

Original Article

## Bimbingan kelompok *Jeopardy career game* efektif dalam meningkatkan kemantapan pemilihan karier siswa SMPN 46 Surabaya

Ike Desy Asmarina<sup>1\*)</sup>, Ayong Lianawati<sup>2)</sup>

<sup>12</sup>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

\*) Alamat korespondensi: Jl. Nginden Tembusan 22, Surabaya, 60118, Indonesia; E-mail: [ikejunaidi95@gmail.com](mailto:ikejunaidi95@gmail.com)

**Article History:**

Received: 11/06/2020;  
Revised: 12/06/2020;  
Accepted: 13/06/2020;  
Published: 30/09/2020.

**How to cite:**

Asmarina, I.D., Lianawati, A. (2020). Bimbingan kelompok *Jeopardy career game* efektif dalam meningkatkan kemantapan pemilihan karier siswa SMPN 46 Surabaya. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), pp. 82–87. DOI: 10.26539/terapeutik.42295



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020, Asmarina, I.D., Lianawati, A. (s).

**Abstrak:** Remaja memiliki pemilihan karier yang tidak stabil yang didominasi oleh pencarian jati diri yang sangat normal ketika masa pubertas. Berdasarkan fakta tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menstabilkan pemilihan karier siswa agar siswa dapat secara mandiri menentukan karier mereka. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan hasil analisis data pre test dan post test didapatkan hasil mean untuk kelompok eksperimen adalah 106.6 pre test dan 117.7 post test. Sementara itu *mean* untuk kelompok kontrol adalah 99.2 untuk pre test dan 128.4 untuk post test. Analisis kenaikan angka mean kedua kelompok tersebut menggunakan *Independent Sample Test* yang mendapatkan angka 1.593 dan perbandingan data t tabel adalah 1.73. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menolak hipotesis dimana '*jeopardy career game* efektif untuk meningkatkan kemantapan pemilihan karier siswa SMPN 46 Surabaya'.

**Kata Kunci:** Pemilihan Karier, Bimbingan Kelompok, Permainan

**Abstract:** The teenagers have unstable career choice that dominated by the search of identity process which really normal in adolescence. By that fact, the goal of this research is to stabilize career decision in order to makes them passed career decision making by themselves. This research uses experimental research *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design*. Based of analysis pre test and post test result, we can earn mean for experiment group is 106.6 pre test and 117.7 post test. Besides, mean for control group is 99.2 and 128.4 for both pre test and post test. The analysis using *Independent Samples Test*, the result of t count is 1.593 and as comparing data t table is 1.73. So, we can conclude that the result of analysis is declined to hypothesis '*jeopardy career game* is effective to increase Stability Career Choice in 9 Grade Students Junior High School State 46 Surabaya'.

### Pendahuluan

Dewasa kini permasalahan yang muncul pada siswa tak sekedar tentang hal yang sedang terjadi saat ini tapi juga kaitannya dengan apa yang mereka rencanakan di masa depan seperti halnya pilihan karier. Faktanya, selain masalah antar pribadi dan sosial masih banyak siswa yang bingung akan pilihan karier yang akan dipilih setelah lulus dari jenjang pendidikan yang mereka enyam sekarang.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Pusat Pengembangan Kewirausahaan Universitas Udayana pada tahun 2010 kepada 100 mahasiswa acak dari berbagai fakultas, sebanyak 56% responden merasa dirinya salah jurusan. Kemudian 90% dari mereka yang mengaku salah jurusan (90% dari 56% data tersebut) merasa bahwa jurusan yang mereka ambil hanya mengikuti kemauan orang tua secara terpaksa. Perolehan data 76% dari responden mengatakan mengikuti aktivitas kewirausahaan (yang tidak relevan dengan jurusan yang diambil) secara sembunyi-sembunyi. Ketika ditanya apakah orang tua memberikan dukungan atau tidak untuk menjadi pengusaha, ternyata 91% mengaku tidak memperoleh dukungan orang tua (Arif, 2017).

