

# Dian\_Skripsi I

*by* Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta 26

---

**Submission date:** 18-Dec-2023 10:10AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2261556728

**File name:** Skripsi\_I.docx (51.62K)

**Word count:** 2062

**Character count:** 14235

# <sup>1</sup> BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

<sup>3</sup> Perencanaan karir merupakan aspek penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa dalam menentukan studi lanjutan sesuai dengan bakat dan minat. Perencanaan karir merupakan perkembangan perjalanan siswa untuk meraih kesuksesan dalam hidup. Melalui perencanaan karir, siswa diharapkan tidak hanya dapat menentukan studi lanjutan sesuai dengan bakat dan minat, namun juga dapat menentukan jenis pekerjaan berdasarkan pemilihan sasaran karir sesuai dengan kebutuhan kehidupan manusia agar <sup>3</sup> mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi persaingan perkembangan global.

Perencanaan karir pada siswa umumnya ditandai dengan kegiatan pembelajaran mengenai informasi karir, berpartisipasi aktif dalam ekstrakurikuler, <sup>27</sup> membicarakan perencanaan karir dengan orang dewasa, dan mengikuti kursus atau pelatihan tambahan yang disukai. <sup>20</sup> Perencanaan karier merupakan suatu proses yang mencakup penjelajahan pilihan dan persiapan diri untuk sebuah karir (Corey dalam Diana 2022). Oleh sebab itu, perencanaan karir sebaiknya bisa dipersiapkan lebih awal untuk memastikan pemahaman karir <sup>2</sup> siswa terutama dalam membangun sikap siswa ketika menempuh karir masa depan.

Ahli lain <sup>6</sup> mengatakan bahwa dalam perencanaan karir terdiri dari indikator-indikator (Suherman, dalam Yulia dan Bunu, 2019), yakni:

<sup>10</sup> mempelajari informasi karir, membicarakan karir dengan orang dewasa termasuk guru bk di sekolah, <sup>5</sup> mengikuti pendidikan tambahan, berpartisipasi dengan kegiatan ekstrakurikuler, mengikuti pelatihan-pelatihan terkait dengan pekerjaan yang diinginkan, mengetahui kondisi pekerjaan yang diinginkan, mengetahui persyaratan pendidikan untuk karir yang diinginkan, dapat merencanakan apa yang harus dilakukan setelah tamat dari sekolah, mengetahui cara dan kesempatan memasuki karir yang diinginkan, mengatur waktu luang secara efektif. Dalam rangka memasuki era *society* 5.0, revolusi industri <sup>4</sup> terus berkembang untuk pemenuhan kebutuhan manusia yang semakin beragam termasuk berbagai jenis karir .

<sup>4</sup> *Society* 5,0 merupakan gagasan yang dicetuskan oleh negara jepang dimana mengaitkan manusia dan teknologi sebagai suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dan hidup berdampingan (Sugyiono, 2020). konsep kehidupan yang berpusat pada manusia (*human centered*) dan bantuan teknologi (*technology based*) bertujuan agar manusia dapat meningkatkan kualitas hidup dengan nyaman. Era *society* 5.0 <sup>22</sup> ini menjadi tantangan dan peluang bagi masyarakat khususnya bagi siswa untuk dapat meningkatkan *soft skill* <sup>41</sup> dan kemampuan sebagai modal dalam menghadapi setiap perkembangan zaman dengan harapan siswa mampu memiliki kemampuan kepemimpinan pada bidang kewirausahaan atau karir melalui literasi digital. dengan demikian, <sup>34</sup> perencanaan karir merupakan suatu hal yang penting dalam mempersiapkan persaingan global era *society* 5.0.

Penelitian mengenai perencanaan karir sudah banyak dilakukan, berikut kajian-kajian relevan mengenai perencanaan karir. diantaranya:

Penelitian Lenia Sitompul (2018) yang berjudul <sup>8</sup> Meningkatkan Pemahaman Perencanaan Karir melalui Layanan Bimbingan Karir di sekolah dengan menggunakan Media Gambar pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang tahun 2017-2018. Hasil penelitian menunjukan bahwa penilaian ahli meteri, ahli gambar, dan ahli layanan bimbingan dan konseling maka media gambar mengenai <sup>6</sup> perencanaan karir peserta didik kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang dinyatakan layak digunakan. Hasil penelitian tersebut memiliki keterkaitan <sup>42</sup> dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai perencanaan karir, namun terdapat <sup>13</sup> perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu menggunakan layanan <sup>19</sup> bimbingan karir media gambar, sedangkan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

