

## LAMPIRAN



## Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 32558 Laman [www.pasca.unhiksha.ac.id](http://www.pasca.unhiksha.ac.id)

Nomor : 013/UN48.14/KM/DPS/2023

Singaraja, 27 Januari 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Ijin Pengambilan Data

Kepada

Yth. : Kepala Sekolah SMP TUNAS BANGSA

di-  
Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut

Nama : Avilla Damaris  
NIM : 2129111009  
Program Studi : Pascasarjana Prodi Bimbingan Konseling  
Judul Proposal : PENGEMBANGAN PANDUAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN KEMATANGAN KARIR SISWA SMP

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih

Menyetujui,

Pembimbing 1

Prof. Dr. Nyoman Dantes  
NIDK . 8828123419

Pembimbing 2

Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. Kons  
NIP: 195912311984031009

Mengetahui,

Direktur,  
Direktur I

Prof. Dr. Irena Rani Putrayasa, M.Pd.  
NIP: 1962072101986021001



YAYASAN HARAPAN BANGSA BALI  
**SEKOLAH TUNAS BANGSA**  
TK : Jl. Serma Made Pil No. 19 - 22, Denpasar, Bali | Telp : 236733, 238378  
SD : Jl. Tukad Pakerisan No. 88A, Denpasar, Bali | Telp : 721487, 728884  
SMP : Jl. Tukad Pakerisan No. 88A, Denpasar, Bali | Telp : 8464351, 8464352



## SURAT KETERANGAN

093/TB/SMP/II/2023

Yang bertandatangan di bawah ini. Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Avilla Damaris G**  
Jabatan : Guru  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jalan Tukad Pakerisan No. 88A

Telah melaksanakan penelitian untuk kelengkapan Tesis dengan judul "Pengembangan Panduan Bimbingan Kelompok dengan Teknik modeling berbasis STEAM untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMP".

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 3 Februari 2023



**Albert Ferdinand Adoc, ST**  
Kepala SMP Tunas Bangsa

## Lampiran 2 Hasil Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 325581 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada  
Yth.

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Studi **Bimbingan dan Konseling (S2)** Pascasarjana Undiksha Kelas Singaraja dan Denpasar, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen penelitian (sebagai Judges) mahasiswa kami, atas nama

Nama : Avilla Damaris G  
NIM : 2129111009  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S2)  
Judul Tesis : **Pengembangan Panduan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Modeling* Berbasis *STEAM* Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP**

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 20 Januari 2023  
Koorprodi Bimbingan dan  
Konseling

Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.  
NIP : 195703031983032001

Pertanyaan ( untuk judges ):

No	Pernyataan Butir	Relevan	Tidak Relevan	Komentar
<b>I</b>	<b>Penyajian</b>			
1	Sistematika penyajian dalam Bab taat asas ( pendahuluan, isi, penutup )	✓		
2	Penyajian sesuai alur dari yang umum ke khusus atau khusus ke umum.	✓		
3	Penyajian konsep dari yang sederhana ke yang komplek			
4	Adanya uraian singkat pada awal bab yang mengemukakan isi bab dalam upaya membangkitkan motivasi pembaca			
5	Penyajian panduan bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis <i>STEAM</i> dapat menarik perhatian guru untuk meningkatkan kematangan karir siswa.			
6	Penyajian materi bersifat interaktif, memotivasi peserta didik terlibat secara mental dan emosional			
7	Penyajian materi menempatkan peserta didik sebagai subjek			
8	Ketepatan isi buku panduan sesuai teori			
<b>II</b>	<b>Kelayakan</b>			
9	Menjelaskan ruang lingkup pembahasan buku ( isi buku ) yang mudah dipahami.	✓		
10	Menjelaskan relevansinya dengan teknik modeling berbasis <i>STEAM</i>			
11	Kelayakan buku panduan dilihat dari tenaga yang dibutuhkan untuk pelaksanaannya.			
12	Kesesuaian cover/tampilan secara keseluruhan			
13	Ketepatan teknik dan prosedur evaluasi terhadap keberhasilan konseling			
<b>III</b>	<b>Kebahasaan</b>			
14	Ketepatan substansi isi buku panduan dengan dimensi dan indicator kematangan karir	✓		
15	Bahasa digunakan, baik untuk menjelaskan konsep maupun ilustrasi			
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan emosi peserta didik, dengan ilustrasi yang menggambarkan konsep-konsep dari lingkungan terdekat.		✓	

17	Bahasa yang digunakan mampu merangsang peserta didik untuk mempertanyakan dan mencari jawabannya.			
18	Bahasa yang digunakan menumbuhkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajari panduan tersebut			
19	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan yang disampaikan dan mengikuti tata kalimat yang benar dalam Bahasa Indonesia atau bahasa lainnya.			
20	Istilah yang digunakan sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia			
21	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓		

**KRITIK DAN SARAN :**

**IDENTITAS PAKAR PENILAI**

**Nama:** Prof.Dr. I Ketut Dharsana, M.Pd.,Kons

**Bidang Keahlian:**

**Instansi Tempat Bertugas:**

**Tanda Tangan:**



### Lampiran 3 Kuesioner Kematangan Karir

Berikan tanda centang ( ✓ ) pada pernyataan berikut

**STS** : Sangat Tidak Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**S** : Setuju

**SS** : Setuju Sekali

NO	PERNYATAAN	STS	TS	S	SS
1.	Saya membuat rencana tujuan hidup				
2.	<i>Dalam memilih karir saya selalu memikirkan dengan matang</i>				
3.	Saya membuat rencana karir sesuai potensi				
4.	Saya masih ragu menentukan karir saya				
5.	Saya belum mempersiapkan tentang pilihan karir saya				
6.	Saya belum paham tentang potensi saya untuk menentukan karir dikemudian hari				
7.	Saya mencari banyak informasi sebelum menentukan karir				
8.	Saya mampu menggali informasi dari berbagai sumber tentang karir				
9.	Saya mendapat informasi jelas tentang karir saya selanjutnya				
10.	Saya semangat menggali informasi tentang karir				
11.	<i>Saya mengumpulkan berbagai informasi mengenai karir yang saya inginkan agar saya dapat mencapai karir tersebut</i>				
12.	<i>Saya telah mengumpulkan berbagai informasi seputar karir sebagai bahan pertimbangan</i>				
13.	Saya kurang memanfaatkan berbagai media informasi untuk mencari informasi karir				
14.	Saya belum yakin dengan bakat yang saya miliki				
15.	Saya memiliki pengetahuan mengenai karir sesuai dengan bakat, minat dan potensi				
16.	Dengan mengikuti kegiatan pengembangan diri dapat menambah pengetahuan dan skill saya dalam berkarir nanti				
17.	Saya memilih satu bidang pekerjaan sesuai kemampuan saya				
18.	Saya menganalisa setiap alternative karir agar saya dapat membuat keputusan karir yang jelas.				
19.	Pengetahuan saya di sekolah mendukung karir saya kelak				
20.	Saya terlalu sibuk dengan tugas sekolah sehingga kurang mengetahui tentang menentukan karir saya				
21.	Saya belum punya bayangan tentang karir yang saya inginkan				
22.	Saya belum dapat menentukan karir yang akan saya tekuni karena minimnya pengetahuan tentang karir				
23.	Pengetahuan yang saya dapat selama ini belum mendukung karir saya dimasa datang				
24.	Saya mengalami kesulitan memahami tentang karir				
25.	Saya menyusun rencana untuk membuat keputusan karir saya				
26.	Kemampuan saya menyelesaikan tugas-tugas menjadi dasar keputusan karir yang akan saya ambil				
27.	Saya mengambil keputusan karir dengan melihat contoh mentor saya dalam mengambil keputusan karir				
28.	Saya kesulitan mengambil keputusan tentang karir				
29.	Saya membuat keputusan karir tanpa memikirkan dampaknya di masa depan				
30.	Saya ikut-ikutan teman dalam mengambil keputusan karir				

