

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMATANGAN KARIER

Siti Haolah¹, Euis Eti Rohaeti², Tita Rosita³

¹ siti.haolah.11@gmail.com, ² e2rht@yahoo.com, ³ titarosita4@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kematangan karier siswa SMP yang menerapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik dibandingkan dengan bimbingan kelompok teknik ceramah. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Analisis data menggunakan *nonparametric statistic* melalui Uji t Test. Berdasarkan Uji t Test pada kelompok eksperimen, nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pre-test* dengan data *post-test* kelompok eksperimen. Dengan demikian menunjukkan bahwa kematangan karier siswa SMP yang menerapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik daripada yang menerapkan bimbingan kelompok teknik ceramah.

Kata Kunci: Kematangan Karier, *Role Playing*.

PENDAHULUAN

Pengetahuan tentang karier pada anak remaja terutama siswa SMP akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam perjalanan pendidikan di masa depan. Siswa SMP sebagai remaja memiliki tugas-tugas perkembangan yang mengarah kepada kesiapannya dalam memenuhi tuntutan dan harapan peran sebagai orang dewasa. Salah satu tugas perkembangan yang harus diselesaikan pada masa ini menurut Havighurst (Saifuddin, 2018, hlm. 2) adalah memilih dan mempersiapkan karier atau pekerjaan untuk masa mendatang.

Herr & Crammer (Suherman, 2008, hlm. 22) mendefinisikan karier sebagai panggilan hidup yang meresapi seluruh alam pikiran dan perasaan sekaligus mewarnai seluruh gaya hidup (*life style*) kehidupannya; karier lebih dari sekedar pekerjaan, karier berhubungan dengan bagaimana individu melihat dirinya; karier merupakan perkembangan individu (*self development*) dalam rentang kehidupan yang meliputi peran-peran hidup, setting-setting, dan peristiwa-peristiwa kehidupan seseorang.

Karier akan lebih mudah dicapai ketika siswa memiliki kematangan karier. Kematangan karier ditandai dengan kemampuan merencanakan karier secara tepat yang disertai dengan tindakan-tindakan nyata untuk mencapainya. Menurut Savickas (Creed & Patton dalam Saifuddin, 2015, hlm. 11) individu dikatakan matang atau siap untuk membuat keputusan karier jika pengetahuan yang dimilikinya untuk membuat keputusan karier didukung oleh informasi yang kuat mengenai karier dan rencana sekolah lanjut pendidikan berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan sesuai dengan usianya.

Berdasarkan fakta yang terjadi masih banyak siswa SMP yang belum optimal dalam kematangan karier. Hal ini terindikasi dari siswa yang belum memahami bahwa sekolah lanjutan yang dipilih harus disesuaikan dengan bakat, minat, kemampuan, dan kepribadian. Para siswa sebagian besar hanya asal-asalan masuk sekolah lanjutan, atau mengikuti keinginan orangtua, atau ikut-ikutan teman, dan hanya tertarik pada sekolah yang dianggap favorit. Permasalahan-permasalahan tersebut sesuai dengan pendapat dari Santrock (Saifuddin, 2018, hlm. 4-5) yang menyatakan bahwa remaja sering menganggap eksplorasi karier dan pengambilan keputusan disertai dengan perasaan bimbang, ragu-ragu, ketidakpastian, dan stres.

Suherman (2008, hlm. 87-89) juga memaparkan berbagai permasalahan karier yang dialami oleh siswa, yaitu: 1) tidak mampu merencanakan karier dengan baik; 2) malas melakukan eksplorasi karier, 3) kurang/ tidak memadainya pengetahuan tentang membuat keputusan karier; 4) kurang/ tidak memiliki pengetahuan (informasi) tentang dunia kerja; 5) kurang memadai pengetahuan tentang kelompok pekerjaan yang lebih disukai; 6) tidak mencapai realisme keputusan karier (adanya kesenjangan antara kemampuan individu dengan pilihan pekerjaan secara realistis); 7) tidak memadainya orientasi karier sehingga akibatnya tidak mampu membuat perencanaan dan keputusan karier yang tepat; an 8) adanya stereotype gender, yaitu munculnya persepsi atau pandangan yang membatasi ruang gerak pemilihan karier karena gender yang dimiliki.

