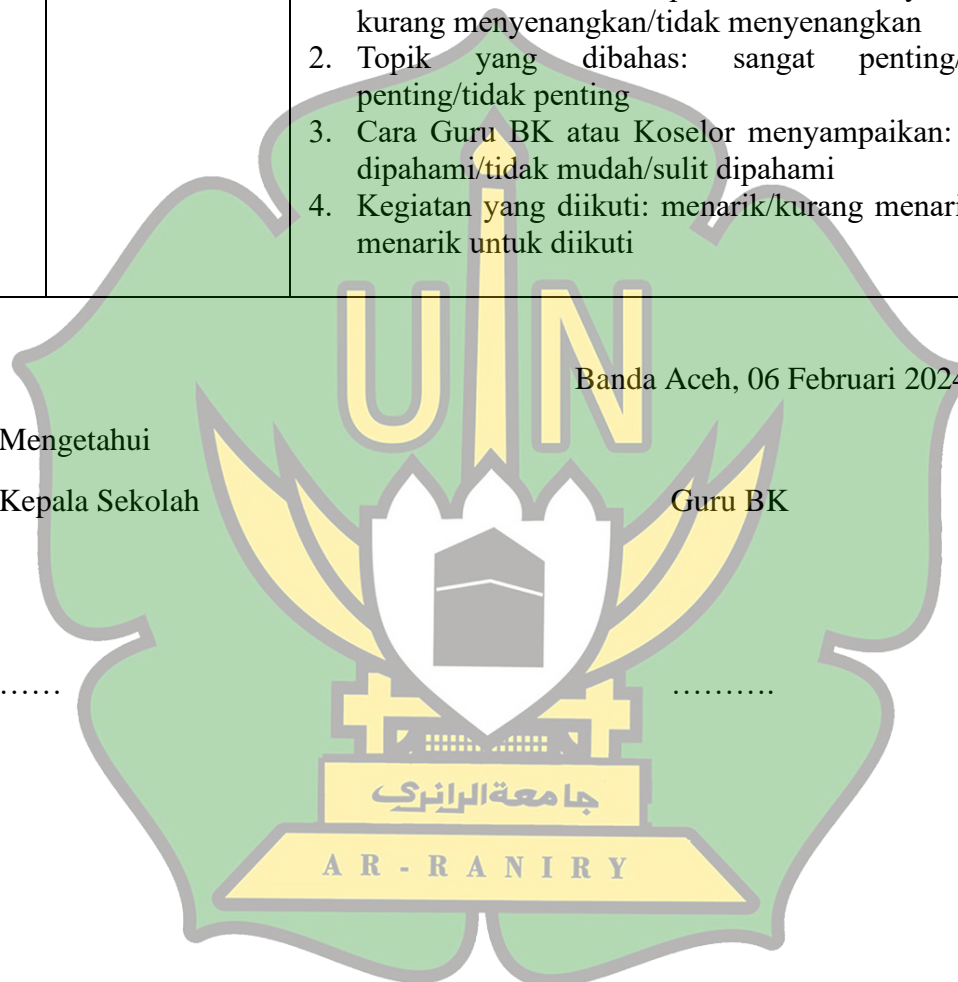
Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru BK

.....

.....



Uraian materi

Perencanaan karir setelah lulus SMA/SMK

Lulus SMA/MA/SMK, Mau Ke Mana? Setelah lulus dari SMA/MA/SMK, secara garis besarnya ada 4 alternatif pilihan karir, diantaranya:

1. Melanjutkan studi ke jenjang pendidikan tinggi
2. Mengikuti kursus atau pelatihan
3. Memasuki dunia kerja
4. Memasuki kehidupan berkeluarga

B. Pengertian Karir

Menurut Soeprihanto, karir adalah menunjukkan perkembangan para karyawan secara individu dalam jenjang jabatan/kepangkatan yang dapat dicapai selama masa kerja dalam suatu organisasi. Dalam hal ini pengertian karir tidak hanya terfokus pada individu melainkan juga organisasi.

