

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

Yuliana Ohoiwirin¹, Devi Permatasari², Laily Tiarani Soejanto³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

yulianaohoiwiriny@mail.com, devipermatasari@gmail.ac.id,

lailytiarani@unikama.ac.id

ABSTRACT

Career maturity is a stage of individual career development characterized by preparation for the future. The preparations made include seeking career information, understanding oneself in the form of exploring and discovering talents and interests, choosing a future career by using the resources possessed to achieve the appropriate career. The objectives of this study are 1) To determine the level of career maturity of SMA Negeri 10 Malang students before the application of group guidance role playing techniques, 2) To determine the level of career maturity of SMA Negeri 10 Malang students after the application of group guidance role playing techniques, 3) to determine the effectiveness of group guidance role playing techniques effective in increasing the career maturity of SMA Negeri 10 Malang students. The method used in this study uses a type of quantitative research with a research design that is a pre-experiment design with a one group pretest-posttest design model, the sample technique used is simple random sampling. The sample to be examined was 10 students with data analysis techniques using Wilcoxon statistical analysis. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that: 1) The level of career maturity of class XI students of SMA Negeri 10 Malang before being given group guidance on role playing techniques is in the "low" category, 2) Increasing the career maturity of SMA Negeri 10 Malang students after the application of group guidance role playing techniques are in the category of "high and very high", 3) The results of the Wilcoxon test analysis of the calculation can be concluded that Zhitung is -2.805b and sig. (2-tailed) is 0.005 then H_0 is rejected so it can be concluded that group guidance role playing techniques are effective for increasing the career maturity of SMA Negeri 10 Malang students. Based on the results of the research conclusions presented above, suggestions can be made for future researchers; this research is expected to be a reference or reference for future researchers who conduct similar research on group guidance with role playing techniques aimed at increasing student career maturity. it is hoped that further research can be improved in the application of group guidance services using role playing techniques to improve student career maturity and a wider subject.

Keywords: career maturity, group guidance, role playing

ABSTRAK

Kematangan karir adalah suatu tahap perkembangan karir individu yang ditandai oleh adanya persiapan untuk meraih masa depan. Persiapan yang dilakukan tersebut meliputi mencari informasi karir, memahami diri dalam bentuk menelusuri dan meneukan bakat dan minat, memilih karir dimasa depan dengan menggunakan sumber daya yang dimiliki untuk mencapai karir yang sesuai. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui tingkat

kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang sebelum penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing*, 2) Untuk mengetahui tingkat kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang setelah penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing*, 3) untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian yaitu *design pre-eksperimen* dengan model *one group pretest-posttest design*, teknik sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Sampel yang akan diteliti sebanyak 10 siswa dengan teknik analisis data menggunakan analisis statistik *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Tingkat kematangan karir siswa kelas XI SMA Negeri 10 Malang sebelum diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing* berada pada kategori “rendah”, 2) Meningkatkan kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang setelah penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* berada pada kategori “tinggi dan sangat tinggi”, 3) Hasil analisis uji *Wilcoxon* dari perhitungan dapat disimpulkan bahwa Z_{hitung} sebesar -2.805^b dan *sig.(2-tailed)* adalah 0.005 maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang. Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian yang dipaparkan di atas maka dapat dikemukakan saran bagi peneliti selanjutnya; penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau rujukan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa mengenai bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan kematangan karir siswa. diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat ditingkatkan dalam penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan karir siswa dan subjek yang lebih luas.

Kata Kunci: kematangan karir, bimbingan kelompok, teknik *role playing*

A. Pendahuluan

Dalam kematangan karir ini, individu harus dapat memilih karir dan memikirkan berbagai alternatif pekerjaan tetapi belum mengambil keputusan yang mengingat. Individu yang memiliki kematangan karir akan membuat keputusan dalam pemilihan karirnya dengan mempertimbangkan nilai-nilai kehidupan, intelegensi, minat, bakat, sifat, kepribadian, keadaan fisik, serta pengetahuan yang dimilikinya dan juga

pengaruh dari masyarakat, pendidikan sekolah serta teman sebaya, sehingga remaja dapat memutuskan pilihan karirnya dengan baik.

