



**HUBUNGAN ANTARA TINGKATAN *EXPERIENTIAL*
LEARNING DALAM *FIELD TRIP* DENGAN
KEMATANGAN KARIR SISWA KELAS X DI SMK
TEUKU UMAR SEMARANG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh
Yanuari Srianhuri
1301412115

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”, saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Progam Studi Bimbingan dan Konseling adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Desember 2016

Yang membuat pernyataan,

METERAI

TEMPEL

225CEADF469852441

6000

ENAM RIBURUPIAH

Yanuari Srienturi

NIM. 1301412115

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017” ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 15 Desember 2016

Panitia Ujian



Ketua
Dr. Sunigrowo Edy Mulyono, M.Si.
NIP. 19680704 200501 1 001

Sekretaris

Mulawarman, M.Pd. Ph.D.
NIP. 19771223 200501 1 001

Penguji Utama

Drs. Heru Mugiarto, M.Pd., Kons.
NIP. 19610602 198403 1 002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji/Pembimbing I

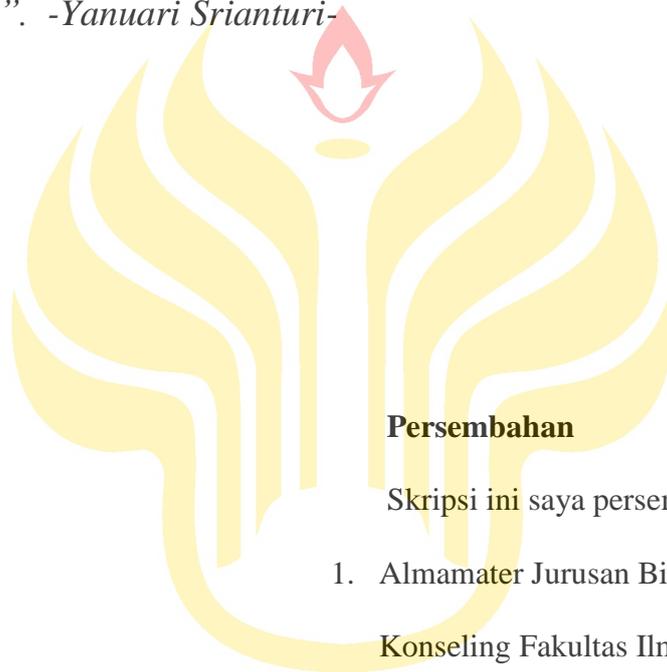
Penguji/Pembimbing II

Dr. Catharina Tri Anni, M.Pd.
NIP. 1961072419860320003

Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.
NIP. 19600605 199903 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Pengalaman adalah guru terbaik. Dengan belajar dan pengalamanlah sebagian orang bisa mengetahui siapa diri mereka sebenarnya dan melalui pengalaman menjadikan hidup lebih bermakna”. -Yanuari Srianturi-



Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Almamater Jurusan Bimbingan dan

Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Semarang.

2. Orang tua dan kakak saya yang selalu

memberikan dorongan semangat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Hubungan Antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017” dengan baik. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, perkenankan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan suka rela dan kesabarannya membantu dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, diantaranya :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang bertanggungjawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., Kons., Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ijin penelitian dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Catharina Tri Anni, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah sabar membimbing dan memberikan saran-saran kepada penulis dari sejak awal penyusunan skripsi sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
5. Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons., Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Heru Mugiarto, M.Pd. Kons., Dosen Penguji Utama yang berkenan menguji dan memberi masukan untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Pegawai Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bekal pengetahuan, motivasi, dan bantuannya selama mengikuti perkuliahan hingga selesai.
8. Dra. Sulasih, Kepala Sekolah SMK Teuku Umar Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Dra. Sri Rejeki, Guru Bimbingan dan Konseling SMK Teuku Umar Semarang yang telah banyak membantu selama pelaksanaan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas X SMK Teuku Umar Semarang yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
11. Ayah dan Ibu serta keluarga besar yang selalu memberikan doa, motivasi dan dorongan moral maupun materil sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
12. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2012 Shinta, Iis, Lulu, Ela, Monic, Faizah, Yenni, Jijah, Vyna, Virdha, Leni, Unik Prilintia, Resti, Saiful Adib serta teman-teman lainnya yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
13. Bapak ibu guru dan sahabat- sahabat dari SMA N 1 Semarang yang selalu memotivasi sebagai tempat untuk berdiskusi serta menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi dan studi selama proses perkuliahan.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya serta dapat menjadi sumber referensi terkait dengan perkembangan ilmu bimbingan dan konseling.

Semarang, Desember 2016

Peneliti

ABSTRAK

Yanuari Srianturi. 2016. Hubungan Antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing. Dr. Catharina Tri Anni, M.Pd. dan Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.

Kata kunci: Tingkatan *Experiential Learning*; *Field Trip* ; Kematangan Karir.

Kematangan karir sangat dibutuhkan oleh remaja agar mampu memilih dan mempersiapkan diri memasuki dunia karir sesuai dengan bakat minat diri. Metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mengembangkan kematangan karir, salah satunya yaitu *field trip* (kunjungan industri). Dalam metode *field trip* terdapat pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMK Teuku Umar Semarang yang berjumlah 194 dan sampel sejumlah 120 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*.

Pengumpulan data menggunakan skala psikologi kematangan karir dan angket tingkatan *experiential learning* dalam *field trip*. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan rumus *product moment* dan *alpha*. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase dan korelasi *product moment*. Berdasarkan analisis deskriptif persentase dan korelasi *product moment* menunjukkan bahwa (1) tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* siswa termasuk dalam kategori tinggi (2) kematangan karir siswa termasuk dalam kriteria tinggi, (3) terdapat hubungan signifikan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir pada siswa SMK Teuku Umar Semarang, diperoleh koefisien korelasi (r_{xy}) > r tabel ($0,540 > 0,176$) dengan signifikansi = 0,000. Perolehan koefisien korelasi sebesar 0,540 jika dikonversikan dengan tabel interpretasi besarnya (r) koefisien korelasi termasuk dalam kategori sedang.

Simpulan dari penelitian ini bahwa (1) tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* siswa dalam kategori tinggi, (2) tingkat kematangan karir siswa dalam kategori tinggi, (3) terdapat hubungan yang signifikan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa. Kesiapan guru bimbingan dan konseling dan guru mata pelajaran perlu disempurnakan dengan merumuskan berbagai macam aspek yang meliputi perencanaan kegiatan, pelaksanaannya dan menjalin kerjasama dengan guru mata pelajaran serta merancang materi pembelajarannya yang akan digunakan dalam *field trip*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Terdahulu	13
2.2 Konsep Kematangan Karir	20
2.2.1 Konsep Karir	20
2.2.1.1 Pengertian Karir	20
2.2.1.2 Pengertian Kematangan Karir	22
2.2.1.3 Faktor-Faktor Penentu Kematangan Karir	23
2.2.1.4 Indikator Kematangan Karir	25
2.2.1.5 Upaya Meningkatkan Kematangan Karir.....	28
2.3 <i>Field Trip</i>	30
2.3.1 Pengertian <i>Field Trip</i>	30
2.3.2 Prosedur Pelaksanaan <i>Field Trip</i>	32
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan <i>Field Trip</i>	33
2.4 Konsep Tingkatan <i>Experiential Learning</i>	35
2.4.1 Aspek <i>Experiential Learning</i>	39
2.4.2 Hal Yang Diperhatikan Dalam <i>Experiential Learning</i>	40
2.4.3 Hubungan Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i> Terhadap Kematangan Karir.....	41
2.5 Kerangka Berfikir.....	45
2.6 Hipotesis Penelitian.....	45
BAB 3 METODE PENELITIAN	47
3.1 Jenis Penelitian.....	47
3.2 Variabel Penelitian	48
3.2.1 Identifikasi Variabel.....	48
3.2.2 Hubungan Antar Variabel	49

3.2.3 Definisi Operasional Variabel.....	50
3.3 Populasi dan Sampel	52
3.3.1 Populasi Penelitian	52
3.3.2 Sampel Penelitian.....	53
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	53
3.4 Metode dan Alat Pengumpulan Data	55
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	55
3.4.2 Alat Pengumpulan Data	56
3.4.2.1 Skala Psikologis Kematangan Karir.....	56
3.4.2.2 Angket Tingkatan <i>Experiential Learning</i>	57
3.5 Prosedur Penyusunan Instrumen	62
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian	59
3.6.1 Uji Validitas Penelitian	63
3.6.2 Uji Reliabilitas Penelitian	64
3.7 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	66
3.7.1 Hasil Uji Validitas Angket Tingkatan <i>Experiential Learning</i>	67
3.7.2 Hasil Uji Validitas Skala Psikologis Kematangan Karir.....	67
3.7.3 Hasil Uji Reliabilitas Tingkatan <i>Experiential Learning</i>	68
3.7.4 Hasil Uji Reliabilitas Kematangan Karir	69
3.8 Teknik Analisis Data.....	69
3.8.1 Analisis Deskriptif Prosentase	70
3.8.2 Analisis Data Statistik	71
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Pelaksanaan Penelitian	73
4.2 Hasil Penelitian	75
4.2.1 Hasil Deskriptif Prosentase	75
4.2.1.1 Gambaran Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	76
4.2.1.2 Gambaran Per Indikator Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	77
4.2.1.3 Gambaran Tingkatan Kematangan Karir Siswa.....	80
4.2.1.4 Gambaran Tiap Indikator Tingkat Kematangan Karir Siswa	81
4.2.2 Hasil Analisis Statistik	83
4.2.2.1 Uji Normalitas Data	83
4.2.2.2 Uji Homogenitas Data	84
4.2.2.3 Uji Analisis Korelasi	85
4.3 Pembahasan.....	87
4.4 Keterbatasan Peneliti.....	106
BAB 5 PENUTUP.....	107
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tingkatan Kemampuan Dalam Proses <i>Experiential Learning</i>	36
3.1 Populasi Kelas X SMK Teuku Umar Semarang.....	52
3.2 Daftar Sampel Kelas X SMK Teuku Umar Semarang.....	54
3.3 Penggunaan Alat Pengumpulan Data.....	57
3.4 Kategori Jawaban dan Penskoran Skala Kematangan Karir dan Angket Tingkatan <i>Experiential Learning</i>	58
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tingkatan <i>Experiential Learning</i>	59
3.6 Kisi-Kisi Instrumen Skala Psikologis Kematangan Karir	60
3.7 Klasifikasi Reliabilitas Instrumen.....	65
3.8 Distribusi Butir Item Valid dan Tidak Valid Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	63
3.9 Distribusi Butir Item Valid dan Tidak Valid Kematangan Karir.....	67
3.10 Hasil Perhitungan Reliabilitas Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	68
3.11 Hasil Perhitungan Reliabilitas Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	69
3.12 Kategori Analisis Deskriptif Prosentase	70
3.13 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi.....	72
4.1 Distribusi Frekuensi Siswa Pada Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	76
4.2 Prosentase Indikator Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	78
4.3 Distribusi Frekuensi Siswa Terhadap Kematangan Karir.....	81
4.4 Tabel Terhadap Indikator Tingkat Kematangan Karir.....	82
4.5 Hasil Uji Normalitas Data.....	85
4.6 Hasil Uji Homogenitas Data	86
4.7 Koefisien Korelasi Antara Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i> dengan Kematangan Karir Siswa.....	87
4.9 Interpretasi Besarnya Koefisien Korelasi.....	88

