



SURVEY PRODUK PERMAINAN SIMULASI TENTANG KEMATANGAN KARIR PESERTA DIDIK SMK VETERAN SUKOHARJO

Awik Hidayati, Aldila Fitri Radite Nur Maynawati, Billdy Saputro
Universitas Veteran Bangun Nusantara
putra.billdy@gmail.com

ABSTRAK

Layanan Bimbingan dan Konseling telah memasuki era digitalisasi atau sering disebut dengan era disruptif. Implementasi teknologi di berbagai sektor termasuk pendidikan memiliki dampak langsung maupun tidak langsung bagi peserta didik dalam proses pemenuhan tugas perkembangan karirnya. Sinergitas implementasi teknologi dan pemenuhan tugas perkembangan dalam hal ini kematangan karir yaitu pengembangan aplikasi permainan simulasi, untuk itu diperlukan data penguat berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam mematangkan karir mereka sesuai tahapan perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk menggali kebutuhan produk permainan simulasi tentang kematangan karir peserta didik dalam upaya membantu mengoptimalkan tugas perkembangan karir mereka. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik di SMK Veteran Sukoharjo. Metode penelitian yang digunakan yaitu survei dengan menggunakan alat pengumpulan data yaitu angket kebutuhan aplikasi permainan simulasi. Random sampling dipilih dalam menentukan sampel penelitian karena penelitian ini tidak mengklasifikasikan sampel berdasarkan aspek tertentu hanya saja dibatasi pada domisili sampel. Hasil daripada penelitian ini diketahui peserta didik mayoritas telah mendapatkan layanan karir yang diberikan guru BK secara klasikal, kelengkapan informasi mayoritas terkategori cukup, dan telah mengimplementasikan media online dalam memberikan materi. Kemudahan penyerapan informasi oleh peserta didik apabila pengemasan menggunakan aplikasi pada *smartphone* masing-masing, terlebih jika dalam bentuk permainan. Aplikasi yang diinginkan oleh peserta didik yaitu dengan karakteristik seperti memiliki tampilan 2 dimensi, berkarakter kartun, interaktif, berwarna *soft/pastel*, dan memiliki konsep *reward* dan *punishment*. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka akan dikembangkan aplikasi mengacu pada temuan data untuk dapat diteruskan pada penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: Permainan Simulasi; Kematangan Karir; Aplikasi; Aplikasi Petualangan Karir

ABSTRACT

Guidance and Counseling services have entered the era of digitalization or often referred to as the disruptive era. The implementation of technology in various sectors including education has a direct or indirect impact on students in the process of fulfilling their career development tasks. The synergy of technology implementation and fulfillment of developmental tasks, in this case career maturity, is the development of simulation game applications, for this reason, reinforcement data is needed based on the needs of students in maturing their careers according to the stages of development. This study aims to explore the needs of simulation game products about the career maturity of students in an effort to help optimize their career development tasks. The subjects of this study were students at the Veterans Vocational School in Sukoharjo. The research method used is a survey using a data collection tool, namely a questionnaire on the needs of a simulation game application. Random sampling was chosen in determining the research sample because this study did not classify the sample based on certain aspects but was limited to the domicile of the sample. The results of this study show that the majority of students have received career services provided by classical GC teachers, the completeness of the majority of information is categorized as sufficient, and has implemented online media in providing material. Ease of absorption of information by students when packaging uses applications on their respective smartphones, especially if in the form of games. The applications that students want are those with characteristics such as having a 2-dimensional display, having cartoon characters, interactive, soft/pastel colors, and having the concept of reward and punishment. Based on these findings, an application will be developed referring to the data findings to be continued in further research.

Keywords: Simulation Game; Career Maturity; Applications; Career Adventure Applications

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami perubahan. Menurut Miarso (2007:62) menjelaskan bahwa teknologi yaitu pengembangan dari sebuah produk yang sudah ada. Jika dikatakan demikian maka esensi dari sebuah produk terletak pada kebaruan dari yang dikembangkan. Salah satu bentuk teknologi yang dikembangkan yaitu adalah gadget. Gadget diciptakan dengan berbagai fitur yang menyajikan informasi seperti media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Salah satu bentuk gadget yaitu *smartphone*. Pengguna *smartphone* di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat seperti di tahun 2016 sebanyak 65.2 juta unit dan pada tahun 2019 sebanyak 92 juta unit bahkan mengalahkan 5 negara ASEAN lainnya yaitu Singapura, Malaysia, Thailand, Vietnam, dan Filipina (DataBoks, 2016:9).

