EFEKTIVITAS LAYANAN KLASIKAL DENGAN MEDIA *PUZZLE* KARIER BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER PADA SISWA KELAS XI SMK YPK MEDAN TAHUN AJARAN 2025/2026

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling

Oleh
Dara Adiba Latersia
2202080010

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN

2026

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata - 1
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بسم الله الرحمن الرحيم

Panitia Ujian Artikel Strata – 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dalam Sidangnya Yang Diselenggarakan Pada Hari Sabtu, Tanggal 18 April 2025 Pada Pukul 8.30 WIB Sampai Dengan Selesai. Setelah Mendengar, Memperhatikan, Dan Memutuskan :

Nama Mahasiswa	: Dara Adiba Latersia
NPM	: 2202080010
ProgramStudi	: Bimbingan dan Konseling
Judul Artikel	: Efektivitas Layanan Klasikal dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan :
(A) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Skripsi
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua	Sekretaris
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd	**Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum**

ANGGOTA PENGUJI :

1. M. FAUZI HASIBUAN, S.Pd., M.Pd 1.
2. GUSMAN LESMANA, S.Pd., M.Pd 2.
3. Dr. Sri Ngayomi Yudhawastuti, M.Psi 3.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22,23,30
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama mahasiswa	: Dara Adiba Latersia
NPM	: 2202080010
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	: Efektivitas Layanan Klasikal Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK MEDAN Tahun Ajaran 2025/2026.

Sudah layak disidangkan.

Disetujui Oleh:
Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan., S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd	**M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22,23,30
Website :http://www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Dara Adiba Latersia
NPM	: 2202080010
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	: Efektivitas Layanan Klasikal Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK MEDAN Tahun Ajaran 2025/2026.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Efektivitas Layanan Klasikal Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK MEDAN Tahun Ajaran 2025/2026." adalah bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026
Hormat Saya
Membuat Pernyataan



Dara Adiba Latersia
NPM. 2202080010

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22,23,30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Dara Adiba Latersia
NPM : 2202080010
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian : Efektivitas Layanan Klasikal Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK MEDAN Tahun Ajaran 2025/2026.

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf
7-01-2026	Bimbingan Penyusunan RPL dan Pembuatan Angket	
19-01-2026	Bimbingan Perbaikan Tabel Interval	
22-01-2026	Perbaikan Nilai Interval	
4-02-2026	Perbaikan Narasi Pada Analisis Hasil Data	
3-03-2026	Perbaikan Narasi Penulisan Hipotesis	
5-03-2026	Perbaikan Penulisan Abstrak	
9-3-2026	Bab IV	
10-3-2026	Disetujui untuk Sidang Skripsi	

Medan, Maret 2026

Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

DARA ADIBA LATERSIA, NPM:2202080010. Efektivitas Layanan Klasikal Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK MEDAN Tahun Ajaran 2025/2026.

Penelitian ini bertujuan utuk mengevaluasi efektivitas layanan klasikal dengan media *puzzle* karier berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XI SMK YPK MEDAN Tahun Ajaran 2025/2026. Latar belakang penelitian ini berakar dari fenomena rendahnya kemampuan siswa dalam mengambil keputusan karier yanh tepat secara mandiri. Permasalahan ini kerap sering kali terjadi karena kurang nya percaya diri, dukungan serta sering sekali karena tidak mengenali potensi diri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design* serta desain Pre-Test dan Post-Test *control group*. Sampel Penelitian terdiri dari 45 siswa, yang terbagi menjadi 30 siswa XI TKJ sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa AKL sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan Teknik *purposive sampling.* Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalag angket skala likert kemampuan pengambilan keputusan yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas, analisis data dilakukan dengan menerapkan uji *Wilcoxon signed ranks test* dan *Kolmogrov-Smirnov two independent samples.* Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa mengambil keputusan karier pada kelompok eksperimen setelah diberikan layanan klasikal dengan media *puzzle* karier berbasis digital sebaliknya pula, dapat dilihat dari hasil nilai yang menunjukkan signifikan sebesai 001, yang mana nilai ini kurang dari 0,05, serta peningkatan skor post-test seluruh siswa kelompok eksperimen ke dalam kategori tinggi. peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol itu tidak menunjukkan signifikansi. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan klasikal dengan menggunakan media *puzzle* karier berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada siswa.

Kata Kunci: Layanan Klasikal, *Puzzle* karier berbasis digital, Kemampuan pengambilan keputusan karier, Pengambilan keputusan karier kelas XI, *Bookwidgest.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas segala rahmat, karunia, dan kasih sayang nya, sehingga penulis diberikan Kesehatan, kekuatan, serta kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memeproleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat berangkai kan salam semoga tercurah kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, beerkat suri teladan beliau umat manusia terbentuk dengan kesabaran, ketekunan, dan ke istiqamahan dalam menuntut ilmu.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil observasi dan permasalahan yang ditemukan di lapangan, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat judul: **"Efektivitas Layanan Klasikal dengan Media Puzzle Karier Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026."** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya dalam membantu siswa menentukan pilihan karier yang sesuai dengan minat, bakat, dan potensi diri.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menngucapkan ribuan terima kasih dan syukur pada Allah SWT, yang senantiasa memberikan perlindungan dan kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini. Dan penulis juga mengucapkan

Terimakasih Sebesar besarnya kepada Mama dan Abang penulis, yaitu Mama Tercinta Elva Agustina Siregar dan Abang Tercinta Muhammad Rayyoga, dua sosok ini adalah pilar hidup dan dunia saya alasan mengapa saya masih bertahan dan berjalan melanjutkan hidup sampai saat ini. Dalam setiap proses hidup yang dijalani, pasti ada titik dimana saya merasa Lelah, jatuh, hilang arah, dan juga rasa menyerah, bahkan ada titik dimana saya pernah merasa bahwa dunia benar-benar berhenti. Tapi kalian adalah cahaya penerang dan petunjuk serta kekuatan bagi diri saya untuk kembali bangkit, do'a kalian selalu hadir untuk memupuk kekuatan dalam diri saya, tangan kalian selalu terulur untuk mengenggam saya dalam berjalan, menarik saya ketika terjatuh, dan wajah kalian selalu menjadi bayangan saya dimana disana ada harapan kalian untuk saya. Terimakasih karena kalian telah mengajarkan saya arti kehidupan yang fana ini, dengan kalian mengajarkan saya bahwa hidup harus tetap berjalan dan berlanjut Ketika saya berfikir ini berhenti, dengan kalian mengajarkan saya kuat dalam melawan tiap badai yang datang, dan kalian yang selalu meyakinkan bahwa saya bisa meraih impian saya. Mama dan Abang terimakasih atas do'a yang tak pernah putus, kasih sayang yang selalu hadir, dan juga Terimakasih sudah mewujudkan setiap keinginan gadis ini. Terimakasih telah mencintai saya tanpa syarat dan menyayangi saya setiap saat nya.

Penulis menyadari bahwa tidak sedikit tantangan, hambatan, dan keterbatasan yang dihadapi. Namun, dengan bimbingan, dukungan, doa, serta motivasi dari berbagai pihak, penulis dapat melalui setiap proses tersebut dengan

baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd., selaku ketua program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sekaligus dosen pembimbing skripsi penulis yang telah banyak meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi. Psikolog., selaku sekretaris program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak dan Ibu Dosen dan seluruh staf biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah

memberikan saran, bimbingan, bantuan dan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.

8. Ibu Hartati Patiwael S.Si Selaku Kepala Sekolah dan Bapak Dede Dermawan Lenara S.Pd,, Selaku guru BK di SMK YPK MEDAN yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMK YPK MEDAN.
9. Mama tercinta, Elva Agustina Siregar, terima kasih telah memberikan seluruh hidup Mama untuk penulis. Terima kasih atas setiap jerih payah Mama yang selalu berusaha mewujudkan impian penulis, atas cinta dan kasih sayang yang tak pernah putus, serta doa-doa yang selalu Mama panjatkan dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih sudah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi penulis, menjadi sandaran Ketika penulis lelah dan menjadi pelukan terhangat di saat penulis membutuhkan kehangatan. Sebagai seorang mama tunggal pasti tidak mudah, namun beliau berhasil membesarkan, mendidik, dan mendukung penulis dengan kasih sayang dan pengorbanan sejak penulis kecil hingga dewasa kini. Mama adalah alasan penulis untuk tetap semangat menjalani setiap lika-liku perjalanan ini. Orang lain mungkin tidak mengetahui seberapa berat perjalanan nya, tetapi Allah Maha Mengetahui bahwa Mama adalah wanita luar biasa yang tak pernah mengeluh, yang tak pernah memperdulikan seberapa sakit yang tertahan, namun tetap memeluk ketiga anak Mama dengan kedua tangan dan seluruh tenaga yang Mama miliki, tanpa pernah

menuntut apa pun. Percayalah, Ma, semua yang sedang penulis usahakan adalah wujud cinta penulis untuk Mama. Gelar ini penulis persembahkan untuk mama, tanda bahwasannya semua jerih payah, doa, kekuatan, serta harapan mama menjadikan perjalanan penulis sampai di titik ini, I love you always, Mom.

10. Mamanda tercinta, Alm. Candra Fizar Siregar, dan Maminda tercinta, Heni Rismawati Simbolon, S.Pd., terima kasih atas kasih sayang yang kalian berikan sehingga menambah warna dalam kehidupan penulis. Kasih sayang Mamanda yang tersalurkan telah melengkapi bagian yang sempat hilang dalam diri penulis. Mamanda yang berdiri tegak dan menjalankan peran ayah yang hilang membuat penulis tidak pernah merasa berbeda dengan kehidupan orang lain. Tersenyum lah dari surga daddy lihat penulis dari atas yang telah berhasil menyelesaikan janjinya. *It seems like this situation is not easy, Dad, but I'm sure you'll always smile when you see my achievements, just like when you were still here... Thank you dad,and I really miss you always…* Mami, terima kasih atas doa yang tak pernah putus untuk penulis, masakan Mami yang menjadi penyemangat, kasih sayang Mami, serta kesabaran Mami dalam kehidupan penulis. Terima kasih, Mami, telah hadir menambah kelengkapan dalam hidup penulis. Sehatlah selalu mami, semoga cinta dan kasih sayang selalu menyertai kehidupan kita.
11. Bi nda tercinta, Ies Fanny Fitriani Siregar, A.Md.E., terima kasih atas dukungan dan usaha Bi nda yang selalu menghibur penulis sehingga dapat

mengurangi stres dalam diri penulis. Terima kasih, Binda, telah berperan tidak hanya sebagai bibi, tetapi juga sebagai sahabat terbaik bagi penulis, yang selalu siap menjadi tempat berbagi cerita, berdiskusi, dan menemani. Support dari nda adalah hal penting dalam perjalanan penulis.

12. Abang tercinta, Muhammad Rayyoga, cinta dan kasih sayangnya menjadi pembalut luka dalam diri penulis. Terima kasih atas setiap perlindungan yang Abang usahakan untuk penulis, selalu pasang badan di setiap Badai yang menerpa. Jarak bukanlah penghalang baginya, sejauh apa pun jarak yang memisahkan, Abang tetap terasa dekat, sangat dekat. Terima kasih atas setiap perhatian, atas kepedulian dalam memastikan penulis selalu dalam keadaan sehat dan bahagia, atas pelukan dan keyakinan bahwa penulis mampu, bahkan ketika penulis sendiri tidak yakin. Abang tetap berdiri dan berkata, "Ayo, semangat terus, dek. Gapai semuanya, tunjukkan kalau Nande iting hitam manis itu pasti bisa!" Kehadiran Abang sangat berarti dalam hidup penulis. Rasa sakit, luka, dan trauma selalu Abang lindungi sebisa mungkin. Gelar ini penulis perjuangkan untuk Abang, agar Abang percaya bahwa Abang telah berhasil menjaga penulis, serta adik-adik Abang, dan menggantikan peran yang hilang. Terima kasih juga karena selalu berusaha memenuhi apa pun yang penulis inginkan dan butuhkan. Tetaplah bahagia, karena kita telah berusaha keras untuk sampai di titik ini.
13. Kakak tercinta, Kartika, terima kasih telah hadir dalam hidup Abang dan dalam kehidupan kami. Berkat Kakak, penulis dapat merasakan bagaimana

rasanya memiliki sosok kakak yang penuh perhatian dan kasih sayang. Terima kasih karena telah bersedia menjadi bagian dari support system penulis, selalu peduli, dan ingin mengetahui keadaan penulis. Kehadiran Kakak membawa kehangatan, ketenangan, serta semangat dalam kehidupan penulis. Tetaplah menjadi sosok kakak yang selalu menyalurkan cinta dan kasih sayangnya untuk kami, serta menjadi sumber kebahagiaan dan kekuatan bagi keluarga.

14. Teruntuk kedua adik kesayangan penulis, Elsa Diva Calvin Ateva dan Anugerah Habib Fannyqu, terima kasih telah hadir dalam kehidupan penulis. Bayangan wajah kalian menjadi pemicu ketekunan penulis, karena penulis harus memastikan dapat menjadi penunjuk arah dalam hidup kalian. Penulis tidak benar-benar hidup untuk diri sendiri, melainkan untuk masa depan kalian. Tumbuhlah dengan baik, karena penulis adalah orang yang paling ikhlas dan rela melihat kalian terbang jauh lebih tinggi dari dirinya. Terima kasih atas setiap apresiasi dan kebanggaan yang selalu kalian tujukan pada diri penulis. Hiduplah menjadi pribadi yang lebih baik dari penulis. Terimakasih kalian selalu menjadi tempat penulis memanjakan diri Ketika diri ini Lelah.
15. Teruntuk Opung Alm. M. Tahir Siregar dan Iting Almh. Hj. Emly Br. Ginting, semoga Allah SWT memberikan surga terindah untuk kalian. Ting, lihatlah, penulis telah menepati janjinya. Walau kalian telah tiada, kalian selalu hidup di hati penulis. Terima kasih atas warisan didikan yang luar biasa, yang membentuk penulis menjadi pribadi yang kuat dan

berkarakter. Peran kalian tetap tumbuh dalam diri penulis meskipun raga kalian tidak lagi bisa di peluk.

16. Yuliantri Andriyana, S.M., terima kasih atas dukungan dan kasih sayangnya. Persahabatan kita telah terasa seperti keluarga. Penulis mengucapkan terima kasih karena telah bersedia menjadi pendengar setiap keluhan dan cerita penulis, selalu mau membaca pesan-pesan panjang tentang keseharian penulis, menemani penulis, serta tetap hadir dan berdiri Dalam kehidupan penulis, serta menjadi support system yang meyakinkan penulis, menjadi seseorang yang tidak pernah lelah menanyakan kabar penulis dan memeluk penulis di kala lelah.
17. Teman seperjuangan, Irna Tri Aulia Harahap, Mey Syandry Khairunisa, Putry Syahrani, Elvidayani, Ardella Adawiyah, Aprillia Malika Putri, dan Pradana Gita Anggraini, terima kasih atas dukungan, tawa, serta doa yang selalu menyertai selama proses perkuliahan hingga penulisan skripsi ini. Semoga semua yang kita lalui menjadi kenangan yang bermakna.
18. Kakak tingkat penulis, Thasya Natiyu Tirana, S.Pd., dan Putri Neva Octavia, S.Pd., terima kasih atas waktu yang telah diluangkan untuk penulis setiap kali bertanya, membutuhkan referensi, maupun bantuan, serta atas nasihat, semangat dan arahan yang diberikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Kakak sekalian dengan kebahagiaan dan kesuksesan.