Sebagai langkah preventif dalam upaya untuk menekan angka tingginya pelajar salah jurusan maka bimbingan perlu diberikan pada siswa sejak dini terutama pada tingkatan menengah pertama. Pada usia sekolah tingkatan pertama, para siswa umumnya sudah berada dalam rentang usia 13-15 tahun dan sudah seyogyanya mereka dapat membuat keputusan termasuk keputusan karier. Salah satu tugas perkembangan terkait kemandirian pemilihan karier adalah ‘mengidentifikasi kemampuan, bakat, minat, serta arah tujuan karier serta apresiasi seni’ (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan Mudhar dan Badiah pada tahun 2017 ditemukan bahwa individu remaja memiliki minat karier berubah-ubah yang didominasi pencarian jati diri yang sangat normal pada masa remaja. Perkembangan psikososial juga berpengaruh pada perubahan-perubahan keputusan karier, oleh sebab itulah penanaman minat karier yang kuat perlu dilakukan sejak dini terutama pada jenjang SMP (Mudhar & Badiah, 2017). Beberapa masalah yang timbul akibat rendahnya kemandirian pemilihan karier siswa adalah siswa tidak dapat berkembang sesuai minat bakatnya, siswa akan merasa tertekan dan tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan baru karena tidak sesuai dengan kemampuannya. Siswa juga menjadi tidak percaya diri karena merasa kurang akibat ketidaksesuaian antara pilihan karier dengan kemampuan dirinya.

Penelitian ini menggunakan media permainan bernama *Jeopardy Career Game*. Permainan ini berupa permainan simulasi untuk mengenalkan kepada sampel poin-poin pilihan karier yang dapat dipilih seperti profesi, pendidikan lanjutan, program study, dan poin pembelajarannya. Dikutip dari Kamus Bimbingan dan Konseling, simulasi diartikan sebagai suatu cara kajian penelitian yang sampelnya menirukan situasi kejadian yang telah dipilih berdasarkan tema kajian sebagai latihan praktek, namun bukan kondisi yang sebenarnya (Thatawy, 1993). Dengan kata lain, secara umum dapat diartikan pula bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menimbulkan rasa senang, berdampak ringan pada afeksi, namun secara bersamaan juga bersifat kompetitif. Salah satu dari semua unsur tersebut harus ada atau paling tidak terdapat campuran dari ketiganya (Romlah, 2006).

Media secara harfiah adalah dapat berasal dari aktivitas manusia, rupa materi, atau kejadian yang menimbulkan suatu kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh sebuah pembelajaran, ketrampilan atau perubahan sikap. Media pengajaran digunakan sebagai alat bantu dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Hal tersebut juga memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan (Arsyad, 1997). Secara spesifik media berbasis visual dapat dijelaskan sebagai media yang hanya mengandalkan indra penglihatan (Djamarah, Syaiful, & Zain, 2002). Pesan visual yang ditangkap melalui indra penglihatan kita diklaim sangat efektif dalam memperjelas informasi yang kita dapatkan dan tersimpan lebih efektif pada ingatan kita (Awaliyah & Murdaningsih, 2019). Sementara itu secara spesifik Media elektronik adalah sarana media massa yang mempergunakan alat-alat elektronik modern (KBB Online, 2019).

Menggunakan *simulation game* pada bidang karier didukung oleh pendapat ahli dimana kombinasi antara bimbingan kelompok dan *simulation game* yang dikuatkan dengan *reward* serta tanya jawab singkat untuk membuat kesimpulan materi adalah langkah baik untuk melayani siswa terkait kebingungan mereka akan pilihan karier (Romlah, 2006). Beberapa penelitian tentang karier yang mengkombinasikan antara *simulation game* dan bimbingan kelompok juga banyak yang menampilkan hasil positif, diantaranya: Layanan informais karier melalui media permainan monopoli untuk meningkatkan kemandirian pengambilan keputusan studi lanjut siswa kelas XI-IPA 2 SMAN 1 Menganti (Iffah & Pratiwi, 2013) dan Penerapan layanan informasi karier dengan menggunakan media flashcard untuk meningkatkan kemandirian karier siswa kelas XI SMA Negeri 11 Surabaya (Pratiwi, Nursalim, & Setyawati, 2013).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dibuat rumusan masalah, ‘apakah *jeopardy career game* efektif untuk meningkatkan kemandirian karier siswa SMPN 46 Surabaya?’ Tujuan penelitian ini selain meninjau tingkat keefektifan permainan tersebut terhadap kemandirian karier siswa, juga memiliki misi untuk menemukan apa sebab kebingungan siswa dalam menentukan kariernya. Penelitian ini memiliki manfaat diantaranya bagi Guru BK untuk mendapatkan referensi bentuk layanan, mendapatkan data dan masukan siswa terkait permasalahan mereka terhadap karier, serta menjadi bahan evaluasi perancangan layanan untuk program tahunan maupun program semester. Bagi siswa sendiri penelitian ini membantu

mereka untuk menentukan pilihan kariernya serta mendapatkan informasi tambahan yang mungkin tidak akan mereka dapatkan apabila hanya sekedar melihat di website sekolah tempat mendaftar, siswa juga akan mendapatkan bantuan dengan cara yang menghibur. Bagi peneliti sendiri penelitian ini adalah sarana untuk menempa diri, menjanging sebanyak-banyaknya pengalaman, serta mengenalkan dunia eksperimental dengan desain yang berbeda pada peneliti sendiri.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design* (Suryabrata, 2014). Berikut adalah ilustrasi untuk desain penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design* (Suryabrata, 2014). Berikut adalah ilustrasi untuk desain penelitian tersebut.