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Hubungan Antar Variabel	49
3.2 Curve Nomogram Herry King	54
3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen	62



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip (Try Out)</i>	116
2. Kisi-Kisi Kematangan Karir (<i>Try Out</i>)	117
3. Instrument Angket Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip (Try Out)</i>	119
4. Insrumen Skala Kematangan Karir (<i>Try Out</i>).....	123
5. Hasil Uji Coba Validitas Angket Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip (Try Out)</i>	127
6. Hasil Uji Reliabilitas Angket <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip (Try Out)</i>	128
7. Hasil Uji Coba Validitas Skala Kematangan Karir.....	129
8. Hasil Uji Reliabilitas Skala Kematangan Karir	130
9. Kisi-Kisi Angket <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	131
10. Kisi-Kisi Skala Kematangan Karir	133
11. Instrument Angket Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i> Setelah <i>Tryout</i>	136
12. Instrument Kematangan Karir Setelah <i>Try Out</i>	138
13. Hasil Tabulasi <i>Tingkatan Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	143
14. Hasil Tabulasi Kematangan Karir.....	143
15. Prosentase Total Per Item Angket <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	145
16. Prosentase Total Per Item Skala Kematangan Karir.....	156
17. Prosentase Per Indikator Angket <i>Tingkatan Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i>	170
18. Prosentase Per Indikator Skala Kematangan Karir.....	171
19. Hasil Uji Normalitas Data Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i> dengan Kematangan Karir	172
20. Hasil Uji Homogenitas Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i> dengan Kematangan Karir	173
21. Hasil Uji Korelasi Antara Tingkatan <i>Experiential Learning</i> dalam <i>Field Trip</i> dengan Kematangan Karir	174
22. Sampel <i>Tryout</i> Kelas X SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2015/2016	175
23. Sampel Penelitian Kelas X SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.....	176
24. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	179
25. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	180
26. Kartu Bimbingan Skripsi	181
27. Dokumentasi Penelitian	182

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini disajikan: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, serta (5) sistematika penulisan skripsi.

1.1 Latar Belakang

Kematangan karir sangat dibutuhkan oleh remaja agar mampu memilih dan mempersiapkan diri memasuki dunia karir dengan baik. Kematangan karir dapat memberikan ketenangan bagi diri siswa untuk mengenal kesempatan-kesempatan baik yang ditemukannya di sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Super (dalam Winkel 2012: 631) bahwa indikasi kematangan perencanaan karir yaitu kemampuan untuk membuat rencana, kerelaan untuk memikul tanggung jawab, kesadaran faktor eksternal dan internal". Kematangan karir diartikan sebagai hasil dari apa yang telah dicapai individu, apakah dia mantap atau tidak dengan pilihan atau keputusan yang telah dipilihnya. Siswa yang kurang menguasai kompetensi keahliannya dan merasa kurang informasi akan apa yang ia butuhkan khususnya dalam bidang karir maka akan kesulitan dalam bersaing ketika terjun langsung mencari pekerjaan karena mereka belum berhasil dalam memantapkan diri dalam memilih suatu jabatan. Pencapaian kematangan karir dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kemampuan individu dalam menyerap informasi karir yang ada di sekitarnya melalui metode pembelajaran atau pengalaman-pengalaman baru yang diperoleh pada peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga formal dalam sistem pendidikan nasional merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk memiliki keterampilan dalam bidang tertentu. Secara khusus sekolah menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan siswa agar dapat bekerja dengan baik secara mandiri (wirausaha) ataupun berkarir dalam bidang pekerjaan yang ada di dunia kerja. Sebagai tenaga kerja yang memiliki kemampuan sesuai dengan bidang dan program keahlian, peran guru bimbingan dan konseling yaitu dapat melatih siswa agar mampu merencanakan karir dengan ulet dan gigih dalam berkompetisi serta bisa meningkatkan sikap profesionalisme dalam bidang yang diminati. Berdasarkan tugas perkembangan individu yang memiliki rentang usia 15-18 tahun menurut Super, dalam Winkel dan Hastuti (2006) remaja memiliki tugas perkembangan yang disebut *crystallization*, yaitu remaja memiliki tugas perkembangan untuk merumuskan gagasan tentang pekerjaan yang sesuai untuk dirinya.

Namun kondisi di lapangan belum sesuai dengan kondisi ideal bahwa siswa SMK masih dihadapkan pada permasalahan yang dapat menghambat pemilihan keputusan karirnya secara tepat dan sesuai dengan yang diharapkan. Adanya keresahan dan hambatan yang dialami siswa dalam mempersiapkan perencanaan karir, hal tersebut tampak dalam berbagai permasalahan seperti permasalahan pemilihan jenis studi lanjutan, strategi pemilihan rencana pekerjaan, kurangnya informasi karir dan ketidaksiapan para lulusan siswa SMK dalam memasuki pendidikan lanjutan atau dunia kerja.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru BK dan siswa di SMK Teuku Umar diperoleh informasi bahwa lebih dari 50% siswa belum mempunyai pola pikir perencanaan karir dengan matang. Siswa masih bingung dalam merencanakan karir sehingga perlu banyak bekal untuk mengembangkan potensi diri dan bakat serta minat dalam memasuki lapangan kerja. Kurang terbuka dan termotivasinya para peserta didik dalam mengenal informasi karir menjadikan mereka bimbang dalam merencanakan dan memutuskan sebuah pekerjaan apa yang akan di tekuni. Tidak hanya itu, guru BK juga menjelaskan bahwa etos kerja dan semangat profesionalitas yang dimiliki siswa SMK tersebut masih perlu ditingkatkan dan kurang memenuhi standar kompetensi kerja nasional.

Siswa-siswa yang akan turun ke dunia kerja, biasanya mereka mendapat permasalahan pekerjaan apa yang akan diambil, lowongan kerja yang belum begitu dipahami berdasarkan jurusan bidang studinya seperti jurusan akutansi, pemasaran, rekayasa perang lunak, teknik kendaraan ringan dan administrasi perkantoran atau bagaimana menentukan karir yang terbaik untuk masa depan mereka. Untuk anak yang baru lulus dan langsung bekerja mereka akan langsung berpikir manakah pekerjaan yang ternyaman dengan penghasilan yang tertinggi tanpa memikirkan karir yang sesuai dengan kemampuan dirinya di masa yang akan datang. Disitulah tugas guru BK untuk membantu siswanya agar memahami dirinya sendiri sekaligus memberikan bantuan agar siswa-siswanya dapat menempuh karir yang sesuai bakat dan minat agar mencapai hasil yang terbaik dan optimal.

Peneliti menemukan fenomena tersebut terjadi di SMK Teuku Umar Semarang. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program - program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis lapangan pekerjaan. Peneliti menemukan informasi bahwa di SMK Teuku Umar Semarang memiliki banyak program keahlian. Program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Salah satu jenis bidang bimbingan dalam bimbingan dan konseling adalah layanan bimbingan karir yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengenal dan mengembangkan potensi karir yang dimilikinya serta menciptakan kemandirian dalam memilih karir.

Terdapat metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah dalam mengembangkan kematangan karir siswa. Salah satu langkah pelaksanaan bimbingan karir yang dilakukan oleh guru BK di SMK Teuku Umar adalah dengan menerapkan metode *field trip* (kunjungan industri). *Field trip* adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu, seperti meninjau pabrik sepatu, bengkel mobil, toserba, dan sebagainya (Asmani 2010: 150). Artinya dengan meninjau ke beberapa objek *field trip* seperti pabrik sepatu, mobil, toserba akan mampu membantu siswa agar semakin matang dalam menentukan perencanaan karir serta dapat membuat keputusan karir secara profesional dan bertanggung jawab terhadap hidup dan pekerjaannya.

Kegiatan ini penting diterapkan di sekolah karena dalam *field trip* siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran (*experiential learning*) yang akan

memacu semangat siswa hingga mencapai nilai yang sempurna dengan kemampuan sendiri dimana murid mengalami apa yang mereka pelajari. Bentuk dari kegiatan *experiential learning* selama *field trip* yaitu mengobservasi manajemen kerja pabrik serta mengamati proses produksi perusahaan sesuai dengan bidang produksi perusahaan yang dikunjungi dan mengetahui fungsi, visi dan misi dari organisasi yang ada pada pabrik atau perusahaan. Siswa berlatih mengikuti sosialisasi yang baik dengan lingkungan sekitar seperti pegawai perusahaan atau petugas yang berwenang pada objek yang dikunjungi.

Dengan berlatih mengenali lingkungan secara langsung menjadikan siswa mampu membuka cakrawala berpikirnya. Peserta didik dapat mengambil pelajaran positif dan pengalaman mengenai bagaimana cara membentuk sikap dan tingkah laku (*attitude*) serta kedisiplinan kerja di lapangan suatu saat nanti, sebagai contoh ketika siswa sudah memiliki pengalaman belajar di lapangan secara nyata seperti di bengkel atau pabrik alat elektronik maka ketika siswa akan memilih bekerja sebagai seorang mekanik atau *programmer* yang berkualitas siswa tersebut sudah memiliki bekal dari pengalaman pembelajaran yang didapatkannya selama kegiatan *field trip* mereka belajar mengenali lingkungan yang berkaitan dengan keterampilannya dan memiliki kedisiplinan kerja yang baik.

Ketika mengikuti *field trip* siswa memperoleh pengalaman pembelajaran (*experiential learning*) dengan dibekali dan dilatih berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan apa, mengapa dan bagaimana merencanakan masa depan yang matang berdasarkan pengalaman masing-masing. Apabila siswa tidak diperkenalkan secara dini melalui pelatihan-pelatihan dan pengamatan dalam

pembelajaran *experiential learning* ketika mengikuti *field trip* maka motivasi belajar siswa akan sulit ditingkatkan terutama motivasi dan kemauan dalam mempersiapkan karir kedepannya karena siswa menjadi kurang aktif. Oleh karena itu dengan memperoleh pengalaman selama mengikuti *field trip* siswa dapat membangun pengetahuan-pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman-pengalaman yang telah dialami siswa mempunyai peranan penting dalam pembentukan pengetahuan kognitif dalam pikiran siswa.