19. HMJ BK FKIP UMSU, terima kasih telah memberikan wadah bagi penulis untuk berkembang, berkreasi, dan berdedikasi. Terima kasih atas pengalaman bermakna selama tiga setengah tahun masa perkuliahan.
20. Sahabat penulis yang jauh, namun selalu menjadi tempat pulang, Siti Kholijah Ritonga, Nana Agustria, Rahel Margaret Panggabean, dan Ria Riswana Butar-Butar. Terima kasih karena selalu mengobati lelah penulis di perantauan setiap kali pulang ke kampung halaman, menyemangati penulis, dan selalu ada. Tetaplah menjadi bagian dari hidup penulis, semoga persahabatan ini terjalin hingga Jannah Allah SWT.
21. Teman-teman serumah penulis selama di perantauan (Kost Lunar of Wonderful), terima kasih atas dukungan, kehangatan yang kita ciptakan di tempat ini, serta hubungan persaudaraan dan kekeluargaan yang hadir di tengah-tengah kita. Anak-anak perantauan yang dipersatukan di bangunan putih ini telah memberikan banyak kisah, warna, pengalaman, dan cerita yang berarti untuk dikenang. Ini akan menjadi bagian yang dirindukan.
22. Teruntuk Kelas BK22 A Pagi, terima kasih telah menjadi lingkungan yang hangat, kompak, nyaman, serta penuh kasih sayang sejak awal perkuliahan hingga selesai. Sukses selalu, teman-teman. Kenanglah kisah kita sebagai memori yang indah, persaingan sehat yang telah kita buktikan, serta kekeluargaan yang kita pertahankan hingga akhir.
23. Terakhir, untuk diri penulis Dara Adiba Latersia, terima kasih telah bertahan sejauh ini dan setia menjalani perjalanan ini. Terimakasih sudah menjadi gadis yang kuat. Maaf untuk bayangan diri penulis sepuluh tahun

yang lalu, karena kehidupan indah seperti dalam khayalan belum sepenuhnya terwujud. Maaf atas lebam, luka, sakit, dan tangisan yang berkali-kali terjadi dan tidak pernah terduga sebelumnya. Namun penulis mengakui bahwa diri ini sangat kuat, hebat, dan luar biasa. Ia mampu melewati lika-liku perjalanan yang telah terluka sejak kecil, bertahan dari kencangnya badai, menghadapi kondisi mental yang naik turun namun tetap berusaha stabil, serta berkomitmen menjaga kesehatan di perantauan. Terima kasih penulis ucapkan berkali-kali kepada diri ini atas keikhlasannya menghadapi kehilangan, kepergian, dan ketertinggalan yang terjadi di tengah tengah perjuangan, atas kesabarannya menerima kenyataan yang tidak selalu sesuai harapan, atas Kekuatannya untuk tetap waras, ceria, dan tidak mudah menyerah, serta atas keberaniannya menghadapi keraguan yang selalu hadir dan maaf yang selalu hadir untuk sakit, luka, dan kejadian yang menyakitkan. Penulis akui sangat bangga pada diri ini. Ia mampu membuktikan bahwa ia bisa berdiri dengan kedua kakinya sendiri, melewati kesepian, menerjang rintangan, dan membawa dirinya hingga menyelesaikan apa yang telah dimulai. Ingatlah, perjalanan kita baru dimulai. Tetaplah menjadi wanita yang sehat, kuat, dan bahagia dalam menjalani hidup hingga akhir hayat.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam

proses penyusunan skripsi ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis juga berharap semangat belajar, berjuang, dan tidak mudah menyerah senantiasa menyertai langkah dalam meraih cita-cita dan masa depan yang lebih baik.

Medan, 29 Januari 2026

Dara Adiba Latersia

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI xiv
DAFTAR TABEL xvii
DAFTAR GAMBAR xviii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 7
1.3 Batasan Masalah 8
1.4 Rumusan Masalah 8
1.5 Tujuan Penelitian 9
1.6 Manfaat Penelitian 10
BAB II 12
TINJAUAN PUSTAKA 12
2.1 Kerangka Teoritis 12
2.1.1 Layanan Klasikal 12
2.1.1.1 Pengertian Layanan Klasikal 12
2.1.1.2 Tujuan Layanan Klasikal 13
2.1.1.3 Manfaat Layanan Klasikal 14
1. Terjalinnya hubungan positif antara siswa dan guru BK. 14
2. Dengan komunikasi yang efektif antara guru BK dan siswa, mereka dapat menyelesaikan masalah di kelas. 14
3. Guru BK atau konselor melihat kondisi peserta didik secara pribadi dan berbicara dengan mereka tentang situasi belajar di kelas. 14
4. Melalui materi yang mereka pelajari, dia mendorong kemampuan diri siswa untuk mencapai kematangan dan kemandirian. 15
5. Mengembangkan perilaku, pikiran, perasaan, dan sikap yang bertanggung jawab. Pratitis, R., & Bhakti, C. P., 2022 dalam (Hidayani et al., 2023). 15

2.1.1.4 Asas-Asas Layanan Bimbingan Konseling 15
2.1.1.5 Pelaksanaan Layanan Klasikal..... 16
2.1.2 Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital 16
2.1.2.1 Pengertian Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital..... 16
2.1.2.2 Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling..... 19
2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*..... 19
2.1.3 Karier 20
2.1.3.1 Pengertian Karier 20
2.1.3.2 Defenisi Pengambilan Keputusan Karier 21
2.1.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan 23
2.1.3.4 Aspek-Aspek Pengambilan Keputusan Karier 23
2.2 Penelitian Yang Relevan..... 24
2.3 Kerangka Konseptual..... 26
2.4 Hipotesis..... 27
BAB III..... 29
METODE PENELITIAN..... 29
3.1 Pendekatan Penelitian 29
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian..... 30
3.3 Populasi dan Sampel..... 31
3.4 Variabel dan Definisi Oprasional..... 32
3.5 Instrumen Penelitian..... 35
3.6 Teknik Analisis Data..... 40
BAB IV..... 43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 43
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian 43
4.2 Kecenderungan Variabel Penelitian..... 44
4.2.1 Analisis Hasil Data Pre-Test dan Post-Test pada kelompok Eksperimen..... 44
4.2.2 Analisis Hasil Data Pre-Test dan Post Test Pada Kelompok Kontrol .. 46
4.2.3 Analisis Perbandingan Skor Post-Test Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol..... 48

4.3 Pengujian Hipotesis 49
4.3.1 Pengujian Hipotesis Pertama 50
4.3.2 Pengujian Hipotesis Kedua 52
4.3.3 Pengujian Hipotesis Ketiga 54
4.4 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian 55
4.4.1 Adanya Perbedaan tingkat Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Kelompok Eksperimen 56
BAB V 58
KESIMPULAN DAN SARAN 58
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Saran 59
DAFTAR PUSTAKA 61
LAMPIRAN 65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Rencana Kegiatan 26
Tabel 3.2 Populasi Penelitian 30
Tabel 3.3 Sampel Penelitian 31
Tabel 3.4 Desain Penelitian 33
Tabel 3.5 Skor Jawaban Responden Terhadap Instrumen 35
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket 35
Tabel 3.7 Uji Validitas 37
Tabel 3.8 Uji Realibilitas 39
Tabel 3.9 Kategori kemampuan pengambilan keputusan karier 40
Tabel 4.1 Skor Pre-test dan Post-test pada Kelompok Eksperimen 43
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Meningkat Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Kelompok Eksperimen (Pre-Test dan Post-Test) 45
Tabel 4.3 Skor Pre-Test dan Post-Test pada kelompok kontrol 46
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Meningkat Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Kelompok Kontrol (Pre-Test dan Post-Test) 47
Tabel 4.5 Skor Pre-Test dan Post-Test antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 47
Tabel 4.6 *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier antara Pre-test dan Post-test pada Kelompok Eksperimen 49
Tabel 4.7 Arah Perbedaan Pre-test dan Post-Test Tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier pada Kelompok Eksperimen 50
Tabel 4.8 *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Tingkat *Self Control* antara Pre-test dan Post-test pada Kelompok Kontrol 51
Tabel 4.9 Arah Perbedaan Pre-test dan Post-Test Tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier pada Kelompok Kontrol 52
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Uji *Kolmogorov-Smirnov Two Independent Samples* terhadap Kemampuan pengambilan keputusan karier Siswa pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual 26
Gambar 3.1 Rumus *Product Moment* 36
Gambar 3.2 Rumus *Alpha Cronbach's* 38

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu upaya langkah awal yang dilakukan untuk guna mambantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya, mulai dari aspek spiritual, moral, intelektual, serta keterampilan. Perihal ini sesuai dengan undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 yang mana menyatakan bahwa di dalam dunia Pendidikan peserta didik tidak hanya melakukan pemberian ilmu saja, tetapi juga mencakup bimbingan terutama dalam perencanaan masa depan peserta didik. Terlebih pada peserta didik yang memasuki jenjang sekolah menengah kejuaruan (SMK).

Siswa yang menduduki bangku SMK merupakan salah satu bentuk Pendidikan yang menyelengarakan pembelajaran langsung kejuruan. Berbeda dengan sekolah menengah atas (SMA), SMK merupakan salah satu Lembaga Pendidikan yang merancang siswanya agar siap untuk terjun langsung kedunia pekerjaan setelah lulus dari sekolah. Pendidikan dan kurikulum SMK berbeda dengan SMA. Dimana SMK dirancangn langsung dengan berbagai macam bidang yang menjurus pada peningkatan hard skill siswa agar kemampuannya dapat digunakan untuk bekerja setelah lulus. Menurut teori perkembangan, siswa SMK sudah memasuki masa pada tahap eksplorasi karier.

Pengambilan keputusan karier seringkali tidak dikuasai oleh indvidu, karena sering sekali individu memutuskan karier nya karena mengikuti teman, perintah orang tua, atau asal memilih saja tanpa menguasai sesuai dengan minat

nya. kebanyakan siswa masuk ke sekolah bukan karena sudah menentukan pilihan karier nya, namun karena pilihan orang tua, terpengaruh teman, atau bahkan memillih sekolah karena itu sekolah favorit mereka (Istiqlailia dan Sa'idah, 2021).

Beberapa fenomena terjadi pada siswa dimana sering kali masalah pengambilan keputusan karier terjadi. Seperti kejadian yang terjadi pada beberapa tempat yang dilakukan oleh peneilitian sebelumnya, yaitu salah satunya sekolah MA Miftahul Qulub yang dijadikan penelitian dan menemukan masalah dalam pengambilan keputusan karier pada siswa dikarenakan beberapa siswa kurang percaya diri untuk memilih instansi atau perguruan yang mereka inginkan, dan Sebagian siswa juga masih ada yang mengalami kebingungan tentang apa yang harus mereka lakukan setelah lulus dari sekolah (Istiqlailia dan Sa'idah, 2021). Sejalan juga dengan permasalahan yang terjadi pada sekolah SMA 10 Padang dimana lokasi dijadikan tempat penelitian oleh peneliti dan menemukan masalah pada siswa dalam mengambil keputusan karier dikarenakan dimana siswa belum memahami dirinya sendiri, seperti minat apa yang mereka inginkan, bakat apa yang mereka miliki, dan prestasi apa yang mereka punyai, sehingga untuk kekeliruan ini mereka mengharapkan pendapat dari orang tua, keluarga, teman ataupun lingkungan sekitarnya (Armen, 2024).

Karier adalah kemajuan serta perkembangan yang layak didapatkan oleh individu , sebagai hasil dari usaha yang dia usahakan sepanjang kehidupan yang dijalaninya. Karier sebagai jumlah total pengalaman kerja seseorang di dalam pekerjaan umum (Rahim et al., 2025). Karier sebagai rangkaian posisi yang berkaitan dengan kerja yang ditempati seseorang sepanjang hidupnya (Agustina et

al., 2024). Dalam mengambil keputusan karier siswa harus tau terlebih dahulu pilihan karier apa yang dia inginkan, lalu siswa juga harus mampu melakukan perencanaan karier sebelum ia mengambil keputusan karier nya.

Pengambilan keputusan karier adalah suatu proses penentuan pilihan karier berdasarkan hasil analisis individu terhadap beberapa alternatif pilihan, pemahaman tentang diri, pemahaman karier dan membuat komitmen untuk setiap proses yang terjadi ke depan. Dalam pengambilan putusan karier banyak remaja yang mengalami perubahan, karena kurang mencari tahu pilihan karier sendiri dan juga terlalu sedikit mendapatkan bimbingan dari konselor sekolah (Bantam dan Syah, 2022). Pengambilan keputusan karier dapat ditingkatkan dengan pemilihan karier atau juga perencanaan karier, pengambilan dengan perencanaan ada proses yang sejalan untuk membantu siswa dalam memilih karier yang sesuai dengan dirinya. Pilihan karier adalah suatu proses penting dalam perkembangan individu yang dilaluinya sepanjang kehidupan, dimana tidak hanya melibatkan serangkaian keputusan untuk bisa menetapkan piliha terbaik dari Tindakan untuk menghasilkan kemajuan (Bantam dan Syah, 2022). Itulah sebabnya mengapa pengambilan keputusan karier tidak bisa lepas dari perencanaan karier sebelum menetapkannya.

Banyak terjadi perubahan pada diri remaja saat memasuki tahap ini, dikarenakan kurangnya pengarahan serta bimbingan yang ia dapatkan, sehingga sulit bagi mereka melakukan perencanaan terhadap karier yang akan diputuskan. Eksplorasi karier merupakan waktu Ketika individu mengupayakan agar dirinya memiliki pemahaman yang lebih terutama tentang informasi pekerjaan, alternatif-

alternatif karier, pilihan karier dan, karier untuk memulai bekerja (Zahra, 2025). Upaya pengumpulan informasi tentang diri maupun lingkungan, merupakan usaha yang berkaitan dengan diri berupa panggilan nilai-nilai, panggilan terhadap hati, minat, pengalaman, bakat, maupun tujuan dari karier (Az Zahra, 2025).

Hasil Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Az Zahra, 2025) ia menyimpulkan kurangnya kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kediri dalam mengambil keputusan karier dikarenakan kurangnya aktivitas layanan bimbingan konseling yang dilakukan dalam hal karier pada mereka. Dan siswa juga kurang berminat dalam mengikuti layanan sebab metode yang digunakan tidak menarik bagi mereka, dimana guru BK masih cenderung menggunakan metode ceramah.

Sejalan dengan Observasi yang peneliti lakukan di SMK YPK Medan dimana hasil dari kegiatan ini menyimpulkan bahwasannya, siswa kelas XI tidak pernah mendapatkan Layanan Bimbingan Konseling mengenai karier. Dikarenakan guru BK hanya fokus memberikan Layanan Bimbingan Konseling mengenai karier kepada siswa kelas XII. Walaupun dengan begitu guru BK tetap mengupayakan sarana bantuan kepada siswa kelas XI untuk pengambilan keputusan karier dengan cara berdiskusi bagi siswa yang datang untuk melakukan sharing dalam mencari solusi.

Meskipun SMK memiliki program persiapan langsung ke lapangan kerja namun tak sedikit masih ada yang tidak tahu ingin melanjutkan arah karier nya. Pengambilan langkah sekolah yang terlalu terburu-buru, keinginan orang tua atau bisa jadi karena mengikuti teman. Ini adalah penyebab sehingga menjadi

fenomena yang sering terjadi. kurangnya motivasi serta dorongan yang membuat mereka sering merasa ragu terhadap pilihan yang akan mereka ambil. Siswa yang memiliki keraguan dengan klasifikasi tinggi disebabkan karena pikiran dan perasaan negatif dalam tingkah lakunya (Hasdayanti et al., 2024). Lingkungan sekolah adalah tempat yang mampu memberikan layanan dalam bentuk bimbingan dan konseling berupa informasi yang dapat membantu siswa mengambil keputusan secara tepat tentang sesuatu dalam bidang pribadi, sosial, belajar maupun karier berdasarkan informasi yang diperolehnya secara memadai (Ayu et al., 2022).

Winkel dan Hastuti mengemukakan, Bimbingan klasikal merupakan layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa dalan jumlah satuan kelas atau suatu layanan bimbingan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling/konselor pada sejumlah peserta didik dalam satuan kelas yang dilaksanakan di ruang kelas, (Dewita, 2021). Menurut Yusuf bimbingan klasikal termasuk kedalam kurikulum bimbingan yang diartikan sebagai proses pemberian bantuan kepada semua siswa (*for all*) melalui kegiatan-kegiatan secara klasikal atau kelompok yang disajikan secara sistematis dalam upaya membantu perkembangan peserta didik secara optimal, (Dewita, 2021).

Classical Guidance Service is an effective method to identify students' needs in-depth, which can help in providing services that suit their needs (Siregar, et al., 2024). A step that can be taken to help meet the needs of students at school appropriately and efficiently, especially students who need more attention, is through classical counseling guidance services (Setiawan, 2015). *By definition*,

Classical Guidance is a type of service that focuses on developing the skills and behaviors needed to achieve certain stages of development, (Sipahutar & Nurhayani, 2024) .

Dapat dipahami dari bebrapa pendapat ahli di atas bahwasannya, Layanan klasikal adalah salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada seluruh siswa yang berada di dalam kelas secara terjadwal dan terstruktur. Layanan ini dilakukan langsung oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan tujuan membantu siswa memahami diri, mengembangkan potensi, serta meningkatkan kemampuan pribadi, sosial, belajar dan karier. Melalui layanan klasikal siswa memeproleh informasi, pemahaman dan pengalaman belajar, yang relevan dengan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga mampu membuat keputusan yang tepat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Puzzle adalah permainan edukatif yang membuat individu harus berfikir kritis dalam menyelesaikan pecahan-pecahan keping menjadi tersusun. Permainan ini menuntuk untuk individu mampu Menyusun, mencocokan, atau memecahkan potongan-potongan tertentu hingga menjadi gambar. Media puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan, gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Yunita & Supriatna, 2021). Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, diamainkan dengan membongkar pasangan kepingan puzzle (Yunita & Supriatna, 2021).

Puzzle karier adalah media belajar interaktif yang berisikan edukasi tentang profesi. Puzzle mampu melatih kemampuan berpikir, memceahkan

masalah dan juga melatih konsentrasi serta ketelitian. Biasanya puzzle berisikan gambar, huruf,angka, dan lain sebagainya, yang nantinya disajikan dalam bentuk potongan-potongan bagian yang akan disusun dengan benar dan untuh menjadi satu bagian. Puzzle mempunyai beberapa keunggulan yaitu memiliki bermacam-macam warna sehingga meningkatkan semangat dan minat belajar supaya tidak bosan dari siswa itu sendiri (Zahra & Setyaputri, 2023).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Zahra, 2025) tentang "Pengembangan Media Board Games Puzzle Karir Keputusan Karir Siswa Kelas XI Sma Negeri 6 Kediri." Dimana pada hasil penelitian tersebut tertera bahwasannya media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk pengambilan keputusan karier.