#### Lampiran 4 Pernyataan untuk Guru Praktisi

No	Pernyataan Butir				
<b>I</b>	<b>Penyajian</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Sistematika penyajian dalam Bab taat asas ( pendahuluan, isi, penutup )				
2	Penyajian sesuai alur dari yang umum ke khusus atau khusus ke umum.				
3	Penyajian konsep dari yang sederhana ke yang kompleks				
4	Adanya uraian singkat pada awal bab yang mengemukakan isi bab dalam upaya membangkitkan motivasi pembaca				
5	Penyajian panduan bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis <i>STEAM</i> dapat menarik perhatian guru untuk meningkatkan kematangan karir siswa.				
6	Penyajian materi bersifat interaktif, dengan pendekatan <i>STEAM</i> memotivasi peserta didik terlibat secara mental dan emosional				
7	Penyajian materi menempatkan peserta didik sebagai subjek				
8	Ketepatan isi buku panduan sesuai teori				
<b>II</b>	<b>Kelayakan</b>				
9	Menjelaskan ruang lingkup pembahasan buku ( isi buku ) yang mudah dipahami dengan menggunakan pendekatan <i>STEAM</i>				



10	Menjelaskan relevansinya dengan teknik modeling berbasis <i>STEAM</i>				
11	Kelayakan buku panduan dilihat dari tenaga dan waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaannya.				
12	Kesesuaian cover/tampilan secara keseluruhan				
13	Ketepatan teknik dan prosedur evaluasi terhadap keberhasilan bimbingan				
14	Kepraktisan prosedur atau langkah – langkah bimbingan yang digunakan untuk meningkatkan kematangan karir				
<b>III</b>	<b>Kebahasaan</b>				
15	Ketepatan isi buku panduan dengan teori				
16	Keefektifan penggunaan bahasa dan taat tulis				
17	Kejelasan bahasa ( komunikatif ) yang digunakan dalam buku panduan				
18	Bahasa yang digunakan mampu merangsang peserta didik untuk mempertanyakan dan mencari jawabannya.				
19	Bahasa yang digunakan mampu mendorong guru untuk mempelajari panduan tersebut				
20	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan yang disampaikan dan mengikuti tata kalimat yang benar dalam Bahasa Indonesia atau bahasa lainnya.				
21	Istilah yang digunakan sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia				

22	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.				

**KRITIK DAN SARAN :**

**IDENTITAS PENILAI**

**Nama:**

**Bidang Keahlian:**

**Instansi Tempat Bertugas:**

**Tanda Tangan:**



**Lampiran 5 Buku Panduan**



PANDUAN

BIMBINGAN  
KELOMPOK  
TEKNIK MODELING  
BERBASIS STEAM

Kematangan Karir

Oleh : Avilla Damaris

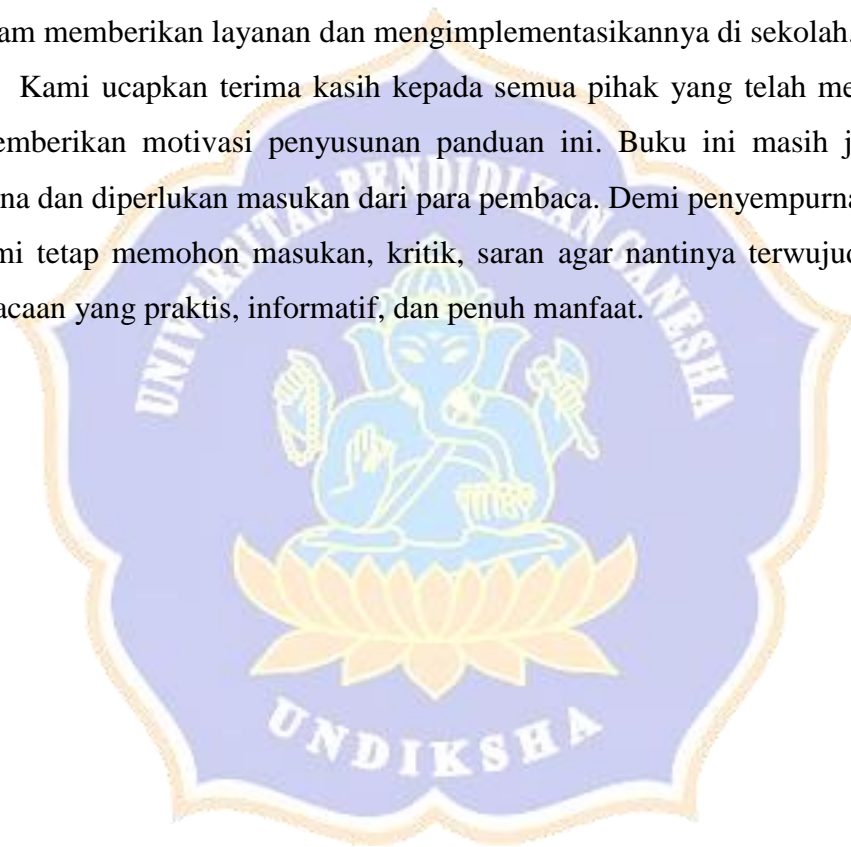


## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, atas rahmat dan karunianya sehingga buku panduan konseling behavioristik ini dapat tersusun dengan baik. Buku dengan judul Panduan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Modeling berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Kematangan Karisr Siswa.

Tujuan dari penyusunan Buku Panduan ini adalah sebagai panduan Guru BK dalam memberikan layanan dan mengimplementasikannya di sekolah.

Kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendorong dan memberikan motivasi penyusunan panduan ini. Buku ini masih jauh dari sempurna dan diperlukan masukan dari para pembaca. Demi penyempurnaan buku ini, kami tetap memohon masukan, kritik, saran agar nantinya terwujud sebuah buku bacaan yang praktis, informatif, dan penuh manfaat.



