

Penerapan Permainan Monopoli Karir dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa SMP

The Application of Career Monopoly Game in Group Guidance for Junior High School Students's Career Planning

Fahrudin Muhammad¹, Muis Tamsil.²

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Adibuana Surabaya
Email: ¹fahrudinp0w3r@gmail.com, ²tamsilmuis@gmail.com

ABSTRAK Karir adalah bagian penting dari individu pada nyaris sepanjang rentang kehidupannya karena mempengaruhi kualitas perkembangan kesehatan mentalnya. Sebab itu, seseorang memerlukan perencanaan karir yang matang. Secara khusus, perencanaan karir dibutuhkan bagi siswa untuk merencanakan kelanjutan proses pendidikan yang akan ditempuhnya sehingga siswa dapat lebih terfokus dan bekerja secara efektif dalam menggunakan sumber daya yang ada untuk mengejar karirnya. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengaplikasikan permainan monopoli karir siswa dalam bimbingan kelompok untuk mematangkan perencanaan karir di sebuah SMP berbasis Islam di Surabaya. Pengabdian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pre-test post-test, Partisipan dalam pengabdian ini adalah 4 siswa dengan skor perencanaan karir berkategori rendah. Hasil tes uji deskriptif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan secara rata-rata, namun tidak terjadi perbedaan yang signifikan secara statistik di antara dua kelompok pada perencanaan karir siswa. Laporan ini menyimpulkan bahwa tidak ada peningkatan secara signifikan pada perencanaan karir siswa setelah penerapan permainan monopoli dalam bimbingan kelompok .

KATA KUNCI perencanaan karir siswa, permainan monopoli karir, bimbingan kelompok

ABSTRACT Career is a critical aspect of an individual's life because it affects the quality of one's mental health development. Therefore, one needs to be careful in planning his or her career. In particular, career planning is needed for students to plan for the continuation of the educational process so that students can be more focused and work effectively in using existing resources to pursue their careers. The purpose of this program was to apply the monopoly game of students' careers in group guidance in their process of career planning in an Islamic-based junior high school in Surabaya. This program incorporated an experimental method with the design of one group pre-test post-test, Participants in this program were 4 students with low level of career planning score. Descriptive statistical test results showed that there was an average increase, but there was no statistically significant difference between the two groups with respect to their career planning. This report concludes that there has been no significant improvement in student career planning after the implementation of monopoly games in group guidance.

KEYWORDS career planning, career monopoly game, group guidance

Usia siswa sekolah menengah pertama, yang juga merupakan periode awal masa remaja, berlangsung kira-kira dari 13 sampai 17 tahun. Lain halnya dengan periode akhir remaja yang bermula dari 16 atau 17

sampai 18 tahun, yang merupakan usia yang matang secara mental (Hurlock, 1991; Witko, 2005). Sebab, pada fase remaja akhir, seorang individu biasanya sudah mengembangkan konsep diri yang komprehensif dan menjadi pijakan bagi sebagian besar tindakan dan pilihan, baik pendidikan, karir, dan hubungan interpersonal.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru bimbingan dan konseling (BK) di salah satu SMP yang berafiliasi organisasi keagamaan di Surabaya, responden menyatakan bahwa lebih dari 62% dari 30 alumni angkatan 2017 mengaku salah memilih jurusan atau peminatan di SMA dan sederajat. Kebanyakan dari mereka memilih jurusan karena mengikuti tren atau teman sebaya tanpa perencanaan yang matang. Di satu sisi, hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak memiliki perencanaan karir matang ketika belajar di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Fenomena partikular yang terjadi di sekolah ini sesungguhnya juga terjadi di banyak sekolah lain (Sari & Istiqoma, 2019; Komara, 2016; Witko, 2005). Berbagai penelitian melaporkan bahwa kematangan perencanaan karir sering tidak tercapai dikarenakan pola didik anak yang menekankan pada otoritas orang tua ketimbang komunikasi dialektis dengan anak-anak. Oleh karena itu, anak-anak jarang memiliki kesempatan untuk mengembangkan aspirasi pribadi dan berusaha memutuskan sendiri karir yang benar-benar dia inginkan kelak.