Laju perkembangan teknologi memiliki dampak bagi mereka yang tidak memiliki penyaring dalam penggunaannya seperti terjadi di poli jiwa RSUD Dokter Koesnadi, Bondowoso (Liputan6.com, 2018), ada 2 anak yang kecanduan gadget berumur 17 dan 15 berinisial A dan H yang akan marah besar bahkan menyakiti dirinya apabila *smartphone* dijauhkan dari mereka. Selain itu adanya laporan pelanggaran kasus pornografi dan kejahatan media maya yang disampaikan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (Republika.co.id, 2018), dari 175 aduan tahun 2012 dan pada tahun 2016 sebanyak 587 aduan. Hal ini disampaikan oleh Wakil Ketua KPAI, Rita Pranawati menjelaskan pada tahun 2012 sebanyak 175 pengaduan dan tahun 2016 tercatat 587 pengaduan. Hal ini menguatkan bahwa kegagalan teknologi pada remaja perlu mendapatkan perhatian khusus dengan adanya pendampingan.

Seyogyanya *smartphone* dipergunakan remaja dalam mempersiapkan studi lanjutnya seperti lanjut ke bangku kuliah melihat persaingan di seleksi masuk perguruan tinggi persentase keberhasilan sebesar 14.36% saja maka peserta didik perlu memahami betul tujuan diberikannya teknologi dalam pendidikan (siaran pers kemenristekdikti, 2017:1). Sesuai tugas perkembangan mereka, peserta didik SMA/Remaja telah memiliki tugas perkembangan seperti mempersiapkan individu dalam memahami dirinya dalam aspek karir, memahami informasi pekerjaan, mampu merencanakan karirnya, dan akhirnya menghasilkan keputusan karir yang tepathanya saja belum menjadi keputusan akhir (Winkel dan Hastuti, 2005: 628).

Hasil observasi peneliti bersama guru BK di SMK Veteran Sukoharjo menunjukkan adanya harapan peserta didik untuk mendapatkan layanan karir dalam bentuk permainan di *smartphone* masing-masing hanya saja bukan hal yang mudah, keterampilan IT yang mumpuni, dan dana yang sedikit untuk mewujudkannya. Untuk itu, guru BK memiliki pertimbangan tersendiri dalam memberikan layanan berdasarkan metode ceramah dan diskusi semata.

Sebagai wujud pengawasan dan pencegahan perlu dikembangkan alternatif media yang mendasarkan pada kebutuhan peserta didik, berdasarkan teori karir tertentu, pemilihan jenis media yang sesuai, dan studi literasi yang mendukung. Peneliti mendasarkan penuntasan tugas perkembangan karir peserta didik pada keserasian jenis kepribadian dengan jenis pekerjaan agar nantinya peserta didik menjadi nyaman ketika bekerja sesuai dengan potensi dan karakteristik pekerjaannya. Untuk itu, konsep dasar penelitian ini mengambil pada teori Holland tentang kecocokan kepribadian individu dengan karakteristik pekerjaan yaitu ada kecocokan dari 6 tipe kepribadian dengan 6 tipe pekerjaan yang sama, keenam tipe tersebut yaitu Realistik, Investigatif, Artistik, Sosial, Enterprising, dan Konvensional. Kecocokan antara kepribadian dengan pekerjaan dilihat melalui individu mengekspresikan dirinya, ketertarikan dirinya terhadap salah satu jenis pekerjaan, dan kesesuaian nilai-nilai pekerjaan yang diketahui melalui instrumen seperti Self-Directed Search (SDS) maupun Personality Classification Inventory (PCI) (Sharf, 1992: 45). Selain dasar teori yang digunakan karena hasil observasi bersama guru BK mengarah pada aplikasi *smartphone* maka medianya sudah jelas aplikasi *smartphone* hanya saja jenis aplikasi sendiri yaitu permainan simulasi dimana memberikan pengalaman kepada peserta didik cara mempersiapkan karirnya yang dilihat dari berbagai aspek. Simulasi jika dilihat dari sudut pandang metode mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya (Ahmadi, 2005: 83).