## DAFTAR ISI

### COVER

KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
CARA MENGGUNAKAN BUKU INI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	0
BAB II KONSEP DASAR.....	2
1. Bimbingan Kelompok .....	2
2. Teknik <i>Modeling</i> .....	3
3. Pengertian <i>STEAM</i> .....	7
4. Kematangan Karir .....	8
BAB III PETUNJUK PELAKSANAAN.....	12
1. Tahap Pembentukan .....	13
2. Tahap Peralihan.....	14
3. Tahap Kegiatan Pokok .....	14
4. Tahap Penyimpulan Hasil Kegiatan.....	16
5. Tahap Pengakhiran.....	16
DAFTAR PUSTAKA .....	18
LAMPIRAN.....	90



## CARA MENGGUNAKAN BUKU INI

Buku ini ditulis dengan melihat kebutuhan siswa SMP untuk menentukan karir mereka. Tidak sedikit dari mereka yang kesulitan menentukan karir dan masa depan. Bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis STEAM ini akan merangsang siswa untuk berpikir dengan cara kritis dan kreatif menentukan karir mereka kelak.

1. Pemimpin dapat mempelajari dasar-dasar pengertian tentang Bimbingan Kelompok, Teknik modeling dan pengertian STEAM.
2. Pemimpin merancang pertemuan dan waktu pertemuan serta mempersiapkan angket agar peserta dapat terjawab kebutuhannya.
3. Pemimpin membuat kesepakatan bahwa pembicaraan dalam kelompok adalah untuk mencapai kepentingan bersama. Jika ada permasalahan individu, tidak dibahas diluar kelompok.
4. Pemimpin mengajak peserta terlibat dalam setiap kegiatan ( seperti mencari artikel di media social , membuat mindmap ) dan diskusi agar dapat meningkatkan pemahaman materi yang difokuskan.
5. Pemimpin memberikan motivasi dan menyimpulkan di akhir pertemuan.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta seni. Salah satu bentuk pendidikan adalah Satuan Pendidikan unit Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tugas perkembangan peserta didik SMP yaitu landasan hidup religius, landasan perilaku etis, kematangan emosi, kematangan intelektual, kesadaran tanggung jawab sosial, kesadaran gender, pengembangan pribadi, perilaku kewirausahaan/kemandirian perilaku ekonomis, wawasan dan kesiapan karier (Ditjen, 2016). Siswa SMP yang termasuk ke dalam kategori remaja menurut Yusuf (2006, hlm. 35) juga dituntut untuk memenuhi tugasnya dalam memilih dan menentukan karir. Hakikat tugas remaja untuk memenuhi tugas dalam memilih dan menentukan karir, yaitu: (1) remaja dapat memilih suatu pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya, dan (2) mempersiapkan diri memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk memasuki pekerjaan tersebut.

Peranan pendidik (khususnya konselor sekolah atau guru BK) dalam melaksanakan proses pendidikan, bimbingan dan konseling, serta kegiatan pengembangan diri peserta didik lainnya. Kehadiran bimbingan dan konseling di sekolah semakin terlihat urgensinya untuk membantu peserta didik dalam memecahkan berbagai permasalahan siswa yang terkait bidang pribadi, sosial, akademik dan karir. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa proses bimbingan bimbingan di sekolah memiliki peran penting dimulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama dan Sekolah Lanjutan Tingkat Akhir,

Sekolah memiliki tanggung jawab yang besar untuk membantu siswa agar berhasil dalam belajar. Ketika siswa memiliki masalah dalam belajarnya, dalam



kondisi seperti ini bimbingan konseling diperlukan dan yang bertanggung jawab atas program bimbingan konseling di sekolah adalah guru BK bukan guru (pengajar) karena pengajar terikat oleh materi, tujuan pengajaran dalam kurikulum yang harus diselesaikan.

Kematangan karir merupakan aspek yang harus dimiliki siswa untuk menunjang karir di masa depan. Kematangan karir siswa merupakan kesiapan siswa dalam menyelesaikan tahap-tahap perkembangan karir dimana siswa telah memiliki pengetahuan mendalam tentang dirinya yang mencakup minat dan bakat serta potensi diri, mampu memilih karir yang sesuai dan memiliki pengetahuan tentang pekerjaan yang telah dipilih, dan dapat membuat keputusan karir dengan baik serta bertanggung jawab terhadap hidup dan pekerjaannya.

Dengan penjelasan di atas patut kita sadari bahwa peserta didik SMP yang masuk dalam katagori remaja perlu mempersiapkan masa depannya sejak dini. Peserta didik SMP perlu diberikan pemahaman untuk mampu meningkatkan proses berpikirnya sehingga memiliki kematangan dalam menentukan karirnya. Kurangnya edukasi untuk meningkatkan kematangan karir inilah yang melatarbelakangi dibuatnya panduan bimbingan konseling dengan teknik modeling berbasis STEAM bagi siswa SMP.

## **BAB II**

### **KONSEP DASAR**

Bimbingan Kelompok , Teknik Modeling, STEAM dan Kematangan Karir

#### **1. Bimbingan Kelompok**

Menurut Gibson (2011), bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus pada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Isinya dapat meliputi informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi, sosial, yang bertujuan untuk menyediakan informasi akurat yang dapat membantu mereka membuat perencanaan dan keputusan hidup yang lebih tepat. Layanan ini dapat menjadi salah satu cara untuk membantu siswa untuk memahami, merencanakan karir yang akan bermuara pada kematangan karirnya sesuai dengan tugas-tugas perkembangan vokasionalnya.

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok (Prayitno, 1995: 178). Menurut Prayitno dan Amti (1999: 309) bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Sedangkan menurut Romlah (2001:3) bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Berdasarkan definisi tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang dilaksanakan dalam suatu kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga anggota dapat

mengembangkan potensi diri sekaligus memperoleh manfaat dari pembahasan topik masalah.

Tujuan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama guna memperoleh berbagai bahan materi dari konselor yang ada sekolah sebagai narasumber yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar (Mugiarso, 2004: 66).

Dalam pelaksanaannya, bimbingan kelompok dapat mengincludekan teknik apapun yang dapat menjawab tujuan dari penelitian agar kegiatan bimbingan kelompok dapat menjadi lebih variatif dan berbeda dari bimbingan kelompok yang telah dilakukan di sekolah. Untuk itu, perlu dikembangkan model bimbingan kelompok dengan teknik *modeling*.

## 2. Teknik *Modeling*

*Modeling* adalah teknik yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura (Eford, 2015) *modeling* adalah proses dimana individu belajar dari menonton orang lain. Pemodelan juga telah disebut sebagai imitasi, identifikasi, belajar observasional, dan pembelajaran perwakilan. Menurut Corey (2003), teknik *modeling* adalah proses belajar bagi seseorang dengan cara mengobservasi penampilan model baik berupa individu maupun kelompok yang mana perilaku dari model tersebut digunakan sebagai rangsangan terhadap gagasan, sikap atau perilaku orang lain yang mengobservasi penampilan model tersebut. Nelson mendefinisikan teknik Modelling sebagai suatu perubahan dari perilaku individu melalui proses pengamatan terhadap tingkah laku model. Selain itu, ahli lain yakni Pery dan Furukawa mendefinisikan modelling sebagai proses belajar bagi seseorang dengan cara mengobservasi penampilan model baik berupa individu maupun kelompok, yang mana perilaku dari model tersebut digunakan sebagai

suatu rangsangan terhadap gagasan, sikap atau perilaku orang lain yang mengobservasi penampilan model tersebut (Corey, 2003:222).

