

Board Games Puzzle Karier : Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA

Efie Amalia Az Zahra¹ Nora Yuniar Setyaputri²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

Ayusifa176@gmail.com¹, setyaputrinora@gmail.com²

ABSTRACT

The ability to make student career decisions is a very important thing to optimize the potential that exists within him, every student has the right to choose and determine his future career. In order to help students know, learn, and understand themselves about the potential that exists within them by using career guidance services. Students who have low career planning will have an impact on determining future careers and this makes students doubtful and unable to make career decisions. The role of the counseling teacher in attracting students to take part in career guidance services, one of which is using interesting, creative and innovative media such as the Career Puzzle Board Games media. Therefore, the existence of career puzzle board games media can help counseling teachers in providing career guidance services to help students get information about careers and make it easier for students to plan careers for the future.

Keywords: career decision, career puzzle game

ABSTRAK

Kemampuan pengambilan keputusan karier siswa merupakan satu hal yang sangat penting untuk mengoptimalkan potensi yang ada dalam dirinya, setiap siswa mempunyai hak untuk memilih dan menentukan kariernya di masa depan. Guna membantu siswa mengetahui, mempelajari, dan memahami dirinya sendiri mengenai potensi yang ada dalam dirinya dengan menggunakan layanan bimbingan karier. Siswa yang mempunyai perencanaan karier yang rendah akan berdampak dalam menentukan karier di masa depan dan hal ini membuat siswa menjadi ragu dan tidak bisa membuat keputusan karir. Peran guru BK dalam menarik minat siswa mengikuti layanan bimbingan karier, salah satunya dengan media yang menarik, kreatif, dan inovatif seperti media Board Games Puzzle Karier. Oleh karena itu, dengan adanya media board games puzzle karier dapat membantu guru BK dalam pemberian layanan bimbingan karir membantu siswa mendapatkan informasi tentang karir dan memudahkan siswa dalam merencanakan karir untuk masa depan.

Kata Kunci: keputusan karier, media permainan puzzel karier

PENDAHULUAN

Pengambilan keputusan karier adalah suatu proses dalam menentukan pilihan karier dari beberapa alternatif pilihan berdasarkan pemahaman diri dan pemahaman karier. Pengambilan keputusan karir untuk siswa sangat penting karena apabila siswa yang mempunyai perencanaan karier yang rendah akan berdampak dalam menentukan karier di masa depan dan hal ini membuat siswa menjadi ragu dan tidak bisa membuat keputusan karir Risqiyain & Purwanta, 2019 (dalam Sinaga, 2022). Hal ini dikarenakan kurangnya siswa untuk memahami dan mencari informasi mengenai beberapa pilihan karier

untuk masa depannya, oleh karena itu perlunya suatu bimbingan untuk membantu siswa dalam pengambilan keputusan karier. Winkel (dalam Aminurrohman, 2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan karier individu, faktor-faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut : Faktor internal yaitu : (1) nilai-nilai kehidupan (values); (2) taraf intelegensi; (3) bakat khusus; (4) minat; (5) sifat – sifat; (6) pengetahuan; dan (7) keadaan jasmani. Sedangkan faktor eksternal yaitu: (1) masyarakat; (2) keadaan sosial ekonomi; (3) status ekonomi keluarga; (4) pengaruh dari seluruh anggota keluarga besar; (5) pendidikan sekolah; (6) pergaulan teman sebaya; dan (7) tuntutan.

Dalam pengambilan keputusan karier perlunya Guru BK mempunyai ide dan inovasi untuk menarik minat siswa mengikuti layanan bimbingan pengambilan keputusan karier, salah satu yang dapat menarik minat karier dengan menggunakan media permainan dalam layanan. Prasetyawan (2018) menggunakan media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling baik berupa suatu alat perangkat lunak maupun perangkat keras berpengaruh dan berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Hal ini dikarenakan pada saat Guru BK masuk kelas dalam menyampaikan layanan menggunakan metode konvensional sehingga selama proses pemberian layanan terlihat bahwa siswa cenderung bosan dan kurang tertarik, kemudian kurang aktif selama layanan bimbingan karier dan tampak kurang serius dalam mengikuti layanan bimbingan karier.