Perencanaan karir adalah suatu proses di mana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan-tujuan karirnya (Hartono, 2016). Melalui perencanaan karir, setiap individu akan mengevaluasi kemampuan, bakat, dan minatnya sendiri, mempertimbangkan kesempatan karir alternatif, menyusun tujuan karir, dan merencanakan aktivitas-aktivitas pengembangan praktis (Harris-Bowlsbey, 2002). Maka dari itu, perencanaan karir adalah keteguhan hati. Kepastian dan tidak berubahnya pengambilan keputusan siswa dalam perencanaan karirnya merupakan suatu proses penentu dalam pengambilan keputusan untuk masa depan (Holland, 1973).

Menurut Zlate dalam Antoniu (2010), terdapat beberapa aspek terkait dengan pengembangan karir, antara lain penilaian diri (*self-assessment*), yang merupakan kumpulan informasi tentang diri individu (nilai-nilai, minat, keterampilan), penilaian berkelanjutan dan pelaporan kepada orang lain; mencari peluang kesempatan (*exploring opportunities*) yang melibatkan pengumpulan informasi tentang ada kesempatan di dalam atau di luar organisasi (pelatihan dan lainnya pengembangan metode); pembuatan keputusan dan penetapan tujuan (*making decisions and setting goals*) pada jangka pendek dan jangka panjang untuk pelatihan persyaratan, perubahan pekerjaan / departemen dll; serta aspek perencanaan (*planning*) yang terdiri

dari menentukan cara dan sarana untuk mencapai tujuan, memerintahkan individu untuk mencapai tujuannya, mempertimbangkan konsekuensinya, pengaturan waktu dan persyaratan sumber daya; mengejar tujuan prestasi (*Pursuit of achievement*), dan terakhir tindakan karir oleh individu di mana individu memutuskan untuk mempertahankan atau mengubah arah karir.

Supaya siswa dapat memahami pentingnya merencanakan karir, maka perlu diadakannya bimbingan kelompok dalam menyampaikan informasi perencanaan karir siswa melalui desain strategi permainan monopoli. Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan monopoli secara tradisional adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian. Tetapi, tujuan permainan monopoli karir berbeda dengan monopoli pada umumnya, yaitu untuk memahami materi bidang-bidang mengenai profesi dan hambatan-hambatan yang ditempuh. Pada permainan ini, dadu yang dilemparkan untuk menentukan langkah setiap pemain yang akan ditempati papan gambar profesi sesuai dengan langkah dadu akan memperoleh informasi mengenai bidang profesi tersebut, dan tugas yang berkenaan dengan hambatan dari kartu kesempatan atau informasi.

