Vol. 8, No. 2, 2022, pp. 224-229
DOI: https://doi.org/10.29210/1202222634

Contents lists available at Journal IICET

Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)

Journal homepage: https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi

Pengembangan panduan bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis steam untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMP

Avilla Damaris[1*)], Nyoman Dantes[2], I Ketut Gading[3]
[1] Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Oct 25th, 2022
Revised Nov 21th, 2022
Accepted Dec 29th, 2022

Keyword:

Group guidance
Modelling technique
Career maturity

ABSTRACT

The background of this research is the need for guidance counselors for references to teach Group Guidance service materials in the form of guidebooks. The aims of this study were: (1) to assess that the development of group guidance manuals can increase students' career maturity; (2) describe the quality of the group guidance guide using STEAM-based modeling techniques. This study uses research and development (R&D) methods. The subject of this research is class IX students. The object contained in this study is a group guidance guidebook with STEAM-based modeling techniques. The data in this study were collected using a questionnaire technique. The results of this study indicate that: (1) guidebook research and development uses the 4D stages, namely, define, design, develop, dessimination. (2) the quality of group guidance guidebooks using STEAM-based modeling techniques that have been validated by Guidance and Counseling Experts and Middle School Guidance Teachers whose results are very high with an average score of 89 and meet the requirements for writing good guidebooks, namely (1) Shows high validity, (2) Shows high reliability, (3) Has practicality, (4) Able to adapt to the media used, (5) Fulfills the effectiveness of the contents of the guidebook.

© 2022 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

Corresponding Author:

Damaris, A.,
Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia
Email: vilda.vd@gmail.com

Pendahuluan

Proses pendidikan di sekolah tidak bisa mendapatkan hasil secara maksimal tanpa adanya dukungan dari penyelenggara layanan bimbingan konseling (Ilyas & Suryadi, 2007). Sekolah adalah sebuah lembaga yang mampu mengembangkan banyak aspek untuk kematangan pribadi peserta didik.

Siswa yang lulus dari SD ke SMP tentunya akan mengalami perubahan yang sangat berarti dengan adanya tuntutan belajar yang semakin berat, begitu juga perubahan yang dialami dalam diri remaja usia SMP, Kematangan Karir merupakan bagian penting dari pendidikan siswa setelah mereka lulus dari sekolah menengah. Mereka diperhadapkan untuk merencanakan dan mengambil keputusan karir. Apakah setelah lulus SMP akan melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Kejuruan.

Dalam hal ini dunia pendidikan atau sekolah memegang peranan yang sangat penting untuk mengedukasi siswa SMP kelas IX yang masuk dalam kategori remaja. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kematangan karir seyogyanya dapat membantu siswa memahami dan menilai diri sendiri mengenal value dan

potensi yang mereka miliki serta dapat merencanakan masa depan dengan menetukan karir mereka. Salah satu jenis yang dapat diberikan oleh sekolah adalah layanan bimbingan kelompok.

Situasi yang ditemukan di SMP Tunas Bangsa dalam tingkat kematangan karir siswa adalah (1) kesulitan mereka menemukan potensi diri untuk menentukan masa depan mereka. (2) layanan di sekolah yang masih kurang dalam mengedukasi siswa dalam penentuan masa depan karir mereka, (3) kurangnya peresepsi dan pengetahuan tentang hal-hal yang membentuk kepribadian, misalnya minat dan kemampuan, (4) keputusan siswa yang masih mengikuti apa kata orangtua atau teman sebaya. Rendahnya tingkat pemahaman tentang memutuskan karir mereka menjadi focus untuk menolong semua siswa dapat melakukan tindakan selanjutnya. Karena hanya beberepa diantara mereka yang memiliki tujuan tentang masa depan mereka, hal ini nampak dari ketertarikan mereka dalam Kegiatan Belajar Mengajar.

B. Hasan (2006) memberikan pemahaman tentang kematangan karir sebagai berikut : Kematangan karir yaitu sikap dan kompetensi yang berperan untuk pengambilan keputusan karir. Sikap dan keterampilan ini mendukung penetuan karir yang baik. Super memberikan pemahaman tentang kematangan karir sebagai konsep yang digunakan untuk menunjukan tingkat pengembangan karir , yaitu tahap yang dicapai oleh seorang pribadi pada kontinum perkembangan karir dari tahap eksplorasi sampai pada tahap kemunduran (Abimayu, 1990). Super juga menjelaskan bahwa kematangan karir adalah pencapaian seorang pribadi dalam menyelesaikan tahapan perkembangan karir yang khas (Alvarez, 2008).

