

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI KARTU UNO TERHADAP EKSPLORASI KARIER

Dian Sulistiyanti dan Erlin Fitria

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Teknologi Yogyakarta

Email: diansulistiyanti@gmail.com & rlin.fitriana@uty.ac.id

ABSTRAK

Pemilihan karierr yang tepat akan cenderung memunculkan kebahagiaan dalam hidup. Seseorang memerlukan proses yang panjang untuk dapat menentukan karier yang tepat. Proses pemilihan karier diawali dengan melakukan eksplorasi karierr. Eksplorasi karierr adalah keseluruhan aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang diri dan lingkungan kariernya sehingga individu tersebut dapat memacu perkembangan kariernya. Eksplorasi karierr merupakan proses penting yang perlu dilakukan oleh individu untuk dapat memilih karierr yang sesuai dengan kompetensi, minat, dan lingkungan individu tersebut. Guru BK merupakan salah satu pihak yang dapat membantu siswa melakukan pengembangan diri, salah satunya adalah pengembangan eksplorasi karierr. Guru BK dapat melakukan layanan yang diperuntukkan untuk pengembangan karierr siswa melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan uji efektivitas penggunaan permainan simulasi kartu uno yang sebelumnya telah dikembangkan oleh Ulinnuha Khairunnisa, tahun 2018. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 75 siswa, dan sampel 9 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Adapun hasil penelitian adalah layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi kartu uno berpengaruh terhadap kemampuan eksplorasi karierr siswa. Hasil perhitungan analisis menggunakan uji *t-test* diperoleh nilai t hitung = $-9.855 < t$ tabel = $2,306$ yang artinya H_0 diterima. Saran dari penulis bagi peneliti selanjutnya adalah permainan kartu uno dapat dibuat dalam bentuk sistem informasi atau program android agar lebih fleksibel digunakan di pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: *Bimbingank, permainan kartu uno, eksplorasi karier*

ABSTRACT

Choosing the right career will tend to bring happiness in life. A person needs a long process to be able to determine the right career. The career selection process begins with a career exploration. Career exploration is a whole activity that aims to increase knowledge and awareness of themselves and their career environment so that the individual can spur their career development. Career exploration is an important process that needs to be done by individuals to be able to choose a career that suits the competence, interests and environment of the individual. The counseling teacher is one of the parties who can help students develop themselves, one of which is the development of career exploration. Counseling teachers can provide services intended for student career development through group guidance services. This study aims to test the effectiveness of using the uno card simulation game previously developed by Ulinnuha Khairunnisa, 2018. The method in this study is an experiment with the One-Group Pretest-Posttest design. The population in this study were 75 students, and a

sample of 9 students. The sampling technique used simple random sampling technique while the data collection technique used a questionnaire. The result of the research shows that the group guidance service of the uno card simulation game technique affects students' career exploration abilities. The results of the analysis using the t-test obtained by the value of t count = $-9.855 < t$ table = 2.306 , which means that H_0 is accepted. The suggestion from the author for the next researcher is that the uno card game can be made in the form of an information system or an android program to make it more flexible to use in distance learning.

Keywords: *Group guidance, uno card game, career exploration*

PENDAHULUAN

Karier tidak hanya terkait dengan pekerjaan. Karier terjadi sepanjang hidup manusia. Pemilihan karier yang tepat memberikan perasaan damai dan bahagia pada diri individu. Idealnya proses pemilihan karier ini mendapatkan arahan dan fasilitas dari orangtua maupun dari lingkungan sekolah atau masyarakat. Untuk mencapai pada pilihan karier yang tepat perlu dilakukan upaya untuk mencari informasi terhadap sumber-sumber karier atau disebut dengan proses eksplorasi karier. Eksplorasi karier bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang diri dan lingkungan sekitar yang mendorong individu untuk meningkatkan kemampuan kariernya. Eksplorasi karier juga sangat diperlukan siswa agar dapat mengambil keputusan dan merencanakan karier dengan baik. Ketidaktepatan dalam pemilihan karier akan menyebabkan terjadinya hambatan-hambatan dalam melaksanakan tahapan perkembangan karier.

Hasil wawancara penulis dengan guru BK di SMAN 2 Sukorejo didapatkan data bahwa siswa mengalami masalah yang berhubungan dengan eksplorasi karier diantaranya kurangnya keinginan siswa untuk mengumpulkan informasi-informasi karier, belum dapat memanfaatkan sumber-sumber informasi untuk menggali atau mencari informasi tentang karier, kebingungan siswa ketika harus memilih bidang peminatan pada saat kelas X, siswa cenderung memilih bidang peminatan dengan mengikuti teman, atau menuruti keinginan orangtua sehingga siswa kurang mempertimbangkan potensi di dalam dirinya seperti nilai akademik, hobi, cita-cita, minat dan lain sebagainya. Masalah lainnya terjadi ketika memasuki kelas XI, siswa juga masih mengalami kebingungan tentang perencanaan karier, ketika dihadapkan pada pertanyaan mengenai studi lanjut atau mengenai karier kedepannya ingin seperti apa. Penelitian yang dilakukan (Falentini, 2013) menyatakan bahwa 83% peserta didik mengambil keputusan karier berdasarkan kesempatan, dan hanya 65% peserta didik yang sudah mempersiapkan diri untuk menentukan pilihan karier. Sedangkan untuk pengambilan keputusan karier yang disesuaikan dengan minat dan kepribadiannya 61% peserta didik. Hayadin (Utami, 2016) menemukan baru sebesar 35,75% peserta didik kelas XII SMA/SMK