T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
T <sub>A</sub>	X <sub>O</sub>	T <sub>B</sub>

Gambar 1. Ilustrasi prosedur penelitian

Keterangan:

- T<sub>1</sub> : *Pre-Test* untuk mengukur kematapan karier siswa.
- X : *Treatment* untuk meningkatkan kematapan karier siswa berupa *simulation game*.
- T<sub>2</sub> : *Post- Test* untuk mengukur kematapan karier siswa pasca *treatment* menggunakan *simulation game*.
- T<sub>A</sub> : *Pre-Test* untuk mengukur kematapan karier siswa.
- X<sub>O</sub> : *Treatment* untuk meningkatkan kematapan karier siswa berupa ceramah.
- T<sub>B</sub> : *Post- Test* untuk mengukur kematapan karier siswa pasca *treatment* menggunakan ceramah.

Berdasarkan populasi sebanyak 69 siswa, maka diambil 20 sampel secara acak yang ditempatkan pada 2 kelompok berbeda yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang menjadi pusat penelitian adalah kelompok eksperimen yang diberi perlakuan *simulation game* sementara kelompok kontrol adalah kelompok pembanding bagi kelompok eksperimen. Pada kedua kelompok baik kelompok *eksperimen* dan kontrol akan diberikan angket *pre test* untuk mengukur sejauh mana kematapan karier mereka sebelum diberi perlakuan. Setelah itu dilakukan pengkategorian untuk mengelompokkan hasil skor yang didapatkan. Pengkategorian dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu 'baik', 'cukup', dan 'kurang'. Siswa yang mendapat skor cukup terbawah dan kurang akan diambil menjadi sampel penelitian.

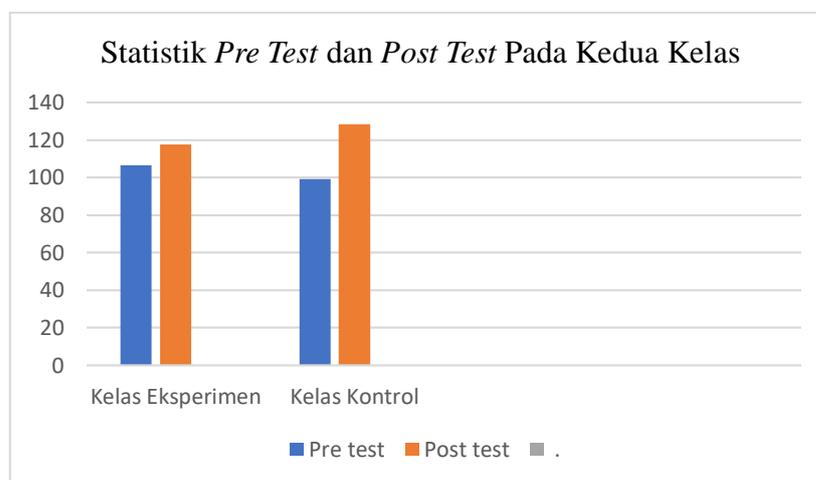
*Treatment* dilakukan pada sampel terpilih sebanyak lima pertemuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pertemuan tersebut diantaranya (a) pengenalan dan inisiasi kelompok, (b) pengenalan berbagai profesi, (c) pengenalan sekolah linier profesi, (d) latihan membuat keputusan karier, dan (e) pembubaran kelompok. Setelah kelompok resmi dibubarkan, kedua kelompok akan diukur kembali kematapan kariernya guna mendapat data *post test* tentunya setelah perlakuan diberikan. Kegiatan selanjutnya adalah membandingkan kedua data dari kelompok *eksperimen* dan kontrol, kemudian menarik kesimpulan.

