

Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling

Volume 12 (1) 12 – 21 Mei 2022

ISSN: 2088-3072 (Print) / 2477-5886 (Online)

DOI: 10.25273/counsellia.v12i110527

Available online at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/GBK>

Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa

Harning Skripta Maya Sari¹ ✉, Agungbudiprabowo²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
email: ✉ harning1700001169@webmail.uad.ac.id

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
email: agungbudiprabowo@bk.uad.ac.id

Abstrak: Penelitian ini ditujukan untuk membantu meningkatkan eksplorasi karir siswa dan untuk mengetahui efektif tidaknya layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa. Penggunaan permainan simulasi ditujukan agar layanan yang diberikan lebih inovatif sehingga siswa dapat mengeksplorasi karir dengan cara yang lebih mengasikkan, yaitu melalui kegiatan bermain. Selain itu, hal ini dilakukan karena di SMA Trensains Muhammadiyah Sragen layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi belum pernah dilakukan mengingat kurangnya jam bk yang menyebabkan layanan klasikal dan individual saja yang baru bisa diberikan. Pada pelaksanaannya, peningkatan eksplorasi karir tersebut mengacu pada tiga indikator yang ada pada eksplorasi karir, diantaranya; informasi, perencanaan dan membuat keputusan. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan *pretest-posttest control gorup design*. Lebih jauh lagi, pada penelitian ini sampel dipilih secara acak (*simple random sampling*) tanpa menganalisis tingkat eksplorasi karir siswa terlebih dahulu, hal ini dilakukan mengingat durasi waktu penelitian yang dapat diberikan oleh sekolah adalah satu hari. Sampel pada penelitian ini adalah 16 santriwati kelas XII C SMA Trensains Muhammadiyah Sragen, dengan ketentuan 8 santriwati sebagai kelompok eksperimen dan 8 santriwati lainnya sebagai kelompok kontrol. Melalui penelitian dan analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji independent sampel t-test, maka diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,100 > 0,05$ yang artinya layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi tidak efektif untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi, Eksplorasi Karir

Abstract: This research is intended to help improve students' career exploration and to find out whether or not the simulation game technique group guidance service is effective in improving students' career exploration. The use of simulation games is intended to make the services provided more innovative so that students can explore careers in a more exciting way, namely through playing activities. In addition, this is done because at SMA Trensains Muhammadiyah Sragen group guidance services with simulation game techniques have never been carried out considering the lack of training hours which causes only classical and individual services to be provided. In practice, the increase in career exploration refers to the three indicators that exist in career exploration, including;

information, planning and making decisions. In this study, the method used was quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. Furthermore, in this study the sample was selected randomly (simple random sampling) without analyzing the level of student career exploration first, this was done considering the duration of the research that could be given by the school was one day. The sample in this study was 16 female students in class XII C SMA Trensains Muhammadiyah Sragen, with the provision that 8 female students were the experimental group and 8 other female students were the control group. Through research and data analysis that has been carried out using the independent sample t-test test, it is obtained that the significance value (2-tailed) is $0.100 > 0.05$, which means that the group guidance service of simulation game techniques is not effective in increasing students' career exploration.

Keywords: Group guidance, simulation game, career exploration

Received ; 23-22-2021 **Accepted ;** 27-04-2022 **Published :** 23-05-2022

Citation: Mayasari, Agungbudiprabowo (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 12(1), 12 – 21. Doi.org/10.25273/counsellia.v12i110527



Copyright ©2021 Counsellia: Bimbingan dan Konseling
Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Bimbingan dan konseling sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan berupaya membantu memandirikan dan memberikan fasilitas kepada peserta didik guna tercapainya tugas-tugas perkembangan yang utuh dan optimal, yang mana salah satu tugas perkembangan tersebut mencakup aspek karir, Permendikbud nomor 111 tahun 2014. Selain itu, Trishaputri, Lasan & Rahman (2020) mengemukakan bahwa eksplorasi karir sebagai sebuah upaya yang dilakukan individu untuk mencari dan mendapatkan informasi seputar karir secara lebih spesifik dan akurat, sehingga melalui eksplorasi karir individu akan lebih mudah dalam menentukan pilihan karirnya dengan baik.