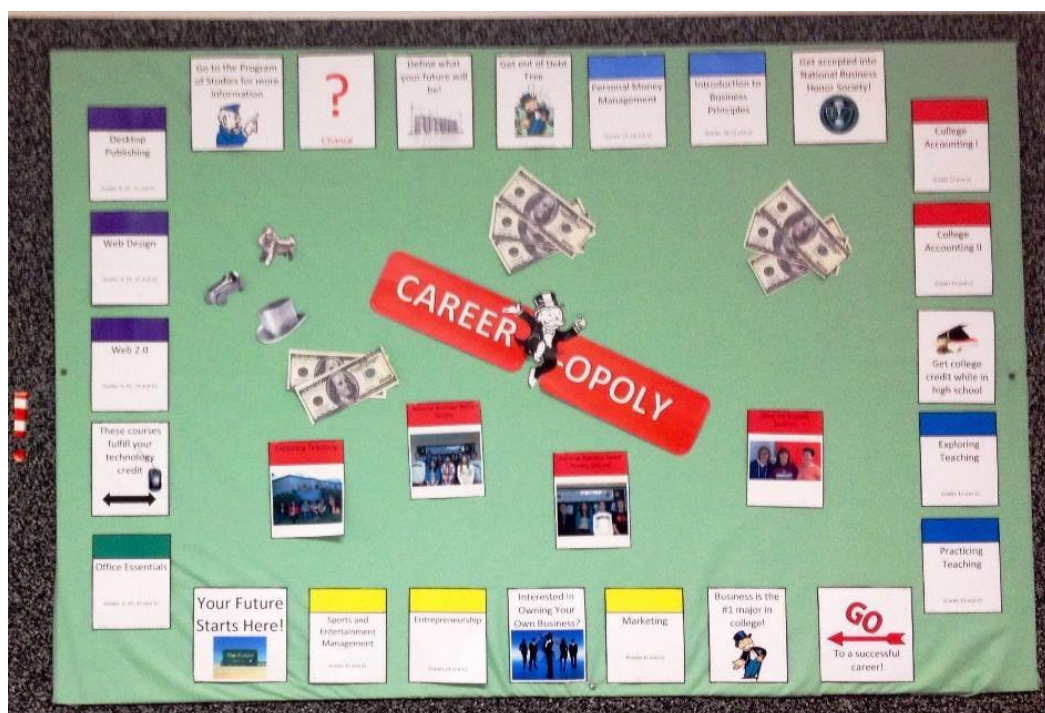
Permainan monopoli karir merupakan metode edukasi karir yang menyenangkan namun informatif (Sadiman, 2011). Sebab, dalam monopoli karir seorang siswa belajar tanpa merasakan secara langsung bahwa mereka sedang belajar. Hal ini dikarenakan media permainan yang mengizinkan pembelajaran dilakukan di luar metode yang umum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Monopoli karir juga mendorong keaktifan siswa secara langsung sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

PROSEDUR PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah kuantitatif dan kuasi eksperimen. Pengabdian ini mempunyai karakter sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas. Desain eksperimen menggunakan *pre-test* dan *post-test* serta *setting* kuasi yang bermakna pengabdian dilakukan di tempat terjadinya pembelajaran (kelas). Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali. Pertama, *pre-test* digunakan untuk mengetahui tingkat kematangan perencanaan karir siswa sebelum diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan permainan monopoli karir, kedua yaitu *post-test* untuk mengetahui peningkatan setelah diberikan bimbingan kelompok. Perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai landasan data apakah terjadi peningkatan melalui *treatment* atau eksperimen yang telah diberikan kepada partisipan.

PERENCANAAN KARIR SISWA, PERMAINAN MONOPOLI KARIR, BIMBINGAN
KELOMPOK

Pengabdian ini menggunakan populasi siswa kelas IX di SMP yang berafiliasi keagamaan di Surabaya. Sampel pengabdian berjumlah 4 siswa yang dipilih melalui *purposive sampling* dari 25 siswa. Keempat siswa itu memiliki skor perencanaan karir kategori rendah. Instrumen pengabdian yang digunakan untuk mengukur perencanaan karir siswa adalah skala likert dengan menggunakan angket. Skala tersebut dikembangkan sendiri oleh tim pelaksana dan telah melalui pemeriksaan oleh *expert judgment*. Skala juga pernah melalui *try out* kepada 30 orang partisipan. Skor validitas dan reliabilitas skala berada di atas nilai minimal (di atas 0,3 untuk skor interkorelasi setiap item dan 0,7 untuk skor reliabilitas total).



Grafik 1. Monopoli karir versi asli sebelum diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia

Permainan monopoli visual berbentuk papan yang berisi bidang-bidang profesi beserta hambatannya agar siswa dapat melakukan perencanaan karirnya di masa depan. Permainan ini membutuhkan peralatan-peralatan yang dapat menopang proses bimbingan kelompok, yaitu bidak untuk mewakili pemain, satu atau dua buah dadu enam sisi, papan permainan dengan petak-petak berisi bidang monopoli profesi sebanyak 32 tempat (TNI AD, administrator, advokat, TNI AL, apoteker, arsitek, TNI AU, basarnas, damkar, desainer, dosen, *driver*, ekonom, elektro, guru, hakim, intelijen, jaksa, jurnalis, perkeretaapian, kedinasan, dokter, kehutanan, lineman, mekanik, pelayaran, penerbangan, perawat, perikanan, pertanian, sastrawan, dan Satpol PP), serta kartu informasi.