Penerapan aplikasi yang dirancang telah sesuai dengan paradigma intervensi karir abad 21 dimana adanya partisipasi aktif antara individu dengan perkembangan teknologi karena dengan adanya teknologi maka baik cara bekerja maupun keterampilan pekerjaan tersebut akan terus meningkat (Savickas, 2012). Berdasarkan berbagai uraian di atas peneliti berencana membantu peserta didik dengan menggali informasi kebutuhan karir sesuai intervensi karir abad 21 yang bertujuan

Dipublikasikan Oleh :
UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

mempersiapkan kematangan karir peserta didik melalui media aplikasi permainan simulasi. Untuk itu peneliti menggunakan metode penelitian survei. Peneliti mengambil judul: Survey Produk Permainan Simulasi Untuk Kematangan Karir Peserta Didik SMK Veteran Sukoharjo Tahun Ajaran 2019/2020.

Kematangan karir pertama kali di ungkapkan oleh Donald Edwin Super. Super menyatakan bahwa konsep kematangan karir yaitu individu yang telah memasuki usia matang atau pada tahapan perkembangan tertentu dan telah menjalani aktivitas eksplorasi, perencanaan, pemahaman diri, pemahaman informasi pekerjaan, serta pemahaman pengambilan keputusan (Greenhaus, Callanan, & Godshalk 2009:140). Super menjelaskan ukuran kecepatan dan tingkat perkembangan individu dalam hal karir, akan berbeda-beda tergantung pada konteks tahapan kehidupan seseorang (Osipow, 1983:128). Artinya setiap individu tergolong pribadi yang khas dengan karakteristik masing-masing, hal ini berlaku juga pada karir individu. Hal senada juga diungkapkan oleh Alvarez (2008: 753) tentang kematangan karir individu terlihat apabila perilaku mereka menunjukkan usaha untuk menuntaskan tugas perkembangan karir sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Super (1990:256) menjelaskan kematangan karir dapat terjadi jika adanya kesiapan afektif (menggali informasi dan merencanakan karir), kesiapan kognitif (pemahaman karakteristik pekerjaan dan pengambilan keputusan karir), perkembangan biologis, sosial dan harapan masyarakat dalam menghadapi berbagai tugas perkembangan sehingga individu dianggap matang apabila telah memenuhi aspek afektif dan kognitif tersebut.

Menurut Savickas (2001:4) kematangan karir individu dilihat dari kesiapan mereka dalam memilih dan mengambil keputusan karir berdasarkan minat dan keperibadian yang sesuai. Winkel dan Hastuti (2005: 512) kematangan karir merupakan suatu proses jabatan individu yang dipengaruhi yang dipengaruhi oleh: (1) faktor psikologis (kepribadian) meliputi keyakinan, bakat, keterampilan, pemahaman diri; (2) sosiologis (masyarakat); (3) ekonomis (kondisi ekonomi/kebutuhan); (4) kultural geografis (adat); (5) pendidikan serta kesempatan yang terbuka (peluang kerja).

Berdasarkan ulasan di atas disimpulkan kematangan karir merupakan keberhasilan individu dalam menuntaskan tugas perkembangan karir pada tahap perkembangannya. Aspek-aspek yang dituntaskan oleh individu yaitu: 1) eksplorasi

karir meliputi aktivitas mengumpulkan informasi karir dari berbagai sumber dan memanfaatkannya; 2) perencanaan karir meliputi kesadaran wawasan persiapan karir, pemahaman pilihan karir lainnya yang masih berkorelasi; dan merencanakan karir dimasa depan; 3) pemahaman diri, meliputi pemahaman minat pekerjaan, pemahaman kemampuan diri, dan pemahaman terhadap karakteristik kepribadian; 4) Informasi dunia kerja, meliputi pemahaman keterampilan dan nilai pekerjaan, pemahaman syarat pendidikan dan lingkungan pekerjaan, dan pemahaman dampak dan peluang pekerjaan; dan 5) Keputusan Karir, meliputi memahami situasi dan kebutuhan karirnya, menyeleksi informasi karir sesuai kebutuhan, dan mempertimbangkan keputusan karir berdasarkan pengaruh sosial.