Sekolah mempunyai peranan yang sangat penting melalui layanan bimbingan konseling untuk mengarahkan siswanya menemukan potensi dalam dirinya. Dengan upaya ini pada akhirnya siswa mampu memutuskan karir yang sesuai dengan potensi tersebut. Layanan Bimbingan konseling yang diupayakan pihak sekolah adalah layanan bimbingan kelompok. Pengertian Bimbingan kelompok menurut Gibson (2011) adalah bentuk aktivitas yang fokusnya menyediakan informasi Adapaun Informasi yang diberikan dapat berupa informasi pribadi, social, pendidikan ataupun dunia kerja. Diharapkan layanan ini dapat membantu siswa memahami potensi mereka serta membimbing dengan tahapan-tahapan merencanakan sampai membuat keputusan karir. Bimbingan Kelompok yang dilakukan menggunakan teknik modeling.

Teknik modeling yang dipopulerkan Bandura adalah proses dimana siswa melihat, memperhatikan model orang lain. (Eford,2015). Pemodelan ini sesuai dengan penerapan dalam kelompok, karena siswa remaja cenderung untuk mencontoh model dalam kelompoknya. Dengan mengingat kebutuhan siswa yang memerlukan keterpaduan dalam berbagai bidang kehidupan, maka diterapkan pendekatan pembelajaran STEAM (Science, Tekhnology, Engineering, Art, Mathematics). STEAM menurut Rhode Island School of Design (Zubaidah,2019), bertujuan untuk menumbuhkembangkan inovasi seseorang dengan keterpaduan teknologi dan seni. Dapat dikatakan bahwa pendekatan ini adalah sebuah keterpaduan yang mengarahkan siswa untuk berinovasi, berpikir kritis, kreatif tentang masalah-masalah kehidupan yang terjadi di dunia nyata. Model pembelajaran yang dilakukan berfokus pada proyek, tujuannya agar siswa dapat menemukan hal baru dari proses berpikir kritis kreatifnya sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupann nyata.

Berdasarkan pemaparan permasalah di atas, penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Panduan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Modelin*g Berbasis *STEAM* Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP"

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Four D) yang dikembangkan oleh Thagarajan pada tahun 1974. Model ini memiliki 4 tahapan penting yaitu *Define* (mendefinisikan), *Design* (merancang), *Develop* (Mengembangkan) serta *Disseminate* (menyebarkan). Adapun produk yang dikembangkan pada penelitian yang dilaksanakan yakni Buku Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik *modelling* berbasis *STEAM*.

Subjek yang menjadi fokus penelitian adalah Buku Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik modelling berbasis STEAM. Sedangkan subjek uji coba untuk uji kepraktisan penelitian adalah 5 orang praktisi bidang bimbingan konseling. Subjek uji coba untuk menentukan efektivitas Buku Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik modeling berbasis STEAM dalam meningkatkan kematangan karir adalah siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Bali.

Pakar akan terlebih dahulu mengisi lembar validasi buku yang selanjutnya digunakan sebagai pembuktian apakah Buku Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik *modellin*g berbasis *STEAM* untuk meningkatkan kematangan karir Siswa SMP diterima atau tidak. Setelah pengisian yang dilakukan. Hasil tanggapan tersebut dilakukan analisis dengan rumus CVR (*Content Validity Ratio*) yang dikembangkan oleh Lawshe. Berikut ini rumus penghitungan CVR (*Content Validity Ratio*):

$$CVR = \frac{N_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Sumber: Dantes, 2021

Keterangan: (1)CVR : Content Validity Ratio, (2) N : total pakar,(3) ne : total pakar yang memberi nilai relevan. Berikut adalah kriteria dalam mengambil keputusan atas dasar hasil pengujian CVR : (1) jika ne < ½ N artinya CVR < 0 (tidak valid), (2) jika ne < ½ N artinya CVR = 0 (tidak valid) , (3) jika ne > ½ N artinya CVR >0 (valid).