Dalam pendidikan Bimbingan Karir dimaksudkan untuk membantu siswa agar mengenal dan memahami dirinya, mengenal dunia kerja, merencanakan masa depan yang sesuai dengan bentuk kehidupan yang diharapkannya, mampu menentukan dan mengambil keputusan secara tepat dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya itu sehingga mampu mewujudkan dirinya secara bermakna. Bimbingan karir ditujukan agar individu (siswa) mengalami proses *learning to work*, yakni belajar untuk bekerja. Artinya, proses pembelajaran yang dialami individu (siswa) saat ini dapat mendasari keputusan karier saat ini dan karir masa depan.

Dalam perkembangan karir, siswa SMK berada pada tahap eksplorasi. Adapun tugas perkembangan karir pada tahap eksplorasi diantaranya, mengenal keterampilan membuat keputusan karir dan memperoleh informasi yang relevan untuk membuat keputusan karir, menyadari minat dan kemampuan serta dapat menghubungkannya dengan kesempatan kerja, mengidentifikasi bidang dan pekerjaan yang cocok dengan minat dan kemampuan.

C. Merencanakan Kelanjutan Studi

Perencanaan karir adalah perencanaan yang fokus pada pekerjaan dan pengidentifikasian jalan karir yang memberikan kemajuan yang logis atas orang-orang diantara pekerjaan dalam organisasi.

Perencanaan karir (*career planning*) merupakan suatu proses dimana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan-tujuan karirnya. Perencanaan karir melibatkan pengidentifikasian tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karir dan penyusunan rencana-rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu kunci sukses dalam berkarier adalah perencanaan yang matang. Perencanaan tidak hanya dibuat sekali, tetapi harus dilakukan berulang.

Secara umum tahap perencanaan karier terdapat 5 tahapan yaitu pertumbuhan, penjajakan, pemantapan, pemeliharaan dan kemunduran. Pengelompokan itu didasarkan pada usia. Dalam tahap pertumbuhan dialami oleh mereka yang berusia dibawah 15 tahun. Tahap ini di akhiri dengan adanya konsep tentang minat dan kemampuan dan mulai berfikir tentang alternative keahlian.

Dalam usia 15 sampai 24 tahun, seseorang berada dalam tahap penjajakan. Dalam usia ini, mereka mulai menggali beberapa keahlian secara serius dan mulai mencoba untuk bekerja. Pada usia 24 sampai 44 tahun, seseorang berada dalam tahap pemantapan. Mereka secara terus menerus melakukan pengujian terhadap kemampuan yang dimilikinya dan mencoba untuk melakukan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakatnya.

Dari usia 45 hingga 65, seseorang sudah berada dalam tahap pemeliharaan yang artinya ia tidak lagi berusaha untuk mencari pekerjaan yang baru, melainkan akan mempertahankan pekerjaan yang sekarang.

Dengan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi juga merupakan melanjutkan karir. Karena dengan melanjutkan studi ke perguruan tinggi tentunya kesempatan memperoleh pekerjaan yang lebih baik akan semakin besar pula. Apalagi saat ini tidak bisa dipungkiri, persaingan begitu ketat untuk mencapai pekerjaan. Disamping itu, didalam agama dikatakan bahwa setiap insan wajib menuntut ilmu sepanjang hayat, usaha berpikir dan mengoptimalkan fungsi pikir

akan mendatangkan pahala yang besar, kemiskinan sangat beresiko besar kepada kekufuran (melemahnya / hilangnya keimanan).

D. Langkah-Langkah Perencanaan Karier

Proses yang ditempuh untuk menyusun perencanaan karier terdiri atas hal-hal berikut ini:

2. Menilai Diri Sendiri: Hal utama dalam memulai perencanaan karier adalah bertanya atau memahami diri sendiri. Mengenali kesempatan-kesempatan, keterampilan, bakat, dan nilai berhubungan pada kesempatan karier.
3. Cobalah mencari tahu jenis-jenis karir atau pekerjaan yang mendekati dengan diri kita, yaitu sesuai bakat serta minat yang kita miliki, latar belakang pendidikan, kondisi kerja serta lingkungan yang kita harapkan, serta hal-hal lain yang akan memberikan kejelasan arah dan fokus karir/pekerjaan kita.
4. Selanjutnya, bandingkanlah keterampilan dan minat yang kita miliki dengan jenis karir atau pekerjaan yang akan kita pilih. Jadi karir atau pekerjaan yang paling sesuai dan dekat dengan diri kita sangat mungkin menjadi karir atau pekerjaan kita di masa depan.
5. Menetapkan Tujuan Karir: Setelah seseorang dapat menilai kekuatan, kelemahan, bakat, dan setelah mendapat pengetahuan tentang arah dari kesempatan kerja, maka tujuan karier dapat dibentuk.
6. Menyiapkan Rencana-Rencana: Rencana tersebut mungkin dibuat dari berbagai macam desain kegiatan untuk mencapai tujuan karier.
7. pencocokan kesempatan terhadap kebutuhan dan tujuan serta pengembangan strategi karir.
8. Melaksanakan Rencana-Rencana.

E. Tips menyusun perencanaan karier

- Sesuaikan karir yang ingin dilanjutkan sesuai bakat dan minat
- Jangan ikut-ikutan teman
- Pertimbangkan kemampuan ekonomi keluarga jika memang memilih melanjutkan studi
- Jika ingin melanjutkan studi usahakan di perguruan tinggi negeri
- Pelajari karir lanjutan apa yang akan kamu pilih
- Melihat peluang karir atau lapangan kerja kedepannya

F. Rumus perencanaan karir:

Richard leider, seorang konsultan karir dari Amerika Serikat, memiliki rumus modern yang dapat mengkalkulasikan bagaimana kita dapat mewujudkan rencana karir di masa depan dengan efektif dan gemilang. Rumus yang dimilikinya adalah sebagai berikut.

$$\text{Karier} = \text{T} + 2\text{P} + \text{E} + \text{V}$$

T : *Talent* / Bakat

2P : *Passion* dan *Purpose* (keinginan dan tujuan)

E : *Environment* (lingkungan)

V : *Vision* (visi)

- T yang berarti *talent* atau bakat. Untuk mengetahui arah karir dan profesi yang cocok untuk kita jalani dimasa depan, cobalah mendeteksi apa saja kelebihan dan kelemahan yang kita miliki.
- 2P yaitu *Passion* dan *Purpose*, atau keinginan dan tujuan. Maksudnya, dalam memilih sebuah karir, diperlukan adanya gairan atau keinginan yang kuat untuk menggapai karir tersebut dengan maksimal. Selain itu, dibutuhkan pula tujuan dan arah yang jelas, agar pencapaian karir dimasa depan tidak salah arah. Kedua elemen ini membutuhkan kerja keras dan pengenalan diri yang mendalam agar tujuan karir yang akan dicapai dapat diarahkan dengan benar.
- E atau *Environment* (lingkungan). Masa remaja merupakan fase dimana kita sangat membutuhkan lingkungan sekitar untuk dapat mengembangkan kepribadian dan emosi. Lingkungan sekitar kita dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, atau tempat bermain. Dalam lingkungan sekitar, seseorang dapat mengasah bakat dan minatnya sedemikian rupa sehingga dapat menggapai karir yang direncanakan. Lingkungan sekitar menjadi tempat belajar dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, pilihlah selalu lingkungan yang positif, sehingga kita tidak akan terjerumus kedalam hal-hal yang justru akan dapat menghambat karir kita dimasa depan.
- V atau *Vision* yang berarti pandangan (visi). Leider melihat bahwa dengan menerapkan pola visioning atau memandang jauh ke masa depan, kita akan