Permainan simulasi merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok. Romlah (2006: 118), menjelaskan permainan simulasi merupakan gabungan antara teknik bermain peran dengan teknik diskusi dengan berdasarkan tujuan tertentu. Menurut Uno (2014: 42), permainan simulasi pada dasarnya sebagai stimulan bagi peserta didik agar lebih berkompetisi, bekerjasama, menumbuhkan rasa empati, meningkatkan keterampilan, mampu berpikir kritis, dan mengajarkan mengambil keputusan terkait konten yang diusung. Selanjutnya Joyce dan Weil, permainan simulasi merupakan permainan yang digemari yang di dalamnya termuat berbagai unsur-unsur kehidupan nyata sebagai jembatan dalam memberikan gambaran untuk dapat melatih memecahkan masalah secara realistif dan penuh rasa kompetitif yang sehat. Unsur-unsur ini masih dalam konteks umum namun dapat dimaknai sebagai konten permainan simulasi yang memuat informasi pemahaman diri baik bakat, minat, kepribadian, kemudian informasi terkait jenis-jenis pekerjaan, keterampilan yang dibutuhkan, dan sebagainya (Yusuf & Nurihsan, 2019: 57).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa permainan simulasi merupakan sebuah permainan dengan tujuan tertentu dengan menggabungkan beberapa unsur untuk membawa kondisi nyata pada permainan tersebut agar individu merasakan pengalaman-pengalaman baru sehingga mampu mengatasi hambatan pada dirinya. Pada penelitian ini, permainan simulasi dikemas dalam bentuk aplikasi yang mampu mematangkan karir peserta didik SMK Veteran Sukoharjo.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian survei. Metode survei menurut Sugiyono (2017: 6) yaitu penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologis. Dalam hal ini survei dilakukan untuk melihat kebutuhan peserta didik terhadap produk permainan simulasi berbasis aplikasi tentang kematangan karir pada peserta didik kelas X SMK Veteran Sukoharjo.

Kerlinger (dalam Sugiyono, 2017: 43) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Variabel dalam penelitian ini aplikasi permainan simulasi tentang kematangan karir.

Penelitian ini menggunakan teknik random sampling, teknik ini digunakan karena tidak membatasi tingkat kemampuan kematangan karir peserta didik hanya saja pembatasan pada domisili. Dalam penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X SMK Veteran Sukoharjo. Jumlah peserta didik sendiri diambil 30 siswa dari 183 siswa secara populasi.

Untuk mendapatkan data penelitian yang diperlukan, maka digunakan metode pengumpulan data berupa angket. Menurut Sugiyono (2017: 183), angket merupakan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa secara tertulis. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana pilihan jawabannya disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis pertanyaan yang diajukan

Hasil angket yang dikumpulkan menghasilkan data kuantitatif maka selanjutnya dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah menurut Riduwan (2015:79) sebagai berikut:

- Menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel.
- Merekap nilai.
- Menghitung nilai rata-rata.
- Menghitung persentase dengan rumus:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

DP = Deskriptif Persentase (%)

n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)

N = Skor Ideal untuk setiap item pertanyaan

Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) dengan analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan tabel kriteria.

Tabel 1. Kriteria Analisis Deskriptif Persentase

Persentase	Kriteria
75%-100%	SangatBaik
50%-75%	Baik
25%-50%	CukupBaik
1%-25%	KurangBaik

Sumber: Riduwan, 2015.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan bulan Mei 2020 menghasilkan data sebagai berikut:

1. secara keseluruhan semua peserta didik telah mendapatkan layanan informasi karir;
2. peserta didik mendapatkan layanan informasi karir sebesar 62% ketika guru BK di kelas, sebesar 29% ketika konsultasi ke ruang BK, dan sebesar 9% ketika expo di sekolah;
3. tingkat kelengkapan informasi yang didapatkan peserta didik sebesar 65% merasa cukup lengkap, sebesar 21% merasa sangat lengkap, dan sebesar 15% merasa kurang lengkap;
4. implementasi pemberian layanan informasi karir berbasis IT sebesar 71% sudah menerapkan media online dan sisanya belum menerapkan;
5. kemudahan menerima informasi karir pada peserta didik jika berbentuk permainan sebesar 82% dan sisanya tidak merasa mudah;
6. peserta didik membutuhkan aplikasi tentang karir yang memudahkan dirinya memahami kondisi diri dan karakteristik pekerjaan sebesar 97% membutuhkan dan sisanya tidak;
7. jika dibalut dalam wadah aplikasi maka sebesar 56% menghendaki memiliki tampilan 2 dimensi dan sisanya 3 dimensi;
8. karakter yang diharapkan peserta didik sebesar 65% berbentuk kartun dan sisanya animasi 3D;
9. peserta didik menyukai tampilan yang dinamis dan interaktif sebesar 97% dan sisanya statis;
10. peserta didik mengharapkan aplikasi memiliki dominasi warna sebesar 56% soft/pastel dan sisanya kontras;
11. peserta didik cenderung menggunakan aplikasi yang memiliki kebermanfaatan sebagai contoh

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

memahami dirinya tentang karir sebesar 97% dan sisanya tidak; dan

12. peserta didik menikmati aplikasi yang dikembangkan jika menggunakan system reward and punishment sebesar 91% dan sisanya tidak.