Penelitian ini disusun berdasarkan kisi-kisi variabel penelitian. Sebelum angket disebar ke populasi, terlebih dahulu angket disebar kepada 55 responden guna mengukur sejauh mana validitas per item pada instrument. Rumus *product moment* digunakan untuk menganalisis validasi. Dari 56 item yang valid (skor valid per item terpilih lebih dari 0.5) didapatkan item valid sebanyak 44 buah yang sudah merepresentatifkan ketiga aspek yaitu ketegasan, alasan, dan kenyamanan. Item sendiri mengadaptasi bentuk instrument CDP (*Career Decision Profile*) milik Jones 1988 (Jones, 1988) kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi bentuk skala Linkert dengan empat alternatif jawaban yakni 'sangat setuju (SS)',

'setuju (S)', 'tidak setuju (TS)', dan 'sangat tidak setuju (STS)'. Intervensi/*treatment* dimulai pada Oktober-November 2019 di SMPN 46 Surabaya dan dilakukan satu bulan lamanya. Analisis data menggunakan uji T untuk menentukan seberapa signifikan kenaikan kedua kelas setelah diberi perlakuan.

## Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan adalah 117,7 dan 128,4 sementara variansi menunjukkan 108,9 untuk kelompok eksperimen dan 342,489 untuk kelompok kontrol.



Gambar 2. Statistik setelah diberi perlakuan

Berdasarkan perhitungan menggunakan dua komponen tersebut dibantu dengan uji t dapat kita simpulkan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau secara lengkapnya dapat ditulis  $1,59 < 1,73$ . Dengan segala perhitungan bagi kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana hasil kelas kontrol menunjukkan angka yang lebih tinggi dari kelas eksperimen, maka dapat kita simpulkan bahwa hasil perhitungan penelitian ini "*simulation game* tidak efektif untuk meningkatkan kematapan pemilihan karier siswa kelas 9 SMPN 46 Surabaya".

Setelah diberikan *treatment* kelas kontrol lebih signifikan dari pada kelas eksperimen yang menjadi fokus penelitian. Responden kelas kontrol 73,85% mengalami kenaikan yang semula kurang menjadi cukup dan cukup menjadi baik. Sementara untuk responden kelas eksperimen mengalami kenaikan sebanyak 26,14% yang semula kurang menjadi cukup dan cukup menjadi baik.

Hasil temuan penelitian ini sedikit tidak sesuai dengan penelitian lain yang mengatakan media permainan efektif untuk meningkatkan kematapan karier siswa. Peneliti menganggap temuan penelitian ini dikarenakan desain penelitian yang berbeda. Mayoritas penelitian yang berhasil tidak berdesain kuasi dimana ada kelompok pembanding bagi sampel. Hal itu bukanlah sebuah kesalahan sebab desain penelitian tersedia banyak sekali agar pengetahuan lebih bervariasi. Selain itu peneliti berpendapat kemungkinan desain permainan *simulation game* yang baru bernama *jeopardy career game* ini termasuk permainan baru yang belum pernah digunakan sebelumnya. Berbeda dengan penemuan-penemuan sebelumnya yang cenderung menggunakan permainan fisik yang dapat disentuh langsung, permainan *jeopardy career game* ini mengandalkan pengelihatan dan tidak disentuh langsung.

Peneliti berasumsi kenaikan kurang efektif yang dialami oleh kelas eksperimen pada penelitian ini dikarenakan beberapa faktor, diantaranya penerimaan informasi karier yang sudah terlebih dahulu diberikan oleh Guru BK daripada oleh peneliti sehingga pemahaman akan karier sudah terbentuk di salah satu kelas saja. Faktor lain yang mempengaruhi adalah faktor kelekatan antar anggota kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelekatan ini selain memicu motivasi apabila terjadi kelekatan satu sama lain, dan juga akan menjadi pemicu penghilang motivasi apabila pada prakteknya kelekatan tersebut tidak terjadi. Faktor kelekatan ini menjadi pemicu pembentuk perbedaan kenaikan yang cukup signifikan antara

kedua kelas dimana menurut pengamat peneliti ketika jalannya penelitian kelas kontrol memiliki kelekatan lebih tinggi dari pada kelekatan kelas eksperimen.

Melalui penelitian ini pula ditemukan aspek baru yang dipertimbangkan siswa ketika memilih karier lanjutan, yakni biaya. Meski masih tingkat SMP, mayoritas sampel memikirkan pendidikan yang tidak terlalu membutuhkan modal belajar yang mahal dan rumit. Faktor ini pula yang berkontribusi membentuk keraguan akan mantapnya pemilihan karier mereka. Selain biaya, sebetulnya anak-anak kita haus akan informasi calon sekolah mereka yang baru. Pertanyaan-pertanyaan seperti ‘apakah yang akan saya pelajari di jurusan Tata Boga pada SMK?’, atau ‘manakah yang lebih susah antara jurusan IPA dan IPS di SMA?’ menjadi pertanyaan umum yang tidak ada informasi penjelasannya hanya dengan membuka website sekolah saja. Menindaklanjuti penelitian tersebut, hal yang dapat peneliti sarankan pada Guru BK yang bertugas untuk menggencarkan penggunaan media-media yang menghibur siswa tanpa menghilangkan esensi tujuan layanan itu sendiri. Bagi peneliti lain juga dipersilahkan untuk melanjutkan penelitian ini untuk disempurnakan lagi.