Lebih jauh lagi, Super, Taveira, Moreno, Greenhaus & Callanan dalam Novella (2015) mengemukakan bahwa mempersiapkan dan memilih karir menjadi salah satu indikator dalam eksplorasi karir, yaitu perencanaan dan membuat keputusan. Oleh karena itu, pemilihan dan persiapan individu dalam menjalani karirnya merupakan sesuatu yang sangat penting, karena hal ini termasuk eksplorasi karir yang mana karir tersebut akan mempengaruhi dan menentukan hal-hal tertentu dalam kehidupan, Hurlock dalam Sulistiawan & Kamaruzzaman (2020).

Mengingat pemilihan karir menjadi salah satu indikator eksplorasi karir, Agung, Nurhadaya & Amin (2018) juga menyatakan bahwa pemilihan karir, cita-cita maupun jurusan kuliah yang didasarkan pada kemampuan, minat dan bakat akan dialami oleh individu yang berada pada fase remaja akhir. Selain itu, Rahman & Bhakti (2020) juga menyatakan bahwa eksplorasi karir sebagai salah satu usaha untuk memperoleh segala informasi seputar karir dengan tujuan agar individu bisa mempersiapkan diri dan mengembangkan gambaran karir yang diharapkannya disesuaikan dengan minat, bakat dan juga potensi yang dimiliki.

Jika melihat realita yang terjadi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa banyaknya tingkat pengangguran di Indonesia belum tertuntaskan. Hidayat dalam (Priyatno, 2016) menyatakan bahwa, tingginya tingkat pengangguran di Indonesia didominasi oleh remaja. Sehubungan dengan hal tersebut, Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa per Februari 2020 tingkat pengangguran tertinggi masih didominasi oleh lulusan SMK dengan persentase sebesar 8,49%. Melalui data tersebut

perlu dipahami bahwa siswa yang bahkan sudah memilih untuk bersekolah di sekolah kejuruan pun masih ada yang menganggur.

Lebih jauh lagi, melalui wawancara yang dilakukan dengan Ustdazah Desy selaku salah satu guru bk di SMA Trensains Muhammadiyah Sragen, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMA Trensains lebih sering dilakukan dalam bentuk layanan klasikal dan individu. Kemudian untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling kelompok cukup jarang dilakukan karena padatnya jam pembelajaran santriwan dan santriwati disana, sehingga pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling lebih dimaksimalkan pada layanan klasikal dan individu. Oleh karena itu, penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi menjadi salah satu layanan bk yang inovatif dan prosesnya lebih mengasikkan, terlebih lagi mengingat siswa yang belum pernah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi.

Berangkat dari kondisi yang telah disebutkan, peneliti merasa tertarik dan bermaksud untuk mengetahui dan memahami lebih dalam mengenai strategi atau langkah seperti apa yang bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang eksplorasi karir pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Kelas XII SMA Trensains Muhammadiyah Sragen.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk mencari ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan terhadap kondisi tertentu yang sudah terkendali, (Sugiyono, 2013). Pada dasarnya terdapat beberapa bentuk dan juga desain dari metode penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk *quasi experimental design* dan dengan desain penelitian berupa *pretest-posttest control group design*. Peneliti menggunakan *pretest-posttest control group design* karena dengan melihat hasil *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan), peneliti bisa memperoleh dan melihat ada tidaknya perbedaan yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diberi layanan secara lebih akurat. Berikut akan dilampirkan tabel dari *pretest-posttest control group design*.

Tabel 1. 1 Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	-	O2

Sumber Data

Populasi merupakan keseluruhan dari objek maupun subyek yang akan diteliti. Oleh karena itu, populasi tidak hanya berkaitan dengan manusia saja, tetapi juga bisa berkaitan dengan obyek dan benda-benda lainnya. Pada penelitian ini populasi yang akan digunakan adalah seluruh santriwati kelas XII C SMA Trensains Muhammadiyah Sragen. Sampel merupakan bagian dari populasi. Pada penelitian ini, sampel yang akan digunakan terdiri dari 16 santriwati dari kelas XII C yang dipilih secara random (*simple random sampling*), yang artinya sampel dipilih secara acak tanpa menganalisis tingkat eksplorasi karir siswa terlebih dahulu. Jadi, siapa saja yang ada dikelas XII C dan ingin berpartisipasi bisa menjadi sampel dalam penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan skala pengukuran dengan jenis skala *Likert*. Pada penelitian ini, penggunaan skala eksplorasi karir diikuti dengan empat gradasi jawaban dari yang sangat positif sampai yang sangat negatif, diantaranya: 1) sangat sesuai, 2) sesuai, 3) tidak sesuai, 4) sangat tidak sesuai. Pada pelaksanaannya, pembuatan skala didasarkan pada tiga indikator yang ada pada eksplorasi karir, yaitu informasi, perencanaan dan membuat keputusan. Melalui ketiga indikator tersebut peneliti membuat