Berdasarkan uraian diatas maka dikembangkan media untuk layanan bimbingan karier SMA Negeri 6 Kediri. Media yang akan dikembangkan adalah media board games karier dengan judul "Pengembangan Media Board Games Puzzle Karier Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kediri". Pengembangan media board games karier dipilih dengan alasan karena puzzle adalah suatu permainan yang asik dan menyenangkan.

Indriana (2011) bahwa puzzle mempunyai beberapa keunggulan yaitu memiliki bermacam-macam warna sehingga meningkatkan semangat dan minat belajar supaya tidak bosan dari siswa itu sendiri. Selain itu, puzzle dapat memberikan informasi mengenai perencanaan karier siswa di masa depan. Siswa juga akan belajar mengenal karier apa saja yang mempunyai peluang besar di masa yang akan datang, hambatan dan apa saja yang perlu dipersiapkan. Semua ini akan dikemas menarik dalam sebuah permainan puzzle karier yang akan dikembangkan oleh peneliti.

PEMBAHASAN

A. Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier

1. Definisi Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier

Menurut Hartono (dalam Zamroni, 2016) mendefinisikan bahwa pengambilan keputusan karier adalah suatu proses dalam menentukan pilihan karier dari beberapa alternatif pilihan berdasarkan pemahaman diri dan pemahaman karier. Dalam proses pengambilan keputusan karier meliputi kegiatan siswa untuk membuat komitmen–komitmen yang harus dijalani dan dipatuhi kemudian dilaksanakan guna untuk menunjang tujuan dari pilihan karier yang sudah dipilih. Menurut pendapat Bandura (Sawitri, 2009) (dalam Salima, 2022) apabila tidak semua siswa yang mana umurnya masih remaja bisa mudah dalam mengambil keputusan karier karena mereka belum mengetahui keterampilan, minat karir, peluang karir masa depan, aksesibilitas dan apa yang harus dipersiapkan. Siswa yang mempunyai perencanaan karier yang rendah akan berdampak dalam menentukan karier di masa depan dan hal ini membuat siswa menjadi ragu dan tidak bisa membuat keputusan karier. Selama proses pengambilan keputusan karier berlangsung di dalamnya terdapat inventarisasi nilai, minat, kepribadian, dan keterampilan yang dimulai dari diri sendiri sehingga individu dapat membuat suatu data daftar karier sesuai dengan apa yang diketahui tentang diri. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pengambilan keputusan karier dalam layanan bimbingan dan konseling sangat penting diberikan kepada siswa untuk membantu informasi karier, pertimbangan dalam pengambilan keputusan karier untuk menentukan cita-cita di masa depan, pemahaman tentang dunia kerja, peluang kerja terbuka, dan mengembangkan sikap kerja yang positif serta ketrampilan dan pengambilan keputusan kerja.

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Karier

Winkel (dalam Aminurrohlim, 2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan karier individu, faktor – faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut : Faktor internal yaitu : (1) nilai– nilai kehidupan (values); (2) taraf intelegensi; (3) bakat khusus; (4) minat; (5) sifat – sifat; (6) pengetahuan; dan (7) keadaan jasmani. Sedangkan faktor eksternal yaitu: (1) masyarakat; (2) keadaan sosial ekonomi; (3) status ekonomi keluarga; (4) pengaruh dari seluruh anggota keluarga besar; (5) pendidikan sekolah; (6) pergaulan teman sebaya; dan (7) tuntutan.

Munandir (dalam Aminurrohlim, 2014) menyebutkan teori pengambilan keputusan karir oleh Krumboltz meliputi empat kategori faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karier seseorang, yaitu :

- a. Faktor genetik
Kemampuan khusus seseorang yang dibawa sejak lahir berupa wujud dan keadaan fisik.
- b. Kondisi Lingkungan
Faktor yang berpengaruh pada pengambilan keputusan kerja yang mana dapat berupa kesempatan bekerja, dan pendidikan maupun kesempatan pelatihan.
- c. Faktor Belajar
Faktor ini yang mempengaruhi tingkah laku dan keputusan orang, antara lain tingkah laku dalam pengambilan keputusan karier karena tiap orang mempunyai pengalaman belajar yang berbeda. Oleh karena itu ada tugas dan kewajiban seorang guru BK untuk ikut membantu siswa dalam mengambil keputusan karier.
- d. Ketrampilan Menghadapi Tugas
Yaitu sebuah interaksi atau pengalaman belajar, ciri genetic, kemampuan khusus (bakat), dan lingkungan.