Dengan melihat fenomena yang terjadi di sekolah tempat penelitian dilakukan, serta dukungan dari penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti merasa termotivasi untuk menyelidiki fenomena ini secara lebih dalam lagi. Oleh sebab karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian yang berfokus pada **"Efektivitas Layanan Klasikal Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026."** Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana media tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan nya dalam pengambilan kepatusan karier.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, penulis mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya beberapa siswa yang ditemukan belum bisa merancang perencanaan karier nya dengan matang.
2. Adanya siswa yang masih ragu-ragu dalam mengambil keputusan karier seusai dengan minat dan bakatnya.
3. Layanan Bimbingan Konseling yang belum cukup optimal diberikan karena tidak tersedianya waktu tetap bagi Guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa, serta belum pernah dilakukan Layanan Bimbingan Konseling dengan Menggunakan Media *Puzzle* Karier berbasis Digital.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan identifikasi masalah yang ditemukan, penelitian ini perlu dibatasi supaya nantinya hasil lebih fokus dalam menggali dan mengatasi isu yang ada, yaitu mengenai "Layanan klasikal dengan Menggunakan Media *Puzzle* Karier berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dilihatnya dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dari itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah layanan Klasikal efektif menggunakan media puzzle karier berbasis digital untuk Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan karier?

2. Apakah layanan klasikal dengan metode ceramah efektif filakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan karier?
3. Apakah ada perbedaan keefektifan dilakukannya layanan klasikal menggunakan media *puzzle* karier untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen dan perbedaan anatara keefektifan layanan klasikal menggunakan metode ceramah untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok kontrol?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Pada latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas layanan Klasikal dengan media *puzzle* karier berbasis digital dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada siswa.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan Klasikal dengan media *puzzle* karier berbasis digital.
3. Untuk mengetahui sejauh mana media puzzle karier berbasis digital dapat menjadi sarana yang menarik dan interaktif dalam membantu siswa memahami langkah-langkah pengambilan keputusan karier.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini dapat dilihat juga dari arah perspektif, yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut adalah penejelasan mengenai kedua jenis manfaat tersebut:

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian teoritis di bidang bimbingan dan konseling, khususnya mengenai efektivitas layanan bimbingan dan konseling dengan media inovatif berbasis digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur dan referensi ilmiah mengenai pengginaan media *puzzle* karier berbasis digital sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada siswa.

2. Manfaat praktis.

   a. Bagi Guru BK

      Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang dan melaksanakan layanan Klasikal menggunakan media digital yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa dalam perencanaan karier.

   b. Bagi Siswa

      Melalui hasil penelitian ini, siswa diharapkan mampu mengenali potensi diri, memahami pilihan karier, serta meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan karier secara tepat dan mandiri.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan program bimbingan karier yang lebih kreatif dan berbasis teknologi, guna menunjang kesiapan karier peserta didik.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan layanan Klasikal dan media digital interaktif dalam pengambilan keputusan karier.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Layanan Klasikal

2.1.1.1 Pengertian Layanan Klasikal

Bimbingan karier adalah salah satu bimbingan yang fokus nya hanya dilakukan pada karier. Bimbingan karier dilakukan melalui perencanaan, proses, dan keputusan pemilihan karier. Bimbingan karier memiliki beberapa layanan yaitu salah satunya layanan klasikal. Layanan bimbingan karier yang dilakukan secara klasikal dilakukan secara tatap muka.

Layanan klasikal bidang bimbingan karier adalah salah satu pelayanan dalam program bimbingan dan konseling di sekolah yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling kepada para siswa yang berlangsung di dalam kelas dengan materi pemahaman diri, pemahaman karier, dan pengambilan keputusan karier (Musdalifah, 2019). Layanan Bimbingan Klasikal adalah bimbingan bagi individu maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar (Hasibuan et al., 2023).

Layanan Bimbingan Klasikal dirancang untuk membantu siswa mengembangkan sikap dan kebiasaan yang baik, keterampilan, dan materi yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Oleh karena itu, arah Bimbingan Bimbingan Klasikal adalah mengubah sikap, perilaku, atau kebiasaan pada

siswa setelah disajikan konten tertentu berdasarkan kebutuhannya, (Hasibuan et al., 2023).

Bimbingan klasikal yaitu program yang direncanakan dalam hal memaksa guru atau konselor sekolah berinteraksi langsung dengan siswa di dalam kelas, (Wilujeng & Mahaardhika, 2023). Bimbingan dan konseling dapat memakai strategi layanan bimbingan klasikal yang dapat diterapkan di dalam kelas, (Wilujeng & Mahaardhika, 2023). Bimbingan klasikal adalah layanan pembelajaran yang ditawarkan kepada siswa di beberapa kelas atau layanan pembelajaran yang diberikan oleh guru/pengajar kepada beberapa siswa per kelas, (Wilujeng & Mahaardhika, 2023).

Dapat disimpulkan dari paparan beberapa pendapat ahli diatas bahwasannya layanan klasikal adalah salah satu layanan yang ada di dalam bimbingan konseling yang dilakukan langsung di kelas secara tatap muka. Layanan klasikal juga mampu dalam membantu siswa menghadapi masalah di bidang karier.

2.1.1.2 Tujuan Layanan Klasikal

Bimbingan klasikal yang dijelaskan oleh Nurihsan (2006), bahwa bimbingan klasikal memiliki tujuan sebagai berikut:

a) perencanaan akhir studi, pengembangan karir selanjutnya
b) mengembangkan potensi diri secara optimal dan menemukan citra diri Anda
c) dapat menyesuaikan diri dengan baik dengan lingkungan pendidikan dan lingkungan masyarakat serta memiliki pergaulan yang baik.

bimbingan klasikal adalah layanan konseling dasar yang mengakomodasisemua siswa dalam perkembanganperilaku dan kecakapan hidup yang efektif terkait dengan tugas-tugas perkembangan siswa, ditujukan untuk semua siswalayanan ini diadakan.

tujuan bimbingan klasikal yaitu untuk meluncurkan aktivitas pelayanan yang mengembangkan potensi siswa serta mencapai tugas-tugas perkembangan baik menyangkut aspek fisik, emosi, intelektual, sosial dan moral spiritual pada siswa (Kamalia et al., 2020) . tujuan bimbingan klasikal yaitu untuk membantu siswa dalam menyesuaikan diri, megambil keputusan untuk hidupnya sendiri, mampu beradaptasi dalam kelompoknya, mampu meningkatkan harga diri, konsep diri, dan mampu menerima support dan memberikan support pada lingkungan dan orang disekitarnya, (Kamalia et al., 2020).

2.1.1.3 Manfaat Layanan Klasikal

Manfaat Layanan Klasikal: Praktik bimbingan klasikal dapat digunakan untuk menyediakan:

1. Terjalinnya hubungan positif antara siswa dan guru BK.
2. Dengan komunikasi yang efektif antara guru BK dan siswa, mereka dapat menyelesaikan masalah di kelas.
3. Guru BK atau konselor melihat kondisi peserta didik secara pribadi dan berbicara dengan mereka tentang situasi belajar di kelas.

4. Melalui materi yang mereka pelajari, dia mendorong kemampuan diri siswa untuk mencapai kematangan dan kemandirian.
5. Mengembangkan perilaku, pikiran, perasaan, dan sikap yang bertanggung jawab. Pratitis, R., & Bhakti, C. P., 2022 dalam (Hidayani et al., 2023).

2.1.1.4 Asas-Asas Layanan Bimbingan Konseling

Dalam melakukan layanan klasikal ada Asas-Asas layanan bimbingan konseling yang harus diketahui dan dipahami dalam melaksanakan nya. Syamsu Yusuf, 2005: 37 dalam (Lubis, 2024) Adapun asas-asas tersebut ialah sebagai berikut:

1. Asas kerahasiaan
2. Asas kesukarelaan
3. Asas keterbukaan
4. Asas kekinian
5. Asas kemandirian
6. Asas kegiatan
7. Asas kedinamisan
8. Asas keterpaduan
9. Asas kenormatifan
10. Asas keahlian
11. Asas alih tangan
12. Asas tut wuri handayani

2.1.1.5 Pelaksanaan Layanan Klasikal

Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan klasikal berbeda dengan mengajar. Layanan ini juga memiliki beberapa ketentuan dalam pelaksannanya.

Adapun perbedaannya antara mengajar dan membimbing:

a) Layanan bimbingan klasikal bukanlah suatu kegiatan mengajar atau menyampaikan materi pelajaran sebagaimana mata pelajaran yang dirancang dalam kurikulum pendidikan disekolah, melainkan menyampaikan informasi yang dapat berpengaruh terhadap tercapainya perkembangan yang optimal seluruh aspek perkembangan dan tercapainya kemandirian peserta didik atau konseli.
b) Materi bimbingan klasikal berkaitan erat dengan domain bimbingan dan konseling yaitu bimbingan belajar, pribadi, sosial dan karir, serta aspekaspek perkembangan peserta didik.
c) Guru mata pelajaran dalam melaksanakan tuganya adalah menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, dan tugas guru bimbingan dan konseling atau konselor adalah menyelenggarakan layanan bimbingan konseling yang memendirikan peserta didik atau konseli, Erford (2009:115-117) dalam (Aziz & Supriyadi, 2022).

2.1.2 Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital

2.1.2.1 Pengertian Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital

Media adalah kata yang berarti mengartikan benda berfungsi, dimana media ini berarti alat berfungsi yang digunakan untuk bebrapa hal.

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (peserta didik) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Zahra & Setyaputri, 2023). Penggunaan media yang kreatif memungkinkan siswa tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, kemudian akan lebih banyak belajar, apa yang dipelajarinya itu lebih baik (Zahra & Setyaputri, 2023).

Dapat disimpulkan melalui paparan diatas bahwasannya media bisa menjadi alat penyampai informasi, bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, ketarampilan ataupun pengembangan sikap dalam dirinya. Dan media juga dapat menajdi alat bantu dalam mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar sehingga dia memiliki ketertarikan lebih.

Permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih, kreativitas, keteraturan dan daya konsentrasi (Zahra & Setyaputri, 2023). dalam kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang. Bentuk gambar yang mencolok agar lebih menarik pada saat dimainkan.

Dari hasil penelitian menggunakan permainan *puzzle* membuat siswa senang dalam belajar dan hasilnya menunjukkan permainan puzzle mempengaruhi hasil belajar siswa (Sholikhah *et al*., 2020). Media karier

berbasis digital dapat diartikan sebagai permainan edukatif yang dimana berisi potongan-potongan gambar atau informasi terkait dunia karier, yang akan disusun nantinya oleh peserta didik menggunakan smartphone atau laptop sebagai alat teknologi yang mereka manfaatkan. Melalui kegiatan ini siswa dapat mengenali minat, bakat serta arah karier yang sesuai dengan dirinya, sekaligus menumbuhkan motivasi dalam merencanakan masa depan.

Puzzle ini menggunakan aplikasi yang berbentuk website yang di desaign sebagai tempat untuk membuat beberapa permainan edukasi untuk belajar. Aplikasi ini bernama Bookwidgest. Dimana di dalam terdapat beberapa fitur yang bisa di gunakan seperti membuat *puzzle*, *jigsaw*, Teka teki, Tebak gambar, dan lain sebagainya. Kita dapat mendesain media dengan sesuai yang kita mau dengan sendirinya.

Aplikasi ini tidak dapat di download pada perangkat di waktu sekarang ini, namun bisa di akses melalui link website nya. Pengunaan nya dapat mengikuti sesuai panduan, ini dapat memebantu kita untuk membuat media menarik sebagai pembelajaran siswa. Untuk mengakses website tersebut dapat meng klik link berikut: https://www.bookwidgets.com/

Di dalam dapat memilih ingin membuat media apa, dan di pandu sesuai media yang ingin di buat, ada fitur geratis dan juga ada fitur berbayar tanpa jangka waktu. Ini dapat sangat membantu untuk menyalurkan ide ide yang ingin di relisasikan.

2.1.2.2 Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling

Di dalam menentukan media ada kriteria atau ketentuan yang harus di perhatikan sebelum digunakan, kriteria pemilihan media bimbingandan konseling adalah sebagai berikut (Zahra & Setyaputri, 2023).

a. Kesesuaian dengan tujuan
b. Kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling
c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa
d. Kesesuaian dengan teori
e. Kesesuaian dengan gaya belajar
f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.

Dengan adanya kesesuaian kriteria ini dapat menjadi nilai kelayakan dalam menggunakan media yang dipilih untuk digunakan.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Meskipun banyakanya kemudahan dalam menggunakan media *puzzle* ini namun tetap ada kelebihan dan kekurangan yang harus dipahami agar lebih teliti dalam memilih media ini. Penelitian mengungkapkan kelebihan dan kekurangan tersebut sebagai berikut (Nurwahidah Marzuki *et al.*, 2023):

1) Kelebihan Media *Puzzle*
   a. Dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berpikir kritis karena didalam media *puzzle* dibutuhkan konsentrasi dan fokus untuk dapat menyelesaikan susunan *puzzle*.

b. Membuat siswa senang karena dalam media *puzzle* siswa tidak hanya belajar membaca dan menulis, namun siswa juga ikut aktif dalam penyusunan media *puzzle*.
c. Dengan media *puzzle* siswa akan mampu menyelesaikan masalah karna siswa di tuntut untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan apa yang telah ditentukan.

2) Kekurangan media *puzzle*

a. Tidak semua materi pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan *puzzle*
b. Dapat menghabiskan waktu yang banyak karena media *puzzle* harus di susun dengan tepat dan benar sehingga akan memakan waktu yang cukup lama.
c. Media *puzzle* akan mengganggu ketenangan kelas sebelahnya, karena tidak semua siswa dapat memahami dan menyelesaikan susunan *puzzle*.

2.1.3 Karier

2.1.3.1 Pengertian Karier

Karier memiliki beberapa penegrtian yang dapat dirumuskan sebagai berikut, (Salabi, 2021):

1. Karier sebagai suatu urutan promosi atau pemindahan (Transfer) lateral ke jabatan-jabatan yang lebih menuntut tanggung jawab atau lokasi-lokasi yang lebih baik dalam menyilang hierarki hubungan kerja.

2. Karier sebagai penunjuk pekerjaan-pekerjaan yang membentuk suatupola kemajuan sistematik yang jelas.
3. Kerier sebagai sejarah pekerjaan seseorang atau serangkaian posisi yang di pegang nya selama kehidupan kerja.

Karier adalah perjalanan yang dilalui seseorang selama hidupnya (Widodo & Susilaningsih, 2021). Dan menurut super pula karier merupakan suatu rangkaian pekerjaan-pekerjaan, jabatan-jabatan dan kedudukan yang mengarah pada kehidupan dalam dunia kerja (Widodo & Susilaningsih, 2021). Pemahaman karier dalam pendidikan amatlah penting karena karier merupakan salah satu penentu masa depan seseorang dan elemen penting dalam menentukan gaya hidup seseorang (Yusof, Mohd. Nordin, Jaafar, 2013 hal 146).

Dapat dipahami dari beberapa paparan diatas bahwasannya karier adalah hal penting yang menjadi bagian dari hidup, dimana ini harus dipersiapkan sematang mungkin sebagai salah satu penentu masa depan. Karier merupakan berperan sebagai pekerjaan yang dimana akan dijalankan selama kehidupan individu berlangsung. Individu berhasil dalam kehidupan karier nya apabila dia mampu mengambil putusan, serta menjalankan dan mengembangkan karier yang dia ambil.

2.1.3.2 Defenisi Pengambilan Keputusan Karier

Pengambilan keputusan adalah suatu pendekatan yang sistematis terhadap hakikat alternatif yang dihadapi dan mengambil tindakan yang menurut perhitungan merupakan tindakan yang paling tepat (Yusuf, 2022).

Pengambilan keputusan sebagai kegiatan pemilihan diantara berbagai alternatif yang tersedia, (Yusuf, 2022).

Pengambilan keputusan karier didefenisikan sebagai suatu proses memilih antara dua atau lebih alternatif tindakan yang mengarah pada pilihan jurusan, profesi dan pekerjaan tertentu melalui eksplorasi arah karier dengan memahami, menimbang dan membuat penilaian tentang diri dalam kaitannya dengan dunia kerja (Fajriani *et al*., 2023). Pendekatan pengambilan keputusan karier berfokus pada proses untuk memilih suatu karier (Fajriani *et al*., 2023).

Pengambilan keputusan karier menjadi sangat penting karena menentukan berhasil atau tidak mahasiswa di masa depan dan Bebrapa konseli dalam konseling karier juga membutuhkan bantuan untuk menilai kecakapan dalam pengambilan keputusan (Dewi & Rochmani, 2020).

Paparan diatas menjelaskan yang dimana berarti pengambilan keputusan adalah suatu proses dalam hidup yang dimana berarti ini sangat penting untuk mencapi berhasil atau tidak nya kehidupan individu tersebut. Pengambilan keputusan yang tepat sanagt bernilai untuk mencapai hasil dari sebuah proses yang diusahakan. Eksplorasi karier juga penting sebagai petunjuk dan arah dalam mengambil keputusan karier apa yang sesuai dengan keinginan, minat serta bakat, ini juga membantu penilaian diri sehingga dapat menyesuaikan dengan dunia pekerjaan yang sekiranya sesuai.