Berdasarkan temuan di lapangan dapat diketahui kebutuhan peserta didik akan permainan simulasi yang mampu membantu hambatan karirnya memang dibutuhkan oleh peserta didik dengan ciri-ciri aplikasi yaitu tampilan 2D, berkarakter kartun, berwarna soft/pastel, menggunakan system reward and punishment. Selain itu perlu dicermati juga bahwa usaha dari guru BK telah memberikan layanan menggunakan media online hanya saja dirasa oleh peserta didik sebatas cukup. Hal ini memiliki makna yang dapat dipandang dari dua arah yaitu memang pemberian layanan telah sesuai dengan harapan peserta didik atau sebaliknya, ekspektasi layanan yang diberikan oleh guru BK dari peserta didik tinggi sehingga belum mencukupi kebutuhan karir mereka.

Permainan simulasi merupakan salah satu teknik pemberian layanan yang menggambarkan peserta didik melalui media pada kondisi nyata. Kebutuhan peserta didik telah dipaparkan di atas yang menegaskan bahwa peserta didik benar-benar membutuhkan layanan karir yang inovatif, implementatif dengan abad 21 serta mudah dalam pengoperasian maka diarahkan pada kemasan berbentuk aplikasi.

Jika dilihat dari segi kematangan karir maka tampak peserta didik mengalami kegagalan dalam menuntaskan tugas perkembangannya yang dapat dicermati pada bagian kelengkapan informasi pada kategori cukup, dan sedikit diantara mereka yang menindak lanjuti pemberian layanan karir melalui konseling individu di kantor BK. Untuk itu perlu tambahan layanan seperti pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Penelitian yang dilakukan Kuncorowati (2017) menjelaskan bahwa minat peserta didik untuk berkonsultasi ke ruang BK sebesar 47,5% dan untuk dapat meningkatkan kesadaran peserta didik diperlukan layanan tambahan seperti bimbingan kelompok. Melalui tambahan layanan bimbingan kelompok, minat peserta didik berkonsultasi ke ruang BK menjadi meningkat sebesar 79,64%.

Selain pemberian layanan bimbingan kelompok, penerapan media yang tepat membantu kemudahan penerimaan informasi dari peserta didik seperti tertuang pada hasil penelitian di atas, Omvig, Tulloch, and Thomas (1975) menghasilkan bahwa terdapat korelasi penerapan program pendidikan karir dengan kematangan

karir pada 480 peserta didik antara kelas 6 dan kelas 8. Tingkat efektivitasnya disampaikan oleh Rosdi, Talib, dan Wahab (2016) menghasilkan signifikansi antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen sebelum maupun setelah pemberian tindakan berupa modul program pendidikan karir. Hal ini menegaskan kematangan karir mampu ditingkatkan menggunakan media sehingga penerapan teknologi pada persiapan karir peserta didik sangat dimungkinkan untuk ditingkatkan.

Unsur pengemasan layanan dalam bentuk aplikasi juga memberikan dampak positif bagi peserta didik seperti dorongan akan mempelajari dirinya terkait studi lanjut maupun pekerjaan. Seperti yang diungkapkan oleh Nersesiana, Starbirdb, Wilsona, Mareaa, Uvegesc, Choid, Szantona, dan Cajitae (2019) menghasilkan kesiapan karir pada program doktor keperawatan menghasilkan dianggap siap jika individu dapat dikatakan memiliki kesiapan karir apabila adanya dorongan diri dan fasilitas lingkungan yang menunjang dirinya untuk mandiri sesuai dengan kebutuhan karirnya.