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan 8 siswa dan guru BK yang dilaksanakan pada Jum'at 10 November 2023 di SMA Negeri 10 Malang. Ada berbagai macam permasalahan, diantaranya yaitu siswa memiliki keinginan yang rendah untuk mencari informasi terkait karir atau perguruan tinggi, siswa kurang

percaya diri serta berfikir *negative* terhadap masa depan, dan siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengambil keputusan karir. Dikarenakan beberapa faktor diantaranya kurangnya pemahaman mengenai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan, jika siswa dalam meningkatkan kematangan karirnya maka harus mengetahui terlebih dahulu pandangan dan kemampuan mengenai diri sendiri yang berkaitan dengan potensi diri, memiliki keyakinan diri dalam menentukan atau dalam setiap tugas dan aktivitas yang dikerjakan, serta memahami tentang bakat dan minat dalam diri sendiri agar kematangan karirnya semakin matang dan siap menghadapi halangan kedepannya. Rendahnya kematangan karir dapat menyebabkan kesalahan dalam mengambil keputusan karir bagi siswa SMA. Siswa kategori kematangan karir rendah belum memiliki pengetahuan dan pemahaman yang akurat tentang potensi diri sendiri yang dapat mendukung karirnya di masa depan, program studi yang

dimasuki bukan pilihan sendiri, belum memiliki pemahaman yang cocok dengan kemampuan sendiri, masih bingung untuk memilih kelanjutan studi dan jenis pekerjaan yang sesuai dengan minat atau kemampuan, dan merasa pesimis bahwa setelah lulus akan melanjutkan studi sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut berdampak pada rentangnya siswa dalam memilih dan mengambil keputusan karir sesuai dengan dirinya setelah lulus dari SMA Negeri 10 Malang.

Kematangan karir merupakan gambaran sikap dan kompetensi yang dimiliki siswa dalam menentukan pilihan karirnya. Permasalahan karir yang terjadi pada siswa biasanya berkaitan dengan pemilihan jenis pendidikan, yang mengarah pada pemilihan jenis pekerjaan dimasa depan. Permasalahan ini penting untuk diperhatikan sehubungan dengan banyaknya kebingungan yang dialami siswa dalam menentukan arah karirnya. Tidak hanya itu kebingungan karir pada siswa akan berakibat pada tingkat kematangan perkembangan kepribadian, Lestari (2017).

Kematangan karir merupakan salah satu materi layanan dasar BK yang diberikan kepada siswa di sekolah. Menurut Jatmika & Linda (Alexander 2023) kematangan karir merupakan kesiapan individu untuk mengambil keputusan dan menghadapi perkembangan karir dan menghadapi perkembangan karir yang cocok dengan dirinya di usia yang tepat. Adanya kematangan karir membuat individu sadar akan pilihan dirinya, membuat keputusan karir berdasarkan pilihan atau kesempatan realistis. Sedangkan menurut Winkel (Asri dkk, 2021), kematangan karir adalah keberhasilan individu dalam menyelesaikan tugas pengembangan karir tertentu untuk tahap perkembangan tertentu. Kematangan karir ditandai dengan kemampuan untuk merencanakan karir dengan tindakan spesifik yang tepat untuk mencapainya. Individu memiliki kematangan karir yang matang dan dapat memperoleh manfaat dari layanan bimbingan dan konseling yang tersedia di sekolah, sehingga jika pengetahuan yang dibutuhkan untuk membuat keputusan karir lebih mudah diperoleh, maka individu tersebut akan membuat keputusan karir. diasumsikan bahwa

individu dapat atau bersedia melakukannya.