di Jakarta yang sudah mempunyai pilihan pekerjaan dan profesi, sementara 64,25% belum memiliki pilihan pekerjaan dan profesi. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak siswa di sekolah menengah atas atau kejuruan yang belum melakukan proses eksplorasi karier guna menunjang pemilihan karier. Padahal melakukan proses pencarian informasi karier bukan lah soal yang sulit, apalagi di jaman era digital saat ini, informasi sangat mudah di dapatkan. Namun kemudahan pencarian informasi ini kurang dimanfaatkan di kalangan remaja tertentu untuk pencarian informasi karier atau informasi positif lainnya.

Guru BK bersama-sama dengan *stakeholder* di sekolah melakukan beberapa upaya yang bertujuan mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Guru mata pelajaran akan memberikan materi yang kelak berguna bagi pengembangan *critical thinking* siswa sedangkan guru BK akan berupaya membantu perkembangan peserta didik melalui layanan bimbingan dan konseling, diantaranya adalah dengan layanan bimbingan kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat ada tidaknya pengaruh dari layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi kartu uno terhadap eksplorasi karier siswa. Penggunaan permainan didasari akan pertimbangan bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur karena didalamnya terdapat unsur kompetisi kemudian memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat (Arief, dkk., 2011). Kartu uno sendiri adalah kartu permainan yang terdapat gambar dan angka yang berwarna-warni yang diharapkan dapat menarik perhatian lebih dari para siswa.

BIMBINGAN KELOMPOK

Menurut (Prayitno, 2017) layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang di berikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri. Sedangkan menurut (Narti, 2014) bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan atau bimbingan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan masalah individu menjadi peserta layanan. Menurut Prayitno & Amti (2016) ada beberapa tahap-tahap yang perlu dilalui dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Tahap-tahap ini merupakan suatu kesatuan dalam keseluruhan kegiatan kelompok. Tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tahap Pembentukan; berupa pengenalan dan melibatkan dari anggota ke dalam kelompok dengan bertujuan agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok. Pemahaman anggota kelompok memungkinkan anggota kelompok aktif berperan dalam kegiatan bimbingan kelompok yang selanjutnya dapat menumbuhkan minat pada diri mereka untuk mengikutinya. Pada tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana saling mengenal, percaya, menerima, dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok dalam rangka pelayanan bimbingan kelompok; menjelaskan cara-cara dan asas-kegiatan kelompok anggota kelompok saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri dan melakukan permainan pengakraban.
- 2) Tahap Peralihan, Tahap ini adalah tahap transisi dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Dalam menjelaskan kegiatan apa yang akan dilaksanakan pemimpin kelompok dapat menegaskan jenis kegiatan bimbingan kelompok tugas atau bebas. Setelah jelas kegiatan apa yang harus dilakukan maka tidak akan muncul keragu-raguan atau belum siapnya anggota dalam melaksanakan kegiatan dan manfaat yang diperoleh setiap anggota kelompok. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, menawarkan atau mengamati, apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap ketiga), membahas suasana yang terjadi, meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota dan bila perlu kembali ke beberapa tahap pertama (tahap pembentukan).
- 3) Tahap Kegiatan, tahap ini merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok dengan suasana yang ingin dicapai, yaitu terbahasnya secara tuntas permasalahan yang dihadapi oleh anggota kelompok dan terciptanya suasana untuk mengembangkan diri, baik yang menyangkut pengembangan kemampuan berkomunikasi maupun menyangkut pendapat yang dikemukakan oleh kelompok. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini untuk topik tugas adalah pemimpin kelompok mengemukakan suatu topik untuk dibahas oleh kelompok kemudian terjadi tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal hal yang belum jelas menyangkut topik yang dikemukakan pemimpin kelompok. Selanjutnya anggota membahas topik tersebut secara mendalam dan tuntas, serta dilakukan kegiatan selingan bila diperlukan. Untuk bimbingan kelompok topik bebas, kegiatan yang dilakukan adalah masing-masing anggota secara bebas mengemukakan topik bahasan: menetapkan topik yang akan dibahas dahulu kemudian anggota membahas topik secara mendalam dan tuntas, serta diakhiri kegiatan permainan.

- 4) Tahap Pengakhiran, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu penilaian (evaluasi). Tahap ini merupakan tahap penutup dari serangkaian kegiatan bimbingan kelompok. Kegiatan dalam tahap ini berpusat pada pembahasan dan penjelasan tentang kemampuan anggota kelompok untuk menetapkan hal-hal yang telah diperoleh melalui bimbingan kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan diakhiri dengan pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.

