
**KEEFEKTIFAN CINEMA EDUCATION PADA PELATIHAN KETERAMPILAN
PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR PADA PESERTA**

**Effectiveness Of Cinema Education In Training Skills Making Decision Career
In Participants**

¹Kartini Ningsih, ²Karyanti

¹Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Jekan Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Jekan Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
Juni 2017

Dipublikasi
Agustus 2017

***E-mail:**
dinafarizats@gmail.com

Orchid:

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan layanan *cinema education* pada keterampilan pengambilan keputusan karir untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karir pada peserta didik SMK Al-Ishlah. Rancangan penelitian ini menggunakan *Single Subject Design (SSD)* dengan *multiple treatment* dan didukung dengan model pengukuran berulang (*repeated measure*). Subjek penelitian ini adalah 8 peserta didik kelas X SMK Al-Ishlah Palangka Raya yang terindikasi sebagai peserta didik berperilaku kurangnya keterampilan pengambilan keputusan karir cenderung rendah, sedang, dan tinggi dari rubik observasi fase *baseline*, intervensi 1, intervensi 2, dan intervensi 3. Analisis data menggunakan analisis visual dengan memperhatikan perubahan *level* dan *trend*. Hasil analisis menunjukkan ke delapan subjek pada fase *baseline* memiliki kurangnya perilaku keterampilan pengambilan keputusan karir cenderung rendah. Pada fase intervensi 1 menggunakan *cinema education* ke delapan subjek mengalami peningkatan kategori dari kategori rendah menjadi sedang.

Kata kunci: Teknik Cinema Education, Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of cinema education services in career decision-making skills to improve career decision-making skills in SMK Al-Ishlah students. The design of this study uses Single Subject Design (SSD) with multiple treatments and is supported by a repeated measure model. The subjects of this study were eight students of class X of SMK Al-Ishlah Palangka Raya who indicated as students behaving lack of career decision making skills tended to be low, moderate, and high from the basics observation phase, intervention 1, intervention 2, and intervention 3. Analysis data uses visual analysis by paying attention to changes in levels and trends. The results of the analysis showed that the eight subjects in the baseline phase had a lack of behavioral career decision making skills that tended to be low. In the intervention phase 1 using education cinema to eight subjects experienced an increase in categories from low to moderate categories.

Keywords: Cinema Education Technique, Career Decision Making Skills

PENDAHULUAN

Remaja didefinisikan sebagai tahap perkembangan transisi yang membawa individu dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Santrock (2007: bahwa remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun yaitu masa remaja awal, 15 – 18 tahun yaitu masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun yaitu masa remaja akhir. Remaja didefinisikan sebagai tahap perkembangan transisi yang membawa individu dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Menurut Super (Gladding 2012:411) masaremajanya eksplorasi (usia 14-24), mempunyai tiga sub tahapan: tentatif (usia 14-17), transisi (usia 18-21), dan percobaan (usia 21-24). Tugas utama pada tahap ini adalah eksplorasi secara umum tentang dunia pekerjaan dan secara khusus tentang karier yang disukai. Menurut Santrock (2003:140), usia remaja adalah saat meningkatnya pengambilan keputusan karir yang diminati.

Persaingan di era globalisasi ini semakin ketat banyak hal yang harus disiapkan dan memiliki bekal dalam meningkatkan kualitas diri dan kesiapan diri, salah satunya adalah pilihan karir agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam hidup. Peserta didik perlu menambah dan meningkatkan kualitas diri, maka salah satu langkah konkret adalah dengan mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran, baik secara formal dan nonformal. Khususnya pendidikan secara formal adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mempersiapkan peserta didik untuk siap terjun ke dunia kerja memerlukan berbagai informasi karir, sehingga peserta didik dapat melakukan pengambilan keputusan karir.

Perkembangan karir terletak pada pentingnya pengambilan keputusan karir untuk seumur hidup. Kurangnya informasi mengenai karir akan membuat peserta didik kesulitan dalam membuat keputusan karir. Menurut Gladding (2012:417) kesulitan pengambilan keputusan karir berhubungan dengan tiga faktor yang ada baik sebelum maupun selama proses pengambilan keputusan. Faktor-faktor tersebut adalah: (a) kurangnya kesiapan; (b) kurangnya informasi, dan (c) informasi yang tidak konsisten.