Bimbingan kelompok identik dengan upaya pencegahan suatu masalah, sehingga tentunya akan ada materi yang berusaha disampaikan oleh pemimpin kelompok (konselor) untuk dapat dipahami oleh anggota kelompok (klien). Bimbingan kelompok merupakan suatu upaya pemberian bantuan kepada individu melalui kelompok dengan menggunakan dinamika kelompok untuk mendapatkan informasi yang berguna agar mampu menyusun rencana dan keputusan yang tepat serta dapat memahami dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya dalam menunjang terbentuknya perilaku efektif serta adanya perubahan sikap dalam hidupnya dan mengembangkan dirinya secara optimal (Astuti & Mustakim 2022). Sedangkan menurut Romlah (Habsy dkk 2024) menggambarkan bahwa bimbingan kelompok adalah bentuk dukungan yang disediakan oleh konselor kepada sejumlah konselo dalam suatu kelompok, dengan tujuan untuk mencegah masalah dan meningkatkan ketarampilan siswa saat berada dalam kelompok.

Selain itu salah satu teknik yang digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kematangan karir adalah dengan menggunakan teknik *role playing*. (Bannet dalam Romlah ,2002) mengemukakan bahwa permainan peran adalah alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. (Surjadi, 2012) menjelaskan bahwa *role-playing* dapat mengembangkan tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral), aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role-playing* (kognitif). *Role playing* merupakan cabang dari metode simulasi yang di dalamnya meminta siapa saja yang terlibat di dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Minir et al.,2017; Wahab, 2009). Kesimpulan dari pendapat diatas *role-playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling yang dilakukan secara

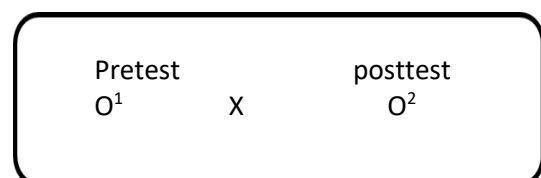
sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Suatu masalah diperagakan secara singkat, sehingga dapat mengenali tokohnya. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *role playing* adalah; (1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan kelas (Sanjaya, 2006). Nasution (Hasby dkk 2024) menyebutkan ada beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui teknik *role playing*, yaitu menghayati suatu kejadian yang sebenarnya terjadi, memahami sebab dari suatu kejadian serta akibatnya, membentuk konsep diri yang mandiri, membina peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah,kritis, analisis, komunikasi, dan kehidupan social. Melalui bermain peran *role palying* konseli dapat mempelajari ketrampilan-keterampilan mengeksplorasi berbagai macam perilaku dan mengamati bagaimana perilaku-perilaku itu mempengaruhi orang lain.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara mengelolah data yang dikumpulkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (Zyra dkk, 2022) metode penelitian eksperimen adalah metode peneitian yang dilakukan percobaab, yang merupakan metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variable dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasai eksperimen. Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukug sebab akibat Prasetyo (Zhyra dkk 2022). Penelitian ini menggunakan *design pra-eksperimen* dengan model *one group pretest-posttest design*. Tujuan dari rancangan penelitian ini guna mencari sebab dan akibat dengan melibatkan suatu kelompok subjek sehingga tidak ada control ketat terhadap variasi ekstra. Populasi adalah keseluruhan sasaran tempat penelitian siswa yang mempunyai kematangan rendah. Menurut Swarjana & SKM (2022)

populasi adalah keseluruhan orang atau kasis atau objek, dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI SMA Negeri 10 malang. Dengan sampel yang diambil dari populasi berjumlah 10 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *simple random sampling*. Dengan menggunakan skala kematangan yang di adopsi dari Setyorini (2012)

Gambaran *design* penelitian *one group pretest-posttest design* dilakukan dengan diberikan *pretest* (O^1) skala kematangan karir secara lebih dulu, kemudia diberikan *treatment* (X), selanjutnya setelah diberikan *treatment* adanya pengukuran akhir *posttest* (O^2) dengan menggunakan skala kematangan karir. *Design* ini dapat digambarkan sebagai berikut