Andi Fatmayanti (2015) menjelaskan penelitiannya tentang penggunaan media blog untuk meningkatkan perencanaan karir menghasilkan Asympt Sig. sebesar 0,001 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 artinya media blog efektif meningkatkan perencanaan karir. Pemanfaatan media juga diteliti oleh Mirnayanti, Syahniar & Alizamar (2015) tentang media animasi untuk meningkatkan sikap anti bullying peserta didik di SMP Negeri 13 Padang. Penelitian ini menghasilkan Asympt Sig. (2 tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 artinya efektif dalam meningkatkan sikap anti bullying.

Optimalisasi penggunaan media dalam BK diteliti oleh Prasetyawan (2017) yang menghasilkan pemanfaatan media yang relevan pada saat pemberian layanan Bimbingan dan Konseling dapat mengoptimalkan proses layanan Bimbingan dan Konseling. Bagi Guru BK, media membantu mengkonkritkan konsep dan memotivasi peserta didik dengan belajar aktif. Media dijadikan jembatan berpikir kritis dan berperilaku. Dampak optimalisasi ini yaitu membantu tugas Guru BK dan peserta didik mencapai tugas perkembangan/kompetensi dasar yang ditentukan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diambil kesimpulan yaitu kebutuhan peserta didik dalam mengatasi hambatan pemenuhan tugas

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

perkembangan karir tampak pada minat mereka untuk diberikan layanan karir berbasis aplikasi permainan simulasi. Selain itu masihukupnya informasi yang memiliki makna bias perlu ditekankan pada peserta didik agar dapat ditingkatkan melalui aplikasi permainan simulasi. Melalui adanya inovasi dan penguatan studi literatur menjadi tampak peserta didik memiliki harapan besar dalam menuntaskan tugas perkembangannya melalui aplikasi permainan simulasi yang memiliki ciri 2 dimensi, berkarakter kartun, memiliki dominan warna pastel, dan menggunakan sistem *reward and punishment*. Perlu dipahami jika penelitian ini merupakan penelitian survei dimana dipergunakan sebagai data awal dalam mengembangkan produk sehingga dapat dikatakan kedalaman daripada penelitian tentu terbatas pada ruang lingkup lokasi penelitian. Untuk itu diperlukan penelitian selanjutnya dalam mengembangkan produk serta melakukan perbaikan dengan cara melakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli konten serta uji coba produk bagi pengguna oleh konselor dan peserta didik.

REFERENSI

- Alvarez, Gonzalez M. (2008). Career Maturity: A Priority for Secondary Education. *Journal of Researching Educational Psychology*, 6(3), 749-772.
- Borg, W.R, dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research an Introduction*. New York: Longman
- Brown, S. D., & Lent, R. W. (2005). *Career Development and Counseling*. In John Wiley & Sons, Inc.
- Databoks. (2016). Pengguna *Smartphone* di Indonesia. Dapat diakses di: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>. Diakses 28 September 2018
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas
- Dewi, T.W.G., Sofia, A., & Yusmansyah. (2017). *Faktor Kurangnya Minat Siswa pada Layanan Bimbingan dan Konseling*, 5(4), 13. Retrieved from http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALI_B/article/view/14287
- Ekaterina, G., Anastasya, B., & Ksenya, G. (2015). Sociocultural Competence Training in Higher Engineering Education: The Role of Gaming Simulation. *Procedia-Social and Behavioral Science*, 166, 339–343. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.533>
- Gasper, T. H., & Omvig, C. P. (1976). The Relationship between Career Maturity and Occupational Plans of High School Juniors. *Journal of Vocational Behavior*, 9, 367–375.
- Gates, L. B., Pearlmutter, S., Keenan, K., Divver, C., and Gorrochurn, P. (2018). Career Readiness Programming for Youth in Foster Care. *Children and Youth Service Review*, 1-34. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.04.003>
- Greenhaus, Callanan, & Godshalk. (2009). *Career Management*. London: Sage Publication Ltd.
- Gusneti. (2017). *Meningkatkan Minat Konseling Siswa untuk Mengentaskan Masalah yang Dialaminya dengan Konsultasi Terjadwal*, 3(4), 12. doi:<http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v3i4.4848>
- Hasan, I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Implikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Kuncorowati, R. (2017). *Peningkatan Minat Konsultasi ke Ruang BK Melalui Layanan Bimbingan Kelompok bagi Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Cepu Semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017*, 4, 12. doi:<http://dx.doi.org/10.26877/empati.v4i2.2055>
- Levinson, E.M. (1998). Six Approach to the Assessment of Career Maturity. *Journal of Psychology*, 128(3), 243.
- Lin, H. (2015). Effectiveness of Interactivity in a Web-based Simulation Game on Foreign Language Vocabulary Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 313–317. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.772>
- Liputan6. (2018). *Kecanduan Smartphone 2 Pelajar di Bondowoso Alami Gangguan Jiwa*. Dapat diakses di: <https://www.liputan6.com/news/read/3230086/kecanduan-smartphone-2-pelajar-di-bondowoso-alami-gangguan-jiwa>. Diakses 28 September 2018
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Nersesian, P. V., Starbird, L. E., Wilson, D. M., Marea, C. X., Uveges, M. K., Choi, S. S.