2.1.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan

Pembuatan keputusan adalah suatu upaya mengabungkan kesadaran diri dengan mengidentifikasikan faktor yang melekat pada setiap keputusan sehingga diharapkan mampu membuat keputusan dan pilihan yang tepat didasari oleh pengetahuan tentang diri dan infromasi eksternal yang sesuai berdasarkan aspek sikap karier, pengetahuan, dan keterampilan karier (Fajriani *et al*., 2023).

Pengambilan keputusan karier terdapat 2 faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal umumnya berasal dari individu yang bersifat subjektif karena berasal dari persepsi individu terhadap karier yang diinginkan. Dan begitupula dengan Faktor Eksternal yang berasal dari luar diri individu. Faktor eksternal ini meliputi peran orang tua, teman sebaya, lingkungan dan *academic advisers* (Fajriani *et al*., 2023).

Paparan diatas menjelaskan bahwa penyebab pengambilan keputusan karier di dorong oleh beberapa faktor, yaitu berdasarkan kesadaran diri, dimana individu mampu mengenali dirinya dan dapat menyimpulkan informasi tentang diri nya, sehingga ia bisa memilih karier yang diinginkannya sesuai dengan kemampuan dirinya.

2.1.3.4 Aspek-Aspek Pengambilan Keputusan Karier

Sejalan dengan paparan faktor-faktor maka terbagilah bebrapa aspek yang memepengaruhi pengambilan keputusan karier (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020) yaitu:

a. Sumbangan genetis

Sumbangan genetik mengacu pada bakat khusus yang diturunkan oleh orang tua kepada anaknya seperti, bakat seni, musik, menulis dan atletik.

b. Kondisi lingkungan dan kejadian-kejadian

Kondisi lingkungan meliputi, kondisi sosial, kondisi pendidikan dan juga kondisi pekerjaan

c. Pengalaman belajar

Pengalaman belajar dibagi menjadi dua yaitu pengalaman belajar instrumental dan pengalaman belajar asosiatif.

d. Keterampilan menghadapi tugas

Ini adalah merupakan cara seseorang memahami bagaimana seorang individu melakukan pengambilan keputusan karier, hal itu diantaranya adalah penetapan tujuan, menetapkan alternatif, mengklarifikasi nilai, dan mendapat informasi karier.

Aspek-aspek dalam pengambilan keputusan yaitu siswa mampu membuat pertimbangan pada pilihan karier yang ada, memiliki keberanian untuk mengungkapkan pilihannya dan bisa bertanggung jawab diatas pilihannya (Ayu *et al*., 2022). Salah satu aspek dari pengambilan keputusan adalah perencanaan yaitu bagaimana individu menerapkan pilihan pendidikan atau karier (Ayu *et al*., 2022).

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian dengan kajian yang relevan bertujuan untuk memahami dan mengevaluasi penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Dimana kajian ini dapat memberikan dukungan kepada peniliti dalam meneliti topik yang

sedang dikerjakan. Menurut peneliti, ada beberapa penelitian yang berkaitan atau sejalan dengan topik yang sedang dibahas, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Zahra & Setyaputri, 2023) yang dimana mereka meneliti tentang "*Board Games Puzzle* Karier: Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karier". Hasil Pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwasannya, pengambilan keputusan karier dalam layanan bimbingan konseling sangat penting diberikan kepada siswa untuk membantu siswa dalam mencari tahu informasi karier. Dengan adanya puzzle karier ini dapat menjadi media yang membantu dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik saat melakukan pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Sholikhah et al., 2020), hasil penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Model Permainan Puzzle Interaktif Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa SMP" yang dimana menyatakan permainana *puzzle* Interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan karier. Hasil pre test dan post test menyatakan hasil dari treatment mengalami peningkatan 20,18% pada siswa.
3. Begitupula dengan penelitian dari (Safitri *et al*., 2025) hasil penelitian nya yang berjdul "Pengembangan Permainan Puzzle Karir sebagai Media Layanan Informasi Pemahaman Karir pada Anak Tunagrahita" menyatakan bahwasannya puzzle mampu memberikan pemahaman karier

pada siswa tunagrahita, dimana media ini menduduki nilai sangat layak yaitu 87% berhasil di implementasikan. Dan menjadikan mereka siap dalam memilih karier yang sesuai dengan keinginannya.

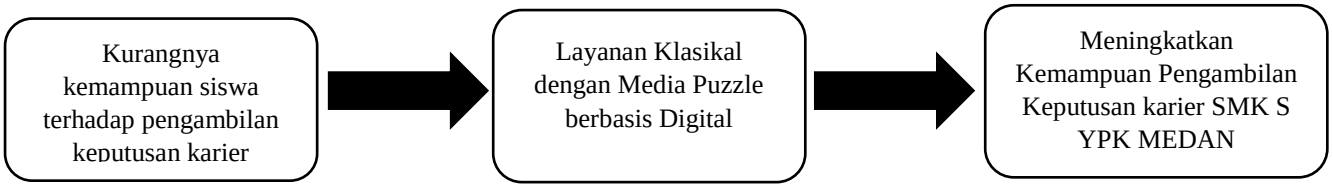
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Khoirunnisa & Lestari, 2024) dengan judul "Layanan bimbingan karir dalam pengambilan keputusan karir siswa" menyatakan dari hasil layanan bimbingan karier yang ia lakukan melalui layanan klasikal dan individu bahwasannya, masih banyak siswa yang mengalami ketidak sejalanan pilihan nya terhadap keputusan karier yang ia lakukan karena tekanan dari orang tua dan juga luar lingkungannya, sehingga diperlukan nya fasilitas layanan yang lebih baik lagi untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.
5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo et al., 2021) dengan judul "Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas IX Melalui Bimbingan Klasikal" penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan hasilnya bhawa layanan klasikal mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam perencanaan karir sehingga terjadi kematangan dalam pengambilan keputusan karier. Yang dimana siswa dianggap mampu dan mandiri dalam memutuskan karier yang dia inginkan.

2.3 Kerangka Konseptual

Pengambilan keputusan karier adalah suatu pilihan diantar dua pilihan yang harus diputskan sebagai pilihan kehidupan dimasa depan. Dimana individu harus bisa menyelesaikan permasalahan ini sebagai ukuran keberhasilan dalam hidupnya. Namun kerap sekali siswa masih belum bisamengambil tindakan yang

benar dari pengambilan keputusan karier, kurang nya pemahaman terhadap diri sendiri serta penegtahuan eksplorasi karier, serta kurangnya informasi yang diperoleh.

Demikian lah solusi yang tepat dalam penelitian ini ialah layanan klasikal dengan bantuan media *Puzzle* digital sebagai alternatif bantuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan karier.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara sebab jawaban tersebut masih hanya sebatas berlandaskan pada teori yang relevan belum di dukung oleh fakta-fakta empiris yang didapatkan dari pengumpulan data. Dengan demikian hipotesis dapat dikatakan masih jawaban yang teoritis terhadap rumusan penelitian belum jawaban yang empiris, sugiyono (2017:134) dalam (Munardi *et al*., 2021).

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu Efektivitas layanan Klasikal dengan media *Puzzle* karier berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XI SMK S YPK MEDAN Tahun Ajaran 2025/2026.

Kebenaran yang akan dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan di sekolah terkait:

H_1 : keefektifan layanan klasikal menggunakan media *puzzle* karier berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen.

H_2 : keefektifan layanan klasikal menggunakan metode ceramah untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok kontrol.

H_3: Efektivitas sebelum dan sesudah layanan klasikal menggunakan media *puzzle* karier untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen, dan perbedaan antara keefektifan layanan klasikal menggunakan metode ceramah untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok kontrol.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang berupa angka untuk menguji hipotesis dan memanfaatkan analisis statistik untuk mengolah informasi. Dimana pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel, mengukur pengaruh dan menarik kesimpulan yang bersifat umum berdasarkan hasil data.

Dengan dilakukan nya pendekatan kuantitatif ini sejalan dengan metode *Quasi Eksperimental Design,* yang lebih memungkinkan peneliti untuk mengamati efek dari intervensi tertentu dalam kondisi lebih terkontrol. Peneliti melakukan satu jenis pelaksanaan tes untuk sebagai desai penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dua kelompok tersebut diberi alat *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan *post-test* sebagai alat untuk mengetahui keadaan setelah perlakuan di berikan. Teknik pengumpulan data adalah sebuah cara untuk mendapatkan data-data di lapangan agar hasil penelitian dapat bermanfaat dan menjadi teori yang baru atau penemuan baru, menurut (sidiq, umar. Dkk 2019) dalam *(Matovani et al*., 2022).\

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

SMK S YPK MEDAN di jln. Sakti Lubis Gg. Pegawai No.8, Medan Kota, Sumatera Utara, 20219.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan membutuhkan waktu yang di perkirakan proses dimulai dari bulan Oktober 2025, dimana kegiatan berawal dari observasi di sekolah, persiapan penelitian, bimbingan proposal, dan seminar proposal.

Tabel 3.1 Jadwal Rencana Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Sept 25				Okt 25				Nov 25				Des 25				Jan 25			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																				
2	Persetujuan Judul																				
3	Penulisan Proposal																				
4	Bimbingan Proposal																				
5	Perbaikan Proposal																				
6	Pengesahan proposal																				
7	Seminar Proposal																				
8	Penelitian																				

3.3 Populasi dan Sampel

5.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan di teliti. Populasi juga dapat dianggap sebagai area generalisasi, objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakterisktik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya, Sugiyono dalam (Widhayani *et al*., 2022).

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	**XI TKJ**	22
2	**XI OTKP**	8
3	**XI BDP**	7
4	**XI AKL**	22
Jumlah Keseluruhan		**59**

Populasi pada penelitian ini sebanyak 59 siswa yang mana terdiri dari 22 siswa XI TKJ, 8 siswa XI OTKP, 7 siswa XI BDP dan 22 siwa XI AKL, yang terdapat pada sekolah SMK S YPK MEDAN.

5.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari jumlah populasi yang ada. Dalam penelitian ini, untuk pengambilan sampel peniliti menggunakan teknik *Purposive Sampling.* Peneliti mengambil teknik ini dikarenakan subjek yang dipilih secara sengaja, dimana subjek yang digunakan hanya kepada siswa yang membutuhkan bantuan dalam pengambilan keputusan karier, sugiyono dalam (Widhayani *et al*., 2022). Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, sugiyono dalam (Widhayani *et al.*, 2022).

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Sampel	
			Eksperimen	Kontrol
1	XI TKJ	22	22	
2	XI AKL	22		22
Jumlah		44	44	

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ SMK S YPK MEDAN yang berjumlah 22 siswa dan siswa kelas XI AKL SMK S YPK MEDAN yang berjumlah 22 siswa, dan jumlah seluruhnya yang menjadi sampel ialah 44 siswa.

3.4 Variabel dan Definisi Oprasional

3.4.1 Variabel

Variabel merupakan suatu hal yang menjadi objek penelitian, yang dimana nilainya dapat berubah-ubah serta dapat diukur dan diamati oleh peneliti. Diketahui menurut sugiyono,2014 dalam (Al Bari, 2025) variabel adalah suatu atribut sifat ataupun nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian diambil kesimpulannya. Dalam penelitian ini, variabel digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara faktor yang diteliti.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

X= layanan Klasikal dengan media *Puzzle* karier berbasis digital

Y= kemampuan pengambilan keputusan karier siswa

3.4.2 Defenisi Oprasional

Defenisi oprasional digunakan untuk menjelaskan pengertian dari setiap variabel indenpenden dan dependen. Dimana defenisi operasional ini juga menjelaskan bagaimana suatu variabel didefenisikan, diukur, dan diobservasi secara nyata di lapangan agar tidak menimbulkan penafsiran ganda, serta ini juga memperjelas variabel yang sedang diteliti.

3.4.3 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan moetode kuantitatif, dimana metode ini menggunakan data berupa angka dan diolah secara statistik untuk mengetahui hubungan, perbedaan, atau pengaruh antar variabel yang diteliti. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen dan analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis, sugiyono dalam (Syahroni, 2022).

Dalam metode kuantitatif ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian ekperimental merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis, teori, atau efektivitas sesuatu yang sebelumnya belum dicoba dan melibatkan manipulasi, kontrol, dan pengamatan hasil untuk menetapkan hubungan sebab akibat, Yunitri *et., al* 2024 dalam (Waruwu *et al*., 2025).

3.4.4 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design.* Peneliti ini menggunakan desain penelitian yang berbentuk *Pretest-*

Posttest Control Group Design dengan menggunakan suatu jenis pelaksanaan. Berikut adalah bagian desain penelitian yang digunakan dalam penelitian, (Sugiyono, 2021).

Tabel 3.4 Desain Penelitian

Grup	*Pre Test*	Variabel bebas (X)	*Post Test*
KE	**Y1**	**X1**	**Y2**
KK	**Y1**	**X2**	**Y2**

Keterangan:

KE: Kelompok Eksperimen

KK: Kelompok Kontrol

X1: Perlakuan dengan Layanan Klasikal Menggunakan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital.

X2: Perlakuan dengan Layanan Klasikal

Y1: *Pre Test* dan Angket

Y2: *Post Test* dan Angket

Adapun kelas variabel menjadi dua, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok pertama disebut kelompok eksperimen dimana kelompok ini nanti diberikan pembelajaran menggunakan media *puzzle* karier berbasis digital sementara kelompok dua yaitu kelompok kontrol yang dimana kelompok ini tidak diberikan perlakuan yang sama, kelompok ini hanya menerima layanan Klasikal tanpa media. Dimana nantinya dua kelompok tersebut diberika *pre test* dengan angket sebelum perlakuan untuk mengukur tingkat kemampuan dalam pengambilan keputusan karier pada tiap kelompok. Setelah perlakuan dilakukan

post test dengan soal yang sama serta pemberian angket, Sugiyono, 2012 dalam (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Observasi

Kegiatan ini adalah suatu proses pengamatan secara langsung dan juga sistematis terhadap objek yang di teliti untuk memperoleh data atau informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Observasi digunakan untuk melihat dan mencatat secara faktual tentang apa yang dilakukan, dikatakan atau ditunjukkan oleh subjek penelitian dalam situasi tertentu. Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai siswa yang mengalami kurangnya kemampuan dalam pengambilan keputusan karier pada siswa kelas XI SMK S YPK MEDAN.

3.5.2 Angket

Angket adalah alat atau instrumen yang diberikan untuk mengumpulkan data yang berisikan daftar pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi sesuai dengan tujua n penelitian. Angket atau kuisioner pada penelitian ini menggunakan skala likert sebagai alat ukur. Ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap pernyataan yang berkaitan dengan variabel penelitian. Kategori dari alat ukur ini ada lima yaitu:

1. Sangat Setuju (SS) : Skor 5
2. Setuju (S) :Skor 4
3. Kurang Setuju (KS) :Skor 3

4. Tidak Setuju (TS) :Skor 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS) :Skor 1

Tabel 3.5 Skor Jawaban Responden Terhadap Instrumen

NO	Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
		Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Kurang Setuju	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket

Variabel	Sub Variabel	Indikator	item		Jumlah
			(+)	(-)	
Pengambilan Keputusan Karier Menurut Munandir, 1996 (Dalam (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020)	Sumbangan Genetis	Kemampuan mengenali minat, bakat, nilai, dan potensi diri dalam menentukan karier.	1, 3,5,6	2,4,7	7
	Kondisi lingkungan dan kejadian – kejadian.	Kondisi sosial, kondisi pendidikan dan juga kondisi pekerjaan	8, 11	9,5	4
	Pengalaman Belajar	Pengalaman belajar instrumental dan pengalaman belajar asosiatif	12,15	13,14	4

	Keterampilan Menghadapi Tugas	Kemampuan mengenali dan memahami tugas yang dihadapi, dan kemampuan memecahkan masalah	17,18,19,21	16,20,22	7

3.5.3 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengungkapkan data yang benar-benar mencerminkan apa yang akan diukur. Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur, Menurut sugiyono, 2005 dalam (Sugiono et al., 2020).