Adapun papan monopoli karir didesain dan dibuat sendiri oleh tim pelaksana pengabdian dengan merujuk kepada model pada grafik 1. Tim merancang desain kasar dengan selembar kertas yang kemudian divisualisasikan dengan menggunakan *software* Corel Draw. Desain tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dua *expert* yang memiliki kepakaran dalam psikologi perkembangan. Setelah disetujui, papan permainan kemudian dicetak menggunakan kertas A1 bufalo. Model awal tersebut kemudian dievaluasi dan diujicobakan dengan beberapa siswa SMP. *Feedback* dari para partisipan kemudian digunakan untuk memperbaiki desain papan monopoli. Papan monopoli kemudian dicetak ulang berdasarkan masukan dan evaluasi sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Layanan dalam pengabdian ini dilakukan sebagai usaha membantu siswa untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi, yaitu rendahnya perencanaan karir. Sebagaimana data yang telah diambil dari wawancara dengan guru BK dari siswa-siswi SMP tersebut, ditemukan bahwa mereka memiliki perencanaan karir yang rendah. Fakta tersebut menjadi dasar mengapa penting untuk dilakukan sebuah intervensi demi mengatasi rendahnya perencanaan karir siswa. Rendahnya perencanaan karir siswa dapat menyebabkan mereka salah jurusan sehingga mengalami kebingungan dalam proses pendewasaan diri.

Setiap siswa yang memiliki perencanaan karir berkategori rendah akan mendapatkan perlakuan melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan monopoli karir. Layanan ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada tahap awal, siswa mengisi angket *pre-test* yang nantinya akan diakhiri dengan angket *post-test*. Tiga pertemuan selanjutnya adalah untuk layanan bimbingan kelompok. Setelah dilakukan *pre-test*, ditemui hasil bahwa 4 siswa teridentifikasi memiliki perencanaan karir rendah, dilihat dari hasil *pre-test* dan observasi peneliti. Siswa yang masuk dalam kategori rendah tersebut yang akan mendapatkan *treatment*.

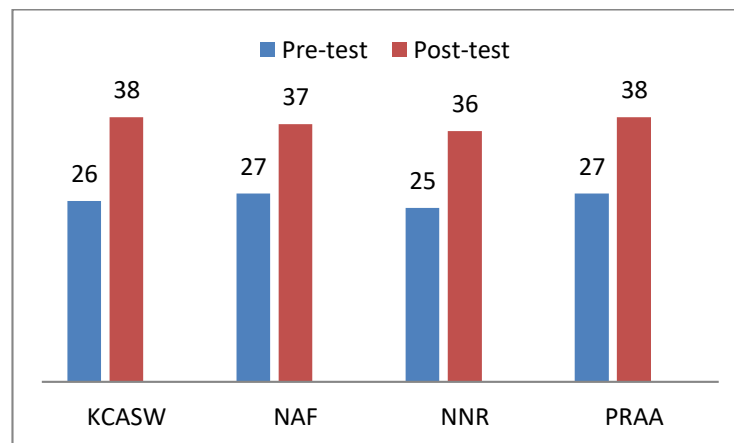
Permainan monopoli karir dalam bimbingan dan konseling dapat dipakai untuk mediasi ketika memberikan materi kepada siswa, sebab pembelajaran dengan permainan dapat membuat suasana menjadi menyenangkan. Berikut ini tabel dan grafik peningkatan perencanaan karir siswa partisipan dari kelas IX SMP berafiliasi agama di Surabaya sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan karir menggunakan monopoli karir.