Penelitian Lutyem (2015) menunjukkan bahwa kematangan karier siswa di SMP Negeri 5 Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2014-2015 sebanyak 56% berada pada kategori rendah, 18% berada pada kategori sangat rendah, 23% berada pada kategori sedang, dan 3% berada pada kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa siswa SMP lebih banyak berada pada kategori sedang dalam kematangan kariernya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan kepada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Baleendah (Selasa, 18 Juni 2019) diperoleh informasi bahwa siswa kelas IX SMP Negeri 3 Baleendah Tahun Ajaran 2019-2020 masih mengalami kebingungan dalam memilih sekolah lanjutan baik jenis sekolah ataupun nama sekolahnya, masih ada beberapa siswa yang akan masuk ke sekolah lanjutan sesuai dengan keinginan orang tuanya, ikut-ikutan teman, merencanakan sekolah lanjutan setelah pengumuman hasil UN, dan untuk wawasan pekerjaan pun masih sempit, pekerjaan yang diinginkan masih imajinatif, belum memahami bahwa pendidikan berpengaruh terhadap pekerjaan di masa depan.

Menindak lanjuti indikasi-indikasi atau permasalahan yang ditemukan, diperlukan upaya bantuan yang dilakukan oleh sekolah agar siswa dapat mencapai kematangan karier sesuai dengan tugas perkembangan karier pada masa remaja. Salah satu strategi layanan bimbingan dan konseling yang dirasa tepat dalam memberikan bantuan untuk meningkatkan kematangan karier siswa SMP adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Gazda (Prayitno & Amti, 2013, hlm. 309) menyatakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan pemberian informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Pendapat yang lebih spesifik dikemukakan oleh Rusmana (2009, hlm. 13) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap, dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi.

Mengenai jumlah orang dalam bimbingan kelompok, Nurihsan (2007, hlm. 31) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok dapat dilaksanakan dalam empat kategori kelompok, yaitu (1) kelompok kecil (2-6 orang); (2) kelompok sedang (7-12 orang); (3) kelompok besar (13-20 orang); (4) kelompok kelas (20-40 orang). Adapun metode dalam bimbingan kelompok Gazda (Romlah dalam Kemdikbud, 2017, hlm. 5) menyatakan bahwa di dalam bimbingan kelompok dapat menggunakan metode instruksional dengan menerapkan konsep-konsep dinamika kelompok. Adapun tahapan dalam bimbingan kelompok Gladding (2008) membagi tahapan bimbingan kelompok menjadi 4 yaitu: *Beginning a group* (tahap pembentukan), *transition stage* (tahap peralihan), *working stage* (tahap Inti), dan *termination of a group* (tahap pengakhiran).

Mengenai definisi *role playing* Shafstel & shafttel (1967, hlm. 9) menyatakan bahwa *role playing* sebagai teknik pemecahan masalah yang dirancang untuk mengeksplorasi situasi dan perilaku manusia. Lebih lanjut Shatfel & Shaftel memaparkan bahwa peserta didik sebagai seorang individu yang menghadapi banyak situasi dalam kehidupannya yang menuntut untuk melakukan tindakan dan pilihan. Peserta didik harus dibantu untuk sadar akan nilai yang memandu perilakunya, dan belajar untuk mempertimbangkan nilai-nilai serta konsekuensi yang mungkin muncul untuk dirinya sendiri dan orang lain.

Bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok dengan menggunakan teknik permainan peranan yang memungkinkan remaja untuk bereksplorasi dan berperan aktif yang diikuti dengan diskusi terbimbing yang diharapkan dapat memecahkan masalah dan mengungkapkan solusi alternatif beserta konsekuensinya.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis menganggap penting diadakan penelitian mengenai upaya pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan kematangan karier siswa SMP. Oleh karena itu penelitian ini dititikberatkan pada penerapan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan karier siswa kelas IX SMP Negeri 3 Baleendah Bandung Tahun Ajaran 2019-2020.

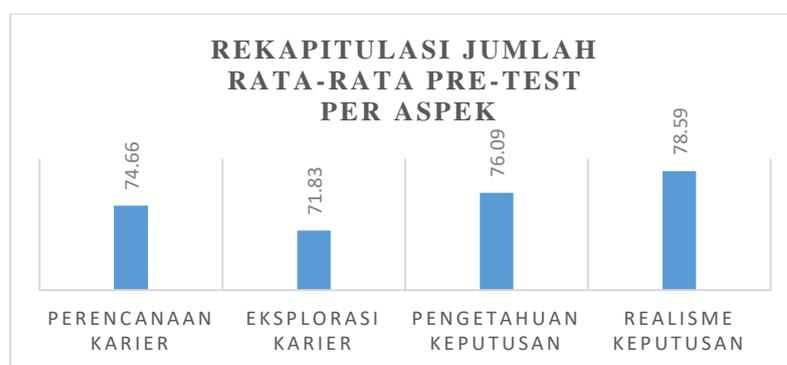
METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini siswa yang mendapatkan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol merupakan siswa yang tidak mendapatkan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 3 Baleendah Tahun Ajaran 2019-2020 yang memenuhi karakteristik sampel dan secara administratif terdaftar dan aktif dalam Dapodik. Adapun sampel penelitiannya yaitu kelompok siswa kelas IX I yang memiliki kecenderungan tingkat kematangan kariernya lebih rendah dari kelas yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran kematangan karier siswa kelas IX di SMPN 3 Baleendah dapat diketahui dari hasil penyebaran kuesioner awal (*pre-test*) dari 30 siswa yang diberikan kuesioner awal (*pre-test*) dikelompokkan menjadi 3 kategori tingkat kematangan karier yaitu, siswa dengan kematangan karier tinggi, siswa dengan kematangan karier sedang, dan siswa dengan kematangan karier rendah. Adapun hasil skoring *pre-test* maka diperoleh data bahwa terdapat 3 siswa dengan kategori kematangan karier tinggi, 14 siswa dengan kategori kematangan karier sedang, dan 13 siswa dengan kategori rendah. Dengan kata lain terdapat 10% siswa yang masuk dalam kategori kematangan karier tinggi, 46,67% siswa yang masuk dalam kategori kematangan karier sedang, dan 43,33% siswa yang masuk dalam kategori kematangan karier rendah. Hasil *pre-test* per aspek disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 1

Berdasarkan hasil *pre-test* kematangan karier maka siswa dengan kategori kematangan karier rendah akan mendapat *treatment* dalam jangka waktu tertentu dengan penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Tabel 1. Jadwal materi bimbingan kelompok teknik *role playing*

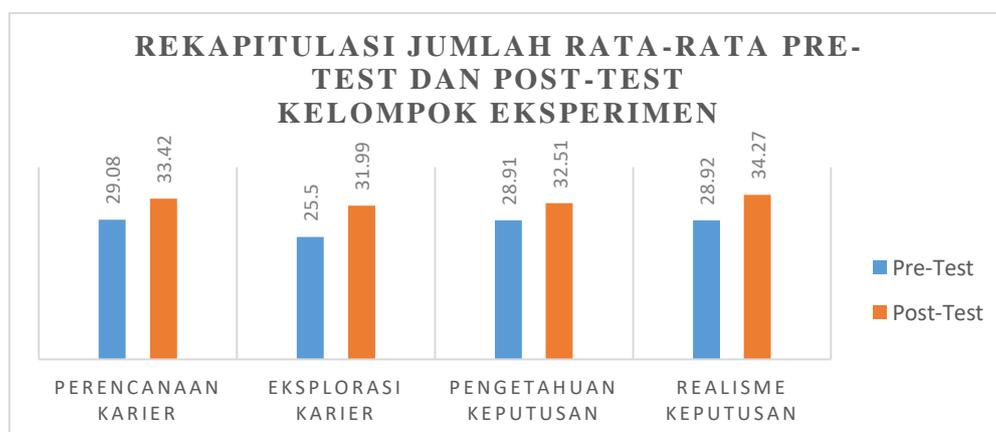
Waktu	Hari	Materi	Pembimbing
60 menit	Senin	Treatment bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> yang bertema “Planning Karierku”.	Guru BK
60 menit	Selasa	Bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> dengan tema “Petualangan Karierku”	Guru BK
60 menit	Rabu	Bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> dengan tema “Pengetahuan Membuat Keputusan Pilihan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas”.	Guru BK
60 Menit	Kamis	Bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> dengan tema “Peta Karierku”.	Guru BK

Setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing* diperoleh hasil *pre-test*, *post-test*, dan Skor kenaikan yang akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

No	Inisial	Pre-test	Kategori	Post-test	Kategori	Skor Kenaikan
1	FT	74	Rendah	86	Sedang	12
2	DS	73	Rendah	85	Sedang	12
3	T	73	Rendah	84	Sedang	11
4	MR	69	Rendah	83	Rendah	14
5	ASW	77	Rendah	87	Sedang	10
6	IP	70	Rendah	83	Rendah	13
7	RKW	80	Rendah	93	Sedang	13
8	RA	72	Rendah	81	Rendah	9
9	AIT	71	Rendah	88	Sedang	17
10	NO	76	Rendah	90	Sedang	14
11	AG	77	Rendah	92	Sedang	15
12	ZA	73	Rendah	84	Sedang	11
13	AS	79	Rendah	91	Sedang	12
Jumlah		964		1127		163
Rata		74,15		86,69		12,54

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data skor untuk kelompok eksperimen dari 13 sampel terdapat 10 siswa atau 76,92% yang mengalami perubahan kategori dari rendah menjadi sedang dan 3 siswa atau 23,08% masih berada pada kategori rendah tetapi dari jumlah skor mengalami peningkatan. Selain itu terdapat pula peningkatan pada tiap indikator. Mengenai peningkatan kematangan karier berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2

Berdasarkan hasil uji t test diperoleh kesimpulan bahwa kematangan karier siswa SMP yang menerapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan bimbingan kelompok teknik ceramah. Melalui *role playing* siswa memperoleh pengetahuan, pengalaman, pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh dari memainkan peran yang berbeda situasi dengan dirinya sekarang. Melalui *role playing* siswa berkesempatan menemukan dan mengembangkan keterampilan dalam merencanakan, mengeksplor, dan membuat keputusan yang realistis terkait dengan sekolah lanjutan tingkat atas.

Temuan peneliti sebelum memberikan intervensi bimbingan kelompok teknik *role playing* memperoleh informasi bahwa siswa masih bingung dalam mengeksplorasi sekolah lanjutan tingkat atas yang akan dipilih dan mengenali potensi yang dimiliki. Temuan peneliti pada saat penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* yaitu terlihat bahwa siswa yang mendapatkan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih antusias, senang, rileks, bertanggung jawab terhadap peran yang telah diberikan, aktif dalam menyampaikan pengalaman, pendapat, ide ataupun gagasan dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing*. Oleh karena itu, pada hasil *post-test* kelompok eksperimen sebanyak 10 siswa mengalami peningkatan kematangan karier dari kategori rendah menjadi kategori sedang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Djumriati (2017) mengenai pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap arah pilihan karier siswa MTs Negeri 2 Makassar yaitu bahwa arah pilihan karier siswa setelah diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing* mengalami peningkatan dan sebagian besar berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kematangan karier siswa SMP kelas IX, dapat ditarik kesimpulan bahwa kematangan karier siswa SMP yang menerapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan bimbingan kelompok teknik ceramah. Penerapan Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* membuat layanan menjadi semakin optimal dalam meningkatkan kematangan karier siswa dan siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.

REFERENSI

- Djumriati, H., & DJUMRIATI, H. (2017). *Pengaruh Teknik Role Playing dalam bimbingan kelompok terhadap Peningkatan Arah Pilihan Karir di MTs Negeri 2 Makassar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Gladding, Sammuell T. (2015). *Konseling Profesi yang Menyeluruh*. Jakarta: Indeks.
- Juwitaningrum, I. (2013). Program bimbingan karir untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMK. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 132-147.
- Kemendikbud. (2017). *Bimbingan Klasikal dan Kelompok*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khairun, D. Y., & Sulastri, M. S. (2016). Layanan Bimbingan Karir Dalam Peningkatan Kematangan Eksplorasi Karir Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 1(1).
- Lutiyem. (2016). Peningkatan Kematangan Karier Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*.
- Nurihsan, Juntika. (2007). *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Revika Aditama.
- Prayitno dan Amti, Emran. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusmana, Nandang. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah: Metode, Teknik, dan Aplikasi*. Bandung: Rizqi Press.
- Saifuddin, Ahmad. (2018). *Kematangan Karier: Teori dan Strategi Memilih Jurusan dan Merencanakan Karier*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Shaftel and Shaftel. (1967). *Role Playing for Social Values: Decision Making in the Social Studies*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Sharf. (2010). *Applying Career Development Theory to Counseling*. Canada: Brooks/ Cole Cengage Learning.
- Suherman, Uman. (2009). *Konseling Karier Sepanjang Rentang Kehidupan*. Bandung: Rizqi Offset.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.