Instrumen dikatan valid apabila butir-butir pertanyaannya mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur, bukan hal lain diluar proses tersebut. Uji ini bertujuan agar instrumen yang digunakan benar-benar dapat menggambarkan data yang sebenarnya. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus *product moment pearson* dengan bantuan program SPSS *(Statistical package for the social sciences)*. Rumus *Product moment pearson* adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3.1 Rumus *Product Moment*

$rxy =$ Koefesien korelasi antara skor butir (X)dan skor total (Y)

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor butir

$\sum Y$ = Jumlah Skor Total

$\sum XY =$ Jumlah Perkalian X dan Y

Dalam penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jika nilai Rhitung > Rtabel pada tingkat signifikansi 5%, maka item tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika Rhitung < Rtabel maka pernyataan r tabel tersebut dianggap tidak valid atau gugur. Penelitian ini menguji instrumen pada siswa kelas XI untuk menentukan validitas skala *Pengambilan keputusan karier yang rendah.*

Berdasarkan hasil perhitungan angket yang terdiri dari 30 item, ditemukan bahwa 8 item dinyatakan gugur, sedangkan 22 item lainnya dianggap valid. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus Rhitung > Rtabel. Item-item yang valid akan dilampirkan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Uji Validitas

NO	Rhitung	Rtabel 5%	Keterangan
1	0.335758	0.281	Valid
2	0.489975	0.281	Valid
3	0.371448	0.281	Valid
4	0.393184	0.281	Valid
5	0.314239	0.281	Valid
6	0.320567	0.281	Valid
7	0.492608	0.281	Valid
8	-0.057668	0.281	Tidak Valid
9	0.283606	0.281	Valid
10	0.602913	0.281	Valid
11	-0.00017	0.281	Tidak Valid
12	0.285725	0.281	Valid
13	-0.063821	0.281	Tidak Valid
14	0.58554	0.281	Valid
15	-0.186651	0.281	Tidak Valid
16	-0.159242	0.281	Tidak Valid
17	0.429646	0.281	Valid
18	0.416153	0.281	Valid
19	-0.152201	0.281	Tidak Valid

20	0.535765	0.281	Valid
21	0.345142	0.281	Valid
22	0.4608	0.281	Valid
23	0.451197	0.281	Valid
24	-0.16918	0.281	Tidak Valid
25	0.377692	0.281	Valid
26	0.325167	0.281	Valid
27	-0.109036	0.281	Tidak Valid
28	0.544886	0.281	Valid
29	0.343819	0.281	Valid
30	0.307296	0.281	Valid

Sumber SPSS Versi 30

3.5.4 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen yang digunakan dapat dipercaya dan konsisten dalam mengukur suatu hal tertentu. Bisa di katakan juga reliabilitas menunjukkan tingkat kemampuan hasil pengukuran apabila instrumen digunakan berulang kali untuk mengukur hal yang sama. Dalam menguji reliabilitas peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan bantuan program SPSS, yang dimana rumusnya sebagai berikut: $r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)}\right)\left(1 - \frac{\Sigma\sigma_t^2}{\sigma_t^2}\right)$

Rumus *Alpha Cronbach's*

Keterangan:

CA : Koefesien *Alpha Cronbach's*

K : Banyaknya Pernyataan dalam butir

δb 2 : Varian Butir

δb 2 : Varian Total

Berdasarkan hasil pencarian, untuk menguji reliabilitas diperlukan angket yang telah dinyatakan valid. Sebelum itu, pengujian validitas dilakukan dengan memanfaatkan data yang diolah menggunakan SPSS versi 30.

Tabel 3.8 Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.767	22

Berdasarkan hasil yang ditampilkan dalam tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa uji reliabilitas instrumen menggunakan 22 item angket yang telah dinyatakan valid menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* 0.767 > 0.60, sehingga dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,767 > 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah merupakan bagian penting dari penelitian dilakukan untuk mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna penting sehingga dapat menjawab rumusan masalah serta juga hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, memberikan makna terhadap data yang telah dikumpulkan, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil data tersebut. Penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan Layanan klasikal dengan media *Puzle* karier berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier.

3.6.1 Deskripsi Data

Untuk mendeskripsikan data peniliti dapat mengelompokkan skor yang diperoleh responden ke dalam kategori tertentu agar hasilnya lebih mudah dipahami dan di analisis. Untuk menghitung rentang data atau menentukan interval kategori, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Interval\ k = \frac{Skor\ Maksimum - Skor\ Minimum}{Jumlah\ Kategori}$$

Perhitungan untuk menentukan skor atau interval skor dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Interval k} = \frac{110-22}{5} = \frac{88}{5} = 17{,}6$$

Interval k = 18

Berikutnya peneliti menetapkan kategori yang bertujuan untuk menegtahui tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier siswa kelas XI, yaitu dirinci sebagai berikut:

Tabel 3.9
Kategori kemampuan pengambilan keputusan karier

Interval	Presentase	Kategori
> 92	84%	Sangat Tinggi
91 - 77	83% - 70%	Tinggi
76 - 59	69% - 54%	Sedang
58 - 41	53% - 37%	Rendah
40 – 22	36%	Sangat Rendah

3.6.2 Uji Hipotesis

Adapun langkah-langkah dalam uji hipotesis yang peneliti gunakan ialah *Wilcoxon Signed Ranks* dan *Kolmogorov Smirnov Two Independent*

Samples dengan bantuan aplikasi SPSS. Kedua uji tersebut untuk menguji hipotesis H_1, H_2, H_3 sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria keputusan pengujian hipotesis peneliti ialah sebagai berikut:

H_1 : keefektifan layanan klasikal menggunakan media *puzzle* karier berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen.

H_2 :keefektifan layanan klasikal menggunakan metode ceramah untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok kontrol.

H_3: Efektivitas sebelum dan sesudah layanan klasikal menggunakan media *puzzle* karier untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen, dan perbedaan antara keefektifan layanan klasikal menggunakan metode ceramah untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok kontrol.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK S YPK MEDAN, yang beralamatkan di Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan Kec. Medan Kota, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih peneliti sebagai tempat penelitian dilakukan. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum peneyebaran angket yaitu, melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki tingkat kemampuan dalam pengambilan keputusan karier yang rendah. Setelah identifikasi dilakukan kelas yang terpilih diberikan perlakuan layanan bimbingan klasikal dengan menerapkan media *puzzle* karier berbasis digital. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas XI TKJ yang berjumlahkan 30 siswa dalam kelompok eksperimen dan kelas XI AKL yang berjumlahkan 15 siswa dalam kelompok Kontrol.

Lalu setelah dua kelompok menerima perlakuan yang berbeda, masing-masing kelompok diberikan tes yang terdiri dari angket pre-test dan angket post-test. Sebelum pelaksanaan tes, angket tersebut sudah melalui proses uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan larier yang rendah pada kedua kelompok. Analisis data terhadap hasil pre-test dan post-test dilakukan setelah seluruh data terkumpul. Setelah itu, hasil analisis serta perhitungan akhir dari pre-test dan post-test yang telah diberikan kepada siswa yang disajikan.

4.2 Kecenderungan Variabel Penelitian

4.2.1 Analisis Hasil Data Pre-Test dan Post-Test pada kelompok Eksperimen

Sesuai dengan tujuan pelaksanaan dilakukannya pre-test dan post-test, yaitu untuk mengidentifikasi kondisi tingkat kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan karier sebelum perlakuan diberikan (pre-test) dan setelah perlakuan dilaksanakan (Post-test), berikut ini disajikan hasil analisis mengenai kondisi tingkat kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen.

Tabel 4.1 Skor Pre-test dan Post-test pada Kelompok Eksperimen

NO	Inisial Siswa	Pre-Test		Post-Test	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	JZ	38	Sangat Rendah	80	Tinggi
2	RAR	79	Tinggi	89	Tinggi
3	DY	88	Tinggi	97	Sangat Tinggi
4	IF	55	Rendah	84	Tinggi
5	MN	77	Tinggi	92	Sangat Tinggi
6	AP	35	Sangat Rendah	84	Tinggi
7	NRA	57	Rendah	93	Sangat Tinggi
8	MI	76	Sedang	95	Sangat Tinggi
9	MR	75	Sedang	85	Tinggi
10	MF	49	Rendah	94	Sangat Tinggi
11	TFA	78	Tinggi	96	Sangat Tinggi
12	DP	75	Sedang	85	Tinggi
13	AF	54	Rendah	90	Tinggi
14	AFK	74	Sedang	94	Sangat Tinggi
15	DSP	76	Sedang	83	Tinggi
16	FI	70	Sedang	85	Tinggi
17	GI	50	Rendah	83	Tinggi
18	MA	56	Rendah	94	Sangat Tinggi
19	NF	50	Rendah	83	Tinggi
20	NAR	80	Tinggi	95	Sangat Tinggi

21	RF	80	Tinggi	97	Sangat Tinggi
22	WS	39	Sangat Rendah	80	Tinggi
Rata-Rata	64,1	**Sedang**		88,54	**Tinggi**

Berdasarkan hasil Pre-Test dan Post-Test yang dilakukan pada 22 siswa kelas XI TKJ dalam kelompok eksperimen, diketahui bahwa 3 siswa menunjukkan tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang sangat rendah, 7 siswa menunjukkan tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang rendah, 6 siswa yang menunjukkan kemampuan pengambilan keputusan karier yang sedang, dan 6 siswa yang menunjukkan kemampuan pengambilan keputusan karier yang tinggi. Setelah itu dilakukanlah Post-Test sehingga terlihat peningkatan yang terjadi secara signifikan, sehingga dapat diketahui peningkatan yang terjadi yaitu dimana terdapat, 10 siswa berada dalam kategori Tinggi, dan 12 siswa berada dalam kategori Sangat Tinggi. Dan demikianlah tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Meningkat Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Kelompok Eksperimen (Pre-Test dan Post-Test)

Kategori	Interval	Pre-Test		Post-Test	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	>92	-	-	12	54,54 %
Tinggi	91 - 77	6	27,27 %	10	45,46 %
Sedang	76 - 59	6	27,27 %	-	-
Rendah	58 - 41	7	31,82 %	-	-
Sangat Rendah	40 - 22	3	13,64 %	-	-
Jumlah		**22**	**100%**	**22**	**100%**

Berdasarkan tabel dipaparkan diatas, dapat diketahui hasil pre-test pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 6 Siswa (27,27 %) yang memiliki tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang tinggi, 6 siswa (27,27%) berada dalam kategori sedang, 7 siswa (31,82%) berada dalam kategori rendah, 3 siswa (13,64%) berada dalam kategori sangat rendah, dan tidak tedapat siswa yang memiliki kemampuan sangat tinggi. Dan sebaliknya pula hasil post-test menunjukkan adanya perubahan yang signifikan yaitu, dimana terdapat 12 siswa (54,54%) tergolong dalam kategori sangat tinggi, dan 11 siswa (45,46%) yang tergolong dalam kategori Tinggi untuk kemampuan pengambilan keputusan karier. Dan dengan demikian, tidak ada siswa yang tersisa dalam kategori sedang, rendah ataupun sangat rendah.

4.2.2 Analisis Hasil Data Pre-Test dan Post Test Pada Kelompok Kontrol

Sesuai dengan tujuan di lakukannya pre-test dan post-test, yaitu untuk mengidentifikasi kondisi mengenai tingkat kemampuan siswa dalam mengambil keputusan karier sebelum perlakuan diberikan (pre-test) dan setelah perlakuan dilaksanakan (post-test). Berikut ini dipaparkannya hasil dari analisis mengenai kondisi tingkat kemampuan siswa dalam mengambil keputusan karier pada kelompok kontrol.

Tabel 4.3 Skor Pre-Test dan Post-Test pada kelompok kontrol

NO	Inisial Siswa	Pre-Test		Post-Test	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	SL	40	Sangat Rendah	55	Rendah
2	AL	46	Rendah	53	Rendah
3	NS	51	Rendah	58	Sedang
4	NI	42	Rendah	56	Rendah

5	SQ	44	Rendah	57	Rendah
6	NAP	43	Rendah	52	Rendah
7	NA	35	Sangat Rendah	50	Rendah
8	SA	40	Sangat Rendah	53	Rendah
9	SW	39	Sangat Rendah	45	Rendah
10	AR	44	Rendah	55	Rendah
11	GKD	38	Sangat Rendah	41	Rendah
12	MS	35	Sangat Rendah	40	Sangat Rendah
13	NAPR	40	Sangat Rendah	40	Sangat Rendah
14	RA	38	Sangat Rendah	43	Rendah
15	SA	40	Sangat Rendah	50	Rendah
16	RI	52	Rendah	42	Rendah
17	MT	36	Sangat Rendah	45	Rendah
18	MR	46	Rendah	56	Rendah
19	AR	34	Sangat Rendah	75	Sedang
20	FP	42	Rendah	39	Sangat Rendah
21	ARN	32	Sangat Rendah	37	Sangat Rendah
22	NZ	57	Rendah	57	Rendah
Rata-Rata		41,54	**Rendah**	49,95	**Rendah**

Berdasarkan hasil Pre-Test dan Post-Test yang dilakukan pada 22 siswa kelas XI AKL dalam kelompok kontrol, diketahui bahwa 10 siswa menunjukkan tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang rendah, dan 12 siswa menunjukkan tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang sangat rendah. Setelah pelaksanaan post-test dilakukan dapat dilihat terjadi peningkatan pada skor namun tidak ada perubahan pada kategori, dimana 2 siswa tergolong dalam kategori sedang , sedangkan 16 siswa lainnya masih berada dalam kategori rendah dan 4 siswa berada dalam kategori sangat rendah.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Meningkat Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Kelompok Kontrol (Pre-Test dan Post-Test)

Kategori	Interval	Pre-Test		Post-Test	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	>94	-	-	-	-
Tinggi	76 - 93	-	-	-	-
Sedang	58-75	-	-	2	9,9 %
Rendah	40 - 57	10	45,45 %	16	72,72 %
Sangat Rendah	22 - 39	12	54,54 %	4	18,18 %
Jumlah		**15**	**100%**	**15**	**100%**

Berdasarkan tabel yang di paparkan di atas, dapat diketahui hasil pre-test pada kelompok kontrol menunjukkan bahwasannya 10 siswa (45,45%) memiliki tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang rendah, setelah itu dapat di ketahui pula 12 siswa (54,54%) memiliki tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang sangat rendah. Di sisi lain hasil dari post-test menunjukkan adanya peningkatan skor namun tidak dengan peningkatan kategori. Dimana terdapat 2 siswa (9,9%) kini berada dalam kategori Sedang, dan terdapat 16 siswa (72,72%) kini berada dalam kategori Rendah dan 4 siswa (18,18 %) masih tetap tergolong kategori sangat rendah pada kemampuan pengambilan keputusan karier.

4.2.3 Analisis Perbandingan Skor Post-Test Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol

Tabel 4.5 Skor Post-Test antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen			**Kelompok Kontrol**		
Inisial Siswa	Skor	Kategori	Inisial Siswa	Skor	Kategori
JZ	80	Tinggi	SL	55	Rendah

RAR	89	Tinggi	AL	53	Rendah
DY	97	Sangat Tinggi	NS	58	Sedang
IF	84	Sangat Tinggi	NI	56	Rendah
MN	92	Sangat Tinggi	SQ	57	Rendah
AP	84	Tinggi	NAP	52	Rendah
NRA	93	Sangat Tinggi	NA	55	Rendah
MI	95	Sangat Tinggi	SA	53	Rendah
MR	85	Tinggi	SW	45	Rendah
TFA	96	Sangat Tinggi	AR	57	Rendah
DP	85	Tinggi	GKD	41	Rendah
AF	88	Tinggi	MS	40	Sangat Rendah
AFK	94	Sangat Tinggi	NAPR	46	Sangat Rendah
DSP	83	Tinggi	RA	43	Rendah
FI	85	Tinggi	SA	50	Rendah
GI	83	Tinggi	RI	42	Rendah
MA	94	Sangat Tinggi	MT	45	Rendah
NF	83	Tinggi	MR	56	Rendah
NAR	95	Sangat Tinggi	AR	75	Sedang
RF	97	Sangat Tinggi	FP	39	Sangat Rendah
RPS	86	Tinggi	ARN	37	Sangat Rendah
WS	80	Tinggi	NZ	57	Rendah
Rata-Rata	98,54	**Tinggi**	**Rata-Rata**	49,95	**Rendah**

4.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode uji non parametrik, salah satunya ialah *wilcoxon signed ranks.* Analisis ini dilakukan menggunakan perangat lunak SPSS versi 27. Uji tersebut memiliki tujuan untuk menganalisis data berpasangan dan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok pengamatan tersebut. Sementara itu, apabila data bersifat indenpenden, maka dapat digunakan uji *kolmognov smirnov two indenpenden samples.* Dalam proses analisis dengan uji *wilcoxon signed ranks test,* hasil yang diperoleh mencakup nilai *mean rank* dan *sum of ranks* menggambarkan total akumulasi peringkat dari setiap kategori.

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis ditentukan sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed)* > α (0,05).
2. Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed)* < α (0,05).

4.3.1 Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa sebelum dan sesudah diberikannya layanan klasikal dengan media *puzzle* karier berbasis digital pada kelompok eksperimen. Pengujian hipotesis ini dilakukan melalui analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test,* yang diolah menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Tingkat *kemampuan pengambilan keputusan karier* antara Pre-test dan Post-test pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics[a]

	posttest_eksperimen - pretest_eksperimen
Z	-4.110[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan analisis yang disajikan dalam Tabel 4.6 yang telah dilakukan terhadap skor pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen, diperolah hasil bahwa terdapat perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan

diberikan. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa setelah diberikan layanan klasikal dengan media *puzzle* karier berbasis digital. Dapat diligat diperoleh nilai statistik uji sebesar Z = -4.784 dengan tingkat signifikansi *(Asymp. Sig. 2-tailed)* sebesar < 0.001. Nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi 0.05 (< 0.001 < 0.05), sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa layanan klasikal dengan media puzzle karier berbasis digital.