Teknik *modeling* ini sendiri dapat digunakan untuk memperkuat perilaku yang telah terbentuk sebelumnya, serta dapat juga digunakan untuk membentuk perilaku baru yang belum ada pada diri konseli atau individu. Proses modelling ini dilakukan dengan cara dimana konselor akan menampilkan model berupa benda mati maupun benda hidup, yang mana dapat diamati dan dicontoh perilakunya oleh konseli (Latipun, 2006:102). Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa modelling merupakan proses belajar dari hasil pengamatan terhadap orang lain yang dijadikan model, yang mana perilaku model yang diamati mampu digunakan sebagai rangsangan atas 20 gagasan, sikap maupun perilaku pada orang lain yang mengobservasi penampilan model.

a. Tujuan Teknik *Modeling*

Teknik *modeling* ini sendiri dapat digunakan untuk memperkuat perilaku yang telah terbentuk sebelumnya, serta dapat juga digunakan untuk membentuk perilaku baru yang belum ada pada diri konseli atau individu. Proses modelling ini dilakukan dengan cara dimana konselor akan menampilkan model berupa benda mati maupun benda hidup, yang mana dapat diamati dan dicontoh perilakunya oleh konseli (Latipun, 2006:102). Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *modelling* merupakan proses belajar dari hasil pengamatan terhadap orang lain yang dijadikan model, yang mana perilaku model yang diamati mampu digunakan sebagai rangsangan atas 20 gagasan, sikap maupun perilaku pada orang lain yang mengobservasi penampilan model.

Menurut Bandura (dalam Utama, Suranata, dan Dharsana, e-Journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling, 2014:5) terdapat beberapa tujuan

yang hendak dicapai dari penggunaan teknik modelling, yaitu: 1) Development of new skill, artinya memperoleh pengetahuan tentang tingkah laku atau keterampilan baru dan menunjukkan adanya perubahan tingkah laku baru terhadap dirinya sebagai hasil dari pengamatan terhadap tingkah laku yang dicontohkan. 2) Facilitation of preexisting of behavior, maksudnya bagi seorang pengamat mampu menghilangkan respon takut untuk mencontoh perilaku yang dicontohkan, setelah melihat tokoh atau objek yang menjadi model. 3) Changes in inhibition about self expression, pengamatan terhadap respon-respon yang ditunjukkan oleh individu setelah mengamati model yang ada.

b. Manfaat Teknik *Modeling*

Manfaat yang diperoleh diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru dan kemudian dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan pada tingkah laku baru.
- 2) Setelah mengamati model yang ada maka akan membantu untuk menghilangkan perasaan takut dalam mencontoh perilaku yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh individu yang mengamati, dan bahkan cenderung bisa berdampak positif.
- 3) Setelah mengamati model yang ada, maka individu sebagai pengamat akan memiliki keinginan untuk mencontoh tingkah laku yang mungkin sudah diketahui sebelumnya sehingga tidak akan ada hambatan dalam pelaksanaannya (Sukardi, 2008:99).

Macam-macam teknik modelling dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) *Live model* (penokohan yang nyata), adalah penokohan yang dilakukan secara langsung dengan mengambil model dari orang-orang yang mungkin dikagumi oleh konseli. Model yang dapat diambil untuk digunakan sebagai

live model adalah manusia, seperti orang tua, guru, teman sebaya, konselor, saudara, atau tokoh lain yang dikagumi.

- 2) *Symbolic model* (penokohan simbolik), adalah penokohan yang dapat diperlihatkan melalui media film, video, atau media audio visual lainnya. Dalam pelaksanaan symbolic model ini, konselor atau peneliti bisa menyediakan media berupa film, video, dan media lainnya yang dapat digunakan, sehingga dengan demikian diharapkan terdapat tingkah laku tertentu yang dapat dicontoh oleh individu dari model yang ada dalam media yang disediakan.
- 3) *Multiple model* (penokohan ganda), adalah jenis penokohan yang mungkin terjadi dalam sebuah kelompok, dimana terdapat individu yang mempelajari tingkah laku baru dan kemudian merubah tingkah lakunya setelah mengamati bagaimana perilaku dari beberapa anggota kelompok lainnya (Gunarsa, 1996:221).

Kelebihan Teknik Modeling : a) Dalam teknik modelling yang ditampilkan baik dalam bentuk live model maupun symbolic model, konseli dapat mengamati secara langsung model yang ditampilkan. b) Konseli juga akan dimudahkan dalam memahami perilaku yang ingin diubah c) Dapat diperagakan d) Pada perilaku positif diperlukan adanya penekanan perhatian.

Kekurangan Teknik Modeling : a) Persepsi konseli terhadap model yang ditampilkan sangat mempengaruhi keberhasilan dari teknik modelling ini. Apabila konseli tidak percaya pada model yang ada, maka perilaku model akan kurang dicontoh oleh konseli. b) Tujuan dari perubahan tingkah laku yang ingin dicapai bisa jadi tidak tepat apabila model yang ditampilkan kurang mampu dalam memerankan perilaku yang diharapkan.

### 3. Pengertian *STEAM*

*STEAM* adalah sebuah istilah pendekatan yang memadukan berbagai ilmu pengetahuan alam, teknologi dan seni. *STEAM* diinisiasi oleh Rhode Island School of Design yang menambahkan "art" ke dalam kerangka *STEM*. Menurut Rhode Island School of Design (Zubaidah, 2019), tujuannya adalah untuk menumbuhkan inovasi yang berkembang dengan menggabungkan pikiran seorang ilmuwan atau teknolog dengan seorang seniman atau desainer. Penambahan "arts" pada kerangka *STEM* adalah penting sebagai praktik, seperti pemodelan, mengembangkan penjelasan, dan memunculkan kritikan, dan evaluasi (argumentasi), yang selama ini sering ditekankan dalam konteks pendidikan matematika dan sains.

*STEAM* adalah sebuah singkatan untuk Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic. Menurut pandangan Farhati dan Supriadi (2020 : vi) metode pembelajaran *STEAM* sangat sesuai untuk membesarkan anak di tengah perkembangan era digital yang semakin pesat saat ini. Mendapatkan informasi dengan mudah dari segala sumber serta kecanggihan teknologi akan memudahkan anak mengembangkan kemampuan *STEAM* dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran *STEAM* akan menumbuhkan sikap kreatif pada diri anak. Anak akan menghasilkan suatu produk atau karya sesuai dengan imajinasinya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kegiatan seni, telah ikut mendukung dan menumbuhkan kreativitas, suatu keterampilan yang penting untuk inovasi. Prinsip-prinsip pembelajaran *STEAM* meliputi prinsip perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, perbedaan individual. Alasan menggunakan *STEAM* adalah : 1) mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, 2) focus pada proses berinovasi, 3) membantu agar siswa terus berkreasi, 4) melibatkan peran orangtua.

Dalam proses belajar, pendekatan *STEAM* ini berfokus pada proyek yang memungkinkan siswa lebih kreatif dan terinovasi.