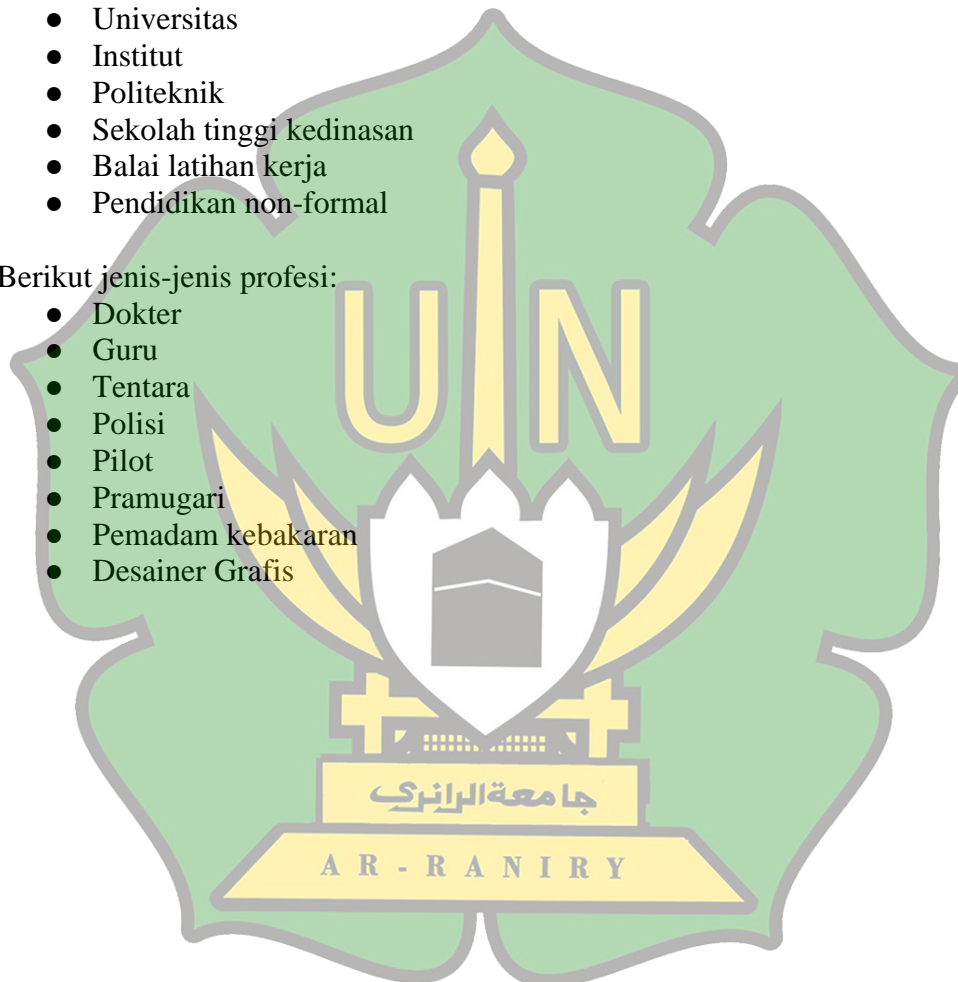
dapat mengetahui bentuk-bentuk karir yang akan dicapai. Untuk menciptakan sebuah visi yang baik, langkah pertama adalah menggali potensi diri dan membuat perencanaan bagaimana memanfaatkan potensi tersebut untuk meraih karir yang dicita-citakan

Berikut beberapa pilihan studi lanjutan setelah lulus SMA/SMK:

- Universitas
- Institut
- Politeknik
- Sekolah tinggi kedinasan
- Balai latihan kerja
- Pendidikan non-formal

Berikut jenis-jenis profesi:

- Dokter
- Guru
- Tentara
- Polisi
- Pilot
- Pramugari
- Pemadam kebakaran
- Desainer Grafis



Lampiran 10:
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.91127416
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.104
	Negative	-.068
Test Statistic		.104
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c, d}

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	124.61	33	11.388	1.982
	Post-Test	145.42	33	10.542	1.835