Untuk menentukan arah perbedaan tersebut, yaitu apakah skor pre-test atau post-test yang lebih tinggi, dapat dilakukan pengamatan pada table berikut:

Tabel 4. 7 Arah Perbedaan Pre-test dan Post-Test Tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier pada Kelompok Eksperimen

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest_eksperimen - pretest_eksperimen	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	22[b]	11.50	253.00
	Ties	0[c]		
	Total	22		

a. posttest_eksperimen < pretest_eksperimen

b. posttest_eksperimen > pretest_eksperimen

c. posttest_eksperimen = pretest_eksperimen

Berdasarkan hasil output yang diperoleh, diketahui bahwa seluruh responden pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor kemampuan pengambilan keputusan karier setelah diberikan perlakuan. Hal ini

terlihat dari jumlah positive ranks yang lebih dominan, yang menunjukkan bahwa skor post-test lebih tinggi dibandingkan dengan skor pre-test. Selain itu, tidak terdapat negative ranks maupun ties, yang menunjukkan bahwa tidak ada peserta yang mengalami penurunan maupun skor yang tetap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa layanan klasikal dengan media puzzle karier berbasis digital memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa.

4.3.2 Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa pada kelompok kontrol antara sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penelitian. Pengujian hipotesis ini dilakukan melalui analisis Wilcoxon Signed Ranks Test, yang diolah menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Tingkat *Self Control* antara Pre-test dan Post-test pada Kelompok Kontrol

Test Statistics[a]

	posttest_kontrol - pretest_kontrol
Z	-3.420[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil output yang diperoleh, diketahui bahwa perubahan skor kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok kontrol tidak

menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil perbandingan skor pre-test dan post-test yang tidak mengalami perubahan yang berarti. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa tanpa diberikan perlakuan berupa layanan klasikal dengan media puzzle karier berbasis digital, peningkatan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa tidak terjadi secara signifikan. Berdasarkan analisis yang disajikan dalam Tabel 4.7, diperoleh nilai statistik uji sebesar Z = -3.411 dengan tingkat signifikansi *(Asymp. Sig. 2-tailed)* sebesar < 0.001. Nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi 0.05 (< 0.001 < 0.05), sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok kontrol.

Untuk menentukan arah perbedaan tersebut, yaitu apakah skor pre-test atau post-test yang lebih tinggi, dapat dilakukan pengamatan pada table berikut:

Tabel 4.9 Arah Perbedaan Pre-test dan Post-Test Tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier pada Kelompok Kontrol

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest_kontrol - pretest_kontrol	Negative Ranks	2[a]	6.75	13.50
	Positive Ranks	18[b]	10.92	196.50
	Ties	2[c]		
	Total	22		

a. posttest_kontrol < pretest_kontrol

b. posttest_kontrol > pretest_kontrol

c. posttest_kontrol = pretest_kontrol

Berdasarkan hasil output yang diperoleh pada Tabel 4.9, diketahui bahwa seluruh responden pada kelompok kontrol mengalami peningkatan skor

kemampuan pengambilan keputusan karier antara pre-test dan post-test. Hal ini terlihat dari jumlah positive ranks yang mencapai 15, dengan mean rank sebesar 8.00 dan sum of ranks sebesar 120.00. Selain itu, tidak terdapat negative ranks maupun ties, yang menunjukkan bahwa tidak ada responden yang mengalami penurunan maupun skor yang tetap.

4.3.3 Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini mengemukakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pengambilan keputusan karier antara siswa pada kelompok eksperimen yang diberikan layanan klasikal dengan media puzzle karier berbasis digital dan siswa pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Pengujian hipotesis ini dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Uji *Kolmogorov-Smirnov Two Independent Samples* terhadap Kemampuan pengambilan keputusan karier Siswa pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test Statistics[a]

		Skor
Most Extreme Differences	Absolute	1.000
	Positive	.000
	Negative	-1.000
Kolmogorov-Smirnov Z		3.317
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan hasil analisis Kolmogorov-Smirnov Two Independent Samples yang disajikan dalam Tabel 4.10, diperoleh nilai statistik Z sebesar

3.317 dengan nilai signifikansi *(Asymp. Sig. 2-tailed)* sebesar .000 Nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi 0.05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini diterima, yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pengambilan keputusan karier siswa antara kelompok eksperimen yang diberikan layanan klasikal dengan media puzzle karier berbasis digital dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut.

4.4 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa layanan klasikal dengan media puzzle karier berbasis digital memberikan pengaruh terhadap kemampuan pengambilan keputusan karier siswa. Bisa dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa skor kemampuan mengambil keputusan karier pada kelompok eksperimen meningkat setelah menerima perlakuan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan layanan klasikal dengan media puzzle karier berbasis digital dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memakai media puzzle karier yang berbasis digital dalam layanan klasikal dapat membantu siswa memahami pilihan karier dan meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat keputusan karier.

4.4.1 Adanya Perbedaan tingkat Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Kelompok Eksperimen

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier pada siswa kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan layanan klasikal dengan menggunakan media puzzle karier berbasis digital, kemampuan pengambilan keputusan karier siswa mengalami peningkatan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle karier berbasis digital dalam layanan klasikal mampu membantu siswa dalam memahami berbagai informasi mengenai pilihan karier. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengenal berbagai jenis profesi serta memahami karakteristik dan kemampuan yang diperlukan dalam setiap pilihan karier. Proses penyusunan puzzle juga mendorong siswa untuk berpikir secara aktif, berdiskusi dengan teman, serta menyesuaikan pilihan karier dengan minat dan kemampuan yang dimiliki. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk menentukan pilihan karier secara lebih terarah.

Sementara itu, kegiatan yang dilakukan pada kelompok kontrol berlangsung dengan pendekatan yang lebih konvensional dan cenderung bersifat pasif. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak berperan

sebagai pendengar sehingga partisipasi aktif dalam kegiatan masih terbatas. Siswa juga kurang menunjukkan keberanian untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat terkait dengan pilihan karier yang mereka miliki. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal dalam membantu siswa memahami berbagai alternatif pilihan karier yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa layanan klasikal akan lebih efektif apabila dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa, seperti penggunaan media puzzle karier berbasis digital. Melalui media tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menyusun, mengidentifikasi, serta mendiskusikan berbagai pilihan karier. Oleh karena itu, diharapkan guru bimbingan dan konseling (BK) atau konselor dapat menerapkan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif dalam pelaksanaan layanan klasikal, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan siswa dalam mengambil keputusan karier secara lebih optimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut**:**

1. Terdapat Peningkatan pada tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier pada kelompok eksperimen setelah menerima layanan klasikal yang menggunakan *puzzle* karier berbasis digital. Peningkatan ini dibuktikan melalui hasil uji *Wilcoxon signed ranks test*, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 001, yang mana nilai ini kurang dari 0.05, serta peningkatan skor post-test seluruh siswa kelompok eksperimen ke dalam kategori tinggi. Media *puzzle* karier berbasis digital terbukti mampu meningkatkan keaktifan, kekompakan serta keecerdasan dan juga kemampuan siswa dalam mengendalikan emosi dalam menyusun dengan waktu yang di tentukan.
2. Kelompok Kontrol hanya menerima layanan klasikal tanpa menggunakan media *puzzle* karier berbasis digital juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan pengambilan keputusan karier. Namun, peningkatan tersebut tidak seefektif yang dialami oleh kelompok eksperimen. Peningkatan ini tercermin dari hasil uji *wilcoxon* yang menunjukkan nilai signifikansi yang sama yaitu 001, namun hasil pre-test dan post-test siswa hanya naik ke kategori rendah dan belum mencapai tingkat optimal seperti pada kelompok eksperimen.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji *Kolmogrov Smirnov Two Independent Samples* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 000. Hal ini mengidentifikasi bahwa layanan klasikal yang menerapkan media *puzzle* karier berbasis digital lebih efektif dibandingkan dengan layanan klasikal yang tidak menggunakan media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Media yang melibatkan partisipasi aktif siswa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan pengambilan keputusan karier. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan media *puzzle* karier berbasis digital efekrtif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier siswa kelas XI di SMK S YPK MEDAN .

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telash dipaparkan, peneliti mengemukakan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK atau Konselor Sekolah

   Disarankan untuk menerapkan layanan klasikal yang menggunakan media *puzzle* karier berbasis digital dalam menangani siswa yang memiliki tingkat kemampuan pengambilan keputusan karier yang rendah. Media ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif, kompak dalam berdiskusi, percaya diri , dan mampu mengendalikan emosional dalam menghadapi situasi tertentu.

2. Bagi Siswa

   Diharapkan agar siswa dapat mengikuti layanan klasikal dengan antusias, kemauan diri, dan keterbukaan diri yang tinggi dengan kegiatan media *puzzle* karier berbasis digital dilakukan dapat menjadi sarana refleksi diri, untuk memahami prilaku dan membentuk kemampuan dalam mengontrol Tindakan secara mandiri dan bertanggung jawab.

3. Bagi Sekolah

   Sebaiknya pihak sekolah mendukung keberlangsungan layanan bimbingan dan konseling secara optimal, termasuk penyediaan waktu khusus dan ruang yang layak bagi Guru BK agar dapat menjalankan layanan klasikal secara terencana dan terstruktur, khususnya dengan pendekatan media kreatif seperti Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti menyarankan agar studi lanjutan dapat mengeksplorasi penerapan media *puzzle* karier berbasis digital pada aspek psikologis lainnya,seperti peningkatan empati, keterampilan sosial, atau peneyesuaian diri. Selain itu, cakupan penelitian dapat diperluas dengan melibatkan jumlag sampel yang lebih besar serta variasi latar belakang peserta.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, M. T., Rahayu, P. P., Pratama Irwin Talenta, S. P., Nurkhasanah, A., & Hakati, K. T. (2024). *Bimbingan Karir*. Pt Publica Indonesia Utama.

Al Bari, M. U. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Talking Chips Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Di Smp Ta'mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025*.

Armen, A. P. (2024). *Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Kelas Xi Sma 10 Padang*. Universitas Putra Indonesia" Yptk" Padang.

Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya Perencanaan Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, *11*(3), 341.

Az Zahra, E. A. (2025). *Pengembangan Media Board Games Puzzle Karir Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas Xi Sma Negeri 6 Kediri*. Universitas Nusantara Pgri Kediri.

Aziz, A., & Supriyadi, E. (2022). Upaya Memberikan Infomasi Kepada Siswa Tehadap Bimbingan Dan Konseling Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Bagi Seluruh Siswa Smp Islam Nurul Yaqin. *Papanda Journal Of Mathematics And Science Research*, *1*(1), 15–24.

Bantam, D. J., & Syah, M. E. (2022). Pelatihan Goal Setting Sebagai Upaya Meningkatkan Keputusan Karier Siswa Kelas Xii Sma Muhammadiyah Al-Mujahidin Gunungkidul. *Altruis: Journal Of Community Services*, *3*(1), 108–115. Https://Doi.Org/10.22219/Altruis.V3i1.20358

Dewi, R. P., & Rochmani, K. W. (2020). Pengaruh Konseling Karir Terhadap Pengambilan Keputusan Karir Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Fakultas Psikologi. *Prosiding Seminar Nasional Milleneial 5.0 Fakultas Psikologi Umby*.

Dewita, E. N. (2021). Penerapan Teknik Eksperiential Learning Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Mengembangkan Potensi Diri Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 4 Sekadau Hilir Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, *1*(1), 1–6.

Fajriani, F., Suherman, U., & Budiamin, A. (2023). Pengambilan Keputusan Karir: Suatu Tinjauan Literatur. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *13*(1), 50–69.

Hasdayanti, D., Nurhikmah, N., & Thalib, T. (2024). Identifikasi Kesulitan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Smk. *Jurnal Psikologi Karakter*, *4*(1), 254–260.

Hasibuan, M. F., Asbi, A., Wastuti, S. N. Y., & Izar, S. L. (2023). Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas Iv Sd Al-Washliyah Percut Medan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, *9*(1), 83–90.

Hidayani, M., Ahmad, R., & Syukur, Y. (2023). Akuntabilitas Kinerja Guru Bk Konselor Dalam Menyelenggarakan Layanan Bimbingan Klasikal Di Sekolah. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, *13*(1), 331–339.

Istiqlailia, N., & Sa'idah, I. (2021). Hubungan Antara Self Efficacy Dengan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas Xii Putri Ma Miftahul Qulub Galis Pamekasan. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, *2*(2).

Kamalia, W., Suyati, T., & Maulia, D. (2020). Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Daring Selama Masa Pandemik Covid 19. *Dharmas Education Journal (De_Journal)*, *1*(2), 96–106.

Khoirunnisa, H., & Lestari, M. (2024). Layanan Bimbingan Karir Dalam Pengambilan Keputusan Karir Siswa. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *10*(1), 376–384.

Lubis, M. A. (2024). Upaya Terhadap Layanan Bk Dalam Membantu Siswa Memiliki Persepsi Positif Kepada Guru Bk Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Mandailing Natal. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, *2*(1), 10–16.

Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment) Menggunakan Media Quiziz Terhadap Pemahaman Konsep. *Journal Of Classroom Action Research*, *4*(4).

Munardi, H. T., Djuhartono, T., & Sodik, N. (2021). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt National Finance. *Jurnal Arastirma*, *1*(2), 336.

Musdalifah, A. (2019). Layanan Klasikal Bimbingan Karier Dengan Media Ppt Berbasis Object Superiority Effect Untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Dan Pemahaman Karier Siswa Sma. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, *3*(01).

Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan Bk Karier. *Quanta: Jurnal Kajian*

Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan, *4*(1), 44–51.

Nurwahidah Marzuki, Fatmawati, F., Nur Fadilah Amin, & Abdul Jabbar Tahir. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas Vii Mts Muhammadiyah Datarang. *Ulil Albab : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(6), 2101–2114. Https://Doi.Org/10.56799/Jim.V2i6.1579

Rahim, M., Idris, I., & Alwi, N. M. (2025). *Bimbingan Dan Konseling Karir*. Star Digital Publishing.

Safitri, A., Afiati, E., & Handoyo, A. W. (2025). Pengembangan Permainan Puzzle Karir Sebagai Media Layanan Informasi Pemahaman Karir Pada Anak Tunagrahita. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, *1*(6), 841–848.

Salabi, A. S. (2021). Pengembangan Karier Guru Di Pesantren Darul Ihsan Hamparan Perak Deli Serdang. *Continuous Education: Journal Of Science And Research*, *2*(1), 1–16.

Sholikhah, L. D., Baharudin, Y. H., & Fardah, N. N. (2020). Pengembangan Model Permainan Puzzle Interaktif Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Smp. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, *3*(2).

Sipahutar, A. P., & Nurhayani, N. (2024). The Effect Of Classical Counseling Guidance Services On Increasing Self-Control Of High School Students. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, *6*(2), 354–372.

Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Sg Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, *5*(1), 55–61.

Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Ejurnal Al Musthafa*, *2*(3), 43–56.

Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(1), 917–932.

Wibowo, D. H., Cintariani, N. N., Vestalia, D., Maulidina, Z. T., Wau, I. P. M., & Febrianingrum, D. W. (2021). Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas Ix Melalui Bimbingan Klasikal. *Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(3), 428–437.

Widhayani, L., Syahputra, E., & Dewi, A. S. (2022). Pengaruh Kompensasi Finansial Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Di Pt Intisumber Hasil Sempurna (Ihs) Kediri. *Jurnal Mahasiswa: Jurnal Ilmiah Penalaran*

Dan Penelitian Mahasiswa, *4*(3), 19–35.

Widodo, B., & Susilaningsih, C. Y. (2021). Penerapan Layanan Karier Untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Smk Pgri Wonoasri Kabupaten Madiun. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 20–27.

Wilujeng, N., & Mahaardhika, I. M. (2023). Manajemen Layanan Bimbingan Klasikal Model Problem Based Learning Dalam Peningkatan Kerjasama Siswa Smk Kosgoro 1 Lawang. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, *4*(2).

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, *3*(8), 1999–2006.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, *2*(3), 253–261.

Yusuf, N. U. R. H. (2022). *Penerapan Metode Casve Untuk Meningkatkan Kemampuanpengambilan Keputusan Karir Siswa Di Sma Negeri 1 Enrekang*.

Zahra, E. A. A. (2025). *Pengembangan Media Board Games Puzzle Karir Keputusan Karir Siswa Kelas Xi Sma Negeri 6 Kediri*.

Zahra, E. A. A., & Setyaputri, N. Y. (2023). Board Games Puzzle Karier: Inovasi Media Bk Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Sma. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *6*, 1691–1698.

LAMPIRAN

Lampiran 01

PEMERINTAH KABUPATEN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMK S YPK MEDAN
Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kelas / Semester	:	**XI AKL / GANJIL**
Alokasi Waktu	:	2 Jam Pelayanan (2 X 45)
Topik / Materi	:	**Menentukan Pilihan Karier Sesuai Minat dan Potensi Diri**
Bidang Layanan	:	Sosial
Strategi Layanan	:	Klasikal
Aspek Perkembangan/ SKKPD	:	Pengembangan Pribadi
Model dan Metode, moda	:	Ceramah, Curah Pendapat dan Tanya jawab
Media dan Alat	:	Slide PPT

TUJUAN LAYANAN		
Tahap Pengenalan (pengetahuan)	Tahap Akomodasi (sikap)	Tahap Tindakan (keterampilan)
1. Peserta didik memahami pentingnya meneysuaikan pilihan karier dengan minat dan potensi diri, serta mengetahui hubungan antara karakteristik diri dan jenis profesi.	2. Peserta didik menunjukkan sikap percaya diri, terbuka dan bertanggung jawab dalam mempertimbangkan pilihan karier yang sesuai dengan diri mereka.	3. Peserta didik mampu mengidentifikasi minat dan potensi diri, mengaitkannya dengan profesi yang relevan, serta menentukan pilihan secara mandiri dan realistis.

LANGKAH KEGIATAN	
Kegiatan Awal	g. Mengucapkan salam dan mengajak berdoa h. Menanyakan kegiatan sebelumnya, i. Mengapresiasikan kehadiran . j. Guru menyampaikan tujuan layanan k. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan dan cakupan materi layanan l. Guru mengadakan *ice Breaking* untuk memotivasi dan mengkondisikan dinamika kelas.
Kegiatan Inti	a. Guru pembimbing menayangkan **media slide power point** yang berhubungan dengan materi layanan tersebut seperti yang tayangkan diatas. b. Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan serta Guru BK mengajak peserta didik berdialog interaktif tentang contoh penerapannya. c. Peserta didik memperhatikan, mengamati **tampilan video** yang terkait dengan "Menata Karier Masa Depan" d. Guru BK mengajak **curah pendapat dan tanya jawab** setelah peserta didik melihat tayangan video tersebut. e. Peserta didik diminta mengemukakan bagimana cara mereka dalam menyusun karier yang akan mereka jalan dimasa depan

	f. Peserta didik diberi tugas untuk membuat catatan berjudul "Diriku di 5 tahun ke depan"
Kegiatan Penutup	i. Peserta didik menyimpulkan kegiatan bersama peserta didik j. Peserta didik merefleksi kegiatan k. Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan atau pertemuan berikutnya l. Guru menutup layanan, mengajak peserta didik bersyukur dan mengucapkan salam
PENILAIAN	
7. Penilaian Proses	Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan klasikal tersebut menggunakan lembar observasi
8. Penilaian Hasil	Peserta didik mengisi angket evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, antara lain : suasana yang dirasakan, pentingnya topik yang dibahas, cara penyampaiannya. (bisa melalui *link google form*)
9. Tindak lanjut	Memberikan Motivasi tentang Pengambilan Keputusan karier, baik online maupun offline

Medan, Februari 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hartati Parwael S.Si

Guru BK

Dedek Dermawan Lenar S.Pd

PEMERINTAH KABUPATEN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMK S YPK MEDAN
Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kelas / Semester	:	XI TKJ / Ganjil
Alokasi Waktu	:	2 Jam Pelayanan (2 X 45)
Topik / Materi	:	**Mengenal Ragam Profesi Melalui Puzzle Karier Berbasis Digital**
Bidang Layanan	:	Sosial
Strategi Layanan	:	Klasikal
Aspek Perkembangan/ SKKPD	:	Pengembangan Pribadi
Model dan Metode, moda	:	Ceramah, Curah Pendapat dan Tanya jawab, Penyusunan Media Puzzle Berbasis Digital
Media dan Alat	:	Slide PPT, Media Puzzle Digita, Laptop/Hp

TUJUAN LAYANAN		
Tahap Pengenalan (pengetahuan)	Tahap Akomodasi (sikap)	Tahap Tindakan (keterampilan)
1. Peserta didik memahami pengertian pengambilan keputusan karier, pentingnya memilih karier secara tepat, serta mengenal berbagai macam profesi sebagai dasar dalam menentukan pilihan karier di masa depan.	2. Peserta didik menunjukkan sikap terbuka, positif, dan menghargai berbagai pilihan profesi, serta memiliki kemauan untuk mengeksplor minat dan potensi diri dalam menentukan karier.	3. Peserta didik mampu menggunakan Puzzle Karier Berbasis Digital untuk mengidentifikasi berbagai profesi, mengaitkannya dengan minat dan potensi diri, serta menentukan pilihan karier secara mandiri dan realistis.

LANGKAH KEGIATAN	
Kegiatan Awal	a. Mengucapkan salam dan mengajak berdoa b. Menanyakan kegiatan sebelumnya, c. Mengapresiasikan kehadiran . d. Guru menyampaikan tujuan layanan e. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan dan cakupan materi layanan f. Guru mengadakan *ice Breaking* untuk memotivasi dan mengkondisikan dinamika kelas.
Kegiatan Inti	a. Guru pembimbing menayangkan **media slide power point** yang berhubungan dengan materi layanan tersebut seperti yang tayangkan diatas. b. Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan serta Guru BK mengajak peserta didik berdialog interaktif tentang contoh penerapannya. c. Peserta didik memperhatikan, mengamati **tampilan Media Puzzle Karier Berbasis digital** yang terkait dengan "Profesi" d. Guru BK mengajak **Peserat didik Menyusun Media Puzzle** setelah peserta didik melihat Gambar Puzzle sebelum di pecah tersebut.

	e. Peserta didik diminta mengemukakan bagimana pendapat mereka dalam menyusun Puzzle karier Berbasis Digital. f. Peserta didik diminta untuk berpikir kritis, dan setelah itu mempresentasikan profesi apa yang cocok dengan minat, bakat dan juga potensi diri mereka.
Kegiatan Penutup	e. Peserta didik menyimpulkan kegiatan bersama peserta didik f. Peserta didik merefleksi kegiatan g. Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan atau pertemuan berikutnya h. Guru menutup layanan, mengajak peserta didik bersyukur dan mengucapkan salam
PENILAIAN	
4. Penilaian Proses	Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan klasikal tersebut menggunakan lembar observasi
5. Penilaian Hasil	Peserta didik mengisi angket evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, antara lain : suasana yang dirasakan, pentingnya topik yang dibahas, cara penyampaiannya. (bisa melalui *link google form*)
6. Tindak lanjut	Memberikan Motivasi tentang Pengambilan Keputusan karier, baik online maupun offline

Medan, Februari 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Hartati Patiwael S.Si

Guru BK

Dedek Dermawan Lenar S.Pd

PEMERINTAH KABUPATEN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMK S YPK MEDAN
Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kelas / Semester	:	XI TKJ / Ganjil
Alokasi Waktu	:	2 Jam Pelayanan (2 X 45)
Topik / Materi	:	**Ambil Keputusan Karier Dengan Tepat**
Bidang Layanan	:	Sosial
Strategi Layanan	:	Klasikal
Aspek Perkembangan/ SKKPD	:	Pengembangan Pribadi
Model dan Metode, moda	:	Ceramah, Curah Pendapat dan Tanya jawab, penugasan moda luring
Media dan Alat	:	Slide PPT

TUJUAN LAYANAN		
Tahap Pengenalan (pengetahuan)	Tahap Akomodasi (sikap)	Tahap Tindakan (ketrampilan)
1. Membangun suasana yang kondusif dan memfokuskan perhatian peserta didik pada topik layanan. 2. membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap pentingnya memiliki pola pikir berkembang dalam Mengambil Keputusan.	3. peserta didik mampu menentukan alternatif pengambilan keputusan dan pengentasan masalah berdasarkan konsep ilmu pengetahuan dan prilaku belajar seperti menentukan sesuatu secara mandiri, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.	4. Pada tahap ini, peserta didik melakukan aktivitas nyata untuk menerapkan pemahaman yang telah diperoleh, seperti menganalisis pilihan karier, menentukan alternatif yang sesuai, dan membuat keputusan awal berdasarkan pertimbangan minat, kemampuan, serta peluang yang tersedia. Siswa juga menyusun langkah konkret sebagai tindak lanjut dari keputusan karier yang dipilih.

LANGKAH KEGIATAN	
Kegiatan Awal	a. Mengucapkan salam dan mengajak berdoa b. Menanyakan kegiatan sebelumnya, c. Mengapresiasikan kehadiran . d. Guru menyampaikan tujuan layanan e. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan dan cakupan materi layanan f. Guru mengadakan *ice Breaking* untuk memotivasi dan mengkondisikan dinamika kelas.

Kegiatan Inti	a. Guru pembimbing menayangkan **media slide power point** yang berhubungan dengan materi layanan tersebut seperti yang tayangkan diatas. b. Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan serta Guru BK mengajak peserta didik berdialog interaktif tentang contoh penerapannya. c. Peserta didik memperhatikan, mengamati **tampilan video** yang terkait dengan "jangan salah memilih karier" d. Guru BK mengajak **curah pendapat dan tanya jawab** setelah peserta didik melihat tayangan video tersebut. e. Peserta didik diminta mengemukakan bagimana cara mereka dalam menyusun karier yang akan mereka jalan dimasa depan f. Peserta didik diberi tugas untuk membuat catata tentang sejauh mana persiapan karier yang sudah pernah mereka susun atau bayangkan dari mereka duduk di bangku SMP.
Kegiatan Penutup	a. Peserta didik menyimpulkan kegiatan bersama peserta didik b. Peserta didik merefleksi kegiatan c. Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan atau pertemuan berikutnya d. Guru menutup layanan, mengajak peserta didik bersyukur dan mengucapkan salam

PENILAIAN	
1. Penilaian Proses	Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan klasikal tersebut menggunakan lembar observasi
2. Penilaian Hasil	Peserta didik mengisi angket evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan klasikal, antara lain : suasana yang dirasakan, pentingnya topik yang dibahas, cara penyampaiannya. (bisa melalui *link google form*)
3. Tindak lanjut	Memberikan Motivasi tentang Pengambilan Keputusan karier, baik online maupun offline

Medan, Februari 2026

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru BK

Dedek Dermawan Lenar S.Pd

Lampiran 02

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN KLASIKAL

TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenis Layanan	: Layanan Klasikal
Bidang Layanan	: Pribadi dan Sosial
Topik/Tema Layanan	: Meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier
Kelas	: XI TKJ/AKL
Alokasi Waktu	: 2 Jam
Tujuan	1. Peserta didik dapat mengetahui minat, bakat dan potensi diri yang mereka miliki 2. Peserta didik dapat mengetahui pekerjaan yang tidak sesuai dengan kriteria dirinya. 3. Peserta didik dapat mengetahui karier apa yang mereka inginkan dan impikan. 4. Peserta didik dapat mengidentifikasi konsekuensi dari profesi apa yang dipilihnya. 5. Peserta didik dapat mengetahui perkembangan arah karier yang mereka putuskan.
Uraian Pelaksanaan	
Uraian kegiatan yang telah dilaksanakan	1. Konselor membuka kegiatan dengan doa. 2. Peserta didik diminta menceritakan profesi apa yang pernah mereka impikan dari masa SD hingga SMP. 3. Peserta didik diminta menceritakan profesi apa yang mereka pilih di masa kini dan bagaimana di 10 tahun mendatang nanti. 4. Konselor menjelaskan bagaimana pengambilan keputusan karier yang tepat, dengan percaya diri dari mengenali diri sendiri terlebih dahulu. 5. Konselor memberikan ruang diskusi pada saat media di laksanaka pada peserta didik untuk merancang penyusunan. 6. Konselor memberikan waktu untuk diskusi setiap tim agar saling melempar pertanyaan untuk membuka wawasan mengenai karier. 7. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan menyimpulkan hasil diskusi, serta doa.
Hasil Yang Diperoleh	1. Peserta didik sangat aktif dalam diskusi dan terbuka dalam bercerita mengenai profesi. 2. Peserta didik memahami bahwa mengambil keputusan karier harus didasari dari mengenali diri sendiri terlebih dahulu. 3. Peserta didik sudah mulai menunjukkan kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja yang diminati nya. 4. Peserta didik sudah mampu memikirkan perkembangan arah karier yang akan mereka ambil. 5. Peserta didik mampu menceritakan impiannya mengenai ia dan perjalanan karier nya dalam waktu beberapa tahun di masa depan.
Kesimpulan yang didapat	1. Peserta didik mulai paham mengenai betapa pentingnya

	mengenali diri sendiri dari minat, bakat serta potensi yang dimiliki. 2. Peserta didik memahami bahwa karier yang di putuskan bisa saja gagal jika tidak dipersiapkan secara matang. 3. Peserta didik menjadi lebih memiliki persiapan matang dalam mengambil keputusan karier yang tepat .
Tindak Lanjut Kegiatan ini	1. Jika situasi dan waktu memungkinkan, layanan klasikal dapat dilanjutkan secara berkala untuk memantau perkembangan siswa. 2. Refleksi diri secara mandiri bisa dikembangkan melalui LKPD. 3. Guru BK dapat bekerja sama dengan wali kelas untuk memberikan penguatan melalui pengawasan rutin tentang peningkatan kemampuan siswa dalam mempersiapkan arah karier dan mengambil keputusan karier nya.

Lampiran 03

INSTRUMEN PENELITIAN

Identitas Peserta Didik!

Nama :

Kelas :

Usia :

Jenis Kelamin:

Petunjuk Pengisian!

Beri tanda centang (√) disalah satu kolom dibawah untuk pernyataan tersebut!

SS : Jika pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** dengan diri anda

S : Jika Pernyataan tersebut **Sesuai** dengan diri anda

TS : Jika Pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan diri anda

KS : Jika Pernytaan tersebut **Kurang Sesuai** dengan diri anda

STS : Jika Pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan diri anda

NO	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	TS	KS	STS
1.	Saya mengetahui bidang pekerjaan yang sesuai dengan minat saya.					
2.	Saya tidak memahami kelebihan dan kekurangan diri saya.					
3.	Saya tahu kemampuan yang dapat saya kembangkan untuk mencapai karier impian saya.					
4.	Saya tidak memiliki gambaran tentang lingkungan kerja yang saya sukai.					
5.	Saya sadar nilai-nilai hidup yang penting bagi saya dalam memilih karier.					
6.	Saya tahu faktor-faktor pribadi yang memengaruhi keputusan karier saya.					
7.	Saya tidak mampu menjelaskan alasan mengapa saya tertarik pada suatu profesi.					
8.	Dukungan dari teman-teman memengaruhi pilihan karier					

	saya.					
9.	Saya tidak memahami bahwa karier yang saya pilih memerlukan latar belakang pendidikan tertentu.					
10.	Saya tidak tertarik pada karier yang memiliki peluang kerja tinggi di masa depan.					
11.	Saya mengetahui informasi tentang kondisi pekerjaan dari berbagai sumber (internet, guru, atau keluarga).					
12.	Saya merasa pengalaman belajar yang saya alami membantu saya bersikap lebih yakin terhadap arah karier saya.					
13.	Saya tidak meniru perilaku orang yang saya anggap berhasil dalam kariernya.					
14.	Saya tidak belajar bersikap lebih positif terhadap karier karena pengaruh lingkungan sekitar saya.					
15.	Saya mengubah cara berpikir saya tentang karier setelah mendapat nasihat dari guru atau orang tua.					
16.	Saya tidak mampu memahami tugas atau tanggung jawab yang harus saya lakukan untuk mencapai cita-cita karier saya.					
17.	Saya dapat menentukan langkah-langkah yang perlu saya ambil untuk mencapai tujuan karier saya.					
18.	Saya berusaha mencari solusi ketika menghadapi kesulitan dalam menentukan pilihan karier.					
19.	Saya tidak mudah menyerah ketika gagal dalam mencoba hal yang berkaitan dengan karier.					
20.	Saya tidak memiliki semangat dalam menyelesaikan tugas dengan menghadapi tantangan atau kesulitan					
21.	Saya mampu menilai kembali keputusan yang telah saya buat untuk mengetahui apakah sudah tepat atau belum.					
22.	Saya tidak mampu belajar dari pengalaman yang pernah saya alami untuk memperbaiki keputusan karier di masa depan					

Lampiran 04

DOKUMENTASI

Layanan Klasikal Puzzle Digital Di Kelompok Eksperimen













Layanan Klasikal di Kelompok Kontrol Tanpa Media









Layanan Di Kelas Eksperimen Tanpa Media





Pre Test dan Post Test







Link Video Pemberian Layanan:

https://drive.google.com/drive/folders/1lu6xVQN7A4vg0MenDRIHspF-lLVgOk3D

Lampiran 05

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Topik: Mengenal Ragam Profesi Melalui Puzzle Karier Berbasis Digital

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPD PENGUATAN)

Nama :

Kelas :

Beri tanda centang (√) disalah satu kolom dibawah untuk pernyataan tersebut!

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

SS : Sangat Setuju

KS : Kurang Setuju

NO	PERNYATAAN	S	TS	SS	KS
1	Saya sudah mengenali minat, bakat, serta hal-hal yang saya sukai dan kuasai dalam diri saya.				
2	Saya memahami kelebihan dan kekurangan diri saya, serta mengetahui cara mengembangkan kelebihan tersebut.				
3	Saya mengetahui berbagai pilihan pendidikan dan karier yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan saya.				
4	Saya merasa mampu mempertimbangkan berbagai pilihan secara matang sebelum mengambil keputusan tentang masa depan saya.				
5	Saya memiliki motivasi dan komitmen untuk belajar serta berusaha mencapai cita-cita dan tujuan hidup saya.				

Medan, Februari 2026

Peserta didik

Lampiran 06

LEMBAR EVALUASI

TOPIK LAYANAN: Mengenal Ragam Profesi Melalui Puzzle Karier Berbasis Digital

Nama: .....

Kelas: .....

1. ***UNDERSTANDING***
   a. Coba Tuliskan cita cita apa saja yang pernah kamu pikirkan dari masa SD hingga kini!

      .....

      .....

   b. Bagaimana usaha kamu untuk mencapai mimpi kamu?

      .....

      .....

