

Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas XI SMK Teuku Umar Semarang

Taufan Wahidin¹, Banun Sri Haksasi², Tri Leksono Ph³ ✉

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP¹

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP²

Universitas Ivet, Bimbingan dan Konseling, FKIP³

✉ (trileksono1965@gmail.com), Universitas Ivet.

DOI: <https://doi.org/10.31331/emp.v2i1.kodeartikel>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit : 1 Nopember 2023

Direvisi : 5 Nopember 2023

Disetujui : 7 Nopember 2023

Dipublikasi: 1 Desember 2023

Keywords:

Group tutoring services, puzzle games, career understanding

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan apakah layanan bimbingan kelompok dengan permainan puzzle efektif untuk meningkatkan pemahaman Karir siswa kelas XI SMK Teuku Umar Semarang. penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dan metode penelitian kuantitatif. hasil penelitian ini pemahaman karir siswa sebelum mendapatkan perlakuan, dari hasil rata-rata pre-test kelompok eksperimen = 60,90 dan kelompok kontrol = 62,80. Pemahaman karir siswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok hasilnya yaitu nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen = 78,60 dan kelompok kontrol = 69,10. Sedangkan pada hasil Test Statistics uji mann whitney bahwa terdapat nilai $U = 24,5$ dan nilai $W = 79,5$ dikonversi ke nilai $Z = -1,1930$. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,54 lebih besar dari sig. 0,05. Terdapat perbedaan dalam peningkatan pemahaman karir siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan permainan puzzle merupakan inovasi dari game yang menyenangkan dan kelompok kontrol memanfaatkan dinamika kelompok sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini efektif untuk meningkatkan pemahaman karir siswa kelas XI SMK Teuku Umar Semarang.

Kata Kunci: Layanan bimbingan kelompok, permainan puzzle, pemahaman karir.

Abstract

The purpose of this study was to describe whether group guidance services with puzzle games are effective for improving career understanding of class XI students of SMK Teuku Umar Semarang. This research uses experimental research and quantitative research methods. In the study, it was found that the results of students' career understanding before getting treatment, seen from the pre-test average results of the experimental group = 60.90 and the control group = 62.80. Students' career understanding after receiving group guidance services can be seen the results, namely the post-test mean score of the experimental group = 78.60 and the control group = 69.10. Whereas in the results of the Mann Whitney Test Statistics test that there is a value of $U = 24.5$ and a value of $W = 79.5$ converted to a value of $Z = -1.1930$. Asymp Value. Sig. (2-tailed) = 0.54 greater than sig. 0.05. There is a difference in increasing student career understanding in the experimental group that uses group guidance services with puzzle games which are an innovation and the control group utilizes group dynamics so that it can be said that this research is effective in improving career understanding of class XI students of SMK Teuku Umar Semarang.

Keywords: Group tutoring services, puzzle games, career understanding

(2021) Univirsitas Ivet Semarang

PENDAHULUAN

Remaja adalah masa dimana seorang individu mengalami periode transisi dari anak-anak ke dewasa dengan keraguan dan kekacauan dalam mengenal siapa dirinya atau identitasnya. Pada masa remaja pada umumnya mereka akan menolak nasehat-nasehat dan standar dari orang tua serta cenderung mengikuti nilai-nilai pada satu kelompok untuk mencari identitas dirinya. Remaja harus mengalami masa keraguan dan kekacauan untuk mengenali siapa dirinya sebelum remaja tersebut memperoleh identitas diri yang stabil (Sarwono 2011).

Penelitian ini didasari masih banyak siswa yang mengalami kebingungan dalam pemilihan karir. Menurut Supriyatna masih terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK yaitu :

1. Siswa kurang mantap dalam memilih jurusan saat ini.
2. Siswa kurang mendapatkan informasi mengenai dunia kerja.
3. Siswa merasa bingung untuk memilih kariernya kedepan.
4. Siswa kurang mampu dalam memilih pekerjaan yang sesuai dengan bakat dan minatnya.
5. Terdapat rasa cemas untuk mendapat pekerjaan setelah lulus dari sekolah.
6. Siswa tidak memiliki pemilihan jurusan di perguruan tinggi ketika tidak mendapatkan pekerjaan.
7. Siswa belum memiliki gambaran tentang karakteristik, persyaratan, kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan, serta prospek pekerjaan untuk masa depannya (Budisiwi 2013).

Karier merupakan suatu pengalaman seseorang dalam kategori pekerjaan umum seperti mengajar, penjualan, akutansi dan sebagainya (Aqibudin 2018) (Kusumawati 2008). Siswa belum sepenuhnya memahami pilihan kariernya, masih ragu, kurang informasi dunia pekerjaan, merasa cemas dengan pilihan pekerjaan, belum memiliki pilihan perguruan tinggi serta belum memiliki gambaran mengenai karakteristik, persyaratan, kemampuan, keterampilan yang dibutuhkan dalam sebuah pekerjaan, dan prospek pekerjaan untuk masa depannya (Handayani et al. 2021). Siswa diberikan layanan bimbingan kelompok, yaitu layanan bimbingan yang dimaksudkan untuk memungkinkan siswa

secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat (Lailatul Arofah, Sri Sayekti 2022). Bahan yang dimaksudkan dapat juga dipergunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan (Erawati 2013)(Ertik Indrawati 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Yanuar tahun (2014) dengan judul “Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang tahun Pelajaran 2014/2015”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian yang digunakan adalah one group pre-test post-test. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Pada penelitian yang dilakukan oleh Alan Tresno Setiawan (2012) dengan judul penelitian “Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik penelitian eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR). Penelitian yang dilakukan oleh Guruh Sukma Hanggara (2016) dengan judul “Keefektifan “Proses

Guru” Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir Siswa SMK”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen pretest-posttest control grup design; •Terdapat pula peristiwa lain dimana siswa SMK Teuku Umar Semarang kurang paham dengan pemilihan Kariernya kedepan sehingga siswa tersebut mengalami kegunaan dalam memilih Kariernya. Hal tersebut jika tidak diatasi maka akan menimbulkan akibat banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memilih Kariernya dimasa yang akan datang. Dalam penelitian ini peneliti memilih permainan puzzle untuk meningkatkan pemahaman Karier siswa karena dalam permainan puzzle bertujuan mendidik atau memberikan informasi untuk mengubah pemahaman Karier siswa; (Faishal, Ismanto, and Yulianti 2014)Permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti adalah “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa Kelas XI SMK Teuku Umar Semarang”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah layanan bimbingan kelompok dengan permainan puzzle efektif untuk meningkatkan pemahaman Karier siswa kelas XI SMK teuku umar semarang.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen; • Rancangan penelitian adalah *True Experimental Design* dengan jenis *Pre-Test Post-Test Control Group Design*, yaitu suatu

teknik untuk mengetahui suatu efek sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiono 2016) jumlah responden 20 siswa, cara mengolah hasil kuesioner menggunakan uji validitas dan uji t-test dengan bantuan aplikasi *software SPSS Versi 21 for windows*.

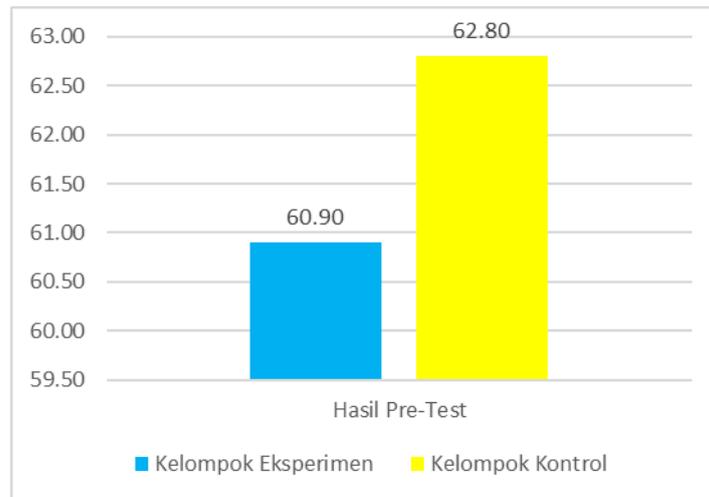
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini setelah uji *mann whitney* menunjukkan bahwa nilai $U = 24,5$ dan nilai $W = 79,5$ dikonversi ke nilai $Z = -1,930$. Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,54 > dari *sig. 0,05* maka dalam uji *mann whitney* ini hanya dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya perbedaan rerata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol;. Sebelum diberikan perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui tentang hasil awal pemahaman karier siswa. Didapatkan*

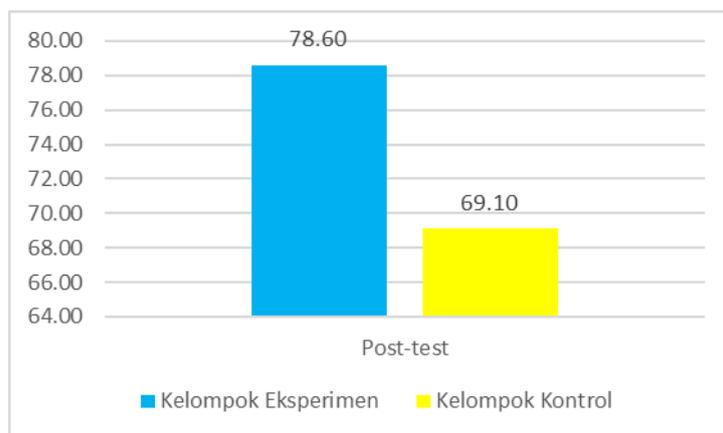
hasil pre-test pemahaman karier siswa rata-rata untuk kelompok eksperimen yaitu 60,90 dan kelompok kontrol yaitu 62,80. Setelah diberikan perlakuan kemudian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan post-test untuk mengetahui pemahaman karier siswa setelah diberikan perlakuan atau layanan bimbingan kelompok. Didapatkan hasil post-test pemahaman karier siswa rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu 78,60 dan 69,10 untuk kelompok.

	post-test
Mann-Whitney U	24,500
Wilcoxon W	79,500
Z	-1,930
Asymp. Sig. (2-tailed)	,054
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,052 ^b

Tabel 1. Test Statistics uji mann whitney



Grafik 1. Perbandingan Rata-Rata Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Grafik 2. Perbandingan Rata-Rata Hasil Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

SIMPULAN

Pemahaman karier siswa sebelum mendapatkan perlakuan, dilihat dari hasil rata-rata pre-test kelompok eksperimen = 60,90 dan kelompok kontrol = 62,80.

Pemahaman karier siswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dapat dilihat hasilnya yaitu nilai rata-rata post-test kelompok

eksperimen = 78,60 dan kelompok kontrol = 69,10. Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman karier siswa pada kelompok eksperimen dengan permainan puzzle dan kelompok kontrol memanfaatkan dinamika kelompok. Perbedaan terlihat dari hasil uji mann whitney dalam sum of rank yang diperoleh kelompok eksperimen = 130,50 sedangkan yang diperoleh kelompok kontrol = 79,50. Selanjutnya dalam hasil

Test Statistics uji mann whitney bahwa terdapat nilai $U = 24,5$ dan nilai $W = 79,5$ dikonversi ke nilai $Z = -1,1930$. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,54 lebih besar dari sig. 0,05. Maka terdapat perbedaan rerata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemahaman karier siswa dapat ditingkatkan secara efektif menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media puzzle.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqibudin, Idrus. 2018. "Manajemen Bimbingan Dan Konseling Berbasis Bimbingan Karir Di Smp 1 Gebog Kudus." *QUALITY* 6(1).
- Budisiwi, Hastin. 2013. "Model Bimbingan Karir Holland Untuk Meningkatkan Kematangan Pilihan Karir Siswa." *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 7(1).
- Erawati, Chazanah. 2013. "Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Game Untuk Meningkatkan Kreativitas SISWA." *Jurnal Bimbingan Konseling* 2.
- Ertik Indrawati, Setyorini dan Sumardjono Padmomartono. 2014. "Meningkatkan Perilaku Asertif Menggunakan pendekatanbehavioral Dengan Latihan Asertifpada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 2 Salatiga." *Satya Widya* 30 NO.1(Bimbingan dan Konseling): 2–3.
- Faishal, Yanuar Brasista Amar, Heri Saptadi Ismanto, and Padmi Dhyah Yulianti. 2014. "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 1 Nomor 1.
- Handayani, Dwi Asih Kumala et al. 2021. "Comparative Study of Student Leadership Attitudes and Discipline Attitudes." *Universal Journal of Educational Research*.
- Kusumawati, Sukardi &. 2008. "Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah." In Rineka Cipta.
- Lailatul Arofah, Sri Sayekti, Elfi Rimayati. 2022. "Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Modelling Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa." *Empatyh Cons* 4(Konseling): 35. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp>.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2011. Psikologi Remaja *Psikologi Remaja Edisi Revisi*.
- Sugiono. 2016. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." *Bandung: Alfabeta*.