Dalam rangka menjalin kerjasama antara pihak sekolah SMK dengan pihak instansi atau pihak perusahaan maka dari itu guru BK di SMK Teuku Umar mengadakan kegiatan kunjungan industri. Dengan memperoleh *experiential learning* ketika mengikuti kegiatan *field trip* (kunjungan industri) di berbagai macam bidang industri perusahaan maupun instansi diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mengenal keadaan menjadi seorang pekerja di suatu pabrik serta dapat menambah wawasan yang lebih luas mengenai informasi perusahaan yang dikunjungi serta mempersiapkan peserta didik terjun ke dunia industri atau dunia kerja untuk mempersiapkan diri dalam memasuki era pasar bebas yang sudah semakin dekat khususnya untuk sumber daya manusia (SDM) yang unggul.

Adapun rancangan model pendidikan yang diselenggarakan dalam kebijakan pendidikan di SMK Teuku Umar Semarang yaitu bagi siswa kelas X pada akhir semester genap wajib mengikuti kegiatan *field trip* (kunjungan industri) di bidang industri seprofesi sebanyak enam lokasi obyek industri yang disebut dengan program *field trip*. Dalam hal ini bentuk kegiatan *field trip* yang diselenggarakan di SMK Teuku Umar yaitu pada kunjungan pertama di Museum

Ronggowarsito, kunjungan kedua di Suara Merdeka, kunjungan ketiga di PT. Coca Cola, kunjungan keempat di PT. Nissin Biscuit Indonesia, kunjungan kelima di Pabrik Cimory (peternakan susu sapi), kunjungan terakhir di PT. Sidomuncul diikuti oleh seluruh siswa kelas X dan dua guru pendamping.

Tindak lanjut setelah kegiatan *experiential learning* dalam *field trip* tersebut yaitu siswa diminta membuat laporan baik lisan maupun tertulis mengenai inti dari permasalahan yang telah dipelajari ketika mengikuti kegiatan kunjungan industri. Hal ini sepaham dengan pendapat Abdul Hamid (2015:215) , bahwa pada akhir karyawisata atau *field trip* siswa diminta membuat laporan baik lisan maupun tertulis mengenai inti masalah yang telah dipelajari pada waktu karyawisata. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa peserta didik SMK yang sudah mengikuti *field trip* banyak yang mengungkapkan bahwa dengan mengikuti *field trip* siswa lebih nyaman dan senang dalam belajar karena mereka mengamati langsung pembelajaran di lapangan berbeda dengan pembelajaran yang berlangsung di kelas seperti biasanya.

Melalui pembelajaran *experiential learning* selama mengikuti *field trip* siswa diharapkan dapat mengambil pengalaman dan pelajaran yang sangat berharga supaya dapat diimplementasikan ketika memasuki dunia pekerjaan nanti. Pengetahuan yang tercipta dari pembelajaran pengalaman yang diperoleh siswa merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. Dalam tingkatan *experiential learning* siswa diajarkan untuk berfikir secara konkrit hingga berfikir secara abstrak. Dengan mengalami materi belajar secara langsung, siswa dapat membangun makna serta kesan dalam memori atau

ingatannya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Majid, 2015: 99) bahwa hal yang perlu diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu. Jadi dengan *experiential learning* dapat mendorong siswa dalam aktivitasnya secara langsung untuk berfikir lebih banyak dan bermakna terutama berfikir secara abstrak atau penalaran.

Menurut pernyataan dari seluruh siswa SMK yang sudah mengikuti *field trip* banyak yang mengungkapkan bahwa mereka lebih termotivasi ketika mendapatkan *experiential learning* ketika mengikuti kegiatan *field trip* sehingga mereka lebih aktif dalam belajar karena mereka mengamati langsung kondisi di lapangan. Siswa juga menyadari bahwa masih minimnya akan pengalaman karir yang ia miliki hingga saat ini. Melalui *experiential learning* dapat memberi kesempatan siswa untuk tanya jawab dan konsolidasi ide serta keterampilan melalui *feed back*, refleksi.

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan sesuai dengan fenomena maka peneliti perlu mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai “Hubungan antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X di SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”. Motivasi dari penelitian ini sebagai guru BK yaitu untuk mengungkapkan gambaran tingkat kematangan karir siswa kelas X dan gambaran tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* serta ingin mengetahui adakah hubungan antara tingkatan *experiential learning* siswa dalam mengikuti *field trip*

(kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran tingkatan *experiential learning* siswa dalam *field trip* (kunjungan industri) pada siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang?
2. Bagaimana gambaran tingkat kematangan karir pada siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang?
3. Adakah hubungan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran tingkatan *experiential learning* siswa dalam *field trip* (kunjungan industri) pada siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang.
2. Untuk mengetahui gambaran kematangan karir pada siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang.
3. Untuk mengetahui hubungan antara tingkatan *experiential learning* siswa dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang?

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak meliputi :

1.4.1 Manfaat Praktis.

1) Bagi Guru Bimbingan Konseling

Sebagai kontribusi supaya guru BK dapat meningkatkan perannya untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan bakat dan minat serta merencanakan kematangan karirnya dengan optimal melalui tingkatan *experiential learning* dalam *field trip*.

2) Bagi Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran dapat memahami dan menerapkan pelaksanaan kegiatan *experiential learning* dalam *field trip* secara efektif dengan menjalin kerjasama bersama guru BK dan wali kelas.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini sebagai bahan kajian dan menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang bimbingan dan konseling berupa skripsi yang menganalisis dan menjelaskan mengenai aspek kematangan karir yang ditinjau berdasarkan hubungan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh akan skripsi ini, maka perlu disusun sistematika skripsi. Skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

1.6.1 Bagian Awal Skripsi

Bagian ini berisi tentang halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar bagan, daftar tabel dan daftar lampiran.

1.6.2 Bagian Inti Skripsi

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi tentang gambaran secara global akan seluruh isi skripsi yang meliputi latar belakang permasalahan, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan garis besar penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini terdiri atas kajian pustaka dan kajian teoritis yang melandasi judul skripsi ini dan akan membahas tentang penelitian terdahulu, kematangan karir, *field trip*, konsep tingkatan *experiential learning*, kontribusi tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa dan hipotesis penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi: jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode dan alat pengumpul data, validitas dan reliabilitas instrumen, uji coba instrumen, dan metode analisis data penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

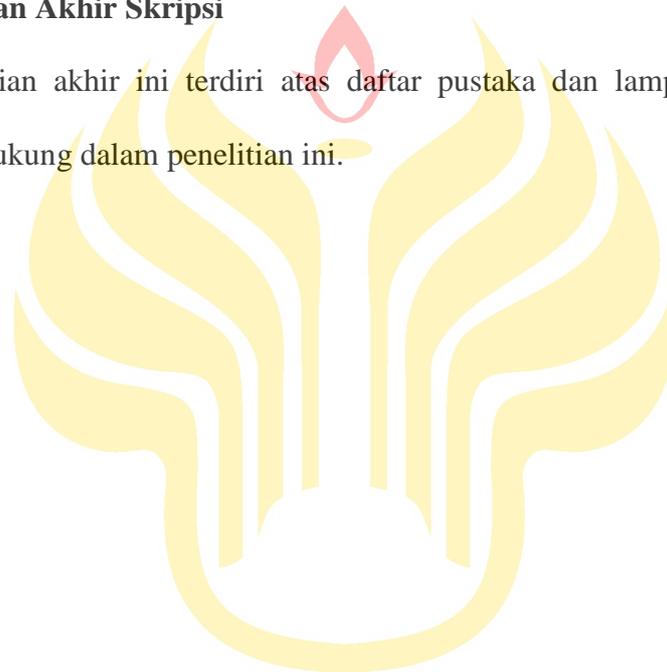
Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang meliputi: gambaran umum sekolah, deskripsi hasil, dan pembahasan penelitian.

BAB V Penutup

Bab ini penulis memberikan simpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang diberikan oleh peneliti terhadap hasil penelitian.

1.6.3 Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung dalam penelitian ini.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ilmiah membutuhkan suatu landasan teori yang kuat. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan dengan baik, khususnya pada permasalahan yang akan diungkap. Teori-teori yang diungkap akan menunjukkan alur berfikir dari proses penelitian yang dilakukan.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penulisan kajian pustaka dimaksudkan untuk menjelaskan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Berbagai penelitian yang berkaitan dengan tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) telah dilakukan oleh berbagai pihak. Sebelum melakukan penelitian mengenai hubungan tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa, peneliti mencari referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel yang ingin diteliti agar peneliti mendapat gambaran hubungan penelitian-penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan Dani Sahuleka berupa jurnal nasional berjudul “Keefektifan Metode *Field Trip* dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bogares Kidul 02 Kabupaten Tegal”. Penelitian

ini dilakukan pada tahun 2013 yang menunjukkan bahwa hasil penilaian keterampilan menulis deskripsi pada siswa dalam kelas yang menerapkan metode *field trip* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas yang menerapkan metode konvensional. Aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran menulis deskripsi mengalami peningkatan setelah diterapkan metode *field trip*. Ini membuktikan bahwa *field trip* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini berkaitan erat dengan tema penelitian yang akan diteliti oleh peneliti bahwa dengan menerapkan *experiential learning* ketika *field trip* ini dapat mengajak siswa menjadi lebih aktif dalam proses menggali informasi serta wawasan khususnya dalam bidang karir seperti contohnya melatih siswa untuk aktif bertanya dan menggali informasi mengenai manajemen ataupun prosedur kinerja di kawasan industri yang akan mereka kunjungi sehingga siswa dapat mencapai kematangan karirnya sesuai dengan bidang keahliannya. Dengan aktif melakukan kunjungan industri siswa akan lebih tertarik untuk memahami bagaimana prosedur kinerja, fungsi dan kondisi di perusahaan atau pabrik melalui pengamatan secara langsung dengan begitu siswa dapat mengeksplorasi dunia karir dengan baik berdasarkan *passion*, minat dan bakatnya. Untuk mencapai kematangan karir siswa dituntut untuk mengenal lebih mendalam mengenai aspek dunia kerja yang ada di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu dengan hasil penelitian terdahulu ini, peneliti bermaksud untuk mencari tahu bagaimana hubungan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Zysman Neiman dan Cesar Ades pada tahun 2014 dari Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) berupa jurnal internasional yang berjudul *Contact with nature: effects of field trips on pro-environmental knowledge, intentions and attitudes*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi dan mengetahui pengaruh dari *field trip* yang dilaksanakan di sebuah taman alam di negara San Paulo, Brazil terhadap perkembangan pengetahuan, sikap dan niat dari seseorang. Dalam studi ini diketahui hasil secara keseluruhan menunjukkan bahwa *field trip* atau praktek kunjungan lapangan memiliki efek yang signifikan langsung pada pengetahuan diri dievaluasi tentang kesadaran akan lingkungan. Kegiatan ini memfasilitasi siswa untuk berinteraksi, memahami, dan menghargai kebutuhan untuk konservasi; meningkatnya kesadaran lingkungan sekitar dan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dalam mengambil tindakan/keputusan. Ini membuktikan bahwa terdapat kaitan yang erat dengan tema penelitian yang akan diteliti oleh peneliti bahwa *experiential learning* dalam *field trip* dapat membuat siswa menjadi lebih sadar akan informasi pada lingkungan sekitar dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pengambilan tindakan/keputusan karir.