Jika pendekatan *STEAM* dapat diaplikasikan dengan benar maka guru sedang mempersiapkan siswa untuk seumur hidupnya, terlepas dari profesi apa yang akan dipilihnya kelak. Wilson dan Hawkins (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran *STEAM* membuat siswa menghargai bagaimana seni dan sains bersama-sama menggunakan banyak bentuk keterampilan berpikir kritis, kreatifitas dan imajinasi ketika mereka mencoba memahami berbagai masalah nyata. Oleh karena itu dibutuhkan dukungan kurikulum untuk memupuk bakat dan keahlian transdisiplin, dibandingkan dengan cara tradisional yang melihat domain dan batas disiplin tertentu.

Karakteristik rancangan pembelajaran inovatif ditandai dengan penerapan unsur-unsur baru pembelajaran abad 21, antara lain: kolaborasi peserta didik-guru, berorientasi pada HOTS, mengintegrasikan ICT, berorientasi pada keterampilan belajar, mengembangkan keterampilan Abad 21 (4C) dan 6 literasi, serta penguatan pendidikan karakter peserta didik. Karakter lainnya yaitu adanya penerapan konsep TPACK, Neuroscience, Model pembelajaran *STEAM* maupun Digital Learning.

#### 4. **Kematangan Karir**

Kematangan karir merupakan konstruk psikologis yang mengalami banyak perkembangan. Konstruk ini pertama kali di ungkapkan oleh seorang ahli psikologi konseling dan karir bernama Donald Edwin Super. Dalam bahasa Inggris istilah kematangan karir memiliki beberapa persamaan yang sering digunakan untuk menjelaskan kematangan karir seperti, vocational maturity, job maturity dan occupation maturity. Berbagai ahli psikologi vokasional terkemuka telah mengemukakan pengertian kematangan karir sejak tahun 1950-an. Ginzberg,



Ginzburg, Aselrad dan Herma menyatakan bahwa kematangan karir itu ditunjukkan oleh cara orang muda berurusan dengan pilihan pekerjaan (Abimayu, 1990).

Super memberikan pengertian kematangan karir sebagai konsep yang digunakan untuk menunjukkan tingkat perkembangan karir, yaitu tahap yang dicapai oleh seorang individu pada kontinum perkembangan karir dari tahap eksplorasi sampai pada tahap kemunduran (Abimayu, 1990). Super menyatakan bahwa kematangan karir adalah keberhasilan individu menyelesaikan tugas perkembangan karir yang khas pada tahap perkembangan karir (Alvarez, 2008). Lebih lanjut Super memberi pengertian kematangan karir itu secara normatif, yaitu kesesuaian antara tingkah laku vokasional individu dan tingkah laku vokasional yang diharapkan pada umur itu, dengan definisi ini, menurut Super dimungkinkan untuk mengukur kecepatan dan tingkat perkembangan individu dalam hal karir, dengan demikian tingkah laku matang karir bentuknya akan berbeda-beda tergantung pada konteks tahapan kehidupan seseorang (Osipow, 1983). Kematangan karir menurut Creed dan Prideaux (2001) adalah sebagai kesiapan individu untuk mengatasi tugas-tugas perkembangan pada tahap-tahap perkembangan pertumbuhan, eksplorasi, pematangan, pembinaan dan penurunan. Kematangan karir juga merupakan kesiapan kognitif dan afektif individu untuk mengatasi tugas-tugas perkembangan yang dihadapkan kepadanya. Kesiapan kognitif terdiri dari kemampuan mengambil keputusan dan wawasan mengenai dunia kerja sedangkan kesiapan afektif meliputi perencanaan karir dan eksplorasi karir.

Menurut Super (Osipow, 1973: 137), kematangan karier (vocational maturity) adalah kesesuaian atau kongruensi antara perilaku vokasi (vocational behaviour) individu pada usia tertentu dengan perilaku vokasi yang seharusnya dilakukan (expected vocational behaviour) oleh individu pada usia tertentu pula.

Kematangan karier juga berarti tingkat kesuksesan individu dalam melaksanakan tugas perkembangan karier sepanjang fase-fase hidupnya yang berkesinambungan. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diungkapkan, maka dapat disimpulkan bahwa kematangan karir adalah kemampuan individu dalam menguasai tugas perkembangan karir sesuai dengan tahap perkembangan karir, dengan menunjukkan perilaku yang dibutuhkan untuk merencanakan karir, mencari informasi, memiliki kesadaran tentang apa yang dibutuhkan dalam membuat keputusan karir dan memiliki wawasan mengenai dunia kerja. Menurut Super, konsep kematangan karier menunjuk pada keberhasilan seseorang menyelesaikan semua tugas perkembangan karier yang khas bagi tahap perkembangan tertentu. Proses perkembangan karier dibagi atas lima tahap, yaitu fase pengembangan atau growth stage (0-14 tahun), fase eksplorasi atau exploration stage (15-24 tahun), fase pematang. establishment stage (25-44 tahun), fase pembinaan atau maintenance stage (45-64 tahun) dan fase kemunduran atau decline stage (65 tahun – kematian). Indikatornya relevan bagi kematangan karier, misalnya, kemampuan untuk membuat rencana, kerelaan untuk memikul tanggung jawab, serta kesadaran akan segala faktor internal dan eksternal yang harus dipertimbangkan dalam membuat pilihan jabatan atau memantapkan diri dalam suatu jabatan (Winkel, 1997: 579).

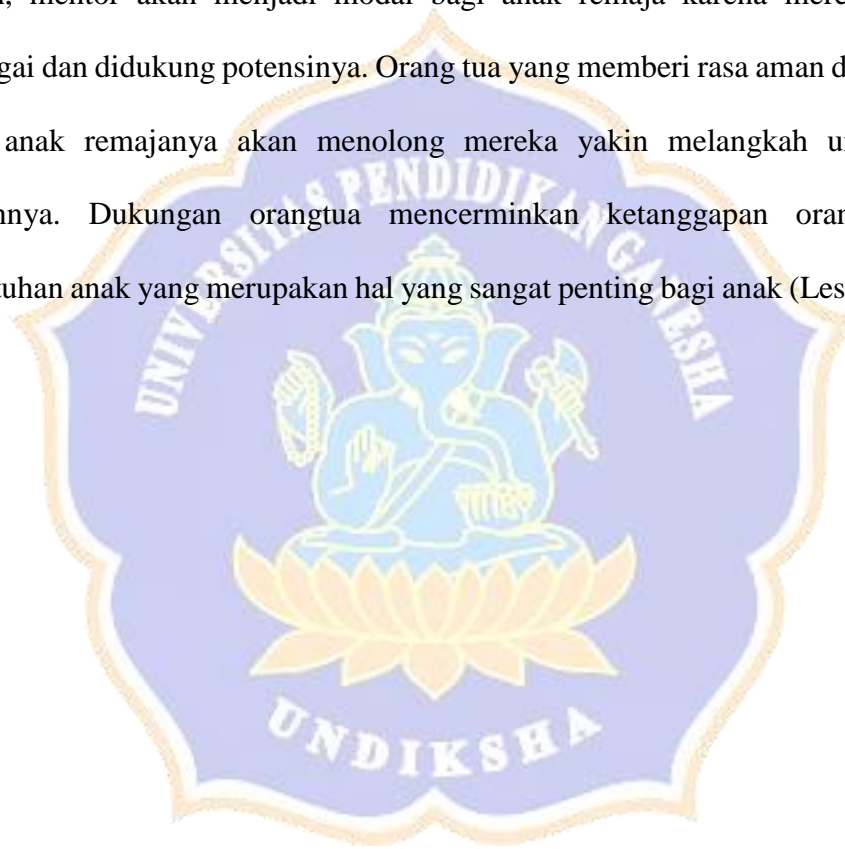
Perkembangan remaja yaitu siswa SMP ada dalam fase eksplorasi. Dalam sub tahap eksplorasi ini anak telah mempertimbangkan kesempatan-kesempatan, mencoba dan membuat pilihan secara tentatif, dan kemungkinan pilihan karir telah diidentifikasi. Super dan Overstreet (Osipow, 1983) menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan karir kedalam lima kelompok, yaitu a. Faktor bio-sosial, seperti umur dan inteligensi dan jenis kelamin b. Faktor lingkungan, seperti adanya interaksi dengan orang lain di sekitar individu yang bersangkutan, yang dalam hal ini difokuskan kepada orangtua. Interaksi individu dengan