Setelah nilai CVR ditemukan, maka nilai validitas menyeluruh dilakukan penentuan melalui *Content Validity Index* (CVI) (Lawshe, 1975). Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$CVI = \frac{\sum CVR}{K}$$

Keterangan: (1)CVI : rasio content validity,(2) ∑CVR : total rasio content validity,(3)k :total item

Analisis data untuk uji kepraktisan buku panduan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum \text{(Jawaban x bobot tiap pilihan)}}{Skor\ maksimal\ Ideal\ (SMI)}\ x\ 100\%$$

Keterangan: (1) ∑: Jumlah, (2) SMI: Skor Maksimal Ideal

Uji efektivitas Buku Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik *modelling* berbasis *STEAM* untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMP dilaksanakan melalui uji dependen sample-t test yakni membandingkan kematangan karir sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok. Berikut adalah kriteria ujinya: (1)Apabila Sig. (1- tailed) >0,05 berarti tak ada yang berbeda pada rerata nilai tingkat kematangan karir siswa sesudah serta sebelum menjalani bimbingan kelompok dengan teknik modeling, (2) Apabila Sig. (1-tailed) < 0,05 artinya ada yang berbeda pada rerata nilai tingkat kematangan karir sebelum dan sesudah menjalani bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis STEAM.

Hasil dan Pembahasan

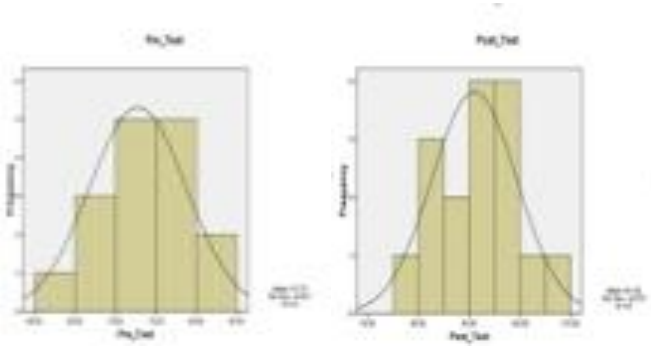
Panduan yang dihasilkan dalam penelitian ini ini menggunakan langkah-langkah pengembangan 4D dengan melalui 4 tahapan penting *Define* (mendefinisikan), *Design* (merancang), *Develop* (Mengembangkan) serta *Disseminate* (menyebarkan). Produk penelitian ini adalah Buku Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik modelling berbasis STEAM.

Gambar 1 <Buku Panduan>

Tahapan Pengembangan dalam buku panduan sesuai dengan rancang bangun buku panduan. Pada tahapan pendefinisian, peneliti menganalisis beberapa kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan, peneliti menentukan dan dan membuat rancangan produk awal sesuai dengan rancangan specifikasinya. Pada tahapan ini peneliti membuat cover, kerangka isi buku, dan mengembangkan istrumen

pengumpulan data. Selanjutnya, tahap pengembangan dimana produk dinilai melalui uji ahli dan melakukan uji coba produk.. Validasi isi buku dilakukan oleh pakar bertujuan untuk mengevaluasi hasil buku panduan tersebut, dalam hal ini panduan bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis STEAM. Kemudian dilanjutkan dengan Uji Kepraktisan yang dilakukan oleh 5 orang praktisi di bidang bimbingan konseling. Berikutnya adalah uji coba produk yang diberikan kepada siswa. Tujuan uji coba produk kepada siswa adalah untuk mengetahui keefektifan dari buku panduan bimbingan kelompok dengan teknik meodeling berbasis STEAM untuk meningkatkan kematangan karir siswa. Terakhir adalah tahap penyebarluasan. Dalam tahap ini, peneliti melakukan penyebaran secara terbatas.

Uji validitas menggunakan rumus Lawshe untuk isi buku panduan. Hasil analisis validitas isi mendapatkan hasil CVR setiap item lebih dari 0 (CVR>0) serta tidak ditemukan item yang bernilai lebih kecil dari 0 (CVR<0). Nilai CVI diperoleh nilai 1, maka dapat diartikan kelayakan buku panduan ini tinggi untuk dikembangkan, Pentingnya penilaian tersebut untuk dilakukan bertujuan supaya sebelum dipergunakan dalam melayani siswa, buku tersebut sudah sesuai dengan penerimaan teoritis. Hasil uji kepraktisan buku panduan atas penilaian 5 orang praktisi bimbingan konseling dinyatakan praktis (89%).



Gambar 2 <Grafik Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modelling berbasis STEAM>

Perolehan skor nilai *pre test* dan *post test* mendapatkan layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik modeling berbasis STEAM. Hasil efektivitas buku panduan memperoleh Harga sig (2-tailed) Hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t hitung = 9,5037. Dengan alpha 5% dan df = n-1 = 16-1 = 15, diperoleh nilai t tabel = 2,131. Karena nilai t hitung = 9,5037 > nilai t tabel = 2,131, pada table menujukkan nilai sig<0.05 yaitu 0,000 atau di bawah 0,05 sehingga dapat dikatakan buku panduan efektif meningkatkan kematangan karir siswa.

Hasil analisis uji kepraktisan, penilaian lima (5) orang Guru atau Praktisi, maka kepraktisan panduan ini ditemukan dengan hasil rata-rata 89, artinya buku panduan ini praktis dapat digunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling. Berdasarkan hasil ini bahwa Buku Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik modeling berbasis STEAM telah memenuhi kriteria kepraktisan, kelayakan, dan kebahasaan serta telah terbukti keefektivitas dalam membantu siswa memilih studi lanjut.

Panduan Bimbingan Kelompok dengan teknik *modelling* berbasis *STEAM* memiliki kepraktisan dan keefektivan dalam peningkatan kematangan karir. Super memaparkan tentang konsep kematangan karir bahwa pencapaian seseorang menyelesaikan semua tugas pengembangan karier yang khas bagi tahap perkembangan tertentu. Proses perkembangan karier dibagi atas lima fase, yaitu fase pengembangan atau growth stage (0-14 tahun), fase eksplorasi atau exploration stage (15-24 tahun), fase pemantap. establishment stage (25-44 tahun), fase pembinaan atau maintenance stage (45-64 tahun) dan fase kemunduran atau decline stage (65 tahun – kematian). Ukuran yang nampak dalam kematangan karier, misalnya, kemampuan untuk membuat rencana, kemauan untuk memikul tanggung jawab, serta kemampuan memahami diri akan segala faktor internal dan eksternal yang harus dipertimbangkan dalam memilih posisi atau kepuasan memantapkan diri dalam suatu jabatan (Winkel, 1997: 579). Dengan memperhatikan fase kematangan karir di atas, maka bimbingan kelompok dengan teknik modeling sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa usia remaja.

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah : (1) menghasilkan buku panduan bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis STEAM, (2) uji validitas dengan rumus Lawshe untuk isi buku panduan. Hasil analisis validitas isi mendapatkan hasil CVR setiap item lebih dari 0 (CVR>0) serta tidak

ditemukan item yang bernilai lebih kecil; dari 0 (CVR<0). Nilai CVI diperoleh nilai 1, maka dapat diartikan kelayakan buku panduan ini tinggi untuk dikembangkan, (3) uji kepraktisan buku panduan atas penilaian 5 orang praktisi bimbingan konseling dinyatakan praktis (89%), (4) efektivitas buku panduan memperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 atau di bawah 0,05 sehingga dapat dikatakan buku panduan bimbingan kelompok dengan teknik modeling berbasis STEAM efektif dalam mengukur peningkatan kematangan karir siswa.

Hal ini akan memberikan kontribusi besar bagi layanan bimbingan konseling yang ada di sekolah. Bagi para praktisi layanan bimbingan konseling diharapkan memiliki kepekaan terhadap siswa demi memenuhi kebutuhan masa depan mereka.

Referensi

Abele, A. E. (2012). A dual-impact model of gender and career-related processes. In *The developmental social psychology of gender* (pp. 375-402). Psychology Press.

Adiputra, S. (2015). Penggunaan teknik modeling terhadap perencanaan karir siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, *1*.

Barhate, B., & Dirani, K. M. (2022). Career aspirations of generation Z: a systematic literature review. *European Journal of Training and Development*, *46*(1/2), 139-157.

Bisri, M., Purwanto, E., & Japar, M. (2018). The effectiveness of group counselling with modelling technique to improve self-efficacy in senior high school students decision making of study continuation. *Jurnal Bimbingan Konseling*, *7*(1), 17-22.

Blustein, D. L., Erby, W., Meerkins, T., Soldz, I., & Ezema, G. N. (2022). A critical exploration of assumptions underlying STEM career development. *Journal of Career Development*, *49*(2), 471-487.

Budiman, C., Gunawan, G., & Hidayat, D. R. (2020). Layanan Bimbingan Karir Teori Donal E. Super Guna Meningkatkan Kematangan Karir Pada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, *11*(1).

Cojocariu, V. M., & Puiu, M. (2013). Reference points on the road to building the integrated aka career counselling model. *Polish Journal of Management Studies*, *7*, 124-132.

Dantes, Nyoman (2021). Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

Elfira, N. (2013). Peningkatan kemandirian belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok. *Konselor*, *2*(1).

Erlangga, E. (2017). Bimbingan kelompok meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, *4*(1), 149-156.