- W., Szanton, S. L., & Cajita, M. I. (2019). Mentoring in research-focused doctoral nursing programs and student perceptions of career readiness in the United States. *Journal of Professional Nursing*, 35(5), 358-364.
<https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2019.04.005>
- Omvig, C.P., Tulloch, R.W., & Thomas, E.G. (1975). The Effect of Career Education on Career Maturity. *Journal of Vocational Behavior*, 7, 265–273.
- Orser, B. & Leck, J. (2010). Gender influences on career success outcomes. *Emerald Group Publishing Limited*, 25(5), 386–407.
<https://doi.org/10.1108/17542411011056877>
- Osipow, S.H. (1983). *Theories of Career Development*. Massachusset: Allyn and Bacon
- Pasin, F., & Giroux, H. (2011). The impact of a simulation game on operations management education. *Procedia - Social and Behavioral Science*, 57, 1240–1254.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.12.006>
- Prasatiawan, H. (2017). *Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*, (1), 8. Retrieved from
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://lpp.uad.ac.id/wp-content/uploads/2017/05/292-HARDI-P1529-1536.pdf&ved=2ahUKEwjzy4zjm8PkAhW963MBHRBYBtkQFjACegQIBhAH&usq=AOvVaw0KJ6tJb7o362bzAr-NPkdD&cshid=1568014665876>
- Pressman, R.S. dan Maxim, B. R. (2014). *Software Engineering: A Practioner's Approach*. McGraw-Hill
- Republika.co.id. KPAI Terima Pengaduan 4.885 Kasus Anak Selama 2018. Dapat diakses di <https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/pl0dj1428>
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Ristekdikti. (2017). 148066 Peserta lulus SBMPTN 2017. Dapat diakses di: <https://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/148-066-peserta-lulus-sbmptn-2017/>. Diakses 28 September 2018
- Romlah, Tatik. (2006). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Rosdi, M.J.B., Talib, A.J.B., Binti, N., & Wahab, A. (2016). Self-Efficacy Career and the Career Maturity of Teenagers at the Exploration Stage. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 5(4).
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence*. (Alih Bahasa: Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih). Jakarta: Erlangga.
- Savickas, M. L. (2012). Life Design: A Paradigm for Career Intervention in the 21st Century. *Journal of Counseling & Development*, 90, 13–19.
- Savickas, M.L. (2001). A Developmental Perspective on Vocational Behavior. *International Journal for Education and Vocational Guidance*, 49-57. Doi: 10.1023/A:1016916713523
- Sharf, R.S. (1992). *Applying Career Development Theory to Conseling*. California: Cole Publishing Company.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Super, D.E. (1990). *A Life Span, Life-Space Approach. Career Chioce and Development (2nd ed.)*. In D. Brown, L. Brooks, and Associates (Eds.). San Fransisco: Jossey-Bass.
- Supriatna, M. & Budiman, N. (2009). *Bimbingan Karir di SMK*. E-book: google scholar. <http://scholar.google.co.id/cititions?use=1UihY2MAAAAJ&hl=en>
- Uno, H.B. (2014). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widiawati, I., Sugiman, H. & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6
- Winkel, W.S, dan Hastuti, S. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Media Abadi.
- Yeşilyaprak, B. (2012). The Paradigm Shift of Vocational Guidance and Career Counseling and its Implications for Turkey: An Evaluation from Past to Future. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 12(1), 111–118.
- Yusuf, S & Nurihsan, A.J. (2019). *Landasan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zee, D.J.V.D. & Slomp, J. (2009). Simulation as a tool for gaming and training in operations managementda case study. *Journal of Simulation*, 3, 17–28.

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin