

Pengembangan Media Game Tebak Gambar Untuk Membantu Ekplorasi Karir Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Panggul

Media Development of Tebak Gambar on a Career Exploration Class VII in SMPN 1 PANGGUL

Gatis Sri Harsantik

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
email: gatisonyut@gmail.com

Drs. Moch Nursalim, M, Si

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
email: prodi_bk_unesa@yahoo.com

ABSTRAK

Permainan tebak gambar ekplorasi karir merupakan salah satu media bimbingan dan konseling dalam bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa. Permainan tebak gambar merupakan media yang mudah digunakan, praktis dan tentunya menarik agar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling khususnya karir

Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk tebak gambar karir untuk mendukung fasilitas layanan bimbingan dan konseling dalam bidang karier, khususnya dalam hal membantu meningkatkan ekplorasi karier. Selain itu, hasil pengembangan media ini dapat digunakan oleh sekolah lain yang mempunyai karakteristik sama dengan SMP 1 Panggul. Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan menurut Arif Sadiman sebagai acuan.

Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan calon pengguna adalah prosentase. Hasil pengembangan media ini memenuhi criteria valid yakni angket penilaian ahli materi (82,31%), angket penilaian ahli media (85,89%) dan angket penilaian calon pengguna yakni konselor (80,12%) dan dua orang siswa (85,83%).

Faktor penting dalam pengembangan media adalah kesesuaian dengan materi, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Pengembangan media ular tangga perencanaan karier adalah sebagai alternatif sumber belajar yang dapat membantu konselor mempermudah penyampaian materi.

Kata Kunci : Game tebak gambar, Ekplorasi Karier.

ABSTRACT

Media development of tebak gambar on a career exploration one of the media guidance and counseling in the form of games that can be utilized by counselors and students. The media tebak gambar on career exploration is easy to use, practical and certainly interesting to be able to motivate the students to follow the guidance and counseling services.

The purpose of the development of this media is to produce a product in the form tebak gambar facilities to support career planning guidance and counseling services in the areas of career, particularly in terms of helping improve career exploration. In addition, the results of the development of this media can be used by other schools that have similar characteristics with SMP 1 Panggul. In the process of development, developers use the model development by Arif Sadiman as a reference.

Analysis of the data used to process the results of the validation of the expert material, media experts and potential users are percentages. The result of this media development meets the criteria valid assessment questionnaires matter experts (82,31%), media expert assessment questionnaire (85,89%) and questionnaire assessment of prospective users which counselor (80,12%) and two students (85,83%).

Important factor in the development of the media is conformity with the material, so that the learning outcomes can be achieved optimally. Media development of tebak gambar on a career exploration is as alternative source of learning that can help counselors facilitate the delivery of content.

Keywords: tebak gambar, exploration career

PENDAHULUAN

Individu akan tumbuh dan berkembang sesuai tahap-tahapnya. Untuk mencapai puncak perkembangan pada setiap tahap diperlukan penguasaan terhadap segala macam pengetahuan yang mendasar. Salah satu yang berjalan selaras yaitu karir, karena karir berkaitan dengan *job*. Oleh karena itu perlu penguasaan pengetahuan tentang karir sedini mungkin. Pada tingkat pendidikan SMP anak akan dibekali pengetahuan yang mendasar guna dikembangkan untuk tingkat pendidikan selanjutnya, tak terkecuali pengetahuan tentang Karir. Anak SMP memerlukan berbagai informasi macam pekerjaan sebagai pengetahuan dasar untuk mengembangkan pengetahuannya. Dalam SMP pengetahuan akan karir termuat dalam Standar Kompetensi Kemandirian (SKK) dimana aspek perkembangan yang termuat salah satunya mencangkup wawasan dan kesiapan karir yang tujuannya mengenal pekerjaan dan aktivitas orang dalam kehidupan, Menghargai ragam pekerjaan dan aktivitas sebagai hal yang saling bergantung, Mengekspresikan ragam pekerjaan dan aktivitas orang dalam lingkungan kehidupan (Depdiknas, 2007)

Karier sendiri adalah sebuah kata dari bahasa Belanda; *carriere* adalah perkembangan dan kemajuan dalam pekerjaan seseorang. Ini juga bisa berarti jenjang dalam sebuah pekerjaan tertentu. Karier merupakan istilah yang didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai perkembangan dan kemajuan baik pada kehidupan, pekerjaan atau jabatan seseorang. Biasanya pekerjaan yang dimaksud adalah pekerjaan yang mendapatkan imbalan berupa gaji maupun uang. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Karier> 09-11-2013)

Karir adalah proses adapsi seumur hidup yang terkait baik dalam penyiapan diri terhadap kerja, dunia kerja dan berganti posisi kerja, maupun meninggalkan dunia kerja. Pengertian ini mencangkup peningkatan progresif dan modifikasi dari kemampuan seseorang dan disposisinya

(kemungkinannya) untuk perilaku tertentu yang terkait dengan kerja (Zunker, 2006)

Dapat disimpulkan bahwa karir merupakan kebutuhan individu untuk mempertahankan eksistensinya melalui pengalaman dan wawasan yang telah diperoleh individu. Sehingga individu selalu berusaha menambah pengalaman dan wawasannya. Pemberian pengetahuan karir seharusnya terarah dan sistematis sesuai dengan tugas perkembangan vokasionalnya agar karir yang terencana dan berjalan sesuai harapan individu maka individu akan melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang ia rencanakan.

Disadari pada masa SMP kebanyakan anak akan menyebutkan cita-citanya saja sebatas yang mereka impikan. Tapi sesungguhnya anak SMP cuma sebatas mengerti profesi yang familiar dengan mereka. Gambaran karir yang dimiliki sebatas apa yang sering mereka lihat dan mereka jumpai dilingkungannya dengan hanya mereka-reka fungsi masing-masing profesi. Hal ini disebabkan mereka baru saja melewati fase fantasi karir.

Fantasi karier adalah imajinasi dan penghayatan anak terhadap suatu karier. Melalui imajinasi, anak mampu membuat gambaran suatu karier dalam alam pikirannya seperti yang dilihat, didengar, dan dirasakannya melalui eksplorasi pada masa *curiosity*. Ini berarti imajinasi karier yang tepat tergantung pada sejauh mana eksplorasi karier yang dilakukan anak pada masa *curiosity*.

Curiosity yang dimaksud adalah keingintahuan anak terhadap sesuatu. Ini merupakan suatu kebutuhan yang ada pada anak terutama terjadi pada usia 1-4 tahun. *Career curiosity* berarti kebutuhan anak untuk mengetahui berbagai hal tentang karier. Sebagaimana dipahami bahwa kebutuhan (*needs*) merupakan sesuatu yang mesti terpenuhi atau tersalurkan dengan tepat. Demikian juga kebutuhan untuk mengetahui berbagai hal tentang karier pada anak mestinya terpenuhi dengan tepat. Artinya, anak perlu informasi karier yang tepat agar ketika masuk masa fantasi anak

mampu membuat gambaran karier tepat dalam imajinasinya.

Jika imajinasi karier sudah terbentuk, maka umumnya anak akan melakukan penghayatan karier sesuai dengan imajinasi kariernya. Penghayatan karier yang dimaksud adalah kemampuan anak melakukan peran-peran karier tertentu sebagaimana yang diimajinasikannya. Jika dirunut ke belakang, fantasi karier anak sangat ditentukan oleh informasi karier yang diterima sebelumnya. Ini berarti dalam kerangka pengembangan fantasi karier yang tepat pada anak.

Pengalaman awal inilah yang disebut Super, (dalam Sukardi 1987) sebagai fase tentatif. Dalam fase tentatif ada empat tahap, yaitu tahap minat, tahap kapasitas, tahap nilai, dan tahap transisi. Dalam tahap minat, anak mulai mengembangkan karir berdasarkan minat anak. Dalam tahap kapasitas anak mulai mengembangkan kemampuannya sesuai dengan minat dan pilihan karirnya. Anak mulai menekuni beberapa kemampuan yang mendukung karir yang dipilihnya. Dalam tahap nilai, anak mulai mengembangkan nilai yang ada pada dirinya, pilihan karir sesuai dengan nilai yang berkembang dalam dirinya. Dalam tahap transisi anak mulai mengarahkan aspirasi karir sesuai dengan minat, kapasitas dan nilai yang bersifat tentatif.

fenomena yang perlu dikaji adalah hampir disetiap jenjang seringkali siswa mengalami kebingungan-kebingungan ketika hendak memilih karir apa yang akan ditekuni, bingung memilih masuk SMA atau SMK, bingung memilih IPA atau IPS, bingung memilih jurusan apa ketika di SMK maupun diperguruan tinggi, bahkan banyak pula yang masih bingung dalam memilih pekerjaan apa yang akan ditekuni. 60 % siswa mengalami kesulitan dalam memilih jurusan SMA/SMK (<http://blogloyalitas.wordpress.com/2013/04/23/pilih-sma-atau-smk/comment-page-1/>). Fakta ini menunjukkan bahwa salah satu sumber utama kegelisahan para siswa bagaimana karir kedepannya.

Salah satu bentuk tanggung jawab dalam mendukung perkembangan karier siswa dengan memfasilitasi eksplorasi karir. Diharapkan keberadaan pendidikan karier disekolah menengah pertama membantu mengungkap bermacam-macam pekerjaan, menghubungkan apa yang dipelajari disekolah dengan kondisi nyata, memberikan gambaran yang nyata tentang pekerjaan, mengembangkan kesiapan bekerja seperti bekerja dan bermain dengan teman sebaya, belajar membuat keputusan dan juga menjadi pemimpin.

Sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 yang lebih difokuskan kepada peminatan. Untuk jenjang SMP peminatan terdiri dari dua hal yaitu peminatan akademis dan juga peminatan karir. Kedua peminatan ini sejognya berjalan bersama agar tidak terjadi permasalahan dikemudian hari. Peminatan pada akademis perlu sejalan dengan rencana peminatan karir kedepatnya. Sehingga kompetensi dasar yang hendak dicapai mengacu kepada mengenal jenis-jenis usaha dan pekerjaan yang berkaitan dengan karir, pengetahuan akan kebutuhan pendidikan yang mendukung karir, pengetahuan keutungan prestasi akademik akan mendukung kesempatan karir, memahami bahwa ada hubungan antara pekerjaan dengan belajar.

Fenomena yang terjadi di SMP Negeri 1 Panggul banyak siswa yang merasa kebingungan dan kesulitan ketika ditanya berkaitan rencana karir. Mereka hanya mampu menyebutkan karir yang berkaitan dengan dokter, pedagang, nelayan, petani dan guru selebihnya tidak. Kemudian pada tanggal 21 januari 2014, peneliti melakukan wawancara dengan konselor SMP Negeri 1 Panggul. Keterangan yang didapat menyatakan bahwa 75% dari jumlah siswa kelas masih belum menceritakan dengan jelas tentang berbagai pekerjaan umum. Konselor juga menyadari belum secara khusus memberikan layanan untuk mengeksplorasi karir siswanya. Hasil penyebaran angket yang dilakukan kepada siswa untuk diisi

berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh beberapa profesi karir, 7 diantara 10 siswa tidak mampu menjawab dengan tepat. Hal tersebut dikarenakan minimnya informasi tentang jabatan atau pekerjaan yang mereka peroleh. Siswa mengaku bingung dan tidak tahu dengan jelas apa yang dikerjakan oleh daftar pekerjaan yang disediakan.

Belum adanya upaya yang dilakukan oleh konselor untuk mendukung eksplorasi informasi karir disebabkan konselor kesulitan menyiapkan media yang berkait hal tersebut. Padahal dalam kurikulum 2013 ada tema yang harus diimplementasikan dalam pola tematik yang berkaitan dengan karir. konselor dituntut untuk membantu siswa mengekplorasi pengetahuan akan karir sehingga siswa dapat menghubungkan apa yang dipelajari disekolah dengan apa yang orang dewasa lakukan (pekerjaan). Yang diharapkan meningkatkan pengetahuan siswa tentang keberagaman ketrampilan yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang mereka inginkan.

Eksplorasi karir yang komprehensif akan mendukung pemahaman diri, pemahaman lingkungan karir, dan ketrampilan dalam memadukan antar keduanya. Tujuan eksplorasi karir adalah mengembangkan pemahaman secara luas terhadap karir yang tersedia, varuasi karakteristik pekerja, revelasi mata pelajaran dengan dunia kerja dan evaluasi diri (Zunker, 2006)

Dengan pengetahuan akan karir siswa diharapkan lebih meningkatkan ketertarikan belajar karena mereka mengerti atau memahami bahwa mereka membutuhkan pengetahuan akademik untuk mencapai karir yang diinginkannya sehingga siswa akan mempelajari tentang apa saja yang dibutuhkan dalam bekerja untuk membantu siswa sendiri dalam mempersiapkan diri lebih awal tentang ketrampilan-ketrampilan yang dibutuhkan. Yang diwujudkan dengan kesesuaian antara peminatan karir dan peminatan akademik.

Untuk membantu hal yang disebutkan diatas peneliti mengembangkan konsep

media *Game* Tebak Gambar. Media game gambar menjadi rujukan pertama karena siswa SMP masih memiliki keterbatasan kognitif dan bahasa yang belum maksimal dibandingkan tingkatan lanjutan. Diharapkan dengan media gambar menjadi jembatan apa yang disampaikan peneliti dapat diterima oleh siswa. Disamping itu trend penggunaan game dikalangan anak-anak semakin meningkat. Menurut perkiraan 32% pengguna game berusia dibawah 15 tahun yang menghabiskan waktu 2-3 jam sehari (<http://fajarnoverdi.blogspot.com/2013/12/survei-data-pengguna-game.html>).

Dalam konsep *Game* Tebak Gambar ini peneliti membuat 3 komponen yaitu jenis pekerjaan, ketrampilan yang dibutuhkan (dalam pekerjaan) dan jenis aktifitas sekolah yang mendukung tercapainya ketrampilan yang dibutuhkan untuk pekerjaan tersebut.

Game Tebak Gambar tersebut siswa SMP mampu mengidentifikasi tipe-tipe atau macam-macam pekerjaan, menjelaskan pentingnya persiapan untuk pekerjaan, memahami pentingnya belajar, mendeskripsikan bagaimana atau apa yang dipelajari saat ini berhubungan dengan yang dicita-citakan Disamping itu siswa akan didorong untuk mulai sadar akan penting dan keuntungan pencapaian prestasi akademis. Dengan demikian memotivasi siswa untuk berusaha lebih dalam mencapai kebutuhan pendidikan.

Untuk itu perlu adanya permainan yang dapat memfasilitasi mereka supaya mendapat pengetahuan baru. Dengan permainan edukatif tentang karir anak dapat informasi untuk meningkatkan pemahaman karirnya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “apakah media *Game* Tebak Gambar yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu eksplorasi karier siswa SMP Negeri 1 Panggul?

METODE

Penelitian ini menggunakan konsep pengembangan Sadiman. Menurut Sadiman (2011:100) model pengembangan tersebut jika diurutkan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut :

- Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- Merumuskan tujuan instruksional (*instruksional objective*) dengan operasional dan khas.
- Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
- Menulis naskah media.
- Mengadakan tes dan revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

KESIMPULAN

DAFTAR RUJUKAN

- Admin.2013. *Pilih SMA atau SMK.* (<http://blogloyalitas.wordpress.com/2013/04/23/pilih-sma-atau-smk/comment-page-1>) online diatas 1 maret 2014)
- Alim, Baitul, & Muhammad. 2009. *Remaja, Pekerjaan, dan Pilihan Karir.* (on line), (<http://www.psikologi-zone.com>), diakses 20 Oktober 2010)
- Anisa, Siti. (2011). Ektifitas Media Pizza Karier Dalam Pemberian Layanan Informasi Karier Pada Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 21 Surabaya.

Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : JPPB FIP UNESA

- Brandel, W.I. 1982. *Puzzling Your Career: A Self-Responsibility, Self-Acceptance Approach to Career Planning.* (on line), (<http://www.gigapedia.com>), diakses 23 Februari 2014)
- Brown, D. 2007. *Career Information, Career Counseling, And Career Development.* USA : Pearson Education, Inc.
- Bruder, A. 2010. *Perencanaan Karier Sejak Dini.* (on line). (<http://jakarta.pangudiluhur.org> : 6 ms ^ abipraya webComm, diakses 12 Januari 2014)
- Charlotte, & Rintyastini. 2006. *Bimbingan Dan Konseling SMP.* Jakarta : Esis
- Depdiknas. 2007. *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal.* Jakarta
- Faizmh. 2008. *Teori Pilihan Karir Menurut John L. Holland.* (on line), (www.google.com), diakses 2 Desember 2013)
- Farmer, S.H. 1995. *Perbedaan Jenis Kelamin Dalam Eksplorasi Karir Pada Remaja.* (on line), (http://auser\neni\dok\ases_bk.doc), diakses 20 januari 2014)
- Google Play 2013. *Tebak Gambar* (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tebakgambar> , diakses 03 februari 2014)
- Gushue, V., George, dkk. 2006. *Self-Efficacy, Perseptions of Barriers, Vocational Identity, And The Career Exploration Behavior of Latino/a High School Students.* The Career Development Quarterly. Vol. 54 (on line) (<http://www.gigapedia.com>), diakses 25 September 2014).
- Humairo, Durorin. 2013. *Pintar Memilih studi Lanjut Pada PTN.* Skripsi Tidak diterbitkan. Surabaya: JPBB FIP UNESA

- Ifdil. 2010. *Teori Karier Holland*. (on line), (<http://konselingindonesia.com>, diakses 3 Februari 2014).
- Krishnawati, N. & Suryani, Y. 2010. *Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah*. Jakarta : PT. Gramedia
- Makalah Kita Semua Fans. 2010. *Teori Donald Super*. (on line), (<http://www.makalahkitasemua.blogspot.com>), diakses 03 Februari 2014)
- Natua, M.M., 2007. *Career Interests, Self-efficacy, and Personality as Antecedent of Career Assessment*. *Journal of Career Assessment* 15:162
- Nursalim, Mochamad. (2010). *Media bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press.
- Sadiman, Arif dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Safitri, Gili Lita. (2010). *Pengaruh Bimbingan Karier terhadap Kemampuan Perencanaan Karier pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 13 Surabaya Tahun Ajaran 2009-2010*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : JPBB FIP UNESA
- Sudijono, Anas. (2003). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Rajawali.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tebak Gambar. 2013. *Tebak Gambar* (<http://www.inagurasi.com/game-android-tebak-gambar/> , diakses 03 Februari 2014)
- Wikipedia Bahasa Indonesia. 2014. Daftar Pekerjaan (http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_pekerjaan , diakses 03 Februari 2014)
- Wikipedia Bahasa Indonesia 2013. *Penge*
- Zunker, Vernon G. 2006. *Career counseling: applied concepts of line planning*. California: Brooks/ Cole Publishing Company Pacific Grove