TEKNIK PERMAINAN SIMULASI KARTU UNO

Menurut Estiani, dkk., (2015) media permainan kartu Uno merupakan media permainan edukatif yang dilaksanakan dalam pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai pendukung pembelajaran sehingga dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Untuk membuat permainan simulasi dapat mengikuti langkah-langkah berikut, Romlah (Khairunnisa, 2018): 1) Meneliti masalah yang banyak dialami anak, terutama yang menyangkut bidang pendidikan dan sosial; 2) merumuskan tujuan yang ingin dicapai dengan permasalahan itu. Dalam melakukan hal ini anggota kelompok atau siswa supaya diikutsertakan; 3) Membuat daftar sumber-sumber yang dapat dipakai untuk membantu menyelesaikan topik yang akan dikerjakan, misalnya alat-alat yang diperlukan, buku sumber, dan waktu yang sesuai untuk mengerjakan tugas antara konselor dan siswa; 4) Memilih situasi dalam kehidupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan kehidupan siswa. Pelajari struktur situasi tersebut, dan aturan-aturan yang mengatur perilaku mana yang dibolehkan dan perilaku mana yang tidak diperbolehkan; 5) Membantu model atau skenario dari situasi yang sudah dipilih. Misalnya topik yang dipilih adalah “perbedaan nilai-nilai individu dengan nilai-nilai masyarakat”. Masing-masing aspek nilai masyarakat dan nilai individu diidentifikasi dan dijabarkan dalam bentuk perilaku: mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh. Selanjutnya masing-masing aspek dijabarkan dalam bentuk pesan yang operasional dan ditulis dalam “kartu pesan”, baik diatas beberapa permainan maupun dalam kartu-kartu terpisah. Jumlah pesan yang dibuat disesuaikan dengan jumlah waktu permainan yang direncanakan. Untuk permainan yang akan dimainkan selama 45 menit dapat dibuat 10-12 pesan termasuk pesan yang ditulis dalam kartu-kartu terpisah. Isi masing-masing pesan harus disesuaikan dengan keadaan dan kejadian yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya; 6).Identifikasi siapa saja dan berapa orang yang akan terlibat dalam permainan tersebut. Pemegang peran apa saja yang diperlukan dan apa peran masing-masing. Apakah pemain bermain dalam satu kelompok atau lebih dari satu kelompok; dan 7) Membuat alat-alat permainan simulasi, misalnya

beberan, kartu-kartu pesan, kartu-kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan.

EKSPLORASI KARIER

Menurut Gibson (2011) mendefinisikan karier sebagai rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja selama rentang waktu kehidupan seseorang dan rangkaian aktivitas kerja yang terus berlanjut. Menurut Taviera dan Moereno (Purwanta, 2012) mendefinisikan bahwa Eksplorasi karierr adalah keseluruhan aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang diri dan lingkungan kariernya sehingga individu tersebut dapat memacu perkembangan kariernya. Eksplorasi karierr yang lengkap dan memadai akan membantu siswa dalam proses pilihan karierr secara cerdas, baik secara kognitif maupun emosional.

Eksplorasi karierr dibagi menjadi dua yang pertama yaitu eksplorasi karier lingkungan adalah individu mengumpulkan informasi baru tentang pekerjaan, organisasi, pekerjaan atau indusrtly. Kedua, yaitu eksplorasi diri, yang berfokus pada mengeksplorasi kepentingan diri sendiri, nilai-nilai, pengalaman sebelumnya, dan tujuan karier. Menurut Priyatno (2016) menyatakan bahwa fungsi dari eksplorasi karier yaitu untuk mengetahui minat, bakat, kemampuan, kelebihan dan kekurangan dan untuk merencanakan aktivitas-aktivitas yang mendukung karier individu agar mampu mempertimbangkan perencanaan karier sesuai dengan kebutuhan yang terkait dengan karier yang akan dipilih dimasa depan.

Menurut Stumpf, dkk., (2017) aspek utama dalam eksplorasi karierr ialah eksplorasi diri dan eksplorasi lingkungan. Eksplorasi diri berfokus bagaimana individu mendefinisikan dan mengeksplorasi kepentingan diri sendiri, pengalaman sebelumnya, dan tujuan kariernya. Pada eksplorasi diri individu memikirkan kembali tujuan kariernya dan mendapatkan pemahaman diri yang lebih dalam. Dengan demikian, individu dapat memperoleh keinginan dan kemampuan yang lebih jelas mengenai karierr yang akan dipilih. Sedangkan pada eksplorasi lingkungan, individu lebih aktif mengumpulkan informasi baru mengenai pekerjaan, organisasi yang memungkinkan untuk membantu memudahkan dalam memutuskan pengambilan karierr dan meninjau berbagai macam pilihan karierr untuk mempertimbangkan terlebih dahulu sebelum menentukan kariernya menurut Greenhaus & Callanan (Hijri & Akmal, 2017).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental design*. Desain eksperimen ini berupa *One-Group-Pretest-Posttest*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja dan dalam uji coba ini tidak menggunakan kelas kontrol. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada kelompok yang diuji cobakan.