AR - RANIRY

Paired Samples Correlations

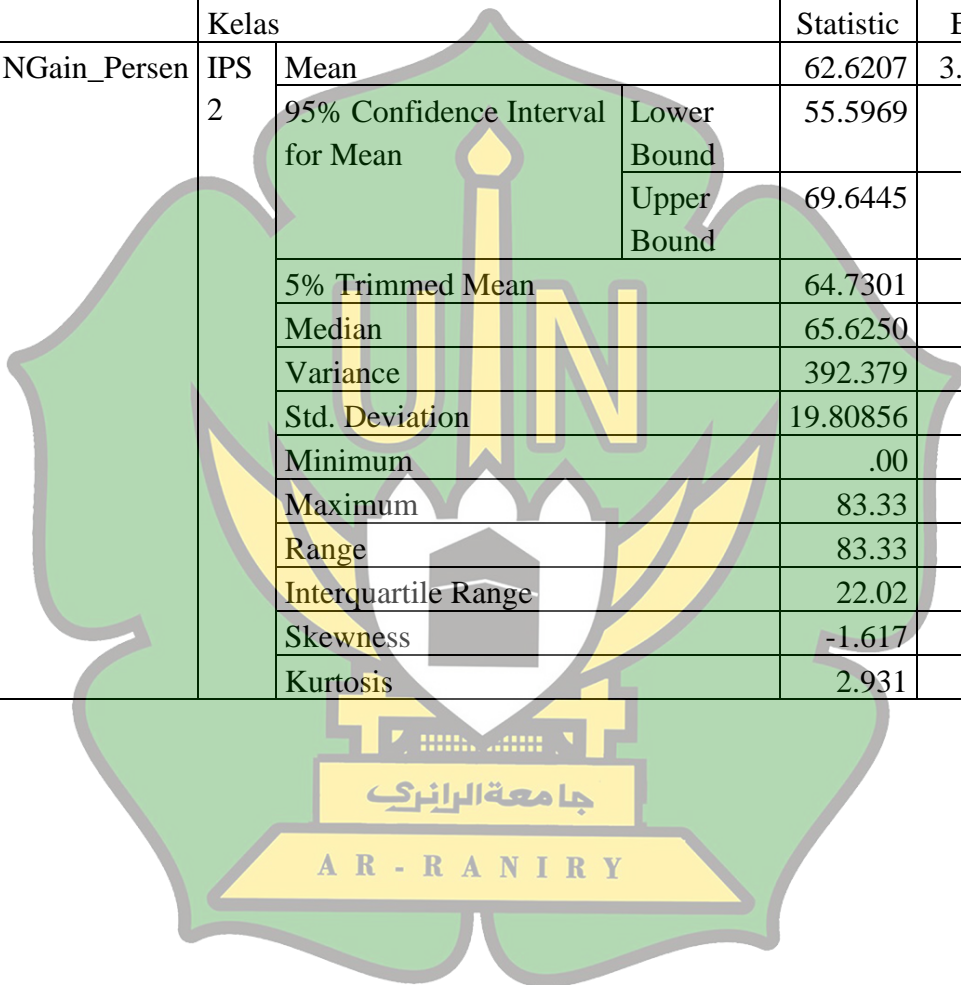
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test & Post-Test	33	.341	.052

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	- 20.818	12.611	2.195	-25.290	-16.347	- 9.483	32	.000



Lampiran 11:
Hasil N-Gain

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	IPS 2	Mean	62.6207	3.44823	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.5969	
			Upper Bound	69.6445	
		5% Trimmed Mean	64.7301		
		Median	65.6250		
		Variance	392.379		
		Std. Deviation	19.80856		
		Minimum	.00		
		Maximum	83.33		
		Range	83.33		
		Interquartile Range	22.02		
		Skewness	-1.617	.409	
		Kurtosis	2.931	.798	



Lampiran 12:
Foto Kegiatan Penelitian



Siswa Mengisi Lembar *Pre-Test*



AR - RANIRY



Permainan Ular Tangga



Siswa Mengisi Lembar *Post-Test*



جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 13:
 Riwayat Hidup Penulis

RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Qaulan Sadida Thaha
 2. Tempat/ Tgl Lahir : Banda Aceh/ 07 Februari 2000
 3. Jenis Kelamin : Perempuan
 4. Agama : Islam
 5. Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Aceh
 6. Alamat : Jeulingke, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh
 7. Tlp/ HP : 0823 6075 4359
 8. E-mail : qaulansadida72@gmail.com
 9. Asal : Banda Aceh
 10. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Thaha Husein
 - b. Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
 - c. Ibu : Fas Nurussalami Abd
 - d. Pekerjaan Ibu : PNS
 11. Alamat Orang Tua : Jeulingke, Banda Aceh
 12. Riwayat Pendidikan
 - a. SD : MIN Banda Aceh
 - b. SLTP : MTSs Darul Ulum Banda Aceh
 - c. SLTA : MAs Darul Ulum Banda Aceh
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Bimbingan dan Konseling Tahun 2018
- Banda Aceh,

Qaulan Sadida Thaha
 NIM. 180213006