lingkungan sekitar dapat berupa dukungan sosial yang dapat membantu individu mengatasi masalah yang dihadapi. c. Faktor vokasional, seperti aspirasi karir, minat karir, nilai kerja dan jenis pekerjaan. d. Sifat kepribadian, meliputi konsep diri, bakat khusus, nilai hidup dan tujuan hidup. e. Prestasi remaja, prestasi akademik, penguasaan materi bimbingan karir, kebebasan partisipasi siswa dalam kegiatan di sekolah maupun luar sekolah. Winkel, 1997 (dalam Suryanti dkk) juga menjelaskan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi kematangan karir, yaitu faktor internal terdiri dari nilai, taraf inteligensi, bakat, minat, kepribadian dan pengetahuan dan yang kedua faktor eksternal terdiri dari masyarakat, sosial ekonomi, keluarga, pendidikan sekolah dan pergaulan teman sebaya.

Adapun ciri-ciri kematangan karir menurut Super (Abimayu, 1990) menjelaskan ciri-ciri dikatakan matang karir itu adalah sebagai berikut : a. Perencanaan meliputi perencanaan jangka panjang, jangka menengah, jangka pendek b. Sikap dan tingkah laku eksplorasi, meliputi sikap dan tingkah laku ingin tahu, penggunaan sumber, dan partisipasi. c. Perolehan informasi, terdiri dari informasi pendidikan dan latihan, syarat-syarat masuk, tugas-tugas, penerimaan dan penawaran, dan promosi. d. Pengetahuan tentang pembuatan keputusan, meliputi dasar-dasar dan praktek pembuatan keputusan e. Orientasi kenyataan, mencakup faktor-faktor pengetahuan diri, kenyataan, keajegan, kristalisasi dan pengalaman kerja.

Super (Osipow, 1983) mengatakan salah satu faktor yang mempengaruhi kematangan karir adalah adanya lingkungan keluarga yakni orangtua. Mengacu pada pendapat Gottlieb (1983), dukungan orangtua terhadap pembentukan orientasi masa depan siswa dapat dilakukan melalui pemberian informasi atau nasehat verbal atau non verbal, bantuan nyata atau tindakan yang mempunyai manfaat emosional bagi siswa (Desmita, 2012). Sementara itu, sesuai dengan pendapat House (Smet,

1994), dukungan orangtua dapat diwujudkan dalam empat bentuk, yaitu yang pertama dukungan emosional, mencakup berupa empati, kepedulian dan rasa perhatian, kedua dukungan penghargaan berupa penghargaan atau penilaian positif, dorongan maju atau persetujuan terhadap suatu ide, gagasan atau kemampuan yang dimiliki seseorang, ketiga dukungan instrumental berupa bantuan suatu benda atau berupa material, memberikan pertolongan dan keempat dukungan informatif seperti memberikan nasihat, petunjuk dan saran-saran. Dukungan orang tua sebagai coach, mentor akan menjadi modal bagi anak remaja karena mereka merasa dihargai dan didukung potensinya. Orang tua yang memberi rasa aman dan nyaman bagi anak remajanya akan menolong mereka yakin melangkah untuk masa depannya. Dukungan orangtua mencerminkan ketanggapan orangtua atas kebutuhan anak yang merupakan hal yang sangat penting bagi anak (Lestari, 2012).



### **BAB III**

#### **PETUNJUK PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING BERBASIS STEAM BAGI KEMATANGAN**

## KARIR SISWA SMP

Beberapa Persiapan yang perlu dipersiapkan konselor sebelum masuk dalam layanan tahapan adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan instrument Angket Kematangan Karir yang akan disebarakan pada siswa
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan tentang Kematangan Karir
- c. Menentukan jumlah peserta Bimbingan Kelompok Teknik Modelling berbasis STEAM untuk meningkatkan Kematangan Karir. Jumlah peserta adalah 15 -20 orang atau satu kelas dengan kebutuhan umum yang sama, dalam hal ini tentang kematangan karir.

**Tahapan Layanan (Prayitno,2017:94)** yang dilakukan dalam Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling berbasis STEAM adalah sebagai berikut :

### 1. Tahap Pembentukan

- a. Penjelasan tentang pengertian Bimbingan Kelompok.  
Guru BK mengajak siswa memahami pengertian Bimbingan Kelompok, Teknik Modeling berbasis STEAM yang diawali dengan diskusi, kemudian merangkum hasil diskusi dan menjelaskannya.
- b. Penjelasan tentang cara kerja topic pembahasan tentang meningkatkan kematangan karir pada siswa.  
Guru BK menyampaikan tujuan topik yang akan dibahas adalah tentang meningkatkan kematangan karir siswa SMP, dengan langkah-langkah yang dijelaskan dalam Bimbingan Kelompok.

## 2. Tahap Peralihan

- a. Penjelasan tentang latar belakang pembahasan tentang meningkatkan kematangan karir pada siswa.

Guru BK berdiskusi dengan siswa tentang hal-hal yang melatar belakangi topic tentang kematangan karir.

- b. Mengajak tim untuk dapat mengemukakan masalah yang dialami tentang kematangan karir.

Setiap siswa dalam kelompok diberi kesempatan untuk mengemukakan permasalahan yang dialami terkait kematangan karir. (Apakah mereka merasa sulit membuat rencana tujuan hidup, atau ragu dengan karir mereka, atau sulit mencari informasi tentang kelanjutan study mereka dll)

- c. Penjelasan tentang topic yang akan dibahas.

Guru BK mengajak siswa untuk focus kepada topic menarik yang akan dibahas tentang karir masa depan mereka.

- d. Mengajak peserta untuk mendalami dan memecahkan masalah yang dialami.

Guru BK memotivasi siswa bahwa mereka akan bersama memecahkan masalah yang dialami terkait kematangan karir setamat SMP ini. Guru BK dapat memulai dengan meminta *siswa mencari artikel di media social* tentang karir. Kemudian mendatanya untuk pembahasan pokok tentang karir.