Tabel 1 Desain Penelitian (Sugiyono, 2017)

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Keterangan:

O_1 = Pengaruh permainan simulasi kartu uno terhadap eksplorasi karier saat *pretest*

X = Perlakuan/*treatment*

O_2 = Pengaruh permainan kartu uno terhadap eksplorasi karier saat *posttest*

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sukorejo yang berlokasi di Jl. Lingkar Utara, Kebumen, Kec. Sukorejo, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51363 pada bulan Maret 2020 hingga September 2020.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukorejo Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 75 siswa. Pemilihan subjek diambil dengan *teknik simple random sampling*. Jumlah sampel sebanyak 9 orang.

Tabel 1 Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI MIPA 1	25
2	XI MIPA 2	25
3	XI IPS 1	25
Jumlah		75

Tabel 3 Sampel Penelitian

NO	NAMA
1.	NF
2.	DAA
3.	NAA
4.	KA
5.	NAS
6.	WRS
7.	AND
8.	SI
9.	RY

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan angket.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu; (1) tahap pra eksperimen berupa pembuatan instrumen, penentuan kelas eksperimen, serta uji coba (*try out*) instrumen, (2) tahap eksperimen berupa melakukan *pre-test* pada siswa, *treatment* atau perlakuan pada siswa yang tergabung dalam kelas eksperimen, *post-test* dilakukan untuk melihat pencapaian peningkatan pengetahuan eksplorasi karier setelah diberi perlakuan dan untuk membandingkan dengan nilai yang dicapai saat *pre-test*, dan (3) tahap pasca eksperimen dimana peneliti menganalisis hasil uji coba pelaksanaan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan.

Instrumen Penelitian

Uji validitas instrumen menggunakan rumus korelasi produk moment. Uji validitas instrumen dilakukan dengan bantuan SPSS 17.0. Dari 24 item pernyataan terdapat 12 item pernyataan yang dinyatakan valid dan 12 item pernyataan dikatakan tidak valid. 12 item pernyataan yang tidak valid peneliti memperbaiki kemudian mentryoutkan lagi.

Perhitungan reliabilitas menggunakan SPSS 17.00 diperoleh hasil pengolahan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu hasil uji reliabilitas adalah 0,725 (untuk $N = 30$ dan taraf signifikansi = 5 %) sehingga perhitungan reliabilitas masuk dalam kriteria “kuat”. Instrumen ini dapat dikatakan reliabel (sangat tinggi dengan tingkat hubungannya sangat kuat).

Teknik Analisis Data

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data penelitian pada tabel di atas *shapiro wilk* yang menunjukkan nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka sampel dinyatakan berdistribusi normal. Pada uji *T-Test*, Peneliti menggunakan *paired t-test* karena data yang dikumpulkan dari dua sampel yang saling berhubungan, artinya bahwa satu sampel akan mempunyai dua data yaitu data pretest dan data posttest. Peneliti dalam menganalisis data *paired t-test* dengan menggunakan bantuan *SPSS For Window seri 17.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *Treatment*

Pelaksanaan *treatment* yang peneliti lakukan pertama adalah *Pretest*, yakni tes awal yang dilakukan guna mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukorejo yang kemudian akan dibandingkan dengan pengetahuan eksplorasi karier setelah diberi perlakuan. Kondisi awal sebelum *treatment* dilakukan siswa cenderung mengalami kebingungan dalam eksplorasi karier. Siswa cenderung memiliki pengetahuan terbatas tentang karier.

Tabel 4. Hasil Pretest

No.	Nama	<i>PreTest</i>	
		Skor	Kategori
1	NF	58	Sedang
2	DAA	56	Sedang
3	NAA	54	Sedang
4	KA	56	Sedang
5	NAS	54	Sedang
6	WRS	58	Sedang
7	AND	49	Sedang
8	SI	72	Sedang
9	RY	66	Sedang
Rata - Rata Skor		58	

Tahap kedua yaitu pemberian perlakuan/*treatment* berupa layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Pelaksanaan *treatment* diawali dengan tahap pembentukan, peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran. Pemberian perlakuan tersebut dilakukan satu kali pertemuan dengan 4 tahapan yaitu tahapan pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