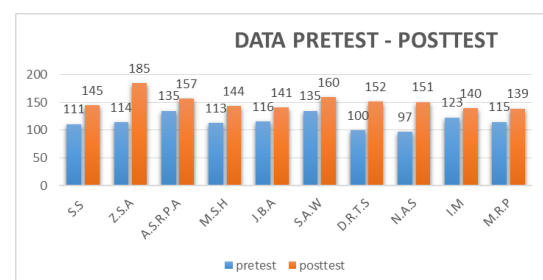
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan pretest, tujuan diadakan pretest adalah untuk

mengetahui rendahnya kematangan karir pada siswa, serta menentukan subjek penelitian dengan kategori sangat rendah, rendah, tinggi, sangat tinggi, penelitian dilakukan di kelas XI B, XI C dan XI D SMA Negeri 10 Malang dengan jumlah siswa 108 siswa. pada saat peneliti berada di kelas dan memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan peneliti berada di kelas tersebut, peneliti membagikan skala kematangan karir kepada siswa. siswa terlihat sangat antusias dan mengerjakan angket yang telah diberikan peneliti. Pretest menggunakan skala kematangan karir yang terdiri dari 54 item pernyataan yang harus dijawab oleh siswa.

Pengumpulan data pretest dilakukan pada tanggal 19, 20, 22 November pada siswa SMA Negeri 10 Malang dari kelas XI B,C,D, yang bersedia mengikuti bimbingan kelompok hanya yang memiliki skor rendah. Setelah dilakukan *pretest* peneliti melanjutkan dengan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang dilakukan pada tanggal 10, 13, 16 Desember pada siswa yang memiliki kematangan karir yang rendah. Post-Test dilakukan pada saat pertemuan terakhir. Post-Test

dilakukan untuk mengetahui tingkat kematangan karir siswa setelah dilakukan treatment bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hasil perbedaan pretest dan posttest siswa yang telah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok disajikan dalam table berikut:



Grafik 1: Hasil *pretest* dan *posttest* kematangan karir siswa

Menurut Suwanto, (2016) Kematangan karir merupakan kemampuan individu untuk membuat pilihan karir yang tepat. Termasuk kesadaran tentang hal yang dibutuhkan untuk membuat keputusan karir dan tingkat dimana pilihan individu telah tersebut realistic dan konsisten. Kematangan karir sebagai tingkat dimana individu telah menguasai tugas perkembangan karirnya, baik komponen pengetahuan maupun sikap, yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Kematangan karir adalah kesiapan dan keberhasilan individu dalam

menyelesaikan tahap-tahap perkembangan karir dimana individu 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 dipilih, dan dapat membuat keputusan karir dengan baik serta bertanggungjawab terhadap hidup dan pekerjaannya.

Kematangan karir sendiri memiliki beberapa indikator diantaranya adalah perencanaan karir, eksplorasi karir, pembuatan keputusan, informasi dunia kerja, pengetahuan kelompok kerja (yang paling banyak diminati) Super (Setyorini, 2012). Pada bimbingan kelompok ini subjek diharapkaannn mampu menjadi lebih baik lagi serta memiliki pemahaman tentang kematangan karir yang meningkat sebelumnya. Alasan digunakan bimbingan kelompok ini bertujuan untuk siswa dapat lebih terbuka dengan wawasan karir serta dapat lebih memahami apa saja potensi yang ada dalam masing-masing individu. Pengalaman yang mereka peroleh pada saat mengikuti bimbingan kelompok ini diharapkan mampu untuk mengembangkan

pribadi siswa menjadi lebih baik. Kurniawan dkk (2018) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok dipergunakan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi melalui kegiatan kelompok. Guna mengoptimalkan pelaksanaan bimbingan kelompok, peneliti akan menggunakan teknik role playing yang merupakan salah satu teknik yang bisa dilakukan dalam setting bimbingan kelompok. Menurut Joyce dkk (Pratiwi dkk 2017) menyatakan bahwa role playing merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi individu dan social. Melalui metode role playing siswa dapat secara bersama-sama mengemukakan perasaan, tingkah laku, nilai dan strategi pemecahan masalah