B. Media Board Games

1. Pengertian Media

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Nurfadhilah (Gerelach & Ely, 1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (peserta didik) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Tohirin (dalam Zaini, 2020) salah satu teknik layanan informasi yang biasa digunakan untuk layanan informasi bahwa, pada saat penyampaian informasi bisa dilakukan lewat berbagai media seperti alat peraga, media tulis, media gambar, poster, media permainan, dan media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televisi, dan lain-lain.

2. Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Prasetiawan (2018) menggunakan media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling baik berupa suatu alat perangkat lunak maupun perangkat keras berpengaruh dan berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Nursalim (dalam Dewiyandari, 2019) menyatakan bahwa penggunaan media yang kreatif memungkinkan siswa tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, kemudian akan belajar lebih banyak, menerima apa yang dipelajarinya itu lebih baik. Setyaputri, (2016) mengatakan bahwa penggunaan media juga berfungsi sebagai wadah pesan bimbingan itu sendiri, kemudian teknik yang digunakan dalam bimbingan akan lebih jelas dan operasional jika diwadahi dengan media. Meningkatkan keputusan dalam melakukan suatu keterampilan sesuai dengan keputusan yang menjadi tujuan dari bimbingan dan konseling itu

sendiri. Dari pernyataan diatas penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling yang konkrit dan alat bantu visual adalah suatu pilihan yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan layanan pengambilan keputusan karier untuk siswa. Siswa akan lebih mudah dan terbantu dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru BK. Dalam penelitian ini menggunakan media berupa permainan (games), yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengikuti peraturan yang ada di dalamnya. Berdasarkan sifatnya permainan dibedakan menjadi 2 yaitu, permainan yang kompetitif dan non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara tepat, sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakikatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri. Sadiman dkk, 2012 (dalam Setyaputri, 2019).

Menurut Setyaputri (2019) dengan adanya media berupa permainan (games) dalam layanan bimbingan dan konseling siswa dapat mengurangi kejenuhan mereka selama seharian di sekolah dengan bermain. Selain itu dengan adanya permainan siswa dapat mempelajari strategi pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir dan dapat membantu siswa untuk berpikir logis. Akhmadi (dalam Setyaputri, 2019) menambahkan beberapa fungsi adanya media permainan yaitu dapat merangsang perkembangan kognitif, membangun struktur kognitif, membangun kemampuan kognitif, belajar memecahkan masalah dan mengembangkan rentang konsentrasi.

3. Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Nursalim (2013) kriteria pemilihan media bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan Tujuan.
- b. Kesesuaian Media dengan Materi Bimbingan dan Konseling.
- c. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa.
- d. Kesesuaian dengan Teori.
- e. Kesesuaian dengan Gaya Belajar Siswa.
- f. Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan Fasilitas Pendukung dan Waktu yang Tersedia.

C. Board Games Puzzle Karier

1. Pengertian Board Games Puzzle Karier

Menurut Soebachman (2012) permainan puzzle adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan daya konsentrasi. Menurut Patmonodewo (Misbach, 2010) (dalam Sitio, 2023) kata puzzle berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan

secara bongkar pasang. Bentuk gambar puzzle dibuat sederhana dan mempunyai warna yang mencolok agar lebih menarik pada saat dimainkan.

Karier menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai perkembangan dan kemajuan baik pada kehidupan, pekerjaan atau jabatan seseorang. Karier sangat dipengaruhi dari perkembangan diri seseorang dan suatu pencapaian dalam dirinya. Dalam layanan pengambilan keputusan karier apabila hanya disampaikan dengan metode ceramah, sehingga membuat siswa kurang tertarik. Oleh karena itu siswa menjadi belum mengetahui macam-macam pekerjaan, siswa masih banyak yang bingung menentukan kariernya.

Kurangnya informasi bagi siswa tentang karier, pekerjaan di sekelilingnya, siswa kurang memahami jenjang karirnya. Berdasarkan istilah diatas, board games puzzle karier ini sebagai pengembangan media layanan perencanaan karier yang dirancang supaya siswa mendapatkan informasi karier secara praktis, bervariasi dan menyenangkan. Dengan adanya permainan ini diharapkan dapat membantu kebingungan siswa dalam pengambilan keputusan karier atau sekolah lanjutan sesuai dengan minat, bakat dan cita-citanya.