- A. Tahap Pembentukan. Tahap pembentukan peneliti pada awalnya mengucapkan salam, mengapresiasi kehadiran siswa serta berdoa sebelum memulai kegiatan. Perkenalan diri peneliti lakukan pada anggota kelompok agar saling mengenal satu sama lain, perkenalan ini dilakukan dengan ice breaking “Hay Hello Kamu Siapa”. Pada awal ice breaking siswa terlihat sangat canggung satu sama lain. Peneliti mengulang ice breaking perkenalan 2kali namun siswa masih terlihat canggung dan kurang begitu semangat dalam mengikuti kegiatan, oleh karena itu peneliti menambah ice breaking “tepuk semangat”. Ice breaking ini berhasil membuat dinamika kelompok.. sebelum menuju tahap peralihan peneliti melakukan absensi kehadiran siswa.
- B. Tahap Peralihan. Tahap ini peneliti menjelaskan kepada anggota kelompok tentang hal yang ada pada tahap kegiatan. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sebelum masuk ke tahap kegiatan untuk melihat kesiapan siswa.
- C. Tahap Kegiatan. Siswa melakukan permainan simulasi kartu uno berikut adalah perolehan kartu tiap siswa

Tabel 5 Perolehan Kartu Uno Konseli

No	Responden	Kartu
1	Nurul	

2 Denis



3 Nina



4 Khufida



5 Niken



6 Wanda



7 Ajenia



8 Safira



9 Retno



Peneliti mengacak kartu kemudian membagi setiap siswa mendapatkan 5 kartu, kemudian sisa kartu digunakan untuk minuman bagi siswa yang tidak memiliki kartu yang sesuai. Peneliti mengambil satu kartu dari sisa kartu untuk dijadikan kartu pembuka permainan, dan kartu pembuka berwarna hijau (5) “Eksplorasi karier dipengaruhi oleh 2 faktor internal dan eksternal” permainan dimulai dari siswa di sebelah kanan peneliti dan berjalan searah jarum jam.

Tabel 6. Verbatim Perlakuan

Nurul	Kartu kuning (1) “Eksplorasi karier merupakan waktu ketika individu mengupayakan agar dirinya memiliki pemahaman yang lebih terutama tentang informasi pekerjaan, alternative-alternative karier, pilihan karier, dan karier untuk mulai bekerja.” Peneliti : Coba yok sebutkan contoh kongkrit aktivitas eksplorasi karier yang pernah kalian lakukan, coba mulai dari nurul ya. Nurul : Apa ya, oh iya mencari tau tentang jurusan yang akan diambil saat kuliah. Peneliti : Oke, yok lanjut denis Denis : Duh apa ya, kalau mencari peluang pekerjaan yang diminati orang-orang gimana ? termasuk eksplorasi karier bukan ?
-------	--

Peneliti : Ya kalau melihat peluangnya hanya berdasarkan minat orang lain itu tidak termasuk eksplorasi karier. Jadi eksplorasi karier itu harus berdasarkan kemampuan diri baik bakat, minat yang ada dalam diri individu tersebut. Gitu ya

Denis : Iyaa...

Khufida : Aduh, saya sepertinya belum melakukan eksplorasi karier deh. Soalnya pas guru bk nanya jurusan yang akan saya pilih setelah lulus sekolah saya memilih aja karena saya hanya ikut-ikutan teman.

Peneliti : Oh oke berarti jurusan khufida masih karena ikut-ikutan teman ya. Coba kalau pas milih ekstra kulikuler itu fida gimana coba ceritakan ?

Khufida : Oh pas milih ekstra ya, kalau pramuka itu wajib, tapi selain pramuka kan saya ikut taekondow itu karena sejak sd saya sudah suka,

Peneliti : Wah bagus itu, pemilihan ekstra mu sudah berdasarkan minat dan bakat yang fida miliki. Nah jadi itu termasuk eksplorasi karier.

Niken : Kalau saya pernah pas pemilihan peminatan, kan saya milih ya nah saya tertarik buat belajar sejarah jadi saya peminatan sejarah.

Peneliti : Wah berarti niken sudah mengeksplorasi karier ya sesuai dengan memilih peminatan sesuai minat.

Denis	Kartu kuning (7) "Faktor eksternal antara lain yaitu tuntutan keluarga dan pengalaman."
Nina	Kartu kuning (9) " Langkah kedua dalam eksplorasi karier adalah mengumpulkan informasi tentang karier, yakni belajar tentang karier, jenis pekerjaanpersyaratan pendidikan, dan fungsi pekerjaan penting dalam memahami karier yang sesuai dengan minat dan tujuan."
Khufida	Kartu kuning (3) " Tujuan dari eksplorasi karier adalah untuk mengetahui minat, bakat, kemampuan, kelebihan dan kekurangan."
Niken	Kartu kuning (4) " Tujuan eksplorasi karier juga merupakan sebuah investasi dari masa lalu untuk masa depan, karena hal tersebut akan menjadi sebuah pertimbangan pula untuk merencanakan karier yang sesuai dengan kebutuhan."
Wanda	Ambil minuman
Ajenia	Ambil minuman
Safira	Kartu kuning (0) " Langkah terakhir adalah integrasi, dalam langkah ini mengharuskan individu untuk mengambil apa yang diketahui tentang diri dan menyusunnya bersama dengan realitas dunia kerja. Individu mulai

	mengevaluasi pilihan karier yang praktis.”
Retno	Kartu kuning (2) “Informasi karier diperoleh individu dari berbagai sumber misalnya guru bimbingan dan konseling, orang tua, orang yang sukses, teman, dll.”
Nurul	Ambil minuman
Denis	Kartu kuning (6) “Faktor internal antara lain yaitu karakteristik kepribadian dan prestasi akademik.”
Nina	Kartu hijau (6) “Coba Sebutkan ketrampilan anda yang mendukung rancana karier kedepannya.”
Khufida	Kartu hijau <i>Reverse Card</i> /arah permainan dibalik
Nina	Kartu hijau (5) “Apakah anda memilih pekerjaan sesuai dengan kemampuan yang anda miliki ?”
Denis	Kartu <i>Will Card</i> (menentukan kartu warna merah)
Nurul	Kartu merah (6) “bagaimana jika ada salah satu anggota keluarga yang tidak mendukungmu dalam pemilihan karier tersebut ?” Nurul : Mencoba untuk membujuk salah satu anggota keluarga tersebut untuk etuju dengan pilihan saya, dan juga menanyakan kenapa kok tidak setuju dengan pilihan saya. Tetapi mungkin saya akan tetap memilih karier tersebut.
Retno	kartu merah (0) “Apakah tekad anda sudah bulat dalam pemilihan karier kedepan ?”
Safira	Kartu merah (8) “apa saja yang sudah anda siapkan dalam pemilihan karier kedepan ?”
Ajenia	Kartu merah (3) “Apakah kondisi fisik dan kesehatan mempengaruhi dalam pemilihan karier ?” Anjenia : Ya, karena yang saya tahu kondisi fisik dan kesehatan juga membantu dalam pemilihan karier, contohnya polisi.
Wanda	Kartu merah (5) “Apakah anda sudah memiliki tekad yang kuat dalam pemilihan karier ?”
Niken	Kartu merah (1) “Apa anda sudah mengetahui prospek pekerjaan dijurusan anda ? coba jelaskan ?”
Khufida	Kartu merah (7) “Jika ternyata pilihan karier anda sangat diminati orang banyak apa yang akan anda lakukan ?” Khufida : Kalau menurut saya pilihn karier diminati orang banyak ya bersaing secara sehat, dan berikan ciri yang khusus kepada diri kita.
Nina	<i>Will Draw 4 Card</i> (pemain selanjutnya ambil 4 kartu) dan menentukan kartu pemain selanjutnya. Merah
Denis	Ambil 4 kartu

Nurul	<i>Kartu merah Reverse Card</i> (permainan dibalik)
Denis	Draw 2 Card (giliran berikutnya mengambil 2 kartu)
Nina	Mengambil 2 kartu
Khufida	Kartu merah (2) “Menurut anda apa pekerjaan harus sesuai dengan jurusan yang anda ambil ? jelaskan ? Khufia : Yang paling terpenting buat saya adalah passion kita, seperti contohnya untuk mrnjado seorang manajer tidak harus berjurusan manajemen dan bisnis artinya kita bebas untuk memilih pekerjaan dan tidak tergantung dengan jurusan.
Niken	<i>Will Draw 4 Card</i> (pemain selanjutnya ambil 4 kartu) dan menentukan warna kartu pemain selanjutnya. Biru
Wanda	Ambil 4 kartu
Ajenia	Kartu biru (1) “Apakah anda sudah mendapatkan informasi terkait karier kedepannya? Coba jelaskan ?” Ajenia : Masih bingung, pengennya si punya karier yang sesuai dengan hoby saya
Safira	Kartu biru <i>draw 2 card</i> dan menentukan kartu pemain selanjutnya Hijau
Retno	Mengambil 2 kartu
Nurul	Kartu hijau (4) “Apakah guru BK membantu anda dalam pemilihan karier ? Nurul : Iya, guru bk membantu dalam pemilihan karier
Denis	Kartu hijau (1) “Apakah anda memiliki ketrampilan yang mendukung dalam pemilihan karier anda ? coba jelaskan ? Denis : Saya belum tau karena saya belum begitu mengenal potensi diri saya
Nina	<i>Kartu Wild Card</i> (menentukan kartu pada giliran selanjutnya) Biru
Khufida	Ambil minuman
Niken	Kartu biru (2) “Apakah orang tua anda memberikan pengarahan terkait tentang karier yang akan anda pilih ? coba jelaskan ? Niken : Iya, karena orang tua saya sangat tegas. Apalagi terkait masalah masa depan anak-anaknya. Beliau bahkan sampai mengarahkan harus dimana saya sekolah, agar apa yang sudah direncanakan diawal berjalan baik.
Wanda	Kartu biru (7) “Coba ceritakan usaha anda dalam meraih cita-cita “ Wanda : Usaha saya dalam meraih cita-cita belajar dengan tekun, percaya dengan kemampuan diri sendiri dan berdoa
Ajenia	Kartu <i>Revers Card</i> (permainan dibalik)
Wanda	Kartu biru (8) “Apakah anda memiliki alternative dalam memilih karier ?

	jika ava coba jelaskan ? Wanda : Ada, dengan melihat passion kita dan berorientasi ke masa depan.
Niken	Kartu biru (5) “Apakah dari media sosial anda mendapatkan informasi terkait tentang karier?” Niken : Ya, dengan belajar, berdoa dan mencari tahu tentang karier kita dikecanggihan teknologi.
Khufida	Kartu biru (0) “Sebutkan kelebihan yang ada pada diri anda ?” Khufida : Kelebihan saya itu percaya diri apapun yang terjadi
Nina	Ambil minuman
Denis	Kartu biru (4) “Apakah teman mempengaruhi pilihan karier anda ?” Denis : Iya karena terkadang itu kita ikut-ikutan teman, kadang juga kita engga punya pendirian jadinya teman bilang gini kita ngikut apalagi soal karier biasanya kita meminta pendapat dulu ke temen kalau gini-gini itu gimana kalau untuk saya si cukup berpengaruh.
Nurul	Kartu biru (6) “Coba sebutkan dan ceritakan cita-cita anda ?” Nurul : Cita-cita saya ingin jadi guru, saya sangat ingin menjadi guru agar bisa mendidik anak bangsa, mencerdaskan anak bangsa selain itu saya juga sangat suka sama anak-anak, hehe
Retno	Kartu <i>Will Card</i> (menentukan kartu pada giliran selanjutnya) Hijau
Safira	Kartu <i>Reverse Card</i> (permainan dibalik)
Retno	Kartu hijau (9) “Bagaimana sikap anda jika ada teman yang memiliki minat karier yang sama ?” Retno : Ketika ada teman yang memiliki minat karier yang sama saya akan mendukung tentang pilihan karier teman saya tersebut.
Nurul	Ambil minuman
Denis	Kartu <i>Will Draw 4 Card</i> (pemain selanjutnya ambil 4 kartu) dan menentukan warna kartu pemain selanjutnya. Merah
Nina	Ambil 4 kartu
Khufida	Kartu <i>Will Draw 4 Card</i> (pemain selanjutnya ambil 4 kartu) dan menentukan warna kartu pemain selanjutnya. Hiaju
Wanda	Ambil 4 kartu
Ajenia	Kartu Hijau (8) “ Apakah anda sudah mencari tahu tentang syarat-syarat pekerjaan yang anda inginkan ?” Ajenia : Untuk saat ini belum,
Safira	<i>Kartu Wild Card</i> (menentukan kartu pada giliran selanjutnya) Kuning

Retno	Kartu kuning (8) “Langkah pertama dalam eksplorasi karier adalah memahami diri dan penilaian diri sendiri, terdiri atas minat, ketrampilan, nilai-nilai apa yang penting tentang pekerjaan, ciri dan karakteristik pribadi.
Nurul	<i>Kartu Wild Card</i> (menentukan kartu pada giliran selanjutnya) Kuning
Denis	Kartu kuning <i>Reverse Card</i> (permainan dibalik)
Nurul	Ambil minuman
Ajenia	<i>Kartu Wild Card</i> (menentukan kartu pada giliran selanjutnya) Hijau
Wanda	Kartu hijau (2) “Coba ceritakan rencana karier anda ?”
Nina	Kartu hijau (3) “Apakah jurusan yang anda pilih sudah sesuai dengan kemampuan yang anda miliki ?” Nina : Jurusan yang saat ini saya pilih sudah sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.
Denis	Ambil minuman
Nurul	Kartu hijau (0) “Apa yang akan anda lakukan jika nantinya rencana karier anda tidak sesuai dengan kenyataan ?” Nurul : Mencoba menjalankan karier tersebut dengan sepenuh hati, walaupun tidak sesuai dengan kenyataan.
Ajenia	<i>Kartu Wild Card</i> (menentukan kartu pada giliran selanjutnya) Merah
Wanda	Kartu merah (9) “Apakah anda merasa informasi yang ada dapat itu cukup berguna untuk pemilihan karier anda ?” Wanda : Sangat, Peneliti : Kenapa alasannya ? Wanda : Karena memang saya sedang mencari jati diri saya,hehehe
Nina	Kartu merah (4) “Apakah prestasi belajar itu mempengaruhi dalam pemilihan karier ?” Nina : Ya bagi saya tentu, hehe
Denis	Kartu merah <i>Reverse Card</i> (permainan dibalik)
Nina	<i>Kartu Wild Card</i> (menentukan kartu pada giliran selanjutnya) Biru
Wanda	Kartu biru (9) “Sebutkan kelemahan yang ada pada diri anda ?”
Nurul	Kartu biru <i>Reverse Card</i> (permainan dibalik)
Wanda	Skip Card (pemain selanjutnya skip/diamkan)
Denis	Kartu biru (3) “Apakah orang tua setuju dengan karier pilihan anda ?” Denis : Ya, orang tua saya setuju dengan pilihan karier saya selagi positif dan tidak merugikan orang banyak.

Semua konseli sudah memahami dan dapat menjawab dengan lancar dan tidak

mengalami permasalahan di pernyataan tersebut.

Tahap Pengakhiran, Peneliti memberikan *reinsforment* berupa *reward* (pujian) bagi siswa atas partisipasi dan antusiasme dalam melakukan permainan. Tahap ini peneliti memberikan lainjapen dan diangkhiri dengan berdoa bersama.

Tabel 6. Hasil pretest dan Posttest

No.	Nama	Pretest		PostTest		Peningkatan	Persentase (%)
		Skor	Kategori	Skor	Kategori		
.1	Nurul Faizah	58	Sedang	84	Tinggi	26	87%
2	Denis Anisa Apriliana	56	Sedang	83	Tinggi	27	86%
3	Nina Amanda Aryati	54	Sedang	89	Tinggi	35	93%
4	Khudfia Apriliyana	56	Sedang	88	Tinggi	32	92%
5	Niken Arum Sekar Febriyanti	54	Sedang	88	Tinggi	34	92%
6	Wanda Rika Sari Ramadhani	58	Sedang	71	Sedang	13	74%
7	Ajenia Dona Novita	49	Sedang	76	Tinggi	27	79%
8	Safira Indah Utami	72	Sedang	86	Tinggi	14	90%
9	Retno	66	Sedang	91	Tinggi	25	75%
	Rata-rata	58		84		26	85%

Hasil perolehan skor *posttest*, jika dibandingkan dengan hasil perolehan skor *pretest* siswa sudah mengalami peningkatan. Semula 9 siswa masuk dalam kategori sedang dalam hal kemampuan eksplorasi karier dan meningkat pada skor *posttest* hingga mencapai kategori tinggi.

Hasil Analisis Data

Melalui perhitungan *SPSS*, diperoleh *Mean Pretest* sebesar 58,11 sedangkan *mean Posttest* 84. Kolerasi antara *pretest* dan *posttest* sebesar 0,409. Artinya lebih dari 0,05. *Mean pretest* dan *posttest* -25.889, simpangan baku atau standar deviasi adalah 7.881. Dan untuk

hasil t hitung sebesar -9.855 dengan derajat kebebasan 8 pada taraf kesalahan 5% atau kepercayaan 95% . Pada pengujian dua ekor dengan signifikansi sebesar 0.000 .

Pengambilan keputusan berdasarkan pada perbandingan t hitung dengan t tabel. Jika statistik t hitung (nilai t *output*) $>$ statistik t tabel (tabel t), maka H_0 ditolak. Jika statistik t hitung (nilai t *output*) $<$ statistik t tabel (tabel t), maka H_0 diterima. Hasil Perhitungan t *test*, t hitung sebesar $-9.855 < t$ tabel sebesar 2.306 dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dengan kata lain ada peningkatan kemampuan eksplorasi karier siswa kelas XI SMA N 2 Sukorejo setelah mengikuti simulasi permainan kartu uno.

SIMPULAN

Permainan simulasi kartu uno terbukti efektif untuk meningkatkan eksplorasi karier siswa dalam layanan bimbingan kelompok. Eksplorasi karier siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sukorejo meningkat, dengan prosentase peningkatan sebesar 22% . Prosentase tersebut diperoleh dari hasil rata-rata *pretest* sebesar 63% meningkat dihasil rata-rata *posttest* menjadi 85% .

Saran bagi Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat membuat media yang kreatif serta inovatif agar proses layanan bimbingan dan konseling semakin menarik dan efektif, bagi peneliti selanjutnya adalah diperlukan pengembangan layanan dengan bantuan system informasi atau android untuk memudahkan pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. S., & dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Estiani, W., Widyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optic. *Unnes Science Education Journal*.
- Falentini, d. (2013). Usaha yang dilakukan Siswa dalam Menentukan Arah Pilihan Karier dan Hambatan-hambatan yang ditemui. *ejurnalurnal.unp.ac.id*.
- Gibson, R. (2011). *Bimbingan dan Konseling (edisi Indonesia-edisi ketujuh)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hijri, S. F., & Akmal, S. Z. (2017). Eksplorasi Karier dan Kebimbangan Karier Siswa SMA di Jabotabek. *SCHEMA Journal of Psychological Research*.
- Khairunnisa, U. (2018). *Pengembangan Permainan Simulasi Kartu Uno Tentang Eksplorasi Karier (Uji Coba Produk Terbatas Pada Siswa Kelas X AP, SMKN 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018)*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan: Skripsi.

- Narti, S. (2014). *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayitno, & Amti, E. (2016). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Renika Cipta.
- Prayitno. (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling kelompok*. Padang: Universitas Padang.
- Priyatno, T. (2016). Upaya Meningkatkan Pemahaman Eksplorasi Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Purwanta, E. (2012). Faktor yang Mempengaruhi Eksplorasi Karierr Siswa SLTP. *Cakrawala Pendidikan Lppmp.uny.ac.id*.
- Stumpf, C. &. (2017). Development of the career exploration survey. *Journal of Vocational Behavior*.
- Utami, A. S. (2016). Profil Pilihan Karier Berdasarkan Tipe Kepribadian Holland. *Universitas Pendidikan Indonesia*.