Tabel 1. Peningkatan Perencanaan karir siswa kelas IX-D SMP Muhammadiyah 2 Surabaya

PERENCANAAN KARIR SISWA, PERMAINAN MONOPOLI KARIR, BIMBINGAN
KELOMPOK

no	Nama Siswa	Pre-test (X)	kategori	Post-test (X)	kategori	Perbedaan Skor
1	KCASW	26	Rendah	38	Sedang	12
2	NAF	27	Rendah	37	Sedang	10
3	NNR	25	Rendah	36	Sedang	11
4	PRAA	27	Rendah	38	Sedang	11

Data menunjukkan bahwa empat siswa yang sebelumnya memiliki skor perencanaan karir yang rendah mengalami peningkatan yang cukup signifikan sehingga menjadi kategori sedang. Rata-rata siswa tersebut mengalami kenaikan sejumlah 10 poin dari skor *pre-test*. Dapat disimpulkan bahwa pemberian *treatment* bimbingan kelompok menggunakan permainan monopoli karir efektif untuk meningkatkan perencanaan karir siswa.



Grafik 2. Skor Perencanaan karir partisipan sebelum dan sesudah bimbingan

Di samping skor kasar yang disajikan dalam tabel dan grafik di atas, data juga diolah dan dianalisis menggunakan metode statistik. Bimbingan kelompok dengan permainan monopoli karir diuji lagi dengan uji tes Wilcoxon. Diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor variabel perencanaan karir siswa ($N = 4$). Interpretasi menggunakan Wilcoxon menunjukkan bahwa Asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0,066. Karena nilai 0,066 lebih besar dari $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa tidak ada peningkatan secara signifikan dalam penerapan permainan monopoli karir dalam bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa kelas IX di SMP yang berafiliasi keagamaan di Surabaya.

Dalam penelitian lain, ditemukan bahwa berbagai media permainan dapat secara efektif meningkatkan perencanaan dan kesadaran karir siswa. Mufidah (2019) misalnya, menggunakan permainan Kartu Johari kepada anak-anak jalanan. Kartu Johari sendiri adalah lembaran kertas yang berisi empat kolom. Keempat kolom harus diisi mengenai apa yang hanya anak itu sendiri tahu mengenai dirinya, apa yang anak dan temannya tahu mengenai si anak, apa yang hanya teman-teman si anak tahu mengenai diri si anak, dan apa yang tidak diketahui baik oleh si anak dan teman-temannya. Kartu Johari tersebut digunakan untuk menstimulasi refleksi diri seorang anak mengenai bakat dan minat pribadinya serta penilaian subjektif orang lain atas dirinya. Melalui permainan ini, anak menjadi lebih sadar mengenai siapa dirinya dan kemana dia ingin membayangkan dirinya di masa depan.

Sarjana lain menggunakan permainan berbasis komputer untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Prakash dkk (2017) misalnya, menggunakan permainan *tic-tac-toe*. Dalam permainan itu, terdapat sebuah papan virtual yang terdiri dari 9 kotak untuk diisi dengan simbol lingkaran atau silang. Masing-masing pemain dengan suatu simbol (lingkaran atau silang) secara bergantian mengisi kesembilan kotak itu. Pemain pertama yang dapat menghasilkan tiga simbol sejajar baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal akan memenangkan permainan. Melalui *feedback* di akhir permainan, instruktur akan memberikan motivasi untuk merencanakan setiap langkah dalam kehidupan, karena merencanakan adalah kunci kesuksesan. Hal itu diperluas oleh instruktur kedalam *setting* karir, di mana seorang siswa juga harus memikirkan perencanaan karirnya sejak dini.

Sementara itu, penelitian lain menggunakan *game* simulasi komputer untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Ranalli (2008) menggunakan *game* simulasi kehidupan yang kompleks yaitu The Sims. *Game* ini mengizinkan siswa untuk membuat avatar dirinya dan dengan kebebasan yang hampir tak terbatas, siswa dapat memilih satu di antara puluhan karir yang tersedia. Peneliti akan mengontrol dan mencatat pilihan-pilihan karir yang diputuskan oleh siswa dalam *game* untuk menjadi bahan dalam memberikan konseling karir kepada anak.

Dari ketiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* atau permainan dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Permainan juga sangat membantu dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi anak sehingga lebih mudah dalam menanamkan pengetahuan karir secara eksplisit.