kisi-kisi instrumen yang berisi beragam item pernyataan didasarkan pada ketiga indikator ekplorasi karir tersebut. Lalu, skala tersebut di uji validitas ahli konstruk oleh dosen penguji instrumen yang sudah ahli. Selanjutnya, instrumen di uji cobakan ke siswa dan diperoleh hasil mana instrumen yang valid dan tidak. Setelah di uji cobakan ke siswa maka data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS Versi 23 dan diperoleh hasil bahwa dari 93 item soal terdapat 16 item soal yang tidak valid dan 77 soal yang valid. Menimbang banyaknya item yang pernyataan valid dan siswa harus mengerjakan pretest dan posttest, maka peneliti dan dosen pembimbing memutuskan untuk meminimalisir jumlah item soal. Item soal diminimalisir dengan tetap mempertimbangkan setiap aspek dan indikator yang ada dalam eksplorasi karir tetap terwakili dalam butir soal yang ada dalam instrumen penelitian. Setelah 77 item soal yang valid tersebut diminimalisir, maka diperoleh 48 item soal yang nantinya akan diberikan kepada siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan terlebih dahulu dengan mentabulasikan data yang telah diperoleh dari hasil instrumen yang telah dilakukan oleh siswa sebagai responden. Pada penelitian ini terdapat uji persyaratan analisis yang akan disajikan dibawah

1. Uji Normalitas

Tujuan dari dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi secara normal atau sebaliknya. Pada penelitian ini, uji normalitas akan dianalisis menggunakan uji Shapiro Wilk yang akan dilakukan melalui SPSS versi 23. Peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk karena pada uji ini sampel yang digunakan jumlahnya cukup kecil, yaitu kurang dari 50. Berikut untuk rumus manual uji Shapiro Wilk:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Lalu, untuk D diperoleh dari rumus sebagai berikut:

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Kemudian berikutnya digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = b_n + c_n + \ln \left(\frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ditujukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau malah sebaliknya. Pada penelitian ini, uji homogenitas juga akan dilakukan melalui SPSS versi 23. Untuk kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, namun jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan yang terjadi antara siswa yang telah diberi perlakuan tertentu (kelompok eksperimen) dan siswa yang tidak diberi perlakuan sama sekali (kelompok kontrol). Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t melalui SPSS versi 23 dengan cara menginput data yang sudah diperoleh melalui skala eksplorasi karir yang diisi sudah oleh siswa sebagai responde. Lalu, untuk rumus manual dari uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini terdapat perubahan skor skala eksplorasi karir baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai skor siswa, berikut akan ditunjukkan tabel skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AINK	158	165
2	NZ	127	142
3	NSF	124	130
4	QA	127	160
5	SNM	157	148
6	SR	146	157
7	SG	122	120
8	ZS	113	145
	Rata-rata	134,25	145,88

Melalui tabel hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 6 siswa yang nilainya meningkat dan terdapat 2 siswa yang nilainya menurun setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Melihat dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, yaitu yang awalnya 134,25 meningkat menjadi 145,88 (meningkat 11,63).

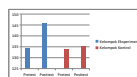
Tabel 1. 3 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AN	138	136
2	AN	132	131
3	FAM	135	136
4	KK	129	132
5	KF	147	145
6	MHU	126	125
7	SL	131	132
8	QA	135	146
	Rata-rata	134,13	135,38

Melalui tabel hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 4 siswa yang nilainya meningkat dan terdapat 4 siswa yang nilainya menurun setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Melihat dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari yang awalnya 134,13 meningkat menjadi 135,38 (meningkat 1,25). Lebih jauh lagi, berikut juga akan dilampirkan tabel serta grafik perbandingan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. 4 Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelompok

Kelompok	Nilai Rata-rata		Peningkatan
	Pretest	Posttest	
Eksperimen	134,25	145,88	11,63
Kontrol	134,13	135,38	1,25



Grafik 1. 1 Hasil Pretest Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Melalui tabel dan grafik tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen yang awalnya 134,25 meningkat menjadi 145,88 pada rata-rata nilai *posttest*nya, yaitu meningkat sebanyak 11,63. Sedangkan untuk rata-rata nilai *pretest* pada kelompok kontrol awalnya 134,13 meningkat menjadi 135,38 pada rata-rata nilai *posttest*nya, sehingga peningkatannya adalah 1,25. Melalui data dan grafik tersebut maka dapat diketahui bahwa peningkatan eksplorasi karir pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan eksplorasi karir pada kelompok kontrol. Lebih jauh lagi, berikut akan ditampilkan tabel hasil uji independent sample t-test yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang ada pada penelitian ini.