D. Prototipe Produk

1. Deskripsi Board Games Puzzle Karier

Board games puzzle karier yang peneliti gunakan ini berupa permainan yang di dalamnya terdapat tugas-tugas yang nantinya akan mengarah pada ketrampilan pengambilan keputusan karier yang di dalamnya terdapat macam-macam profesi pekerjaan dan pilihan universitas, permainan board games ini dimainkan oleh 3-4 pemain. Para pemain mempersiapkan perakatan permainan yang terdiri dari : (1) papan board games puzzle karier; (2) kartu pertanyaan; (3) kertas hukuman; dan (4) buku panduan. Isi dari board games puzzle karier tersebut diantaranya memberikan pertanyaan mengenai macam-macam profesi pekerjaan dan universitas yang harus dijawab oleh pemain yang setiap pemain mendapatkan giliran untuk menyusun board games puzzle 5 menit sekali, karena setelah 5 menit akan berganti pemain dengan anggota tim nya. Untuk mengukur peningkatan perencanaan karier siswa dalam akhir permainan akan ditanyakan lagi oleh guru BK mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan dan memberikan pesan dan kesan setelah bermain board games puzzle karier ini.

2. Prototipe Board Games Puzzle Karier

NO.	GAMBAR	PENJELASAN
1.		<p>Papan puzzle karier yang berbentuk persegi panjang, di dalamnya ada 20 keping puzzle yang berbentuk profesi dan beberapa logo universitas.</p>
2.		<p>Kartu pertanyaan sebagai alat untuk bisa menyelesaikan permainan puzzle yang mana pertanyaan tersebut jawabannya sesuai dengan kepingan puzzle dan kartu hukuman sebagai alat untuk siswa yang kalah dan harus mempertanggung jawabkan.</p>

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa peran guru BK sangat penting dalam membantu siswa untuk pengambilan keputusan karier. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karier diatas juga sangat mempengaruhi. Oleh karena itu penggunaan media puzzle karier sebagai salah satu alternatif media dalam BK untuk mewujudkan pelayanan pengambilan keputusan karier bermakna yang akan membuat layanan karier yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal ini akan membuat siswa untuk tertarik pada layanan bimbingan dan konseling serta pembelajaran lebih, menerima apa yang dia pelajari dan menyempurnakan ketrampilan dalam penerapan keahlian sesuai dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling.

Saran

Dalam meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah, guru diharapkan untuk bisa memanfaatkan media dalam memberikan layanan guna untuk menarik minat dan semangat dari siswa. Menciptakan sebuah alat atau produk guna kebutuhan dalam layanan bimbingan dan konseling akan berdampak baik bagi suatu proses yang ada di dalamnya baik untuk guru BK dan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Sinaga, I.N. & Nurus, S. 2022. *Persepsi Siswa Kelas XI Dalam Merencanakan Karier Dengan Bantuan Media Pohon Karier. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 8(1).
- Aminurrohman, A. W., Saraswati, S. dkk. 2014. Survei faktor-faktor penghambat perencanaan karir siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(2).
- Prasetyawan, H. (2018). *Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(2).
- Sholikhah, L. D., Baharudin, Y.H., dkk. 2020. *Pengembangan Model Permainan Puzzle Interaktif Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa SMP. JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 3(2).
- Salima, I.N. dkk. 2022. *Pengembangan Media Bimbingan Stacko Holland Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Pada Siswa SMA. Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(2).
- Nurfadhillah, S. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Dewiyandari, A. 2018. *Pengembangan Media Puzzle Karier Untuk Layanan Bimbingan Karier Siswa SD. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4 (9).
- Nursalim, M. 2013. *Strategi dan Intervensi Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Setyaputri, N. Y., Lasan, B. B., & Permatasari, D. (2016). *Pengembangan paket pelatihan "ground, understand, revise, use (GURU)-karier" untuk meningkatkan efikasi diri karier calon konselor. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(4).
- Setyaputri, N. Y., KRISPHIANTI, Y. D., & Puspitarini, I. Y. D. (2019). *Permainan Roda Pelangi (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan Konseling)*. CV. Azizah Publishing, Malang.