Menurut Flores, dkk (Ardiyanti, 2015:3) pengambilan keputusan karir adalah keyakinan individu bahwa ia mampu melakukan tugas-tugas terkait dengan membuat keputusan karir. Menurut Tolbert (Widyastuti, 2013:233-34), pengambilan keputusan karir adalah suatu proses sistematis dimana berbagai data digunakan dan dianalisis atas dasar prosedur-prosedur yang eksplisit, dan hasil-hasilnya dievaluasi sesuai dengan yang diinginkan.

Pengangguran paling banyak terjadi pada lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran terbuka (TPT) SMK mencapai 12,65 persen dari total jumlah pengangguran. Jumlah pengangguran SMK bahkan terus meningkat jika dibandingkan dengan periode Agustus 2014 yang mencapai 11,24% dan Februari 2015 9,05% (News republica. co. id, Jumat 06 November 2015) fenomena di beberapa daerah di Indonesia, pengangguran terbanyak berasal dari pesertadidik SMK. Seperti halnya yang terjadi di beberapa daerah tersebut, tingkat lulusan SMK yang menjadi pengangguran di Palangkaraya cenderung mengkhawatirkan. Hal ini terjadi dikarenakan salah satunya peserta didik sulit melakukan pengambilan keputusan karir.

Berdasarkan wawancara pada salah satu peserta didik pada hari Selasa, 12 Januari 2016 di SMK Al-Ishlah Palangkaraya ditemukannya

peserta didik cenderung kurang memahami minat yang dimiliki masih bingung untuk memutuskan tujuan setelah lulus sekolah sehingga, bingung untuk memutuskan karir masa depan, peserta didik cenderung kurang mengetahui bakat yang dimiliki sehingga, bingung untuk menentukan keputusan karir masa depan, peserta didik peserta didik kurang mengetahui kemampuan yang dimiliki, dan peserta didik yang berbeda dukungan dengan orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK secara tidak terstruktur pada hari Rabu, 13 Januari 2016 di SMK Al-Ishlah Palangka Raya pihak sekolah beserta guru BK telah mengupayakan bantuan berupa layanan BK, namun guru belum mengembangkan sebuah strategi dalam membantu pengambilan keputusan karir. Fenomena yang terjadi pada peserta didik maka perlu diatasi dengan beberapa bantuan layanan BK yang bisa membantu peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang timbul dari peserta didik yaitu kurang terampilnya melakukan pengambilan keputusan karir yang terjadi

Layanan penguasaan konten menurut Prayitno (Tohirin, 2013:152) layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Tujuan umum layanan penguasaan konten menurut Kemendikbud (2014:17) layanan penguasaan konten, yaitu layanan BK yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan dalam melakukan, berbuat atau mengerjakan sesuatu yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat sesuai dengan tuntutan kemajuan dan berkarakter yang terpuji. Hal ini sejalan menurut Tohirin (2013:153) tujuan layanan konten, yaitu agar siswa menguasai aspek-aspek konten tertentu secara terintegrasi

dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya. Layanan penguasaan konten yang dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karir peserta didik. Peneliti akan mengembangkan sebuah strategi bantuan untuk membantu pengambilan keputusan karir di sekolah berupa pelatihan keterampilan pengambilan keputusan karir dengan teknik *cinema education*.

Packer (Mamahit, 2013:14) Metode *cinema education* merupakan metode dimana menggunakan film sebagai sarana pembelajaran peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar. Film merupakan bentuk komunikasi yang berada pada tingkat *medium*, hal ini dikarenakan menggunakan gambar bergerak untuk membangkitkan memori, menunjukkan perilaku, membangkitkan emosi, dan memunculkan persepsi bagi penonton. Persepsi itu dihubungkan dengan kehidupan nyata yang dinamis.

Metode *cinema education* atau pembelajaran melalui film merupakan metode yang efektif baik dalam melakukan pembelajaran, intervensi, dan bimbingan. *Cinema* atau film menghasilkan dampak emosional yang cukup kuat untuk mendemonstrasikan konsep abstrak dari sebuah teori Champoux (Mamahit, 2013:15).

Menurut Saberan (2012:22) film adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara yang digunakan sebagai alat bantu belajar dalam menyampaikan pesan pengetahuan ide dan bahan pembelajaran.

Menurut Munadi (Prastowo, 2014: 346) video dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan; pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; dapat mengembangkan imajinasi peserta didik; sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang; sangat baik untuk menjelaskan suatu proses

dan dapat menjelaskan suatu keterampilan. Menurut teori Bandura (Hambali dan Jaenudin, 2013:159-160) keuntungan dari menggunakan media film memiliki empat proses penting, diantaranya adalah perhatian, pemertahanan, produksi, dan motivasi.

Peserta didik yang tidak tepat dalam pengambilan keputusan karir, maka akan timbul permasalahan psikologis dan akademik. Jika dibiarkan tanpa ada upaya penanganan bukan tidak mungkin pada masa yang akan datang terjadi lagi maka perlu ditangani. Berdasarkan fenomena yang terjadi maka dilakukan penelitian menggunakan judul “Keefektifan Cinema Education Pada Pelatihan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir Pada Peserta Didik SMK Al-Ishlah Kelas X Palangka Raya

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pre-eksperimen dengan desain *multiple treatment* dan didukung dengan model pengukuran berulang (*repeated measure*), yang diadaptasi dari desain *Repeated measured design*. SSR dengan desain ini merupakan salah satu bentuk penelitian *within group design* Cresswell (Mamahit, 2013:58). Bentuk pelaksanaan eksperimen ini adalah eksperimen dengan menggunakan kelompok yang telah ada tanpa perlu melakukan proses random maupun kelompok kontrol. Dengan demikian kelompok eksperimen menjadi kelompok kontrol bagi dirinya sendiri. Pemilihan metode penelitian eksperimen ini didasarkan pada alasan bahwa metode ini menguji secara langsung pengaruh suatu variable terhadap variabel lain (Sukmadinata, 2011: 194).

Single Subject Design yang digunakan adalah desain A-B-C-B. Desain ini digunakan untuk meneliti efektivitas dua atau lebih intervensi (variabel dependen) terhadap pengembangandari desain A-B-A-B Barlow & Hersen (Mamahit, 2013:58). Kondisi C dalam

A-B-C-B, merupakan kondisi *withdrawal* atau *reversal*, yaitu kondisi menarik treatment atau metode yang digunakan dalam intervensi (kondisi B) namun tetap melakukan pengamatan atau pengukuran pada target perilaku. Desain ini dipilih oleh peneliti dikarenakan desain *multiple treatment* menunjukkan adanya control terhadap variable bebas yang lebih kuat Barlow & Hersen (Mamahit, 2013: 58). Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan *cinema education* terhadap pelatihan keterampilan pengambilan keputusan karir, maka desain *multiple treatment* merupakan desain yang paling representative untuk penelitian ini, karena memiliki validitas internal yang lebih baik dari desain yang lain. Dasar pertimbangan penggunaan rancangan design ini adalah: (1) rancangan ini merupakan design yang cocok dan dapat diaplikasikan dalam penelitian ini, yaitu mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan karir; (2) rancangan ini merupakan design yang tepat untuk menguji hipotesis; dan (3) design ini dapat memberikan pengendalian yang memadai sehingga variable terikat dapat dinilai.

Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan film yang dianggap dapat meningkatkan pengambilan keputusan karir. Dengan demikian rancangan desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil skala subjek yang diberikan oleh peneliti, maka terdapat kedelapan subjek yang kebingungan akan bakat minat, ragu-raguterhadap keputusan yang dipilih, peserta didik mengikuti ajakan teman, dan berbedanya dukungan orang tua dalam mengambil keputusan.

Pengamatan dalam kemampuan pengambilan keputusan dengan model LENA (*logic, empirical, normatif*, dan afeksi). Pertama,

pada tahap menentukan tujuan, subjek belum dapat merumuskan tujuan dengan jelas dan ragu menetapkan tujuan. Perlunya peneguhan dari pihak luar untuk meyakinkan tujuan yang dibuatnya benar. Kedua, tahap mengumpulkan informasi, mayoritas subjek bingung mengidentifikasi informasi. Subjek cenderung mencari informasi pada teman, acuh pada pentingnya informasi, bingung untuk mencari informasi yang tepat, informasi apa yang dibutuhkan, sehingga belum selaras dengan tujuan yang diutarakan. Hal itu sesuai dengan pendapat Gladding (2012:417) kesulitan pengambilan keputusan karir berhubungan dengan tiga faktor yang ada baik sebelum maupun selama proses pengambilan keputusan. Faktor-faktor tersebut adalah: (a) kurangnya kesiapan; (b) kurangnya informasi, dan (c) informasi yang tidakkonsisten.

Ke tiga, pada tahap menyusun pilihan, subjek kurang percaya diri dan dukungan yang berbeda dengan orang tua. Pembuatan pilihan subjek kurang relevan atau belum disesuaikan dengan tujuan. Subjek belum mampu mengaitkan antara informasi, norma dan *belief* ke dalam pembuatan pilihan. Subjek menyusun pilihan hanya didasarkan pada keyakinan diri sendiri dan cenderung menguntungkan untuk dirinya. Peserta didik membuat pilihan tanpa mempertimbangkan bakat dan minat yang dimiliki. Sehingga peserta didik cenderung kurang mampu melaksanakan tugas dan tanggungjawab yang dibebankan. Menurut Flores, dkk (Ardiyanti,2015:3) pengambilan keputusan karir adalah keyakinan individu bahwa ia mampu melakukan tugas-tugas terkait dengan membuat keputusan karir.

Keempat, pada tahap mengidentifikasi dan mengevaluasi kemungkinan serta konsekuensi, subjek kesulitan dalam mengenali kemungkinan dan konsekuensi. Kelima, pada tahap membuat keputusan, dampak dari kesulitan mengidentifikasi informasi, menyusun pilihan, dan bingung dalam menganalisa kemungkinan, berpengaruh

pada tahap terakhir yaitu memutuskan sesuatu pada pembuatan keputusan. Menurut Tiedeman dan O'Hara (Sharf, 2006 :117) membayangkan dalam membuat keputusan menjadi empat proses, yakni eksplorasi, kristalisasi, pemilihan, dan klarifikasi.

Selama pemberian intervensi, peneliti membaginya kedalam dua tahap diantaranya dengan menggunakan *cinema education*/ menonton film dan tanpa film yang digantikan dengan pemberian layanan penguasaan konten namun tetap dalam pengukuran. Intervensi dilakukan dalam 10 sesi yang menggambarkan 6 menggunakan *cinema education* selama 90 menit dan 2 tanpa menonton film selama 80 menit.

Tahapan yang dilakukan seelama intervensi adalah : 1) *Introduction* (pengantar), subjek akan mendapatkan gambaran karakteristik, dan tujuan dari kegiatan yang dilakukan; 2) *watch* (nonton), subjek melihat film dengan sesekali diberhentikan yang mengandung unsur keterampilan keputusan karir dan menunjukkan aspek-aspek yang berkaitan; 3) *Discussion* (diskusi), setelah menonton subjek diajak untuk mendiskusikan tokoh dan apa yang terjadi dalam film itu khususnya berkaitan dengan tujuan; 4) *Reflection* (refleksi), tahap ini peneliti melakukan empat proses yaitu *ground* (menjawab pertanyaan) yang terdapat pada panduan refleksi untuk mengungkapkan kesan dan pemahaman mendasar yang diperoleh oleh subjek, *understand* (mengurai pemahaman) subjek diajak untuk mengurai pemahaman yang diperoleh dalam konteks yang lebih luas melalui perbandingan pada pengalaman yang serupa dalam kehidupan nyata, *revised* (merancang langkah) subjek merancang langkah berdasarkan pengalaman belajarnya yang menginspirasi dan menggugah pribadi subjek yang mengadaptasi strategi pengambilan keputusan yang telah mereka pelajari melalui refleksi film ke dalam dunia nyata mereka, *use* (penerapan) merupakan

tahap akhir peneliti ingin mengetahui bagaimana rancangan atau tindakan yang akan dilakukan subjek. Menurut Packer (Mamahit, 2013:14) Metode *cinema education* merupakan metode dimana menggunakan film sebagai sarana pembelajaran peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar.

Berdasarkan paparan analisis data bab IV, subjek mengalami peningkatan dari sesi ke sesi. Beberapa subjek tidak langsung mengalami perubahan saat intervensi diberikan. Hal ini menunjukkan adanya latensi yang dialami beberapa subjek. Subjek membutuhkan waktu penyesuaian dengan *cinema education* dan tanpa film dalam intervensi. Secara keseluruhan, kemampuan ke delapan subjek meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor dari fase *baseline* sampai ke intervensi dengan *cinema education* dan tanpa film. Perubahan *level* terjadi antar kondisi menunjukkan peningkatan yang diikuti dengan *trend* yang bergerak naik. Peningkatan *level* dari fase *baseline* sampai dengan fase intervensi *cinema education* dan fase intervensi tanpa film menunjukkan perubahan positif. Perubahan *level* dan *trend* diikuti dengan skor subjek yang diperoleh dari skala keterampilan pengambilan keputusan karir yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Terdapat perubahan *mean* hal ini menunjukkan adanya perbedaan kondisi subjek sebelum dan sesudah intervensi. Dengan paparan data tersebut menunjukkan perubahan yang cukup signifikan pada kondisi subjek, dapat diinterpretasikan bahwa metode *cinema education* efektif dalam melatih keterampilan pengambilan keputusan karir.

Dampak metode *cinema education*

Pada tahap intervensi dengan menggunakan metode *cinema education*, kondisi subjek cenderung meningkat. Kondisi ini memperlihatkan bahwa dampak penggunaan film mampu memunculkan kemampuan individu di berbagai tahapan

dalam proses pengambilan keputusan pribadi. Pada fase intervensi tanpa film, menunjukkan adanya penurunan di beberapa subjek, cenderung stabil, dan tetap ada peningkatan.

Keadaan ini memperlihatkan bahwa dampak intervensi masih dapat dirasakan bahkan memberikan efek peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa film dapat memberikan pengaruh pada pengalaman pembelajaran subjek. Menurut Arsyad (2013:50) keuntungan film dan video, yaitu: 1) dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; 2) dapat meningkatkan, mendorong motivasi, dan menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya; 3) mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas; 4) dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat langsung seperti perilaku binatang buas; 5) dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan; dan 6) kemapuan dan teknik pengambilan gambar frame, demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Beberapa subjek terkesan dan terinspirasi dengan tokoh dan proses kehidupan yang diceritakan dalam film. Sebagai contoh, subjek DS terinspirasi pada tokoh ittipat yang berjuang tanpa putus asa dan banyak ide kreatifitasnya untuk mencapai tujuan menjadi pengusaha sukses. DS merefleksikan pada dirinya yang ragu dan bimbang akan membuat pilihan dan mengidentifikasi kemungkinan pilihan tersebut belajar melihat dari ittipat. Subjek lain yaitu PR memutuskan untuk bisa memilih karir yang

sesuai dengan dirinya tanpa harus mengharapakan saran orang tua nya.

Melalui pengalaman yang diperoleh melalui film, subjek mendapatkan ide untuk merumuskan tujuan yang jelas berdasarkan informasi yang tepat sehingga mampu membuat keputusan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tepat dari berbagai pilihan yang disusun.

Implikasi penelitian

Pengambilan keputusan peserta didik diusia remaja meningkat, disertai dengan pilihan-pilihan yang beragam, khususnya pada pengambilan keterampilan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan dirinya dan keputusan yang berdampak jangka panjang. Perubahan khususnya di aspek sosial-kognitif dan emosional yang hadapkan dengan banyak kebingungan diperhadapkan situasi-situasi harus mengambil keputusan. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan bantuan dalam menguasai keterampilan pengambilan keputusan karir.

Layanan bimbingan dan konseling merupakan layanan pengembangan kemampuan dan perilaku yang berorientasi pada masa depan. Segala potensi peserta didik harus dikembangkan dalam segi kognitif, sosial, dan emosional. Konselor sebagai salah satu sumber belajar siswa dalam pendidikan formal diharapkan menjadi pendukung utama dalam mengembangkan peserta didik. Konselor diharapkan memiliki kemampuan dalam memberikan layanan prefentif kepada peseta didik. Konselor terampil dan menguasai, serta mengaplikasikan metode. Keterampilan pengambilan keputusan yang dilatihkan pada peserta didik dengan tepat akan menjadi keterampilan hidup yang dapat membawa peserta didik pada pencapaian keberhasilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka

dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan menggunakan *cinema education* dapat melatih keterampilan pengambilan keputusan karir pada peserta didik di kelas X SMK AL-Ishlah Palangka Raya. Dimana hasil grafik kelompok terdapat 2 subjek belum langsung mengalami perubahan. Adanya latensi atau membutuhkan waktu penyesuaian pada pemberian intervensi dengan metode *cinema education*. Terdapat 8 subjek subjek mengalami perubahan mean yang cukup tinggi kenaikan perlahan namun pasti dari fase *baseline* ke fase intervensi dengan metode *cinema education* tahap pertama. Pada tahap fase intervensi dengan metode *cinema education* tahap pertama ke fase intervensi tanpa film terdapat 4 subjek yang mengalami peningkatan mean yang cukup tajam, 1 subjek mengalami peningkatan secara perlahan, dan 3 subjek berada pada level yang sama dengan kategori sedang/stabil. Keseluruhan subjek mengalami peningkatan mean dari fase intervensi tanpa film ke fase intervensi dengan metode *cinema education* tahap kedua. Hal ini menunjukkan bahwa metode *cinema education* efektif dalam proses pengambilan keputusan karir

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, D. 2015. *Pelatihan "PLANS" untuk Meningkatkan Efikasi Diri dalam Pengambilan Keputusan Karir*. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada hal 3 GADJAH MADA JOURNAL OF PROFESSIONAL PSYCHOLOGY VOLUME 1, NO. 1, APRIL 2015: 1 – 17 ISSN: 2407-7801 E-JURNAL GAMA JPP 1.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azwar. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Dimiyanti, J. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana
- Gladding, T. S. 2012. *Konseling Profesi Yang Menyeluruh Edisi Keenam*. Jakarta: Pt Indeks.
- Hambali & Jaenudin. 2013. *Psikologi Kepribadian Lanjutan*. Bandung: Pustaka Setia
- Indah, L. 2015. *Pengembangan Layanan Informasi Teknik Symbolic Model Dalam Membantu Mengembangkan Kemandirian Belajarnak Usia Sekolah Dasar*. Dipublikasikan oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 1 No. 1 Tahun 2015 ISSN 2460-1187
- Karyanti. 2014. *Keefektifan Pelatihan Keterampilan Asertif untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Korban Bullying di SMA*. Malang: tidak diterbitkan. Kemendikbud (2014). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Bimbingan dan Konseling SMP/MTS. Modul.
- Mahtika, H. 2007. *Pengambilan Keputusan Strategi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Mamahit, C. H. 2013. *Keefektifan metode cinemaeducation based on true story (CBTS) pada pelatihan keterampilan pengambilan keputusan pribadi siswa SMA*. Universitas Negeri Malang: Program Studi Bimbingan dan Konseling. Tesis tidak diterbitkan.
- Manrihu. 2009. *Pengantar Bimbingan dan Konseling Karier*. Jakarta: Bumi Aksara
- Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga.
- Saberan, Riduan. 2012. *Penggunaan Media Audio Visual dalam meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah kependidikan Lentera*. Hal: 20-36. (ISSN: 0216-7433)a
- Sangadji & Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian* Yogyakarta: Andi
- Santrock, J. W., (2003). *Adolesence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta (2013). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sharf, R.S, 2006. *Applying Career Development Theory To counseling*. Canada:Thomson Corporation
- Tohirin. 2013. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)* Edisi Revisi, Jakarta: Rajawali Pers
- Widyastuti, J. R., (2013). *Pengaruh Self Efficacy dan Dukungan Sosial Keluarga Terhadap Kemantapan pengambilan Keputusan Karir Siswa*. *Jurnal BK UNESA* | Vol 3, No 1.
- Yanuar, (2014). *Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang tahun Pelajaran 2014/2015*. ISSN 2406-8691 Volume 1 Nomor 1