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.243	.093	1.763	14	.100	10.500	5.956	-2.275	23.275

Melalui analisis data yang dilakukan menggunakan uji independent sample t-test tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,100. Sedangkan pada uji independent sampel t-test ini, pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dinyatakan efektif untuk meningkatkan eksplorasi siswa, apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05.

Oleh karenanya, pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi tidak efektif untuk meningkatkan eksplorasi siswa karena nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,100 > 0,05$.

Pembahasan

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi tidak efektif untuk meningkatkan eksplorasi siswa. Oleh karena itu, berikut akan dibahas secara lebih mendalam mengenai faktor-faktor penyebab tidak efektifnya pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi untuk meningkatkan eksplorasi siswa kelas XII C SMA Trensains Muhammadiyah Sragen.

a. Faktor Penyebab Ketidakefektifan Penelitian Didasarkan Pada Teori dan Penelitian Lain

- 1) Durasi waktu. Campbell dan Stanley (2015) mengemukakan bahwa salah satu hal yang dapat menjadi kelemahan validitas internal dalam penelitian eksperimen adalah *maturation* atau kematangan, sehingga kematangan siswa dalam mengeksplorasi karir secara menyeluruh tidak bisa terjadi dalam sekali coba dan memerlukan waktu yang cukup lama. Kendati demikian, pada penelitian ini pemberian pretest, posttest dan layanan hanya dapat dilakukan selama satu hari dengan durasi waktu 3 jam saja. Jika dibandingkan dengan penelitian lainnya, maka tentu diperoleh perbedaan yang cukup signifikan. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) yang dalam penelitiannya hanya diberi waktu satu minggu untuk melakukan penelitian, kemudian ia membaginya menjadi 4 kali pertemuan dengan durasi waktu kurang lebih 1-2 jam per sesi. Pada penelitian ini, peneliti membagi waktu 3 jam dengan detail 15 menit diberikan kepada siswa untuk mengerjakan pretest dan posttest, lalu waktu sisanya 2 jam setengah untuk pemberian layanan. Oleh karenanya, pada penelitian ini durasi waktu menjadi salah satu faktor yang penting dalam penelitian, karena minimnya durasi waktu yang diberikan saat layanan menyebabkan masih kurangnya kematangan siswa dalam mengeksplorasi karir secara menyeluruh.
- 2) Instrumen skala eksplorasi karir yang digunakan. Campbell dan Stanley (2015) mengemukakan bahwa adanya suatu keterbatasan dalam sebuah instrumen dapat menjadi kelemahan validitas internal dalam penelitian. Pada dasarnya, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam instrumen yang digunakan, yaitu tidak meratanya pembagian jumlah item pernyataan pada tiap indikator eksplorasi karir. Jadi, pada indikator informasi terdapat 14 item pernyataan, 22 item pernyataan pada indikator perencanaan dan 12 item pernyataan pada indikator membuat keputusan, sehingga total keseluruhan ada 48 item. Melalui penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa seharusnya jumlah item pernyataan tiap indikator berjumlah 16, sehingga masing-masing indikator dapat mengukur skala eksplorasi karir secara seimbang. Meskipun melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen dinyatakan layak untuk digunakan, namun tidak meratanya pembagian jumlah item pernyataan pada tiap indikator eksplorasi karir dapat menjadi penyebab ketidakefektifan penelitian karena adanya ketidakseimbangan yang diperoleh dari pengerjaan pretest dan posttest.
- 3) Permainan simulasi ular tangga eksplorasi karir. Pada penelitian ini, media berupa ular tangga eksplorasi karir merupakan salah satu faktor penting yang digunakan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa melalui kegiatan bermain. Sehubungan dengan hal tersebut, Piaget dalam Choiriyah (2020) mengemukakan bahwa permainan merupakan salah satu media yang dapat berguna dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak, sehingga untuk membantu meningkatkan eksplorasi karir siswa maka dibutuhkan permainan yang didalamnya menyajikan berbagai kebutuhan yang mendukung peningkatan eksplorasi karir. Pada penelitian ini, kartu pertanyaan maupun perintah yang ditujukan kepada siswa sudah didasarkan pada indikator eksplorasi karir. Namun, yang menjadi keterbatasannya adalah minimnya jumlah kartu pernyataan dan perintah yang disediakan, sehingga siswa tidak dapat mengeksplorasi karir secara optimal.

b. Pembahasan Terkait Skor Siswa yang Meningkatkan namun Penelitian Tidak Efektif

- 1) Peningkatan skor pada kelompok eksperimen. Pada penelitian ini salah satu kelompok yang mendapat perlakuan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi adalah siswa yang ada pada kelompok eksperimen. Melalui data yang telah didapatkan, maka diperoleh hasil bahwa skor rata-rata eksplorasi karir siswa meningkat, namun pada hasil uji independent sample t-testnya dinyatakan tidak efektif. Pada dasarnya,

skor rata-rata eksplorasi karir siswa kelompok eksperimen memang terbukti meningkat dan peningkatannya jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan peningkatan pada kelompok kontrol. Namun, yang menjadi acuan bukan hanya hasil skor rata-ratanya saja, melainkan signifikan atau tidaknya peningkatan tersebut. Pada penelitian ini, juga dapat dipahami bahwa rata-rata siswa berada pada kategori eksplorasi karir sedang dan tinggi, tidak ada yang rendah, sehingga pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi harusnya dipertimbangkan lagi. Namun, karena penelitian dilakukan langsung dari pretest, memberi layanan dan posttest, maka peneliti tidak dapat menganalisis terlebih dahulu keseluruhan siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori eksplorasi karir rendah, sedang atau tinggi. Oleh karena itu, pada pelaksanaannya eksplorasi karir siswa tidak meningkat secara signifikan karena rata-rata siswa memang sudah berada pada kategori eksplorasi karir sedang dan tinggi, sehingga pada uji independent sample t-test diperoleh hasil bahwa penelitian tidak efektif.

- 2) Peningkatan skor pada kelompok kontrol. Selain kelompok eksperimen pada penelitian ini juga terdapat kelompok kontrol yang menjadi sampel pada penelitian. Pada pelaksanaannya, siswa yang termasuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan sama sekali tetapi pada skor rata-ratanya mengalami peningkatan meskipun peningkatannya jauh lebih sedikit jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Untuk meninjau lebih dalam mengenai bagaimana hal tersebut dapat terjadi, maka berikut akan dijelaskan mengenai faktor yang bisa menjadi penyebab meningkatnya skor rata-rata eksplorasi karir siswa kelompok kontrol. Sama halnya dengan kelompok eksperimen, karena sampel yang dilakukan secara acak atau random maka tidak ada identifikasi di awal apakah rata-rata siswa yang berada pada kelompok kontrol memiliki pemahaman eksplorasi karir yang sedang atau tinggi, sehingga jika diawal kategori keseluruhan siswanya ada pada eksplorasi karir tinggi maka sangat memungkinkan terjadinya peningkatan meskipun tidak diberi perlakuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SMA Trensains Muhammadiyah Sragen, maka diperoleh hasil bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi tidak efektif untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikansi yang harusnya kurang dari 0,05 justru nilainya 0,100 yang artinya lebih besar dari 0,05. Meskipun ada peningkatan yang cukup banyak pada rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen, namun hal tersebut tidak berpengaruh pada nilai signifikansi yang keakuratannya lebih besar untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan yang signifikan pada diri siswa dalam mengeksplorasi karir.

Pada dasarnya dapat dipahami bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi pada penelitian ini berpengaruh pada eksplorasi karir siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari lebih tingginya peningkatan pada rata-rata nilai yang diperoleh kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa pada penelitian ini layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi yang diberikan berpengaruh, akan tetapi peningkatan yang diperoleh tidak signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agungbudiprabowo, A., Nurhuda, N., & Budiamin, A. (2018). Efektivitas Program Bimbingan Karir Berbasis Teori Super untuk Mengembangkan Identitas Vokasional Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 14-24.
- Albar, D. (2019). *Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karier Melalui Eksplorasi Minat dalam Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas IX di SMPN 4 Bandarlampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Amanda, E. N. (2018). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Informasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs AL-Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Anwar, M. K. (2017). Model Eksplorasi Karir Sebagai Upaya Persiapan Karir Siswa dalam Menghadapi Asean Global. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Anwar, M. K. (2016). Pengembangan Buku Kerja Eksplorasi Karier Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Ali Maksum Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skalais magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*
- Badan Pusat Statistik. (2020). Data Pengangguran Februari 2020. Diakses dari <https://www.bps.go.id> pada tanggal 11 November 2020 pukul 16.11 WIB.
- Campbell, D.T. and Stanley, J.C. (2015) *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Ravenio Books.
- Choiriyah, N. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Corey, Gerald. (2012). *Theory and Practice of Group Counseling, 8th Edition*. USA: Cengage Learning
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *as-şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Febriani, F. (2019). *Upaya Guru Pembimbing dalam Memberikan Bimbingan Karir Terhadap Kematangan Siswa Kelas Xi Jurusan Dkv Di Smk It Khoiru Ummah* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).
- Firosad, A. M. Menilik Kajian Konseling Karir. *Jurnal Al-Taujih*, 4(2), 104-115.
- Hediyati, D. (2019). *Analisis Eksplorasi dan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI di SMA Negeri Se-Kecamatan Ciamis* (Doctoral dissertation, UNNES).
- Hijri, S. F. F., & Akmal, S. Z. (2017). Hubungan Eksplorasi Karier dengan Kebimbangan Karier Pada Siswa SMA Kelas XII di JABODETABEK. *Schema: Journal of Psychological Research*, 128-139.
- Janah, M. (2017). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).
- Khairun, D. Y., & Sulastri, M. S. (2016). Layanan Bimbingan Karir dalam Peningkatan Kematangan Eksplorasi Karir Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 1(1).
- Korohama, K. E. P., Wibowo, M. E., & Tadjri, I. (2017). Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 68-76.
- Larastuti, A. V. (2019). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Game Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Kelas IV SMP Muhammadiyah 1 Moyudan* (Doctoral dissertation, Universitas Ahmad Dahlan).
- Martini, E., Saputra, W. N. E., & Malik, A. (2020). Peningkatan Ketrampilan Eksplorasi Karir Melalui Bimbingan Klasikal Teknik Project Based Learning Pada Siswa Kelas X BDP 3 di SMK Negeri 1 Kebumen.
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. (2017). Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 38-50.
- Nasution, H. P. P. (2018). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Terhadap Pengendalian Emosi Siswa Di MAS Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatea Utara Medan).
- Normanita, R. W., Kurniawan, K., & Nusantoro, E. (2018). Meningkatkan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Cinematherapy. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(3), 1-7.
- Novella, L. *Pengaruh character strengths dan dukungan sosial keluarga terhadap perilaku eksplorasi karir pada siswa kelas IX di Jakarta Selatan* (Master's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

- Nurhidayati, D. D. (2016). Peningkatan pemahaman manajemen waktu melalui bimbingan kelompok dengan teknik problem solving pada siswa. *Universitas Ahmad Dahlan*, 5(1), 1-12.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014. Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Pedoman Bimbingan dan Konseling.
- Prayitno, & Amti, Erman. (2015). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Rineka Cipta.
- Priyatno, T. (2016). Upaya Meningkatkan Pemahaman Eksplorasi Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA*, 5(1), 49-56
- Purwanta, E., (2012). Faktor Yang Mempengaruhi Eksplorasi Karir Siswa SLTP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2) 228-243.
- Rahman, F. A., & Bhakti, C. P. (2020, September). Implementasi Eksplorasi Karier Siswa di Era New Normal. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 36-42).
- Rahmawati, A. R., Yusmansyah, Y., & Mayasari, S. (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Pilihan Karir. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 8(2).
- Romlah, Tatiek. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sinaga, I. N. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Siswa Kelas X MAN Kisaran. *Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan dan Konseling Islami*, 1(2), 106-116.
- Sulistiawan, H., & Kamaruzzaman, K. (2020). Orientasi Karir Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling IKIP PGRI Pontianak. *Khazanah Pendidikan*, 13(2).
- Trishaputri, B., Lasan, B. B., & Rahman, D. H. (2020, August). Pengembangan Panduan Eksplorasi Karier Di Era Industri 4.0 Siswa SMK Negeri 2 Malang. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 1-8).
- Yuliandita, S. (2015). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Pemahaman Self-Control Siswa Kelas IX Di SMP N 1 Wanasari Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG)

PROFIL SINGKAT

Harning Skripta Maya Sari adalah mahasiswi strata 1 (S1) Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Selama berkuliah di Universitas Ahmad Dahlan, ia ikut berpartisipasi dalam berbagai macam seminar maupun pelatihan yang diselenggarakan oleh program studi maupun universitas.

Agungbudiprabowo adalah Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.