## Simpulan

---

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah upaya menstabilkan pilihan karier terhadap remaja khususnya siswa SMP kelas 9 menggunakan *simulation game* berbasis media visual elektronik memiliki hasil yang positif. Meski perlu untuk terus dikembangkan, penggunaan media berbasis media elektronik pada layanan Bimbingan dan Konseling perlu mendapat perhatian khusus terutama pada era globalisasi sekarang yang menuntut kemudahan dan kecepatan. Melalui penelitian ini, kita dapat melihat bahwa keilmuan tentang karier yang kerap membingungkan siswa perlu dilayani dengan pendekatan-pendekatan kekinian tanpa menghilangkan esensi dari kata membimbing itu sendiri. Melalui permainan dan diskusi sederhana, sebetulnya anak-anak kita perlu didengar dalam menentukan arah tujuan pendidikan lanjutannya sebagaimana apa yang ia inginkan, tanpa harus dipaksa untuk memenuhi kriteria dan keinginan orang lain. Melalui penelitian ini harapannya di masa mendatang akan banyak penelitian-penelitian tentang media Bimbingan dan Konseling yang berbasis teknologi, tidak hanya untuk kepentingan pada bidang karier tapi juga pada tiga bidang Bimbingan dan Konseling yang lain. Apabila ingin melanjutkan penelitian ini sebaiknya menggunakan permainan yang lebih mutakhir, tidak membingungkan siswa, dan tentunya menyenangkan bagi mereka tanpa menghilangkan esensi informasi dan memantapkan karier sebagaimana yang tertulis pada tujuan penelitian.

## Ucapan Terima Kasih

---

Terima kasih pada Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan dukungan baik dukungan moril dan materi, Bu Ayong Lianawati yang sudah membimbing penelitian ini, Pak Sutijono yang sudah memberikan masukan, Bu Dhinika sebagai Guru BK SMPN 46 Surabaya yang bertugas, Bu Febby sebagai informan submisi, M. Agus Fahmi Ilmiawan yang senantiasa menjaga kestabilan kesehatan mental saya selama merumuskan artikel penelitian ini, teman-teman yang sudah menyumbangkan pikiran dalam diskusi, serta semua siswa-siswi yang terlibat menjadi sampel maupun populasi penelitian ini.

## Daftar Rujukan

---

- Arif, R. (2017, May 8). *56% mahasiswa Salah Jurusan, dan 90% diantaranya karena permintaan orang tua!* Retrieved from isebali: <http://iseebali.com/56-mahasiswa-salah-jurusan-dan-90-diantaranya-karena-permintaan-orang-tua/>
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Awaliyah, G., & Murdaningsih, D. (2019, Februari 07). *87 Persen Mahasiswa Mengaku Salah Pilih Jurusan*. Retrieved from Republika: <https://republika.co.id/berita/pendidikan/dunia-kampus/19/02/07/pmjuhw368-87-persen-mahasiswa-mengaku-salah-pilih-jurusan>.
- Djamarah, Syaiful, B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iffah, H. M., & Pratiwi, T. I. (2013). Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI-IPA 2 SMAN 1 Menganti. *Jurnal BK UNESA. Volume 03 Nomor 01*, 183 - 190.
- Jones, L. (1988). *The Career Decision Profile*. North Carolina: Available from Lawrence K. Jones, College of Education and Psychology, Department of Counselor Education, Box 7801. Raleigh NC 27695.
- KBBI Online. (2019, Agustus 3). Arti kata media elektronik menurut KBBI. Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Mudhar, & Badiah, L. I. (2017). Perubahan Minat Karir Siswa Pada Saat Kelas VII dan Kelas VIII Di MTS Negeri III Surabaya. *Helper, Vol 34 No 2*, 23-32.
- Pratiwi, T. I., Nursalim, M., & Setyawati, D. (2013). Penerapan Layanan Informasi Karier Dengan Menggunakan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemantapan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Surabaya. *Jurnal BK UNESA Volume 03 No 01 Tahun 2013*, 55-63.
- Romlah, T. (2006). *Bimbingan Kelompok*. Malang: UM Unipress.
- Suryabrata, S. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: P.T. RajaGrafindo Persada.
- Thatawy, R. A. (1993). *Kamus Bimbingan dan Konseling*. Economics Students Persada: Jakarta.

---

### Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

---