Namun sayangnya, berbeda dengan hasil-hasil penelitian di atas, hasil dalam laporan ini menunjukkan temuan yang tidak cukup konklusif.

Di satu sisi, skor tabel menunjukkan peningkatan yang signifikan di mana keempat siswa mengalami peningkatan sampai 10 skor poin perencanaan karir sehingga berpindah dari kategori rendah menjadi kategori sedang. Namun disisi lain, hasil uji statistik menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan dari perencanaan karir siswa-siswa itu.

Hasil yang tidak konklusif ini kemungkinan terjadi karena masalah jumlah partisipan. Dalam hukum penelitian kuantitatif secara umum, dibutuhkan minimal tiga puluh partisipan agar data dapat membentuk lonceng kenormalan data. Sementara dalam pengabdian ini, hanya ada empat partisipan yang tentu tidak dapat memenuhi kriteria minimal jumlah partisipan. Untuk itu maka laporan pengabdian ini merekomendasikan agar program pengabdian lain yang menggunakan metode monopoli karir ini dapat melibatkan lebih banyak subjek.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji statistik, didapatkan data bahwa tidak terjadi peningkatan yang signifikan pada perencanaan karir siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan pula dari penerapan permainan monopoli karir ini. Meski demikian, secara rerata terdapat penambahan skor siswa yang mengikuti permainan monopoli karir.

Untuk mengembangkan hasil pengabdian ini, diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar lebih memperdalam aspek kajian dan menggunakan hasil pengabdian lain sebagai bahan tambahan referensi mengenai perencanaan karir siswa. Serta, diharapkan agar jumlah partisipan dalam program replikasi memenuhi jumlah minimal untuk uji statistik yang baik atau sekitar tiga puluh orang.

Daftar Pustaka

- Arif S. Sadiman, dkk.,(2011).,Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Corey, G., Corey, M. S. (2006). *I never knew I had a choice: Exploration In Personal Growth* (8th ed). United States of America: Thomson Brooks-Cole Corp.
- Hartono. 2016. *Bimbingan Karir*. Jakarta: Prenada Media Group
- Hurlock, E.B. 1991. *Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: penerbit Erlangga.
- Harris-Bowlsbey, J. (2002). *Career development interventions in the 21stCentury*. Upper Saddle River, New Jersey: Merrill Prentice-hall.
- Holland, J. H. (1973). *Making Vocational choices. A theory of career*, new jersey: Prentice Hall, Inc.,
- Kim Witko, dkk. (2005). "senior high Career Planning: What Students Want". *Journal of Educational Enquirt*.

- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara kepercayaan diri dengan prestasi belajar dan perencanaan karir siswa. *Jurnal Psikopedagogia*, 5(1), 33-42.
- Mudhar & Muwakhidah. 2017. *Asesmen Psikologi Teknik Non Tes*. Surabaya: Adibuana University Press.
- Mufidah, E. F. (2019). Use of *Game*-Based Guidance to Increase Career Awareness of Street Children. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 6(2), 125-132.
- Prakash, V. C., Sastry, J. K. R., Priyanka, B. M., Kuma, K. P., Deepika, C., & Yadav, N. P. K. (2017). Assessing the intelligence of a student through a tic-tac-toe *game* for career guidance. *Int. J. Pure Appl. Math*, 117(16), 565-572.
- Prayitno dan amti. (2015). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT: Rineka Cipta
- Ranalli, J. (2008). Learning English with The Sims: exploiting authentic computer simulation *games* for L2 learning. *Computer Assisted Language Learning*, 21(5), 441-455.
- Sari, K., & Istiqoma, V. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Bimbingan Karir Media Mind Mapping. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 2(1), 20-29.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2005). *Manajemen Pengabdian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suryabrata, sumadi. (2014). *Metodologi Pengabdian Cetakan Ke 25*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2010). *Prosedur Pengabdian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wirastania, aniek.2012. *Program Bimbingan Melalui Permainan Kreasi Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. repository.upi.edu.