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wati (2020) dengan judul “Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Arah Pilihan Karir Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan

teknik role playing efektif untuk meningkatkan arah pilihan karir di sekolah menengah atas negeri 12 Pekanbaru. Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian ini adalah peneliti memberikan treatment kepada siswa dengan tingkat kematangan karir, dengan layanan bimbingan kelompok teknik role playing. Setelah dilakukan pemberian treatment menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik role playing efektif dalam meningkatkan kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dilapangan serta analisis data dan juga pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa; 1) Tingkat kematangan karir siswa pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Malang sebelum diberikan bimbingan kelompok teknik role playing berada pada kategori “rendah”, 2) Meningkatnya kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang setelah penerapan bimbingan kelompok teknik role playing berada pada kategori “tinggi dan sangat tinggi”, 3) Hasil analisis uji wilcoxon dari perhitungan dapat

disimpulkan bahwa Zhitung sebesar - 2.805b dan sig.(2-tailed) adalah 0,005. Jadi hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik role playing efektif untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMA Negeri 10 Malang.

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian yang dipaparkan di atas maka dapat diambil saran sebagai berikut: 1) Bagi siswa; Layanan bimbingan kelompok teknik role playing sebagai salah satu teknik untuk siswa dalam meningkatkan kematangan karir. Oleh sebab itu penting untuk siswa membantu dirinya sendiri dalam mengambil keputusan dan mampu merencanakan karir secara tepat dengan melihat dari bakat dan minat yang dimilikinya, 2) Bagi konselor; Dari hasil penelitian ini, bimbingan kelompok teknik role playing mampu untuk meningkatkan kematangan karir siswa yang rendah. Melalui hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber masukan untuk konselor, diharapkan dapat melakukan pendekatan yang lebih intensif dengan siswa agar dapat

memecahkan permasalahan kematangan karir secara tuntas, serta dapat menjadi alternatif dalam pemberian layanan untuk meningkatkan kematangan karir siswa dengan layanan bimbingan kelompok teknik role playing. Maupun untuk praktisi bimbingan dan konseling dimana bisa menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan strategi dan tentunya mampu meningkatkan layanan bimbingan dan konseling dalam menangani individu baik siswa maupun individu yang memiliki masalah terkait kematangan karir, 3) Bagi peneliti selanjutnya; Penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau rujukan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa mengenai bimbingan kelompok dengan teknik role playing yang bertujuan untuk meningkatkan kematangan karir siswa. diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat ditingkatkan dalam penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing untuk meningkatkan kematangan karir siswa dan subjek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian. Penerbit Andi.
- Asri, R., Yusuf, A. M., & Afdal, A. (2021). Peningkatan Kematangan Karir Siswa Dengan Teori Holland. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(2), 121-132.
- Wahyuni, C. L., Nurdin, S., & Bustamam, N. (2018). Kematangan karir siswa SMA Negeri 1 Bandar Dua Pidie Jaya. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 3(4).
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2022). Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2).
- Pratiwi, E. P., Hanim, W., & Badrujaman, A. (2017). Pengaruh Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 114-129.
- Nahroh, S. N. N. (2023). EFEKTIVITAS ROLE PLAYING TECHNIQUE DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK

MENINGKATKAN
KEMATANGAN KARIR SISWA
MA AL FALAH BANGILAN
TUBAN (Doctoral dissertation,
Universitas Nahdlatul Ulama
Sunan Giri).

Habsy, B. A., Azizah, L. N., Nurfirda, I., &
Fitria, V. (2024). Bimbingan
Kelompok dengan Teknik Role
Playing. *TSAQOFAH*, 4(3), 2087-
2101.

Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R.
(2022). Penggunaan E-Learning
Berbasis Edmodo Terhadap Hasil
Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar.
*Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,
15(2), 97-106.

Lestari, I. (2017). Meningkatkan
kematangan karir remaja melalui
bimbingan karir berbasis life skills.
Jurnal Konseling GUSJIGANG,
3(1).

Herlina, U. (2015). Teknik role playing
dalam konseling kelompok. *Sosial
Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*,
2(1), 94-107.