## 3. Tahap Kegiatan Pokok

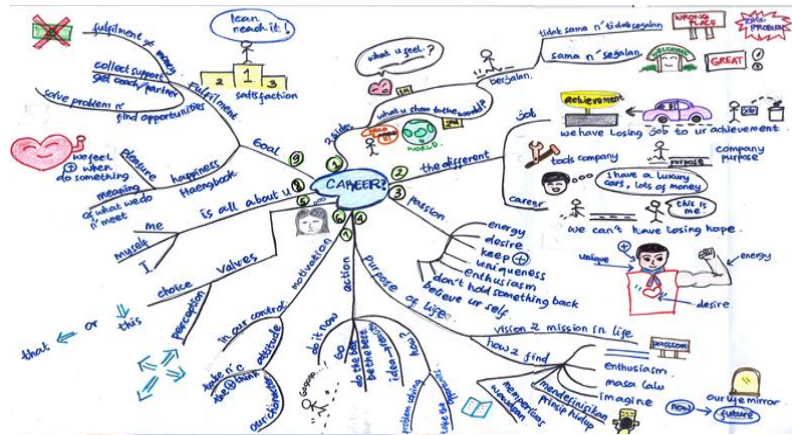
- a. Pokok Bahasan : Meningkatkan Kematangan Karir.

Langkah-langkah :

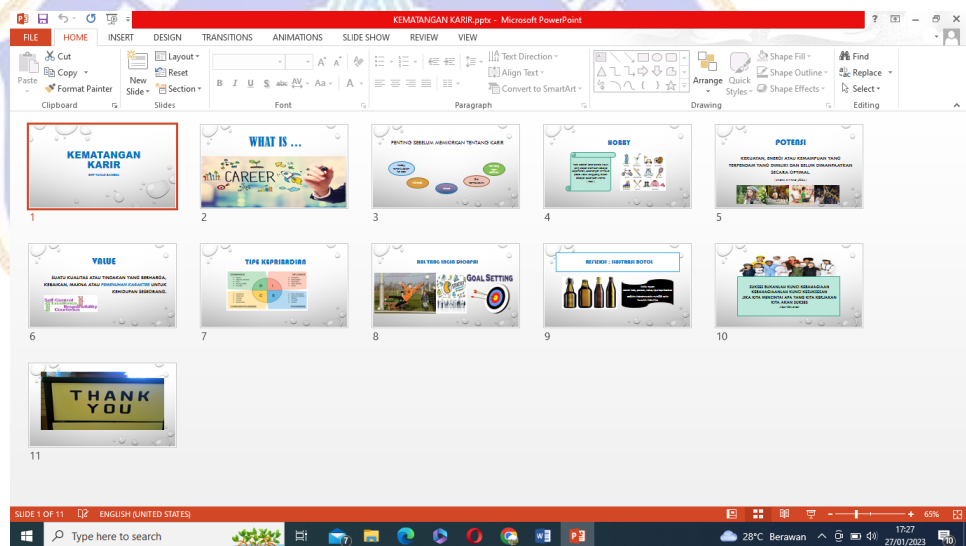
- 1) Siswa dibagi dalam kelompok. Siswa saling berinteraksi tentang karir ( hasil dari pengertian yang mereka peroleh di media social )

- 2) Bersama guru BK dibimbing *membuat mindmapping* merangkum dan mendefinisikan topic meningkatkan pemahaman mereka tentang karir.

Contoh mindmap :



- 1) Guru BK memberikan penjelasan melalui ppt



- 2) Guru BK *menayangkan film* singkat tentang pentingnya memahami potensi diri , value hidup, motivasi dan dukungan lingkungan untuk karir mereka. Tayangan film link youtube berikut :

[https://www.youtube.com/watch?v=50\\_OFZVxkFs](https://www.youtube.com/watch?v=50_OFZVxkFs)

- b. Peserta melakukan pembahasan sesuai dengan topic

- 1) Siswa dibimbing untuk mulai merancang tujuan hidup mereka dengan cara menuliskan arah mereka setelah lulus SMP ( ke SMA atau SMK ), atau keinginan mereka sesuai dengan potensi diri, faktor lingkungan, value yang dimiliki.
- 2) Siswa dibimbing untuk mendata keterampilan-keterampilan apa saja yang perlu dikembangkan untuk mencapainya sesuai keinginan/minat mereka.
- 3) Siswa dibimbing untuk menemukan sumber-sumber informasi sesuai dengan keinginan/minat yang sudah direncanakan.
- 4) Siswa dibimbing untuk menuliskan motivasi apa yang perlu dimiliki untuk mencapai keinginan/minat mereka.

#### **4. Tahap Penyimpulan Hasil Kegiatan**

- a. Anggota kelompok mengisi format kuesioner
- b. Anggota kelompok membahas isian format di atas
- c. Anggota kelompok menyampaikan komitmen tentang meningkatkan kematangan karir.

#### **5. Tahap Pengakhiran**

- a. Pemimpin kelompok/Guru BK mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Dapat disampaikan kembali tentang tujuan dari pembelajaran ini akan meningkatkan pemahaman mereka tentang karir dan peserta dapat mengambil keputusan tanpa keraguan.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil kegiatan.



- c. Membahas kegiatan lanjutan. Pemimpin kelompok dapat mengarahkan bahwa setelah proses bimbingan ini, memungkinkan untuk dilakukan bimbingan individu bagi yang membutuhkan.
- d. Mengemukakan pesan dan harapan. Pemimpin kelompok dapat menyampaikan pesan motivasi : Setiap individu diberikan potensi unik oleh Sang Pemilik Hidup, dapat mulai dirancang sedini mungkin dengan penuh motivasi untuk menentukan masa depan karir.



### DAFTAR PUSTAKA

- Korohama, K. E. P., Wibowo, M. E., & Tadjri, I. (2017). Model bimbingan kelompok dengan teknik modeling untuk meningkatkan kematangan karir siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 68-76.
- Adiputra, S. (2015). Penggunaan teknik modeling terhadap perencanaan karir siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1).
- Mu'minah, I. H. (2021, October). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 584-594).



Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Layanan Kegiatan Bimbingan Klasikal

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN  
KEGIATAN BIMBINGAN KLASIKAL  
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

A	Unit Kerja	SMP Tunas Bangsa
B	Kls/ Semester	IX/ Genap
C	Komponen Layanan	Layanan Dasar
D	Bidang Layanan	
E	Topik Layanan	Kematangan Karir
F	Aspek SKKPD tentang tugas-tugas perkembangan siswa SMP.	Mengidentifikasi ragam alternative pekerjaan, pendidikan dan aktifitas yang mengandung relevansi dengan kemampuan diri
G	Fungsi Layanan	Pemahaman
H	Topik/ Tema Layanan	Kematangan Karir
	Waktu	1 x 40 menit (1 Jam Pelajaran)
I	Tujuan Layanan	
	1. Tujuan layanan Umum	Peserta didik dapat memahami tentang Karir, jenis-jenis pekerjaan dengan mengenal potensi diri
	2. Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menganalisis pentingnya meningkatkan pemahaman tentang karir (C4)</li> <li>2. Peserta didik/konseli dapat menganalisis langkah-langkah dalam meningkatkan pemahaman tentang karir (C4)</li> <li>3. Peserta didik dapat mengatasi kendala tentang ketidakpahaman mereka tentang karir</li> </ol>
J	Sasaran Layanan	Kelas IX / genap.
K	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Karir</li> <li>2. Meningkatkan Pemahaman tentang karir disesuaikan dengan potensi, value dan vision</li> </ol>
L	Sumber	
K	Model, pendekatan dan metode layanan.	Menampilkan Power point ringkasan materi pemahaman karir masa depan
	1. Model	Model Problem Based Learning (PBL)
	2. Pendekatan	teknik <i>modeling</i>
	3. Metode Layanan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Presentasi power point mengenai ringkasan materi</li> <li>b. Diskusi kelas mengenai cara-cara mengambil keputusan karir</li> </ol>
L	Media dan Alat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menampilkan power point ringkasan materi tentang karir.</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menayangkan video</li> <li>3. LCD, Laptop, Speaker, LKPD</li> </ol>
M	Langkah-langkah bimbingan klasikal	
	1. Tahap Awal/ pendahuluan (waktu 5menit)	
	a .Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK / konselor membuka dengan salam dan berdoa.</li> <li>2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, ice breaking dan memberikan penguatan/motivasi).</li> <li>3. Guru BK menyampaikan tujuan yang akan dicapai dengan materi tentang karir</li> <li>4. Memberikan apersepsi berupa pertanyaan</li> </ol>
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK memberikan Langkah-langkah kegiatan dan tanggung jawab peserta didik.</li> <li>2. menciptakan suasana kondusif yang ditandai adanya penerimaan dan pemahaman dari peserta didik.</li> </ol>
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi).	Guru BK/Konselor memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan yaitu penting memiliki pengetahuan tentang karir
	d. Tahap peralihan	Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan dan memulai ke tahap inti.
	2. Tahap inti (waktu 30menit)	
	a. Kegiatan guru BK dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menayangkan video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=50_OFZVxkFs">https://www.youtube.com/watch?v=50_OFZVxkFs</a></li> <li>2. Guru BK meminta siswa untuk memberi tanggapan dan refleksi tentang tokoh yang menjadi model untuk mencapai sebuah tujuan.</li> <li>3. Guru BK mengajak siswa untuk berdiskusi tentang potensi yang mereka miliki</li> <li>4. Guru BK mengajak siswa berefleksi untuk mulai merancang apa yang menjadi keinginan mereka kelak sesuai dengan potensi mereka.</li> <li>5. Guru BK berusaha meyakinkan peserta didik bahwa mereka mampu merancang karir sejak dini.</li> </ol>
	b. Kegiatan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperhatikan, mengamati tampilan video yang ditayangkan oleh Guru BK</li> <li>2. Peserta didik merefleksikan setelah menonton video di atas.</li> <li>3. Peserta didik mempraktikkan untuk mulai membuat rancangan perencanaan karir</li> </ol>
	3. Tahap Akhir (waktu 5 menit)	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan</li> <li>2. Peserta didik merefleksikan kegiatan dengan mengungkapkan manfaat dan makna kegiatan secara lisan</li> <li>3. Guru BK menyampaikan topik yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya.</li> </ol>

		4. Guru BK menutup layanan dengan mengajak siswa untuk berdoa.
N	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Guru BK melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Guru BK melakukan refleksi hasil kegiatan , setiap peserta didik menuliskan di kertas yang sudah disiapkan . 2. Guru BK mengamati cara peserta didik berefleksi
	2. Evaluasi Hasil	1. Evaluasi hasil , peserta didik akan mengisi kuesioner kematangan karir 2. Sebagai masukan perbaikan pelayanan guru BK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengisi penilaian tentang proses pelayanan yang diberikan oleh guru.

Berikan tanda centang ( √ ) pada pernyataan berikut

**STS** : Sangat Tidak Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**S** : Setuju

**SS** : Setuju Sekali

**Pernyataan untuk peserta didik**

NO	PERNYATAAN	STS	TS	S	SS
31.	Saya membuat rencana tujuan hidup				
32.	Saya mempersiapkan diri untuk menentukan karir				
33.	Saya membuat rencana karir sesuai potensi				
34.	Saya masih ragu menentukan karir saya				
35.	Saya belum mempersiapkan tentang pilihan karir saya				
36.	Saya belum paham tentang potensi saya untuk menentukan karir dikemudian hari				
37.	Saya mencari banyak informasi sebelum menentukan karir				
38.	Saya mampu menggali informasi dari berbagai sumber tentang karir				
39.	Saya mendapat informasi jelas tentang karir saya selanjutnya				
40.	Saya semangat menggali informasi tentang karir				
41.	Saya merasa malas mencari informasi tentang karir karena masih belum jelas apa yang akan saya pilih				
42.	Saya merasa sulit mencari informasi karir				
43.	Saya kurang memanfaatkan berbagai media informasi untuk mencari informasi karir				
44.	Saya tidak tahu harus melakukan apa dalam mencari informasi karir				
45.	Saya memiliki pengetahuan mengenai karir sesuai dengan bakat, minat dan potensi				
46.	Dengan mengikuti kegiatan pengembangan diri dapat menambah pengetahuan dan skill saya dalam berkarir nanti				

<b>NO</b>	<b>PERNYATAAN</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
47.	Saya memilih satu bidang pekerjaan sesuai kemampuan saya				
48.	Saya menanalisa setiap alternative karir agar saya dapat membuat keputusan karir yang jelas.				
49.	Pengetahuan saya di sekolah mendukung karir saya kelak				
50.	Saya terlalu sibuk dengan tugas sekolah sehingga kurang mengetahui tentang menentukan karir saya				
51.	Saya belum punya bayangan tentang karir yang saya inginkan				
52.	Saya belum dapat menentukan karir yang akan saya tekuni karena minimnya pengetahuan tentang karir				
53.	Pengetahuan yang saya dapat selama ini belum mendukung karir saya dimasa datang				
54.	Saya mengalami kesulitan memahami tentang karir				
55.	Saya menyusun rencana untuk membuat keputusan karir saya				
56.	Kemampuan saya menyelesaikan tugas-tugas menjadi dasar keputusan karir yang akan saya ambil				
57.	Saya mengambil keputusan karir dengan melihat contoh mentor saya dalam mengambil keputusan karir				
58.	Saya kesulitan mengambil keputusan tentang karir				
59.	Saya membuat keputusan karir tanpa memikirkan dampaknya di masa depan				
60.	Saya ikut-ikutan teman dalam mengambil keputusan karir				

## Lampiran 7 Contoh PPT Kematangan Karir

**KEMATANGAN KARIR**

**WHAT IS ... CAREER**

**PENTING SEBELUM MEMIKIRKAN TENTANG KARIR**

**HOBI**

**POTENSI**

**VALUE**

**TIPE Kepribadian**

**MILYUN IGIB SINOPSIS GOAL SETTING**

**RETEKSI : RUMYBRI BOTOL**

**THANK YOU**

SLIDE 1 OF 11 | ENGLISH (UNITED STATES) | 28°C Berawan | 17:27 27/01/2023