Penelitian berikutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuni Aprilianti (2019) yang berjudul <sup>25</sup> Efektivitas Teknik Sosiodrama untuk meningkatkan Perencanaan Karir Siswa MTs Negeri 4 Indramayu. penelitian ini <sup>14</sup> menggunakan pendekatan kuantitatif teknik sosiodrama dengan metode penelitian eksperimen kuasi dan desain penelitian *non-equivalent control group design* <sup>38</sup> dan analisis data berupa *independent sample T-Test*. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai perencanaan karir siswa, namun terdapat perbedaan antara <sup>30</sup> penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif teknik sosiodrama, sedangkan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

Penelitian selanjutnya dilakukann oleh peneliti <sup>2</sup> Atmaja, Twi Tandar (2014) dengan judul Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa melalui Bimbingan Karir Dengan Penggunaan Media Modul menunjukkan bahwa <sup>7</sup> terdapat peningkatan perencanaan karir melalui bimbingan karir dengan penggunaan media modul pada siswa kelas XII IPA 2 MAN Wonokromo Bantul tahun ajaran 2013/2014. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai perencanaan karir siswa, namun terdapat <sup>13</sup> perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu menggunakan layanan bimbingan karir media modul, sedangkan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

<sup>28</sup> Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan guru bimbingan konseling SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada tanggal 12 Mei 2023 secara tatap muka di ruang BK SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, terdapat banyak sekali permasalahan karir pada siswa kelas XI, salah satu permasalahan tersebut yaitu kurangnya pengetahuan siswa tentang diri sendiri (*self-awareness*), belum terbentuknya kemampuan berkomunikasi mengenai perencanaan karir (*communication skills*), ketidak mampuan siswa dalam mengambil keputusan (*decision making skills*), serta percaya diri yang rendah (*self-confident*). Adapun <sup>6</sup> guru bimbingan dan konseling sudah memberikan layanan bimbingan kelompok untuk perencanaan karir namun masih belum tersampaikan dengan baik. Minimnya <sup>40</sup> sarana dan prasarana pendukung layanan bimbingan dan

konseling yang dimiliki berbeda-beda pada setiap sekolah membuat siswa kurang komprehensif dalam memahami dan menentukan perencanaan karir.

Idealnya pemberian layanan bimbingan dan konseling terhadap siswa diharapkan dapat menjadi upaya pembentukan karakter siswa dalam menghadapi persaingan global era *society 5.0*, dengan mengedepankan aspek kognitif terutama dalam hal menyangkut pengelolaan kreativitas berbasis digital. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui bimbingan dan konseling, siswa mampu memahami perkembangan dirinya dan mampu memahami lingkungan serta berbagai kemungkinan masalah yang akan terjadi. Pemberian layanan bimbingan dan konseling pada bidang karir dapat memberikan pemahaman mengenai perencanaan karir dimulai dari jenis jenjang studi lanjutan hingga jenis pekerjaan sebagai bidang karir yang dipilih sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki.

Bimbingan dan konseling dapat berkontribusi dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi persaingan global salah satunya melalui layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan bagian dari strategi layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan untuk membantu siswa dalam menyusun rencana dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan yang akan datang (Sukardi dalam Rahmat dan Irmayanti, 2020). Umumnya layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam mengembangkan pribadi, kemampuan sosial, kegiatan belajar dan pengambilan keputusan melalui kegiatan kelompok. Hal ini sejalan dengan maksud dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu agar siswa mampu menentukan keputusan yang tepat dalam pemilihan karir serta masih kurang

tersampainya maksud dari tujuan layanan bimbingan kelompok termasuk pada perencanaan karir.

Dalam memberikan pemahaman mengenai perencanaan karir, peneliti memilih menggunakan teknik permainan. Joan Freeman merupakan tokoh psikologi yang menjelaskan bahwa teknik permainan <sup>16</sup> adalah suatu aktifitas yang membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Andang Ismail, dalam Wondal, 2020). Ahli lain menyatakan bahwa <sup>1</sup> penggunaan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif dalam bidang karir menyatakan bahwa permainan sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah siswa, <sup>37</sup> dimana semua permasalahan bisa dicari jalan keluarnya melalui teknik permainan (Suwarjo & Eva dalam Hadi 2019). Hal ini dapat disimpulkan bahwa melalui teknik permainan, peneliti berharap siswa dapat membantu siswa mengenali diri mereka sendiri, minat, bakat, kemampuan, dan tujuan yang ingin dicapai <sup>1</sup> melalui kegiatan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif secara bersama-sama. Selain itu, <sup>15</sup> teknik ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-teman sekelompoknya, sehingga dapat membantu mereka dalam memahami perencanaan karir dengan lebih baik.

Dukungan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok sangat sesuai dengan penelitian perencanaan karir di era *society 5.0*. melalui penelitian ini, peneliti tidak hanya mengotimalkan kognitif pada siswa namun juga mengoptimalkan daya guna digitalisasi teknologi dalam keputusan perencanaan karir. <sup>1</sup> Hal ini sesuai dengan maksud dari penelitian

yang dilakukan peneliti yaitu agar siswa mampu memahami bagaimana cara membuat keputusan yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada melalui situasi yang terkontrol dan tidak terlalu menegangkan bagi siswa untuk berlatih mengambil keputusan pemilihan karir yang tepat dengan memanfaatkan inovasi yang berpusat pada teknologi.

Kenyataannya pemilihan layanan ini didasari oleh pelaksanaannya yang tidak hanya agar siswa terdorong dalam pelaksanaan layanan, namun juga persiapan diri untuk menghadapi keputusan karir menjadi hal yang paling penting terutama bagi siswa tingkat SMK dimana para siswa tingkat SMK ini belum mengetahui cita-cita yang di ingkahi maupun jenis pekerjaan yang tepat sebagai langkah selanjutnya setelah memperoleh pendidikan di SMK. Mengkaji dari proses kegiatan belajar mengajar, seharusnya peserta didik sudah memiliki wawasan dasar mengenai persiapan karir, mampu memilih sekolah lanjutannya sebagai bentuk wujud dari perencanaan karir, mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi persaingan perkembangan pasar global, dan mampu membuktikan bahwa Indonesia layak bersaing dalam mempersiapkan pasar global *era society 5.0*.

Dalam hal ini, peran guru bimbingan dan konseling sekolah dibutuhkan karena program layanan bimbingan kelompok teknik permainan ditujukan agar dapat membantu siswa dalam memberikan pemahaman, perencanaan dalam memilih serta keterampilan dalam menentukan karirnya kelak setelah selesai dari dunia pendidikan, untuk menyesuaikan diri dalam dunia kerjanya sehingga dapat mengembangkan karir di kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, melalui layanan bimbingan kelompok teknik



permainan, siswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang diri sendiri (*self-awareness*), membangun kemampuan berkomunikasi mengenai perencanaan karir (*communication skills*), mampu mengambil keputusan perencanaan karir (*decision making skills*), serta meningkatkan percaya diri (*self-confident*) melalui kegiatan berbagai macam permainan yang kreatif, rekreatif dan edukatif. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”.

33

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan peneliti yang muncul pada latar belakang masalah, maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan mengenai perencanaan karir pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu dalam mengetahui diri sendiri (*self-awareness*)
2. Siswa belum mampu dalam berkomunikasi mengenai perencanaan karir (*communication skills*)
3. Siswa belum mampu dalam mengambil keputusan (*decision making skills*).
4. Siswa belum mampu meningkatkan percaya diri yang rendah (*self-confident*).
5. Belum terlaksanakannya layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik permainan disekolah SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi penelitian yang sudah dijelaskan, terdapat batasan masalah yang diterapkan peneliti agar ruang lingkup penelitian ini tidak meluas, batasan masalah pada kaji peneliti ini yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan membahas layanan bimbingan kelompok teknik permainan sebagai metode untuk membantu siswa dalam menentukan perencanaan karir.
2. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang sedang dalam tahap perencanaan karir.
3. Penelitian ini akan mengkaji keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang diri sendiri, minat, bakat, kemampuan, dan tujuan yang ingin dicapai, kemampuan siswa dalam mengambil keputusan dan membuat perencanaan yang tepat, kemampuan siswa untuk terbuka dan berkomunikasi dengan orang lain tentang perencanaan karir, dan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam mengambil keputusan dan mengejar cita-cita.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah yang ditetapkan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang diri sendiri, minat, bakat, kemampuan, dan tujuan yang ingin dicapai?

2. Bagaimanakah tingkat keefektifan <sup>14</sup> bimbingan kelompok teknik permainan dalam membantu siswa untuk lebih terbuka dan mampu berkomunikasi dengan orang lain tentang perencanaan karir?
3. Bagaimanakah <sup>2</sup> tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengambil keputusan dan membuat perencanaan yang tepat tentang karir?
4. Bagaimanakah <sup>2</sup> tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk membuat perencanaan karir?

#### <sup>17</sup> E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti menetapkan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang diri sendiri, minat, bakat, kemampuan, dan tujuan yang ingin dicapai.
2. Untuk <sup>2</sup> mengetahui tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam membantu siswa untuk lebih terbuka dan mampu berkomunikasi dengan orang lain tentang perencanaan karir.
3. Untuk <sup>2</sup> mengetahui tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan dan membuat perencanaan yang tepat tentang karir.
4. Untuk <sup>2</sup> mengetahui tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan rasa percaya diri.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya wawasan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya memperoleh gambaran umum tentang keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan perencanaan karir pada siswa di seluruh Indonesia khususnya siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Manfaat bagi siswa**

Manfaat bagi siswa yaitu siswa mampu meningkatkan kemampuan menentukan perencanaan karir sehingga peserta didik dapat memperoleh jenis pekerjaan yang tepat serta mencapai karir kesesuaian antara kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu.

#### **b. Manfaat bagi peneliti**

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh rekan-rekan akademisi dan khususnya peneliti untuk memperoleh gambaran umum tentang layanan bimbingan kelompok teknik permainan dalam menentukan perencanaan karir pada siswa di seluruh Indonesia khususnya siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

c. Manfaat <sup>2</sup> bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling mampu memberikan wawasan baru bahwa melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan merupakan salah satu upaya <sup>6</sup> dalam meningkatkan kemampuan menentukan perencanaan karir pada peserta didik. dengan harapan hasil kajian ini dapat dipergunakan oleh peneliti maupun akademis sebagai bahan penelitian lebih lanjut terhadap permasalahan karir yang saat ini menarik perhatian.



# Dian\_Skripsi I

---

## ORIGINALITY REPORT

---

44%

SIMILARITY INDEX

42%

INTERNET SOURCES

19%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	5%
2	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	4%
3	<a href="http://journal.uad.ac.id">journal.uad.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://alisyraq.pabki.org">alisyraq.pabki.org</a> Internet Source	3%
5	<a href="http://widyasari-press.com">widyasari-press.com</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	2%
7	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%

---

10	<a href="https://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	1 %
12	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1 %
13	<a href="https://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	1 %
14	<a href="https://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1 %
15	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1 %
16	<a href="https://eproceedings.umpwr.ac.id">eproceedings.umpwr.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	<a href="https://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	Eka Wahyuni Siombiwi Siombiwi, Irvan Usman, Salim Korompot. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Empati Siswa", Student Journal of Guidance and Counseling, 2022 Publication	1 %
19	Harning Skripta Mayasari, Agungbudiprabowo Agungbudiprabowo. "Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok	1 %



Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa",  
Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling,  
2022

Publication

20

[althianalanny.blogspot.com](http://althianalanny.blogspot.com)

Internet Source

1 %

21

[journal.stkipsingkawang.ac.id](http://journal.stkipsingkawang.ac.id)

Internet Source

1 %

22

Ramadhan Prasetya Wibawa, Dinna Ririn Agustina. "Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia", EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya, 2019

Publication

1 %

23

[ojs.ummetro.ac.id](http://ojs.ummetro.ac.id)

Internet Source

1 %

24

Saida Amini Thasfa, M. Fikri Assidiqie, Ogie Ariansah Pane, Jaka Gunawan, M. Rafli Pasha Handoko, Fanny Arya Rahmasari, Usiono. "Bimbingan Konseling Menggunakan Pohon Karir untuk Mengetahui Pemahaman dan Perencanaan Karir Siswa di SMA Swasta Iskandar Paya Gambar", Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia, 2023

Publication

1 %

---

25	<a href="http://ejournal.umpri.ac.id">ejournal.umpri.ac.id</a> Internet Source	1 %
26	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1 %
27	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
28	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	1 %
29	<a href="http://www.ayobandung.com">www.ayobandung.com</a> Internet Source	1 %
30	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
32	Joko Wahyono, Anwar Sutoyo, Muh. Djafar. "KEEFEKTIFAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING DAN TEKNIK ASERTIF TRAINING TERHADAP KESIAPAN KERJA SMK MUHAMMADIYAH SALATIGA", G- Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021 Publication	<1 %
33	<a href="http://jasapembuatanptkkurikulum2013.blogspot.com">jasapembuatanptkkurikulum2013.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

35	repository.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
36	www.scribd.com Internet Source	<1 %
37	Nila Istatik Amalia, Arri Handayani, Tri Hartini. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Perencanaan Karir Siswa", Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 2020 Publication	<1 %
38	eprints.perbanas.ac.id Internet Source	<1 %
39	es.scribd.com Internet Source	<1 %
40	mangmumin.blogspot.com Internet Source	<1 %
41	pradanayulianprakoso.blogspot.com Internet Source	<1 %
42	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
43	www.mitrariset.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