2. ***COMFORTABLE***

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU	ALASAN
1	Saya sudah memahami dengan baik tujuan yang diharapkan dari materi mengenai Karier yang dibawakan			
2	Saya merasa senang mengikuti layanan bimbingan klasikal			
3	Saya akan menerapkan pengetahuan yang saya dapatkan untuk meningkatkan kemmapuan saya dalam memutuskan karier			
4	Saya akan melaksanakan hal-hal positif agar saya dapat mencapai impian saya dengan maksimal.			
5	Saya merasa tujuan materi layanan tentang karier yang dibahas bermanfaat bagi kehidupan dan masa depan saya.			

3. ***ACTION***
   Tuliskan dengan singkat apa yang akan kamu lakukan di kehidupan 10 tahun ke depan?

   .....

   .....

Lampiran 07

FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama Mahasiswa : Dara Adiba Latersia
NPM : 2202080010
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Kredit Komulatif : 120 Sks IPK= 3,92

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
7/10 2025	Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Puzzle Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026	
	Penerapan Teknik Role Playing Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Pada Siswa di SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026	
	Pengaruh Layanan Konseling Individual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 Oktober 2025
Hormat Pemohon,

Dara Adiba Latersia

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

From : K-2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Bimbingan Konseling
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Dara Adiba Latersia
NPM	: 2202080010
Program Studi	: Bimbingan Konseling

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Puzzle Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : **Mhd Fauzi Hasibuan, S,Pd.,M.Pd** 7/10-2025

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 Oktober 2025
Hormat Pemohon,

(Dara Adiba Latersia)

Keterangan

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2343/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
H a l : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama	**: Dara Adiba Latersia**
N P M	: 2202080010
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian	: Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media Puzzle Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026
Pembimbing	: **Muhammad Fauzi Hasibuan, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **8 Oktober 2026**

Medan, 16 Rabiul Akhir 1447 H
08 Oktober 2025 M

Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIP : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 08

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Dara Adiba Latersia
NPM 2202080010
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian : Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Menjng Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Tanggal	Deskripsi/Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
7/10 - 2025	Acc Judul	
14/10 - 2025	Penyusunan BAB I	
23/10 - 2025	Penyusunan BAB II	
27/10 - 2025	Revisi BAB I dan BAB II	
3/10 - 2025	Perbaikan BAB III dan daftar pustaka	
10/11 - 2025	Disetujui untuk Seminar Proposal	

Medan, November 2025

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Lampiran 09

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Skretaris
Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dara Adiba Latersia
N.P.M : 2202080010
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Menjng Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Menjadi:

Efektivitas Layanan Klasikal dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026
Hormat Pemohon

Dara Adiba Latersia

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Bimbingan dan Konseling

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd

Lampiran 10

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :http:/www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Dara Adiba Latersia
NPM 2202080010
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian : Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Menjng Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Tanggal	Deskripsi/Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
7/10-2025	Acc Judul	
14/10-2025	Penyusunan BAB I	
23/10-2025	Penyusunan BAB II	
27/10-2025	Revisi BAB I dan BAB II	
3/10-2025	Perbaikan BAB III dan daftar pustaka	
10/11-2025	Disetujui untuk Seminar Proposal	

Medan, November 2025

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap	:	Dara Adiba Latersia
N.P.M	:	2202080010
Program Studi	:	Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	:	Efektivitas Layanan Klasikal dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Pada hari Rabu, Tanggal 26 November 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
Gusman Lesmana, S.Pd., M.Pd	**M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

SURAT KETERANGAN

NO.: .....

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap	:	Dara Adiba Latersia
N.P.M	:	2202080010
Program Studi	:	Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	:	Efektivitas Layanan Klasikal dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

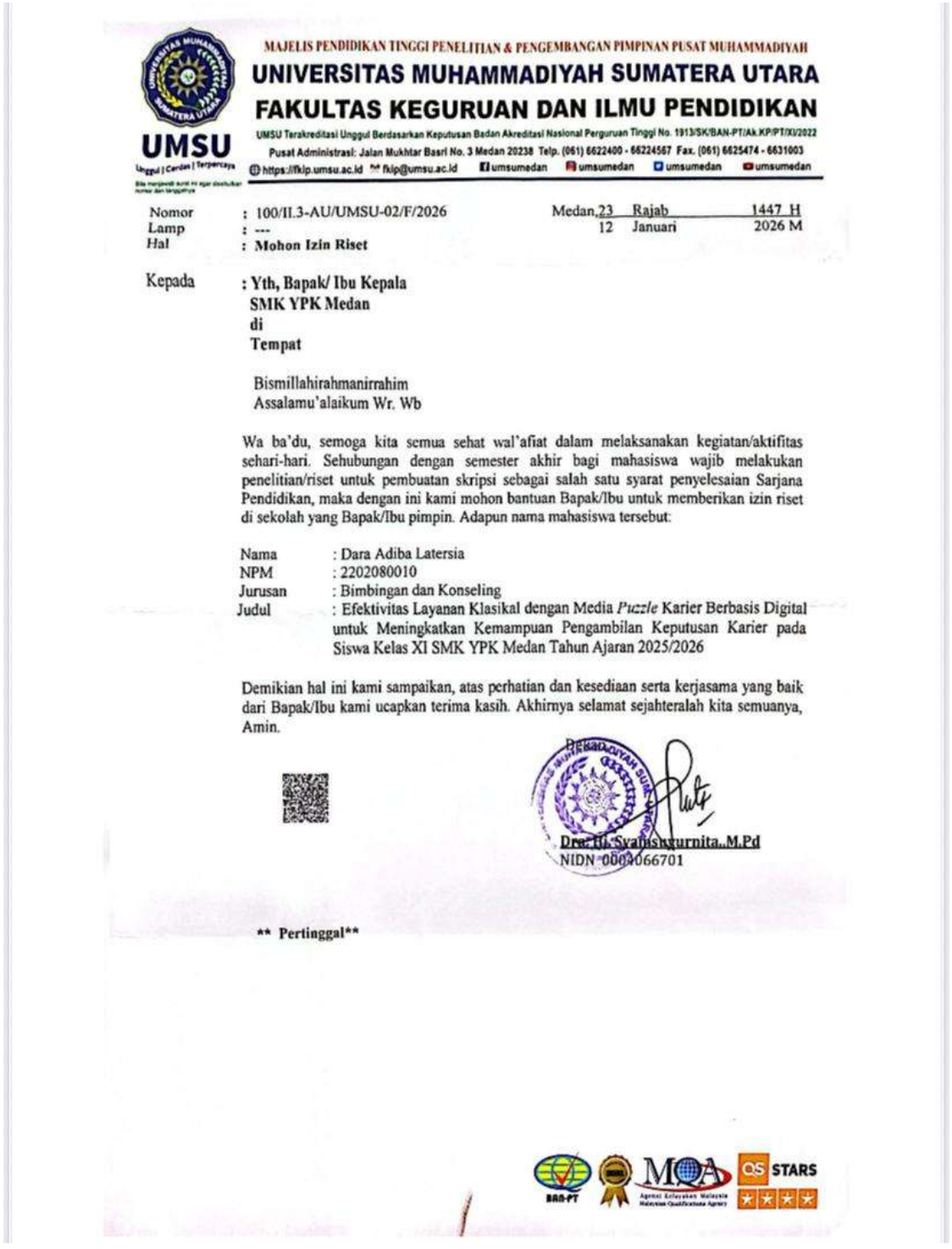
benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada Rabu, Tanggal 26 November 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026
Diketahui oleh,
Ketua Prodi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 100/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
Lamp : ---
Hal : **Mohon Izin Riset**

Medan, 23 Rajab 1447 H
12 Januari 2026 M

Kepada
: Yth, Bapak/ Ibu Kepala
SMK YPK Medan
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Dara Adiba Latersia
NPM : 2202080010
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Judul : Efektivitas Layanan Klasikal dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Dekan

Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
NIDN 0003066701

** Pertinggal**

Lampiran 12

YAYASAN PENDIDIKAN KELUARGA MEDAN

SMK YPK MEDAN

1. BISNIS MANAJEMEN (Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran) Terakreditasi A
2. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (Teknik Komputer dan Jaringan) Terakreditasi A

Izin Operasional Sekolah Nomor : 421.5/448/DIKMENJUR/2024

Alamat : Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan 20219 Telp. 061 - 7866558

Website : smkypkmedan.sch.id email : smkypkmedan@yahoo.com

NSS : 344076001064 NDS : 5307120508 NPSN : 10211087

Nomor : 1063.7.4/SMK/YPK/E.7/2026
Lampiran : -
H a l : Pelaksanaan Riset

Kepada
Yth : Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di-
tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr Wb
Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMK YPK Medan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa	: **DARA ADIBA LATERSIA**
NPM	: 2202080010
Jurusan	: Bimbingan dan Konseling
Judul	: Efektivitas Layanan Klasikal dengan Media Puzzle Karier Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Adalah benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan tugas riset di SMK YPK Medan pada tanggal 3 s/d 27 Februari 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 27 Maret 2026
Kepala Sekolah,

HARTATI PATIWAEL, S.Si

Lampiran 13

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	:	Dara Adiba Latersia
NPM	:	2202080010
Program Studi	:	Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal	:	Efektivitas Layanan Klasikal Dengan Media *Puzzle* Karier Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong ***Plagiat***.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Dara Adiba Latersia

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 14

Tabulasi Hasil Penelitian Pre Test dan Post Test

Responden	Pre Test	Post Test
1	40.00	55.00
2	46.00	53.00
3	51.00	58.00
4	42.00	56.00
5	44.00	57.00
6	43.00	52.00
7	35.00	50.00
8	40.00	53.00
9	39.00	45.00
10	44.00	55.00
11	38.00	41.00
12	35.00	40.00
13	40.00	40.00
14	38.00	43.00
15	40.00	50.00
16	52.00	42.00
17	36.00	45.00
18	46.00	56.00
19	34.00	75.00
20	42.00	39.00
21	32.00	37.00
22	57.00	57.00
23	38.00	80.00
24	79.00	89.00
25	88.00	97.00
26	55.00	84.00
27	77.00	92.00
28	35.00	84.00
29	57.00	93.00
30	76.00	95.00
31	75.00	85.00
32	49.00	94.00
33	78.00	96.00
34	75.00	85.00
35	54.00	90.00
36	74.00	94.00
37	76.00	83.00
38	70.00	85.00
39	50.00	83.00
40	56.00	94.00
41	50.00	83.00
42	80.00	95.00
43	80.00	97.00
44	39.00	80.00

Lampiran 15

Tabulasi Instrumen Pre Test

Responden		Tabulasi Instrumen Penelitian Pre Test																				Jumlah
1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	40
2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	46
3	5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	51
4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	42
5	4	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	44
6	1	1	2	1	1	1	5	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	5	43
7	3	3	2	1	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	35
8	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	3	4	3	2	3	2	2	1	2	2	2	40
9	1	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	39
10	4	2	3	1	1	2	1	1	2	3	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	44
11	3	4	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	38
12	2	1	3	1	2	4	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	35
13	4	3	3	2	1	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	40
14	1	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	40
15	2	3	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	40
16	3	2	3	2	3	5	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	52
17	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	36
18	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	46
19	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34
20	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	42
21	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	57
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	79
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
25	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	55
26	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	77
27	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	75
28	2	1	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	35
29	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	57
30	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	76
31	4	3	4	3	5	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	75
32	3	2	2	2	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	49
33	4	4	3	3	5	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	78
34	3	4	3	3	5	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	75
35	3	2	3	2	4	3	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	54
36	4	3	4	3	5	2	4	4	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	74
37	4	3	5	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	76
38	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	70
39	3	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	50
40	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	56
41	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	50
42	5	4	3	4	5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	80
43	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	80
44	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	39

Lampiran 16

Tabulasi Instrumen Post Test

Responden	Tabulasi Instrumen Penelitian Post Test																					Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	3	2	3	2	4	1	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	55
2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	53
3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	58
4	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	56
5	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	57
6	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	52
7	2	3	2	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	50
8	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	2	53
9	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	1	2	1	2	2	45
10	3	2	3	2	4	1	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	55
11	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	41
12	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	40
13	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	40
14	2	2	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	43
15	3	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	3	50
16	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	42
17	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	45
18	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	56
19	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	75
20	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	39
21	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	37
22	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	57
23	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	3	4	5	3	4	3	4	3	4	2	3	2	80
24	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	2	89
25	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	97
26	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	2	5	2	84
27	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	92
28	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	2	5	2	84
29	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	93
30	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	95
31	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	2	85
32	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	94
33	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	96
34	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	85
35	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	2	5	2	90
36	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	94
37	4	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	2	83
38	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	2	85
39	4	4	4	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	2	83
40	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	94
41	4	4	4	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	2	5	2	83
42	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	95
43	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	2	5	2	97
44	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	4	3	4	5	3	4	3	4	80

Lampiran 17

Hasil Turnitin

EFEKTIVITAS LAYANAN KLASIKAL DENGAN MEDIA *PUZZLE* KARIER BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER PADA SISWA KELAS XI SMK YPK MEDAN TAHUN AJARAN 2025/2026

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling

Oleh
Dara Adiba Latersia
2202080010

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026

Skripsi Dara Adiba Latersia

ORIGINALITY REPORT

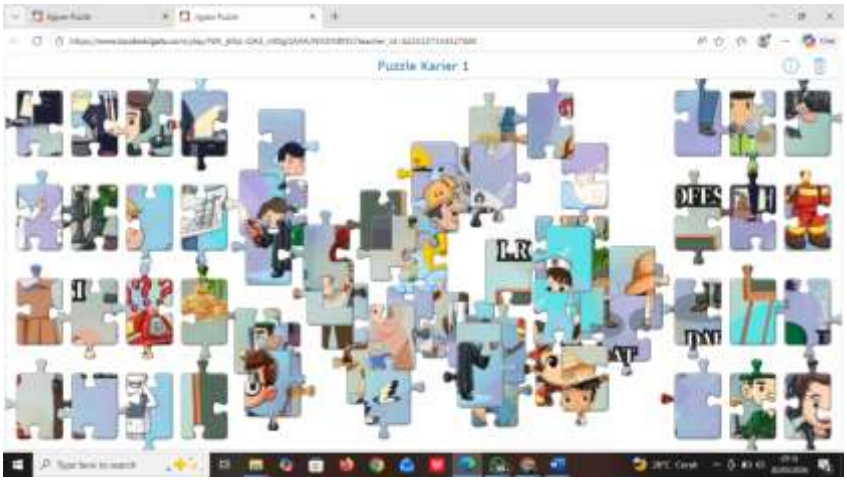
18%	18%	12%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

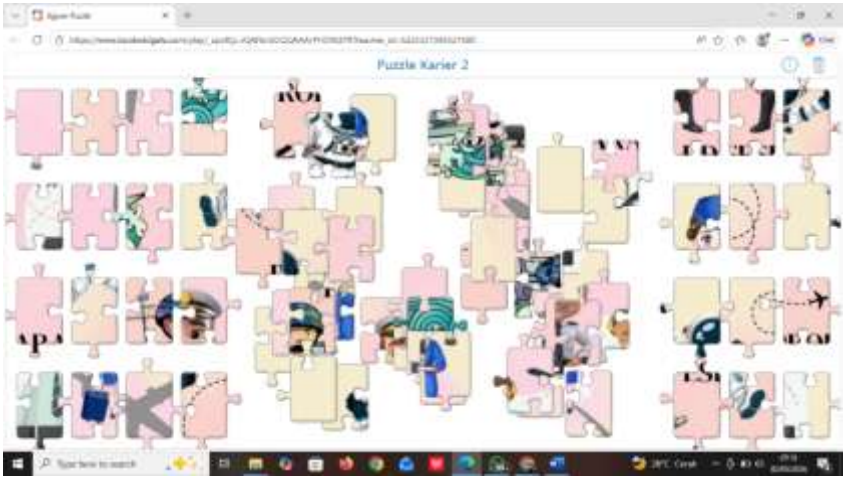
PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
2	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
3	repository.its.ac.id Internet Source	1%
4	adoc.pub Internet Source	1%
5	journal-nusantara.com Internet Source	1%
6	unars.ac.id Internet Source	1%
7	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	1%
8	M Fauzi Hasibuan, Asbi Asbi, Sri Ngayomi Yudha Wastuti, Sri Listiana Izar. "Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah Percut Medan", JURNAL	<1%

Lampiran 18

Gambar *Puzzle* karier berbasis digital







Lampiran 19

Gambar *Puzzle* yang tersusun







Lampiran 18

Daftar Riwayat Hidup



Data Pribadi

Nama	: Dara Adiba Latersia
NPM	: 2202080010
Tempat Tanggal Lahir	: Kaban Jahe, 30 Januari 2004
Jenis Kelamin	: Perempuan
Status	: Belum Menikah
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Jln. Veteran No.B23, Aek Nabara, Kec Bilah Hulu, Kab. Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara
Anak Ke	: 2 dari 3 Bersaudara
Nama Orang Tua	
Ayah	: Mhd. Rafai
Ibu	: Elva Agustina Siregar

No	Tingkat Pendidikan	Nama dan Tempat	Tahun Kelulusan
1	SD	SDN 112166 Bilah Hulu	2016
2	SMP	MTS AL-ITTIHAD Aek Nabara	2019
3	SMA	SMAS PERSIAPAN Aek Nabara	2022
4	S1	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	2026