Ferdiansa, G., & Karneli, Y. (2021). Konseling Individu Menggunakan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(3), 847-853.

Fitriani, R. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Modelling Simbolik Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *6*(2), 59-68.

Ghassani, M., Ni'matuzahroh, N. M., & Anwar, Z. (2020). Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP Melalui Pelatihan Perencanaan Karir. *Jurnal Intervensi Psikologi*, *12*(2), 123-138.

Haolah, S., Rohaeti, E. E., & Rosita, T. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, *3*(1), 1-8.

Jabbar, A. A., Purwanto, D., Fitriyani, N., Marjo, H. K., & Hanim, W. (2019). Konseling Kelompok Menggunakan Pendekatan Cognitive Behavior Therapy (CBT) untuk Meningkatkan Kematangan Karir. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, *2*(1), 35-46.

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.

Kriyantono, R (2021). Teknis Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif

Maemun, A. (2012). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling untuk Mengembangkan Budi Pekerti Berbasis Nilai-Nilai Humanistik. *Jurnal Bimbingan Konseling*, *1*(1).

Martens, M. P., & Lee, F. K. (1998). Promoting life-career development in the student athlete: How can career centers help?. *Journal of Career Development*, *25*(2), 123-134.

Marzillier, J. (1975). Modelling. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, *3*(1), 12-16.

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).

Nur Lailatul Badriyah, AnikA, Lutfiana FA (2020), Application on PJBL with brain-based STEAM approach learning achievement of students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*

Nurhayati, T., Mustika, R. I., & Fatimah, S. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Management Terhadap Kematangan Karier Pada Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, *4*(3), 219-226.

Pamungkas, N. R. P. (2017). Peningkatan Kematangan Karier melalui Bimbingan Kelompok Homeroom Siswa Kelas X Pemasaran SMK YPKK 2 Sleman. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, *3*(7), 332-346.

Purnamasari, D., & Padmomartono, S. (2015). Tingkat Kematangan Karir Siswa Kelas VIII SMP Islam Sudirman Ambarawa.

Purwanti, I., & Kusumawati, P. R. D. (2021, December). Dinamika Sistem: Implementasi Berpikir Sistem dalam Paradigma Pendidikan berbasis STEAM. In *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* (Vol. 1, pp. 297-317).

Putra, H. P., Gistituati, N., & Syahniar, S. (2015). Peningkatan Perilaku Prososial Siswa di Sekolah melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling. *Jurnal Konseling dan pendidikan*, *3*(2), 31-39.

Rahmatyana, N., & Irmayanti, R. (2020). Teknik Modeling dalam Bimbingan Kelompok untuk Perencanaan Karier Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, *3*(2), 61-71.

Ridha, A. A. (2019). Penerapan konselor sebaya dalam mengoptimalkan fungsi layanan bimbingan konseling di sekolah. *Jurnal Psikologi*, *15*(1), 25-34.

Roshita, I. (2014). Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling. *Didaktikum*, *15*(4).

Safilda, F. N., Anggoro, B. S., Putra, R. W. Y., Sodiq, A., & Leni, N. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Model Scramble Berbasis STEAM dan Gaya Belajar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *4*(2), 98-107.

Santosa, I. M. B. D. C. (2013). Efektivitas Konseling Karir Model Ginzberg Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP Negeri 1 Gianyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, *1*(1).

Saputro, D. B., Hidayati, A., & Maulana, M. A. (2020). Peran Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Modeling terhadap Sikap Sopan Santun. *Jurnal Advice*, *2*(2), 132-145

Sukarno, F. M. (2019). Penggunaan Model 5e Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *3*(2), 477-498.

Turner, S. L., Lee, H., Jackson, A. P., Smith, S., Mason-Chagil, G., & Jacobs, S. C. (2022). Examining the career self-management model among native American students with STEM career goals. *Journal of Career Development*, *49*(3), 616-631.

Usman, I., Puluhulawa, M., & Smith, M. B. (2017, August). Teknik Modeling Simbolis Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling. In *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017* (pp. 84-92).

Waskito, P. (2019). Mindfulness dalam Layanan Bimbingan dan Konseling bagi Peserta Didik Remaja di Sekolah Menengah Pertama. *Konvensi Nasional Bimbingan dan Konseling XXI*, 115-121.

Yuniarwati, C. T. (2018). Meningkatkan motivasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling pada siswa kelas xi a¬ ph 1 SMK Ni Cepu semester gasal tahun 2017/2018. *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, *5*(1).