Penelitian ini berkaitan dengan tema penelitian peneliti bahwa dengan adanya *field trip* atau kunjungan industri siswa diajarkan untuk memahami dan berinteraksi langsung dengan lingkungan pabrik atau perusahaan. Siswa dapat mengembangkan bakat dan minatnya sehingga dapat merencanakan karirnya dengan matang dan optimal. Sebagai contoh siswa berkunjung disebuah

perusahaan atau pabrik bertemu dengan seorang manager atau pegawai mereka akan menjadi lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dunia karir dengan lingkungan sekitarnya. Hal inilah yang sangat diperlukan ketika seseorang akan merencanakan dan membuat keputusan sebuah karir. Proses belajar ini akan membawa siswa dalam semangat perencanaan karir yang lebih matang.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Marc Behrendt dan Teresa Franklin dari Ohio University berupa *international journal* yang berjudul “*A Review of Research on School Field Trips and Their Value in Education*”. Dilaksanakan pada Januari 2014. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meneliti pentingnya *field trip* (kunjungan industri) sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan minat siswa, ilmu pengetahuan serta motivasi siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan menerapkan kunjungan lapangan mampu memberikan kesempatan peserta didik untuk memotivasi diri sendiri, memperkaya pengalaman dengan menganalisis langsung kehidupan sekitarnya dan memberikan gambaran strategi dalam pembelajaran karena peserta didik diajarkan untuk mengeksplorasi di lingkungan lapangan pada objek industri yang akan dikunjungi. Kontribusi yang diperoleh peneliti yaitu dengan diterapkan metode *field trip* ini dapat memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman langsung dari obyek yang dilihatnya. Dalam hal ini berkaitan dengan tema penelitian peneliti bahwa *field trip* yang akan peneliti teliti mampu mampu memberikan pelajaran untuk peserta didik dalam menganalisis langsung bagaimana gambaran dunia pekerjaan. Siswa diajarkan mengenai bagaimana dan seperti apa jenis pekerjaan yang baik. Ketika peserta didik sudah memantapkan diri terhadap keputusan karirnya maka ia sudah

siap terjun ke dalam lapangan pekerjaan dengan matang dan bertanggung jawab. Oleh karena itu dengan hasil penelitian terdahulu ini, peneliti bermaksud untuk mencari tahu bagaimana hubungan antara *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Azhar Fauzi dan Zairi Ismael Rizman dari Universiti Teknologi MARA (Terengganu) pada Vol 6 No 4 July 2015 berupa *international journal of social sciences publishing* di Rome-Italy yang berjudul “*Field Trip Education Approach Beyond Classroom : Microwave Course Case*”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi persepsi bagi para siswa SMK dengan jurusan teknik elektro yang telah mengikuti perjalanan kunjungan industri (*field trip*) di Satelit Bumi Baserah. Hasil dari penelitian ini yakni responden menyatakan bahwa *field trip* (kunjungan industri) benar-benar efektif bermanfaat bagi peserta didik karena dapat membantu dalam pembelajaran yang efektif, meningkatkan minat belajar dan mentransfer pengalaman lapangan perjalanan ke pengalaman belajar yang bermakna sehingga akan meningkatkan kepemimpinan, rasa percaya diri dan memperluas aspek pengetahuan yang lebih berkualitas. Hal ini erat kaitannya dengan tema penelitian yang akan diteliti oleh peneliti bahwa dengan diterapkan *experiential learning* dalam *field trip* ini dapat meningkatkan pemahaman rasa percaya diri sendiri yang sangat diperlukan peserta didik ketika akan merencanakan karir dengan matang. Dengan mentransfer pengalaman lapangan perjalanan ke pengalaman belajar yang bermakna siswa menjadi lebih mudah dalam mengenal jenis-jenis lapangan pekerjaan seperti berlatih bagaimana cara mengemas produk, memasarkan sebuah

produk dan hal penting lainnya sehingga untuk mencapai kematangan karir siswa lebih mantap dalam memutuskan kelompok pekerjaan seperti apa yang lebih mereka minati.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Laelatul Anisah berupa jurnal bimbingan konseling pada Vol 1 No 1 tahun 2015 yang berjudul “*Model Layanan Informasi Karir dengan Teknik Field Trip untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa SMK di Kabupaten Demak*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model layanan informasi dengan teknik *field trip* efektif untuk meningkatkan perencanaan karir pada semua aspek, yaitu: (1) Pengetahuan dan pemahaman diri sendiri, (2) Pengetahuan dan pemahaman dunia kerja, dan (3) Penalaran yang realistis akan hubungan pengetahuan dan pemahaman diri sendiri dengan pengetahuan dan pemahaman dunia kerja. Penelitian ini sangat berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti bahwa dengan diterapkannya *field trip* ini secara efektif siswa belajar bagaimana strategi ketika merencanakan karir dengan tepat. Sebagai contoh untuk mencapai kematangan karir siswa perlu merencanakan bagaimana langkah pengambilan keputusan, bagaimana tata cara pencarian pekerjaan dan bagaimana prosedur penerimaan penawaran kerja. Sebelum merencanakan karir dengan matang sebaiknya peserta didik memahami dan mempersiapkan akan hal-hal penting tersebut.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Yosi Bayu Mutaqin yang berupa jurnal nasional yang berjudul “*Penerapan Model “Experiential Learning” Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Muhammadiyah Gamping*”. Penelitian dilaksanakan pada januari 2015 di

Yogyakarta yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa melalui model *Experiential Learning* pada siswa kelas X Tata Busana SMK. Penelitian terdapat kaitannya dengan penelitian yang akan peneliti teliti karena hasil penelitian menunjukkan bahwa model *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa kelas X Tata Busana SMK. Oleh karena itu dengan mendapatkan *experiential learning* siswa mampu meningkatkan perencanaan karirnya dengan baik dan maksimal.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Laddawan Kaewkitipong, Charlie C. Chen, Peter Racthamdari yang berupa *international journal* yang berjudul “*Using Social Media To Enrich Information Systems Field Trip Experiences: Students’ Satisfaction And Continuance Intentions*”. Penelitian dilaksanakan pada Mei 2016 di Bangkok Thailand yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media sosial yang digunakkaam siswa sebagai sarana belajar untuk meningkatkan *experiential learning* ketika mengikuti *field trip*. Penelitian ini sangat berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti karena selama mengikuti kegiatan *field trip* siswa mendapatkan *experiential learning* berupa bagaimana cara bersosialisasi dengan lingkungan dan orang-orang disekitar, bagaimana mempelajari dan membagikan informasi selama mereka memperoleh pembelajaran pengalaman selama mengikuti *field trip*. Oleh karena itu dengan memperoleh pengalaman selama mengikuti *field trip* siswa dapat membangun pengetahuan-pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung sehingga *experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep nyata.

Oleh karena itu dengan hasil penelitian terdahulu ini, peneliti bermaksud untuk mencari tahu hubungan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) dengan kematangan karir siswa. Dari ketujuh penelitian terdahulu yang peneliti paparkan di atas, terdapat kaitannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni mengenai tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa. Dari pemaparan penelitian terdahulu tersebut dapat diamati secara langsung bahwa terdapat perbedaan tema penelitian yaitu pada penelitian terdahulu membahas mengenai pengalaman mengikuti *field trip* terhadap kebiasaan menulis, minat belajar dan perencanaan karir. Sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu membahas mengenai hubungan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa SMK. Dengan adanya penelitian terdahulu tersebut peneliti mendapatkan gambaran mengenai apa yang akan peneliti teliti. Sehingga berkenaan dengan hal-hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Hubungan antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* (Kunjungan Industri) dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X di SMK Teuku Umar Semarang”.

2.2 Konsep Kematangan Karir

Suatu tulisan atau kajian dapat dikatakan ilmiah apabila memiliki alat analisis, baik berupa teori maupun konsep. Berkaitan dengan hal itu, di bawah ini adalah teori dan konsep yang mendukung dalam menganalisis data yang diperoleh di lapangan mengenai “Hubungan antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam

Field Trip (Kunjungan Industri) dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X di SMK Teuku Umar Semarang”.

2.2.1 Konsep Karir

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana hubungan antara Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* (Kunjungan Industri) dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X Teuku Umar. Berikut ini akan dijelaskan mengenai sub bab konsep teori kematangan karir meliputi (1) pengertian karir, (2) pengertian kematangan karir, (3) faktor penentu kematangan karir, (4) indikator dalam kematangan karir, (5) upaya peningkatan kematangan karir.

2.2.1.1 Pengertian Karir

Karir sering diartikan sebagai suatu jenis pekerjaan atau jabatan yang dilakukan oleh seseorang. Karir sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan dan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup. Pemahaman karir lebih luas dibandingkan dari istilah-istilah tersebut. Karir hakekatnya merupakan masalah yang kompleks, yang menyangkut berbagai aspek kehidupan, baik aspek perkembangan, kepribadian, sosial, budaya, ekonomi, maupun belajar. Sebuah karir dapat kita capai melalui sebuah perencanaan kegiatan yang kita jalankan dengan disiplin dan teliti. Setiap orang memiliki cara tersendiri dalam menata karirnya hal ini sepadan dengan pernyataan yang dipaparkan menurut Murray (dalam Supriatna, 2009:8) karir dapat dikatakan sebagai suatu rentangan aktivitas pekerjaan yang saling berhubungan; dalam hal

ini seseorang memajukan kehidupannya dengan melibatkan berbagai perilaku, kemampuan, sikap, kebutuhan, aspirasi dan cita –cita sebagai satu rentang hidupnya sendiri (*the span of one's life*).

Manusia memiliki gambaran cita-cita, kebutuhan serta aspirasi yang berbeda-beda dan unik hal itulah yang menjadikan modal dasar individu dalam mengembangkan karirnya. Seseorang akan bekerja dengan senang hati dan penuh semangat apabila apa yang dikerjakan itu sesuai dengan *passion* dan *skill* nya. Hal ini diperkuat dengan pernyataan bahwa pengertian karir yang dikemukakan oleh Hornby (dalam Walgito, 2010:201) adalah sebuah pekerjaan, profesi. Karir bisa diartikan sebagai suatu jabatan seseorang sebagai sumber nafkah baik itu sebagai pekerjaan utama maupun sebagai perjaan sampingan. Pekerjaan itu sendiri memiliki pengaruh paling besar terhadap pengembangan karir. Karir juga dapat diartikan sebagai perkembangan dari perjalanan kehidupan kerja seseorang yang digeluti secara serius dan ditingkatkan semaksimal mungkin. Cara yang paling efektif untuk meniti karir adalah dengan menggali bakat atau potensi sedini mungkin. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli maka dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa karir merupakan sebuah perwujudan diri dari serangkaian aktivitas yang melibatkan berbagai sikap, kemampuan, kebutuhan dan passion yang dimiliki setiap individu itu sendiri.

2.2.1.2 Pengertian Kematangan Karir

Kematangan karir bukanlah hal yang dicapai dengan mudah begitu saja. Kematangan karir membutuhkan proses dan kesiapan yang harus dioptimalkan

dan dieksplorasi dengan efektif hal ini sepaham dengan pendapat Super (dalam Greenhaus dan Callanan, 2006:125) menyatakan bahwa “*individuals are mature or ready to make appropriate choices when they have engaged in planful exploration and have appropriate occupational knowledge, self-knowledge and decision-making knowledge*”. Definisi ini menyatakan bahwa individu yang matang atau dewasa serta siap untuk membuat pilihan yang sesuai adalah ketika individu telah terlibat dalam melakukan perencanaan, eksplorasi, memiliki pengetahuan diri, dan memiliki pengetahuan pekerjaan yang sesuai dan pengetahuan dalam pengambilan keputusan. Kematangan karir adalah kesiapan siswa untuk membuat keputusan –keputusan karir dengan tepat (Supriatna, 2009: 45). Sehingga siswa dikatakan memiliki kematangan karir yang baik manakala ia telah memiliki kesiapan dalam mengambil keputusan secara mandiri serta kesiapan individu untuk lebih terbuka terhadap informasi karir dan memiliki orientasi karir di masa mendatang.

Karir erat kaitannya dengan proses pengambilan keputusan di bidang pekerjaan/jabatan dan berlangsung melalui proses panjang serta bertahap, berlangsung sepanjang hayat, serta berkembang seiring dengan kematangan pribadi seseorang. Dalam kehidupan seseorang, karir memegang peran yang amat penting bagi keberhasilannya dalam menempuh kehidupan di masa kini dan di masa mendatang secara memuaskan. Selanjutnya, Suherman (2013: 81) mendefinisikan bahwa kematangan karir (*career maturity*) sebagai kesesuaian antara perilaku karir individu dengan perilaku karir yang diharapkan pada usia tertentu di setiap tahap. Oleh karenanya apabila individu ingin berhasil dalam

berkarir sudah seharusnya mereka mampu menyesuaikan antara keputusan karir dengan kemampuan diri (bakat dan minat) secara realistis dan konsisten. Karena memperoleh karir atau pekerjaan yang layak sesuai dengan harapan, merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia yang sehat di mana pun dan kapan pun mereka berada

Dari teori tersebut dapat diartikan bahwa apabila seseorang individu sudah mempersiapkan diri dengan penuh percaya diri dan mampu bertanggung jawab atas keputusan atau pilihan karir yang dipilihnya maka ia dapat dikatakan memiliki kematangan karir yang baik. Oleh karena itu kemampuan dan kesadaran dalam memahami dirinya tersebut menjadi faktor penting dalam mempengaruhi kematangan karir. Kematangan karir setiap individu itu sendiri bertahap sesuai dengan tugas perkembangannya.

2.2.1.3 Faktor – Faktor Penentu Kematangan Karir

Kematangan karir sangat dibutuhkan oleh remaja agar dapat memilih dan mempersiapkan diri memasuki dunia karir dengan baik. Faktor-faktor penentu kematangan karir setiap individu dipengaruhi oleh berbagai macam faktor sebagaimana menurut Seligman (Tri Muji Ingrianti, 2009: 17) memaparkan bahwa ada enam faktor yang terlibat, yaitu keluarga, masyarakat, sosio ekonomi, individu, serta faktor psikososial dan emosional. Pendapat lain dikemukakan oleh Super (dalam Nuryanto, 2010:27) mengklasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan karir ke dalam lima kelompok. Berikut ringkasan kelima faktor yang dimaksud tersebut.

1. Faktor bio-sosial, yaitu informasi yang lebih spesifik, perencanaan, penerimaan, tanggung jawab dalam perencanaan karir, orientasi pilihan karir berhubungan dengan faktor bio-sosial seperti umur dan kecerdasan.
2. Faktor lingkungan, yaitu indeks kematangan karir individu berkorelasi dengan tingkat pekerjaan orang tua, kurikulum sekolah, stimulus budaya dan kohesivitas keluarga.
3. Kepribadian, meliputi konsep diri, fokus kendali, bakat khusus, nilai/norma dan tujuan hidup.
4. Faktor vokasional, kematangan karir individu berkorelasi positif dengan aspirasi vokasional, tingkat kesesuaian aspirasi dan ekspektasi karir.
5. Prestasi individu, meliputi prestasi akademik, kebebasan, partisipasi di sekolah dan luar sekolah

Dari pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kematangan karir individu dapat berasal dari faktor internal (faktor yang muncul dari dalam diri) dan eksternal (faktor yang muncul dari pengaruh lingkungan) individu. Selain itu juga dipengaruhi oleh keluarga, masyarakat, sosio ekonomi, individu, serta faktor psikososial dan emosional. Faktor internal yang muncul dari kepribadian individu meliputi bagaimana konsep diri, fokus kendali, bakat minat serta nilai/norma dan tujuan hidup yang dipegang dari masing-masing individu itu sendiri.

2.2.1.4 Indikator Dalam Kematangan Karir

Kematangan karir adalah hal penting yang harus dimiliki oleh setiap individu karena tindakan tersebut merupakan suatu sikap individu dalam memutuskan suatu karir yang sesuai dengan bakat dan minatnya. Remaja yang memiliki kematangan karir sesuai dengan bakat, minat, dan passionnya maka akan membantu dirinya membuat keputusan karir yang tepat dan mendapat kepuasan kerja ketika sudah bekerja. Kematangan karir pada setiap individu berbeda dengan kematangan karir individu yang lainnya. Menurut Suherman (2013: 81) kematangan karir remaja dapat diukur dari dimilikinya indikator-indikator kematangan karir sebagai berikut :

1. Aspek perencanaan karir

Aspek ini meliputi indikator-indikator sebagai berikut :

- a) Mempelajari informasi karir
- b) Membicarakan karir dengan orang dewasa
- c) Mengikuti pendidikan tambahan (kursus) untuk menambah pengetahuan tentang keputusan karir
- d) Berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler
- e) Mengikuti pelatihan-pelatihan berkaitan dengan pekerjaan yang diinginkan
- f) Mengetahui kondisi pekerjaan yang diinginkan
- g) Mengetahui persyaratan pendidikan pekerjaan yang diinginkan
- h) Dapat merencanakan apa yang akan dilakukan setelah tamat sekolah
- i) Mengetahui cara dan kesempatan memasuki dunia kerja yang diinginkan
- j) Mampu mengatur waktu luang secara efektif.

2. Aspek eksplorasi karir

Eksplorasi karir merupakan keinginan individu untuk mengeksplorasi atau melakukan pencarian informasi terhadap sumber-sumber informasi karir. Aspek ini mencakup indikator-indikator sebagai berikut :

- a) Berusaha menggali dan mencari informasi karir dari berbagai sumber (guru BK, orang tua, orang yang sukses, dan sebagainya)
- b) Memiliki pengetahuan tentang potensi diri diantaranya bakat, minat, intelegensi, kepribadian, nilai-nilai, dan prestasi.
- c) Memiliki cukup banyak informasi karir.

3. Pengetahuan tentang membuat keputusan karir

Aspek ini terdiri dari beberapa aspek berikut :

- a) Mengetahui cara-cara membuat keputusan karir
- b) Mengetahui langkah-langkah dalam membuat keputusan karir, terutama penyusunan perencanaan karir
- c) Mempelajari cara orang membuat keputusan karir
- d) Menggunakan pemikiran dan pengetahuan dalam membuat keputusan karir

4. Pengetahuan informasi mengenai dunia kerja

Menurut Super dalam (Sharf, 1993:158) konsep ini memiliki dua komponen dasar, yaitu :

- a) Berhubungan dengan tugas perkembangan ketika individu harus mengetahui minat dan kemampuan dirinya, mengetahui cara orang lain

mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan pekerjaannya, dan mengetahui alasan orang lain berganti pekerjaan.

- b) Konsep yang berkaitan dengan pengetahuan tentang tugas pekerjaan dalam satu vokasional dan perilaku-perilaku dalam bekerja.

5. Pengetahuan tentang kelompok pekerjaan yang lebih disukai.

Aspek ini terdiri dari indikator-indikator berikut :

- a) Memahami tugas dari pekerjaan yang diinginkan
- b) Mengetahui sarana yang dibutuhkan dari pekerjaan yang diinginkan
- c) Mengetahui persyaratan fisik dan psikologis dari pekerjaan yang diinginkan
- d) Mengetahui minat dan alasan yang tepat dalam memilih pekerjaan.

6. Aspek realisme keputusan karir

Realisme keputusan karir adalah perbandingan antara kemampuan individu dengan pilihan pekerjaan secara realistis. Aspek ini terdiri dari indikator indikator berikut :

- a) Memiliki pemahaman yang baik tentang kekuatan dan kelemahan diri berhubungan dengan pilihan karir yang diinginkan
- b) Mampu melihat faktor-faktor yang akan mendukung atau menghambat karir yang diinginkan
- c) Mampu melihat kesempatan yang ada berkaitan dengan pilihan karir yang diinginkan
- d) Mampu memilih salah satu alternative pekerjaan dari berbagai pekerjaan yang beragam

e) Mengembangkan kebiasaan belajar dan bekerja secara efektif.

7. Orientasi Karir

Aspek ini terdiri dari indikator-indikator sebagai berikut :

- 1) Sikap terhadap karir
- 2) Ketrampilan membuat keputusan karir
- 3) Informasi dunia kerja.

Dalam usaha mencapai kematangan karir yang baik maka indikator-indikator yang telah dipaparkan harus dicapai oleh setiap individu. Indikator tersebut menjadi tolak ukur bagi peneliti dalam mengukur tingkat kematangan karir individu agar mereka dapat memantapkan diri dalam merencanakan karir yang mereka pilih.

2.2.1.5 Upaya Meningkatkan Kematangan Karir

Individu yang memiliki kematangan karir yang tinggi akan dengan mudah mendapatkan kesuksesan dan kepuasan dalam karir. Seseorang harus memiliki dimensi realisme dalam keputusan karirnya artinya setiap manusia harus bisa mengukur tingkat realistik (masuk akal) tidaknya keputusan karir yang akan dipilihnya dengan melihat kesesuaian antara pilihan karir dan kapasitas yang ada dalam diri serta lingkungan. Dalam meningkatkan kematangan karir setiap individu perlu mengolah dan mengenal kesempatan-kesempatan yang ada pada lingkungan sekitar khususnya yang berkaitan dengan bidang karir. Dalam hal ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari konselor ataupun guru BK di sekolah. Dalam membangun kematangan karir guru BK atau konselor juga perlu mengadakan kunjungan karir. Siswa SMK seyogyanya tidak terlepas dari yang

dinamakan kunjungan karir atau yang sering disebut dengan *field trip* ke lembaga tertentu yang sesuai dengan bidang yang ditekuni atau yang diharapkan siswa. Contohnya siswa SMK jurusan Pemasaran mengadakan kunjungan ke perusahaan elektronik ternama di Semarang. Dalam hal ini siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai peluang kerja yang diperoleh melalui tanya jawab atau wawancara dengan beberapa pekerja di perusahaan tersebut.

Terdapat alternatif lain dalam meningkatkan kematangan karir siswa yaitu dengan memahami dimensi kematangan karir yang diperkuat oleh pakar karir bahwa dimensi kematangan karir yang dikemukakan dalam buku “Layanan Bimbingan Karir Di Sekolah Menengah” oleh Maman Supriatna (2009: 45) adalah sebagai berikut:

“Ada dua dimensi yang perlu dikembangkan untuk membangun kematangan karir siswa, yakni dimensi kematangan karir yang bersifat kognitif dan non kognitif, dimensi kognitif kematangan karir siswa terdiri atas aspek (1) pengetahuan tentang informasi dunia kerja (work of work information) (2) pengetahuan tentang kelompok pekerjaan yang lebih disukai (knowledge of preferred occupational group), dan (3) pengetahuan tentang membuat keputusan (decision making). Dimensi non kognitif kematangan karir siswa terdiri atas (1) perencanaan karir (career planning), (2) eksplorasi karir (career exploration), dan (3) realisme keputusan karir (realism)”.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa dalam meningkatkan dan membangun kematangan karir terdapat dua sifat dimensi yang harus dikembangkan yaitu bersifat kognitif dan non kognitif. Oleh karena itu dalam meningkatkan kematangan karir individu perlu mengetahui dan mengenal dunia kerja hal itu dapat dilaksanakan dengan menyelenggarakan bimbingan karir

berupa kegiatan *field trip* (kunjungan industri) sehingga peserta didik dapat memperkaya informasi dunia kerja serta mampu melatih diri dalam rangka mempersiapkan diri sebagai pekerja yang profesional sesuai dengan bidang yang ditekuninya.

2.3 Field Trip

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *experiential learning* dalam *field trip* (kunjungan industri) terhadap kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang. Berikut ini akan dijelaskan mengenai sub bab mengenai konsep pemahaman *field trip* (kunjungan industri) meliputi (1) pengertian *field trip*, (2) prosedur pelaksanaan metode *field trip*, (3) kelemahan dan kelebihan metode *field trip*.

2.3.1 Pengertian Field Trip

Kata *field trip* dapat diartikan sebagai kunjungan industri atau karyawisata. Menurut Majid (2013:214) metode *field trip* atau karya wisata merupakan suatu perjalanan atau pesisir yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, terutama pengalaman langsung dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Meskipun karya wisata memiliki banyak hal yang bersifat non akademis, tujuan umum pendidikan dapat segera dicapai, terutama berkaitan dengan pengembangan wawasan pengalaman tentang dunia luar.

Field trip merupakan pesiar (ekskursi) yang digunakan oleh para peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah (Sagala, 2006: 214). Dengan adanya *field trip* sebagai metode belajar mengajar, peserta didik diajak berkunjung secara bersama-sama dibawah bimbingan guru mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan maksud untuk belajar, jadi pada pelaksanaannya metode *field trip* dapat digunakan untuk mengenalkan konsep baru yang belum diketahui siswa dan memperkuat gambaran yang diberikan di dalam kelas. Lebih dari itu, *field trip* menekankan pada pengalaman belajar di luar kelas yang menawarkan pengalaman unik bagi siswa untuk menghubungkan materi pelajaran dengan dunia di sekitar.

Metode *field trip* adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu, seperti meninjau pabrik sepatu, bengkel mobil, toserba, dan sebagainya (Asmani 2010: 150). Hal ini berarti peserta didik diajak untuk mempersiapkan diri secara matang dalam memasuki era pasar bebas yang khususnya untuk sumber daya manusia (SDM) yang unggul.

Field trip menuntut guru untuk menyajikan sebuah desain pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam sajian yang menyenangkan. *Field Trip* (Kunjungan Industri) dapat dilakukan dalam waktu singkat beberapa jam saja ataupun cukup lama sampai beberapa hari. Kegiatan ini berbeda dengan *study tour* yang mana membutuhkan waktu yang banyak serta tempat yang jauh. Hal ini dipertegas

dengan pernyataan dari Abdul Hamid (2013:215), mengemukakan bahwa karyawisata (*field trip*) tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu yang lama sedangkan karyawisata dalam waktu yang lama dan tempat yang jauh disebut *study tour*.

Berdasarkan pada uraian diatas dapat dimaknai bahwa kegiatan *field trip* adalah suatu cara mengajar dengan mengajak rombongan peserta didik dengan mengunjungi suatu objek tertentu yang bertujuan untuk memperoleh pengalaman belajar dan informasi dengan kenyataan yang ada sesuai di lapangan pekerjaan.

2.3.2 **Prosedur Pelaksanaan *Field Trip***

Untuk mewujudkan pembelajaran dengan menerapkan metode *field trip* ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru. Menurut Sanders (2008: 2-13), ada 5 langkah untuk mewujudkan *field trip* yang menakjubkan (*the best field trip ever*). Kelima langkah menurut Sanders tersebut antara lain: (1) *Determine goals and objectives* (menentukan tujuan dan sasaran utama). (2) *Explore all options* (menjelajah) semua pilihan). (3) *Create your itinenary* (membuat rencana perjalanan). (4) *Check your checklist* (memeriksa daftar cek). (5) *Follow-up in the classroom* (tindak lanjut). Langkah pertama dalam menerapkan metode *field trip* menurut Sanders yaitu *determine goals and objectives* (menentukan tujuan dan sasaran utama). Menentukan tujuan dan sasaran maksudnya yaitu guru perlu menentukan tujuan yang diharapkan dari *field trip* dan lokasi yang akan dituju. Guru setelah menentukan tujuan dan lokasi field trip dapat menentukan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan (*explore all options*).

Guru setelah menentukan tujuan dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan selanjutnya perlu membuat rencana perjalanan *field trip* (*create your itinerary*). Rencana perjalanan berguna sebagai pemandu urutan dan waktu kegiatan yang harus dilaksanakan. Rencana perjalanan berisi rincian waktu kegiatan, tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa, dan peraturan yang harus dipatuhi siswa. Setelah membuat rencana perjalanan, selanjutnya guru mempersiapkan siswa untuk melaksanakan *field trip* dengan membagi siswa dalam kelompok. Tujuan dibentuknya kelompok siswa yaitu supaya siswa belajar berinteraksi dengan temannya untuk berdiskusi. Setelah persiapan selesai, guru dan siswa selanjutnya melaksanakan *field trip* dengan mengunjungi lokasi yang sudah ditentukan. Pada saat pelaksanaan guru perlu mengawasi aktivitas-aktivitas siswa (*check your checklist*). Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa melaksanakan *field trip* sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

Setelah kegiatan di lokasi *field trip* telah berakhir, guru selanjutnya mengajak siswa kembali ke kelas untuk memberikan tindak lanjut (*Follow-up in the classroom*). Tindak lanjut dapat meliputi: pengoreksian tugas yang telah dikerjakan siswa, pembahasan hasil diskusi siswa, ataupun pemberian tugas lain yang berhubungan dengan pelaksanaan *field trip*. Guru setelah mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan juga dituntut untuk memperhatikan beberapa hal saat menerapkan metode *field trip* dalam pembelajaran. Mulyasa dalam Asmani (2010: 151) menyatakan ada hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan metode *field trip*. Ketujuh hal tersebut antara lain:

(1) menentukan sumber-sumber masyarakat sebagai sumber belajar mengajar, (2) mengamati kesesuaian sumber belajar dengan tujuan dan program sekolah, (3) menganalisis sumber belajar berdasarkan nilai pedagogis, (4) menghubungkan sumber belajar dalam *field trip* dengan kurikulum, (5) membuat dan mengembangkan program *field trip* secara logis dan sistematis, (6) melaksanakan *field trip* sesuai dengan tujuan, materi, dan efek pembelajaran, dalam iklim yang kondusif, (7) menganalisis tujuan, ketercapaian, kesulitan-kesulitan, dan hal-hal yang perlu disusun sebelum dan sesudah pelaksanaan *field trip*.

2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan *Field Trip*

Dalam penerapan metode *field trip* memiliki kelebihan dan kelemahan di dalamnya sebagaimana yang dipaparkan oleh Asmani (2010: 152-153), menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan penerapan metode *field trip* dalam pembelajaran. Kelebihan penerapan metode *field trip* dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

(1) siswa dapat memahami dan menghayati langsung keadaan di lokasi *field trip*, (2) siswa dapat memperdalam dan memperluas pengalaman, (3) siswa dapat menemukan sumber informasi pertama untuk memecahkan persoalan yang dihadapi, (4) siswa memperoleh pengetahuan integratif tentang objek yang ditinjau, (5) membuat materi pembelajaran di sekolah lebih relevan dengan kenyataan, dan (6) pembelajaran dapat lebih merangsang kreativitas siswa.

Sedangkan menurut Asmani (2010: 154) menyatakan bahwa metode *field trip* memiliki beberapa kelemahan diantaranya :

(1) memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak, (2) memerlukan perencanaan dengan persiapan yang matang, (3) unsur rekreasi sering menjadi prioritas sedangkan unsur studinya terabaikan, (4) memerlukan pengawasan yang lebih ketat terhadap gerak-gerik siswa di lapangan, (5) biayanya cukup mahal, dan (6) memerlukan tanggung jawab guru dan sekolah atas kelancaran

dan keselamatan siswa, terutama field trip jangka panjang dan jauh. Sedangkan kekurangan metode *field trip* menurut Suhardjono adalah: (a) Memakan waktu bila lokasi yang dikunjungi jauh dari pusat latihan, (b) Kadang-kadang sulit untuk mendapat ijin dari pimpinan kerja atau kantor yang akan dikunjungi, (c) Biaya transportasi dan akomodasi mahal.

Dari pemaparan pernyataan teori diatas dapat disimpulkan bahwa dalam metode *field trip* terdapat kelebihan diantaranya siswa dapat memperoleh pengetahuan integratif tentang objek yang ditinjau dan dengan metode ini siswa dapat memperkaya informasi sesuai dengan kenyataan yang ada sehingga hal ini sangat membantu siswa untuk memecahkan persoalan yang dihadapi dalam berbagai bidang belajar, sosial, pribadi dan karir. Namun metode ini juga memiliki beberapa kelemahan yaitu sangat memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang karena pelaksanaannya akan melibatkan banyak pihak dan biaya akomodasi yang cukup mahal apabila dilaksanakan dalam jangka waktu yang panjang dan jauh.

2.4 Konsep *Tingkatan Experiential Learning*

Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, siswa belajar tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, hal ini dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Kolb dalam (Majid, 2015:97) memaparkan bahwa siswa diajak untuk membangun pengetahuan melalui sebuah pengalaman kongkrit yang selanjutnya mereka diajak membangun sebuah konsep. Hasil dari konsep tersebut

diaplikasikan ke dalam situasi baru sehingga siswa mendapatkan pengalaman dan ketrampilan yang diharapkan.

Experiential learning theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Istilah “*experiential*” di sini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif. Dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar (Kolb dalam Baharudin dan Esa, 2007: 165).

Menurut *experiential learning theory* (Dalam Majid, 2015:95) agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki empat kemampuan, diantaranya.

Tabel 2.1
Tingkatan Kemampuan Murid dalam Proses *Experiential Learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i> (CE)	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
<i>Active Experimentation</i> (AE)	Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	<i>Doing</i> (berbuat)

Menurut Kolb dalam (Majid, 2015:96) memaparkan tahapan atau tingkatan dalam Kolb's *experiential learning circle* dapat diuraikan sebagai berikut : *Pertama*, pengalaman konkret. Pada tahap ini pembelajar disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas yang disediakan bisa didalam maupun diluar kelas, dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok.

Kedua, refleksi observasi Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan pancaindra maupun dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya pembelajar merefleksikan pengalamannya, dari hasil refleksi ini mereka menarik pembelajaran. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk

mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.

Ketiga, penyusunan konsep abstrak. Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap pembentukan konsep abstrak, pembelajar mulai mencari alasan dan hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya pembelajar mulai mengkonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh, dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses pembelajaran atau tidak.

Keempat, *active experimentation* atau aplikasi. Pada tahap ini pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji keampuhan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya. Pada tahap aplikais akan terjadi proses belajar bermakna, karena pengalaman yang diperoleh pembelajar sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru. Setiap individu memiliki keunikan sendiri dan tidak pernah ada dua orang yang memiliki pengalaman hidup yang sama persis.

Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang memperhatikan atau menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami siswa. Siswa terlibat langsung dalam proses belajar dan siswa mengkonstruksi sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan. Siswa akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang berbeda dari apa yang mereka telah pelajari, hal ini karena perbedaan dan keunikan dari masing-masing gaya belajar masing-masing siswa. Model *experiential learning*

memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional di mana siswa menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa.

Setiap individu memiliki keunikan tersendiri dan tidak pernah ada dua orang yang memiliki pengalaman hidup yang sama persis. Dua anak yang tumbuh dalam kondisi dan lingkungan yang sama dan mendapat perlakuan yang sama, belum tentu akan memiliki pemahaman, pemikiran dan pandangan yang sama terhadap lingkungan sekitarnya. Cara pandang itu disebut dengan gaya belajar. Kolb dalam (Majid, 2015:97) menjelaskan empat gaya belajar yang sesuai dengan tahapan-tahapan dalam siklus belajar *experiential learning*.

- a. Assimilator yaitu kombinasi dari berfikir dan mengamati (*thinking and watching*). Anak dengan tipe assimilator memiliki kelebihan dan memahami berbagai sajian informasi, serta merangkumnya dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Anak pada tipe ini kurang perhatian pada orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak, mereka cenderung lebih teoritis.
- b. Converger yaitu kombinasi dari berfikir dan berbuat (*thinking and doing*). Anak dalam tipe ini memiliki keunggulan dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Mereka mempunyai kemampuan

yang baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka lebih suka menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif) daripada masalah sosial.

- c. Accommodator yaitu kombinasi dari perasaan dan tindakan (*feeling and doing*). Anak dengan tipe ini memiliki kemampuan belajar yang baik dari pengalaman nyata yang dilakukannya sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan menantang.
- d. Diverger yaitu kombinasi dari perasaan dan pengamatan (*feeling and watching*). Anak dengan tipe diverger memiliki keunggulan dalam melihat situasi konkret dari banyak sudut pandang yang berbeda. Pendekatannya pada setiap situasi adalah mengamati bukan bertindak. Anak seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntunya untuk menghasilkan ide-ide.

2.4.1 Aspek *Experiential Learning*

Experiential learning itu sendiri berisi 3 aspek yaitu:

- 3) Pengetahuan (konsep, fakta, informasi)
- 4) Aktivitas (penerapan dalam kegiatan).
- 5) Refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu).

Sedangkan dalam merancang pelatihan *experiential learning*, ada empat tahapan yang harus dilalui yaitu:

- 1) *Experiencing*, tantangan pribadi atau kelompok.
- 2) *Reviewing*, menggali individu untuk mengkomunikasikan pembelajaran dari pengalaman yang didapat

- 3) *Concluding*, menggambarkan kesimpulan dan kaitan antara masa lalu dan sekarang
- 4) *Planning*, menerapkan hasil pembelajaran yang dialaminya.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka hal terpenting dalam *experiential learning* yaitu diperolehnya pengetahuan dalam aktivitas langsung kemudian peserta didik merefleksikan diri dengan menganalisis dampak dari kegiatan yang dilakukannya pada objek-objek tertentu sehingga dapat menciptakan lingkungan kelas yang dapat mengarahkan siswa dan meningkatkan perkembangan proses berpikir kognitif siswa ke arah yang lebih baik.

2.4.2 Hal yang Diperhatikan dalam *Experiential Learning*

Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hamalik (2010), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut :

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat
2. terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu
3. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi.
4. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.

5. Para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Contohnya : Di dalam kelompok kecil, siswa membuat mobil-mobilan dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membuat mobil-mobilan.
6. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
7. Keseluruhan kelas menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Menurut penelitian Laddawan Kaewkitipong, Charlie C. Chen, Peter Racthamdari (2016) yang menyatakan bahwa selama mengikuti kegiatan *field trip* siswa mendapatkan *experiential learning* berupa bagaimana cara bersosialisasi dengan lingkungan dan orang-orang disekitar, mempelajari dan membagikan informasi selama mereka memperoleh pembelajaran pengalaman selama mengikuti *field trip*. Oleh karena itu, model pembelajaran *experiential learning* disusun dan dilaksanakan dari hal-hal yang dimiliki oleh peserta didik. *Experiential learning* ini akan bermakna tatkala pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.4.3 Hubungan Tingkatan *Experiential Learning* dalam *Field Trip* dengan Kematangan Karir

Kematangan karir merupakan daftar perilaku yang bersangkutan dengan mengidentifikasi, memilih, merencanakan, dan melaksanakan tujuan-tujuan karir yang diinginkan dari setiap individu. Hal ini merupakan suatu proses berkelanjutan dimana individu belajar antara menilai diri dengan menilai dunia kerja. Hal tersebut sangatlah kompleks dan memerlukan sebanyak-banyaknya pengalaman, informasi, pengetahuan, pertimbangan, dan didalamnya terkandung suatu harapan dan keyakinan atas apa yang di perbuat.

Oleh karena itu peserta didik sangat membutuhkan bimbingan karir dari seorang guru, konselor atau seseorang yang dianggap menguasai bidang-bidang tertentu untuk mengatasi hambatan yang dialami khususnya dalam bidang karir. Hal ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan sebagai berikut bahwa kebutuhan akan bimbingan dan konseling terlihat dari siswa yang mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan karir dikarenakan perencanaan karir yang kurang sehingga ketidakpuasan terhadap karir yang dipilih dan mengakibatkan pengangguran (Gibson, 2010 :485). Dalam hal ini perlu dilakukan bimbingan karir untuk membantu siswa mencapai kematangan karir sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengembangkan kematangan karir adalah memfasilitasi perkembangan pengetahuan dunia kerja, memfasilitasi pengetahuan tentang kelompok pekerjaan yang disukai, memfasilitasi keputusan

karir, memfasilitasi perencanaan karir, memfasilitasi eksplorasi karir, dan memfasilitasi realism keputusan karir. Persoalan yang kadang muncul adalah bagaimana pelaksanaan bimbingan karir agar dapat mencapai tujuan bimbingan karir itu sendiri. Dalam pelaksanaan bimbingan karir ada salah satu cara inovatif dalam mencapai tujuan bimbingan karir itu sendiri yaitu dengan diselenggarakannya *field trip* (kunjungan industri). Menurut (Daryanto, 2013:155) guru dapat menggunakan strategi belajar melalui *experiential learning* baik di dalam kelas maupun diluar kelas, pembelajaran ketika di luar kelas dapat dikembangkan melalui metode observasi, bermain peran dan *field trip*.

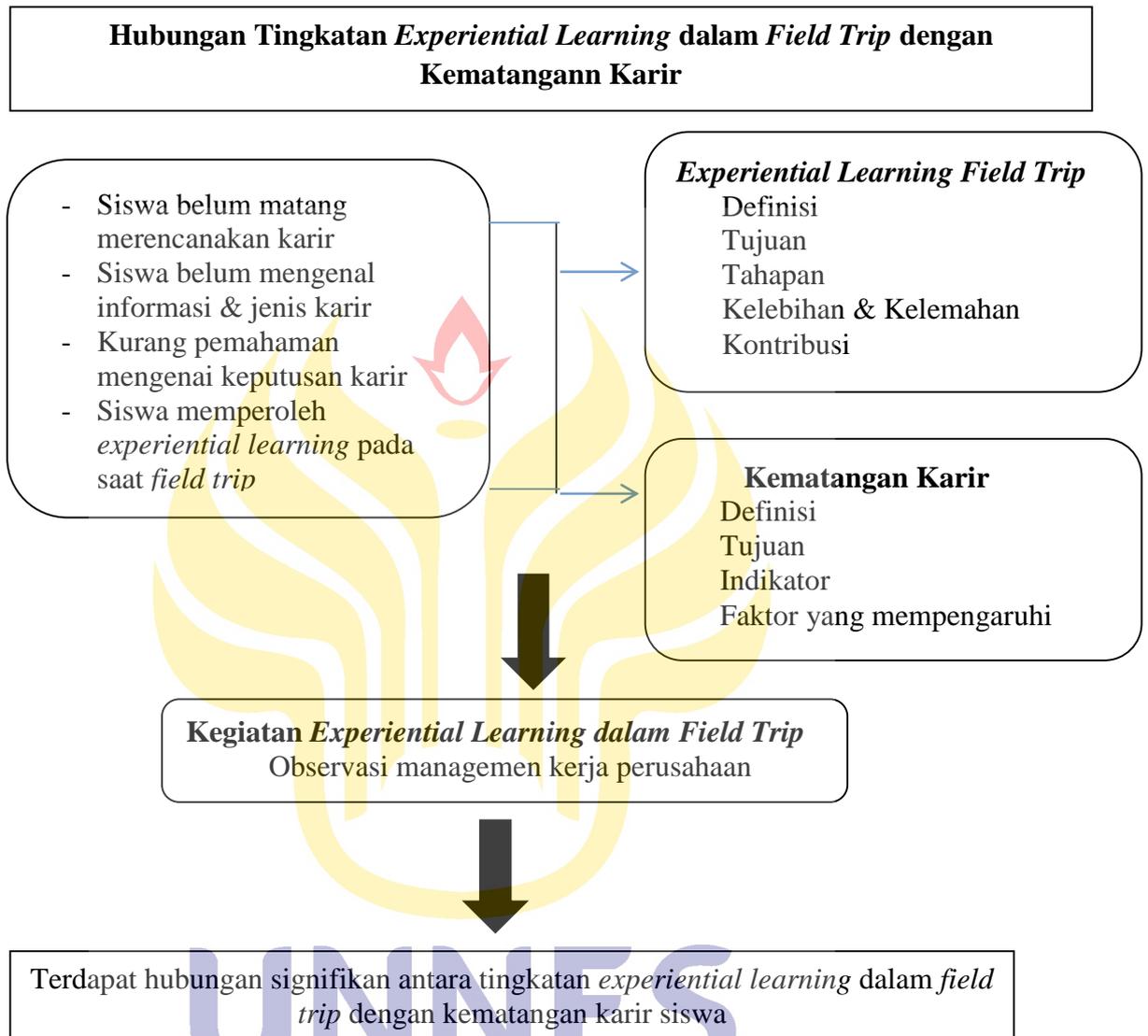
Field Trip adalah salah satu teknik yang bertujuan untuk menambah wawasan siswa (Romlah, 2006:28). Bentuk kegiatan *field trip* yaitu dengan mengajak siswa ke suatu objek atau lokasi industri guna memperkaya informasi sesuai dengan kenyataan yang ada sesuai di lapangan. Ketika siswa berperan dalam kegiatan *field trip* maka siswa akan memperoleh *experiential learning*. *Experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Namun, juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata.

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa dengan mengikuti *field trip* siswa akan memperoleh *experiential learning* dengan memperkaya wawasan dan pengalaman khususnya dibidang karir. Model *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa. Berikut dijelaskan bagaimana *Experiential Learning* dapat meningkatkan aspek-aspek dalam perencanaan karir. Untuk tiga aspek perencanaan karir yaitu 1) Assesmen diri dan Lingkungan 2)

Pengetahuan pilihan Karir dan Pendidikan 3) Evaluasi mendalam dan penetapan tujuan dicapai melalui tindakan.

Kegiatan selama pembelajaran dengan menggunakan model tersebut sangat mempengaruhi semangat dan memotivasi siswa dalam merencanakan karirnya. Siswa akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang berbeda dari apa yang mereka telah pelajari, hal ini karena perbedaan dan keunikan dari masing-masing gaya belajar masing-masing siswa. Siswa SMK seyogyanya tidak terlepas dari yang dinamakan dengan kunjungan karir atau yang sering disebut dengan *field trip* ke lembaga tertentu yang sesuai dengan bidang yang ditekuni atau yang diharapkan siswa. Contohnya siswa SMK jurusan Pemasaran mengadakan kunjungan ke perusahaan elektronik ternama di Semarang. Dalam hal ini siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai peluang kerja yang diperoleh melalui tanya jawab atau wawancara dengan beberapa pekerja di perusahaan tersebut. Hal ini senada dengan teori berikut bahwa sebagai berikut bahwa metode *field trip* adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu, seperti meninjau pabrik sepatu, bengkel mobil, toserba, dan sebagainya (Asmani 2010: 150). Artinya dengan meninjau ke beberapa objek *field trip* seperti pabrik sepatu, mobil, toserba akan mampu membantu siswa SMK untuk semakin matang dalam menentukan perencanaan karir serta dapat membuat keputusan karir dengan baik dan bertanggung jawab terhadap hidup dan pekerjaan.

2.5 Kerangka Berfikir



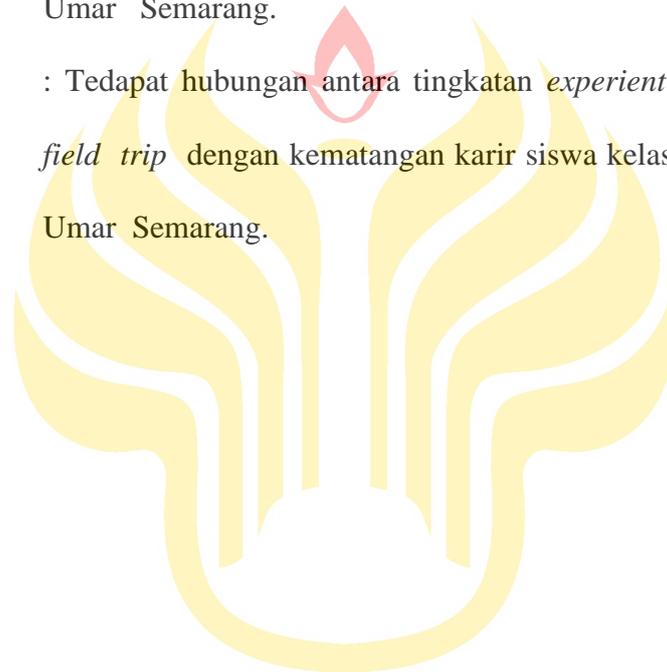
2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono (2011: 96) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hal ini dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada

fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono 2011: 99). Maka berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, dapat diambil hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak ada hubungan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang.

Ha : Terdapat hubungan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Tingkatan *Experiential Learning* Dalam *Field Trip* Dengan Kematangan Karir Siswa Kelas X Di SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* siswa kelas X di SMK Teuku Umar termasuk dalam kategori tinggi.
- 2) Tingkat kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang termasuk dalam kategori tinggi.
- 3) Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa kelas X di SMK Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

5.2.1 Saran Praktis

- 1) Guru Bimbingan dan Konseling
Guru BK lebih meningkatkan pelaksanaan kegiatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan memperbanyak pelatihan pada objek-objek kunjungan

industri sesuai dengan bidang keahlian siswa. Kesiapan guru BK dalam mempersiapkan peserta didik perlu disempurnakan meliputi perencanaan kegiatan, pelaksanaan atau kolaborasi, rancangan materi pembelajaran yang digunakan dalam kunjungan industri serta evaluasi kegiatan *field trip*.

2) Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran dapat bekerja sama dengan guru BK dan wali kelas dalam mempersiapkan peserta didik serta merancang materi pembelajaran yang akan digunakan peserta didik dalam mengikuti *field trip* secara efektif.

5.2.2 Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dengan adanya hubungan yang signifikan antara tingkatan *experiential learning* dalam *field trip* dengan kematangan karir siswa diharapkan dapat menjadikan pedoman bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian dan instrumen yang lebih bervariasi supaya mendapatkan hasil penelitian yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani. 2011. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Azwar, S. 2007. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2010. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bayu, Y. 2015. *Penerapan Model “Experiential Learning” Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Muhammadiyah Gamping*. Vol 1 No 1 2015. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Behrendt, Marc & Teresa Franklin. 2014. *A Review of Research on School Field Trips and Their Value in Education*. Vol 9 235-245. Ohio University.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah & Zaain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Miltivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gibson, R. & M. H. Mitchell. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hardingham, A. 2010. *Mengambil keputusan yang tepat*. Surabaya: Liris.
- Kaewkitipong, dkk. 2016. *Using Social Media To Enrich Information System Field Trip Experiences : Students’ Satisfaction And Continuance Intentions*. Vo.4 (2) 2016. Bangkok : Department of Management Information Systems, Thammasat University.
- Majid, A. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakaya.
- _____. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakaya.

- Panggabean, D. 2013. *Analisis Pemahaman Konsep Awal dan Kemampuan Berpikir Kritis Bidang Studi Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer dan Model Pembelajaran Direct Instruction*. Pendidikan Fisika Indonesia Vol. 2 No. 1 Desember 2012
- Riduwan, dkk. 2011. *Cara Mudah Belajar SPSS Versi 21 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanders, Barbara J. 2008. *The Best Field Trip Ever*. Journal Online. Available at <http://www.nps.gov/gett/forteachers/planafielddtrip.htm> accessed 12/04/16]
- Skop, E. 2009. *Creating field trip-based learning communities*. *Journal of Geography*, 107(6), 230-235.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suherman, U. 2009. *Konseling Karir Sepanjang Rentang Kehidupan*. Bandung: Program Studi Bimbingan dan Konseling Pasca Sarjana UPI.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suhuleka. 2013. *Keefektifan Metode Field Trip dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bogares Kidul 02 Kabupaten Tegal*. Vol 3 2013. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supriatna, M. *Layanan Bimbingan Karir di Sekolah Menengah*. 2009. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, H. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Yusuf, S. 2009. *Program Bimbingan dan Konseling Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.
- Walgito, B. 2010. *Bimbingan Konseling (Study & Karier)*. Yogyakarta: Andi Offset.

Winkel & Sri Hastuti. 2010. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*.
Edisi Revisi. Yogyakarta : Media Abadi.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG