

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN TERHADAP PERENCANAAN KARIER SISWA

Vida Rizkiah¹, Raudah Zaimah Dalimunthe², Meilla Dwi Nurmala³
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email : Vida.rizkiah99@gmail.com

Abstract

The research is motivated by the problem of career planning of XII of State Senior High School 1 Bojonegara Middle School in 2021/2022 school year. The purpose of the study was to determine the picture of career planning and the influence of group guidance with game techniques. This type of research used in the study is pre-experimental design with one group pre-post test design, with a population of class XII students of 65 people and a sample of 8 people selected by purposive sampling technique. The data collection method uses a questionnaire of students' learning independence which has been tested for content validity and has 30 items out of 36 valid items. The results of the study found that there were high categories of 16 people with a percentage of 25%, a moderate category of 49 people with a percentage of 65%, and a low category of 0. Data analysis techniques using the Wilcoxon test. The results of the pretest and posttest data analysis of career planning, obtained z count $-2.524^b < z$ table 36.00, then H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that it can improve career planning after being given a group guidance with game technique to students class VII of State Senior High School 1 Bojonegara.

Keywords: *group guidance, game technique, career planning, students*

Open Access



Received : 2021-11-21. Published : 2022-01-31.

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License
Website: <http://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus>

PENDAHULUAN

Bimbingan dan konseling adalah pemberian bantuan yang diberikan kepada peserta didik baik individu atau kelompok agar peserta didik dapat berkembang secara optimal dalam hubungan pribadi, sosial, belajar dan karier. Bimbingan dan konseling memiliki tujuan yaitu memberikan bantuan kepada siswa dalam mengembangkan potensinya secara optimal. Menurut Sukardi (Barat, 2018:18) mengemukakan bahwa bimbingan adalah suatu proses bantuan yang berkelanjutan dan sistematis dari pembimbing kepada yang dibimbing untuk mencapai kemandirian dalam pengembangan diri dalam mencapai tingkat perkembangan yang optimal dan adaptasi terbaik terhadap lingkungan. Sedangkan konseling menurut Rogers (Barat, 2018:19) adalah proses pemberian bantuan dimana salah satu pihak (konselor) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan fungsi mental pihak lain (konseli), agar dapat menyelesaikan masalah atau konflik yang dihadapi dengan lebih baik.

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah diperlukan karena setiap siswa disekolah ada yang memiliki masalah, baik masalah pribadi, sosial, belajar maupun

karier. Setiap siswa memiliki masalah yang berbeda-beda dan siswa yang mendapatkan layanan bimbingan dan konseling memiliki karakteristik yang berbeda-beda pula. Layanan bimbingan dan konseling diberikan oleh guru bimbingan dan konseling memiliki tugas, tanggung jawab, dan wewenang dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terhadap siswa di sekolah. Tugas guru bimbingan dan konseling di sekolah terkait dengan pengembangan siswa yang sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat serta kepribadian siswa. Dengan pemberian layanan yang tepat diharapkan guru bimbingan dan konseling mampu memahami karakteristik siswa.

Parsons (Puspitaningrum, 2018 : 15) menyatakan perencanaan karier adalah proses yang dilalui sebelum memilih karier. Oleh karena itu, setiap orang akan selalu melalui proses perencanaan karier terlebih dahulu, kemudian memilih berbagai alternatif karier untuk mencapai keputusan karier.

Perencanaan karir adalah proses pencapaian tujuan karir pribadi setelah menyelesaikan pendidikan, yang ditandai dengan tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, mendorong kemajuan dalam bidang pendidikan dan pekerjaan yang diinginkan, pemahaman yang realistis tentang diri sendiri dan lingkungan, dan kemampuan untuk mengklasifikasikan pekerjaan, memberikan penilaian positif terhadap lingkungan pekerjaan dan nilai-nilai, kemandirian pengambilan keputusan, kematangan pengambilan keputusan, dan pemberian sumber daya yang memadai untuk mencapai tujuan kerja.

Siswa SMA mulai benar-benar memikirkan masa depannya. Oleh karena itu siswa akan bekerja keras untuk mempersiapkan diri mereka untuk hasil yang diinginkan. Salah satu hal yang dipikirkan siswa dalam kaitannya dengan kehidupan masa depan mereka adalah karier atau pekerjaan yang akan mereka jalani. Salah satu tanggung jawab perkembangan yang paling signifikan untuk siswa sekolah menengah atas adalah perencanaan karier dan kesiapan. Hobi, impian, aspirasi, kemampuan, dan kesuksesan seseorang dapat memengaruhi cara mereka memilih dan merencanakan suatu profesi.

Siswa SMA bisa mendapatkan informasi karier dari guru bimbingan dan konseling di sekolah dengan cara bimbingan klasikal untuk membahas tentang sekolah lanjutan dan sebagainya, informasi karier dari teman bahkan bisa dari sumberlainnya misalnya dari internet. Siswa SMA butuh bimbingan mengenai karier mereka setelah lulus sekolah, mereka menginginkan layanan bimbingan dan konseling, khususnya tentang cara masuk perguruan tinggi, akhirnya mereka mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang perguruan tinggi, mulai dari persyaratan masuk perguruan tinggi hingga strategi untuk masuk ke perguruan tinggi pilihan. Penyampaian informasi mengenai karier bisa dilakukan dengan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok bahkan konseling individu.

Menurut Dewa Ketut Sukarti (Witriani, 2014:4) bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang mempertemukan sekelompok siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber (khususnya pembimbing/konselor) yang bermanfaat dalam menunjang kehidupannya sehari-hari, baik secara individu maupun sebagai siswa, keluarga, dan anggota masyarakat, serta untuk pengambilan keputusan.

Memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan merupakan salah satu upaya yang akan dilakukan agar siswa dapat merencanakan karier mereka kedepannya. Dengan diberikannya layanan ini agar siswa dapat memahami dan mengetahui perencanaan kariernya dalam memasuki perguruan tinggi. Selain itu dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini siswa akan diberikan mengenai pemahaman karier. Teknik permainan dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi lingkungannya, belajar untuk memecahkan masalah atau tantangan yang mereka hadapi, dapat

memperoleh keterampilan dan kemampuan yang mereka butuhkan dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya hasil observasi Hendrianti (2018) yang berjudul 'Efektivitas Teknik *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa SMKN 2 Kota Cilegon (Studi Pra Eksperimen Kelas XI SMKN 2 Kota Cilegon Tahun Ajaran 2017/2018)'. Hasil setelah diberikan treatment bimbingan kelompok dengan teknik *problem solving* yaitu uji-*t paired sample test* yang memiliki nilai $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} ($-21,191 \geq -1,833$) dan $p < 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, teknik *problem solving* terbukti efektif secara signifikan untuk meningkatkan kematangan karier siswa.

Sehingga hasil studi pendahuluan dengan Guru BK SMAN 1 Bojonegara yaitu setiap siswa ketika duduk di bangku menengah atas (SMA) pasti akan dihadapkan dengan dua pilihan setelah lulus sekolah menengah atas. Dimana dua pilihan tersebut yaitu yang pertama pilihan mengenai pendidikan dan yang kedua mengenai pekerjaan apa yang dipilih setelah lulus sekolah. Siswa sering kali bingung dengan dua pilihan tersebut. Siswa SMK sudah memiliki orientasi kemampuan khusus untuk memasuki dunia kerja, sedangkan siswa SMA hanya mempelajari teori dan tidak dipersiapkan untuk bekerja sehingga siswa SMA lebih dipersiapkan untuk studi lanjut ke perguruan tinggi. Siswa SMA seringkali mengalami kebingungan dengan perencanaan karier dimana kendala dalam perencanaan karier diantaranya yaitu siswa masih bingung menentukan karier yang sesuai dengan dirinya atau yang sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki, kurangnya informasi mengenai sekolah lanjutan atau jenis pekerjaan, ada juga yang terkendala dengan keadaan ekonomi dimana siswa ingin kuliah namun keadaan ekonomi yang tidak mencukupi, adanya perbedaan pendapat siswa dengan orang tua dan susahnyanya masuk di jurusan atau perguruan tinggi yang diinginkan.

Berdasarkan fenomena diatas maka diperlukan pemahaman karier pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), hal ini dikarenakan dapat menentukan perencanaan kariernya dalam mencapai tujuannya dan untuk mengambil keputusan karier. Guru bimbingan dan konseling atau konselor sekolah diharapkan paham dan jeli dengan keadaan yang terjadi pada siswa sehingga dalam pemberian informasi karier tidak saja saat siswa mengalami kebingungan saat merencanakan karier. Guru BK atau konselor memiliki tugas, tanggung jawab dan wewenang dalam pelayanan bimbingan dan konseling terhadap siswa terkait dengan perencanaan karier yang sesuai dengan siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru bimbingan dan konseling yaitu dengan memberikan layanan informasi karier dengan bimbingan kelompok teknik permainan.

Hasil penelitian Rizal (2017) yang berjudul "Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Perencanaan Karier pada Siswa Kelas XI MA Darul Aitam Jerowaru Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017" menunjukkan sebelum peneliti melakukan penelitian perencanaan karier siswa memiliki perencanaan karier yang rendah, namun setelah peneliti melakukan penelitian perencanaan kari mengalami peningkatan. Hal ini Guru BK menjalin kerja sama yang baik dengan semua elemen yang ada di lingkungan sekolah untuk membantu meningkatkan prestasi siswa kelas XI MA Darul Aitam Jerowaru Lombok Timur. Selain itu kerjasama dengan orang tua/ wali siswa hendaknya tetap terjalin untuk meningkatkan karier anaknya. Berdasarkan hasil perhitungan nilai t_{hitung} sebesar 10,724 dengan taraf signifikan 5% dan $db = 28$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis H_0 yang dinyatakan dalam *tabel* distribusi t adalah 2,048. Hal ini berarti bahwa hipotesis H_0 "ditolak" dan hipotesis alternatif (H_a) "diterima", maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Ada pengaruh layanan

informasi terhadap perencanaan karir siswa pada siswa kelas XI MA Darul Aitam Jerowaru Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dalam melakukan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang membahas perencanaan karir maka siswa dapat mengetahui dan memahami akan perencanaan kariernya dimasa depan serta mengetahui tentang sekolah lanjutan serta suasana bimbingan kelompok menjadi lebih santai dan menyenangkan. Menurut Nursalim dan Suradi (Indraswari, 2013:210) menjelaskan bahwa teknik permainan ialah salah satu teknik yang dalam bimbingan kelompok digunakan sebagai objek agar meredakan ketegangan psikologis individu. Individu dapat menggunakan permainan ini untuk menyalurkan dan menghilangkan ketegangan emosional mereka.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik penelitian pra-eksperimen. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, yang mencoba menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2019:16). Adaun teknik yang digunakan adalah pra-eksperimen Sugiyono (2019:111) mendeskripsikan metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh variabel independen (*treatment* / perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dikendalikan.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperiment one group pre-test-posttest design*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* (O), diberi *treatment* (X) dan diberi *post-test*. Keberhasilan treatment ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MIA 1 dan XII MIA 2 di SMAN 1 Bojonegara dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Data Populasi Siswa Kelas XII SMAN 1 Bojonegara Tahun 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa
XII MIA 1	34 Siswa
XII MIA 2	31 Siswa
Total	65 Siswa

Adapun subjek penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel ini didasarkan dengan pertimbangan tertentu, seperti keterbatasan akan waktu, tenaga dan dana, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu berdasarkan pengamatan di lapangan terhadap siswa yang memiliki kurangnya atau rendahnya perencanaan karir siswa. Sampel dalam penelitian berjumlah 8 orang, karena sesuai dengan POP BK bahwa bimbingan kelompok adalah bantuan kepada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari atas 2-10 peserta didik/konseli agar mereka mampu melakukan pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan.

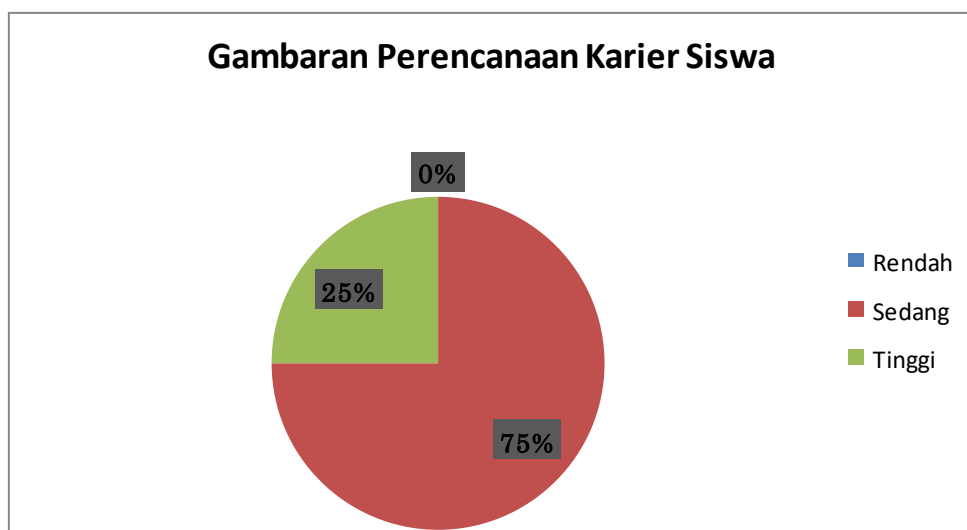
Sebelum menganalisis data terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui item-item yang pernyataan yang valid, dalam penelitian ini dilakukan dengan *scale reliability* dimana akan ada beberapa item yang gugur. Dasar pengambilan keputusan pada uji validitas dengan cara membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} dan melihat nilai signifikansi (sig). Hasil yang diperoleh dari $n = 64$ maka r_{tabel} sebesar 0,240 maka item tersebut dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. setelah melakukan uji validitas anket perencanaan karir dengan jumlah awal 36 item hanya tersisa 30 item yang valid. Selanjutnya dilakukan reliabilitas yang merupakan alat untuk mengetahui tingkat kendala instrumen. Pengukuran reliabilitas yang akan

digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan *microsoft excel* dan *SPSS 25.0 for windows* yaitu dengan uji *statistic cronbach alpha*. Hasil analisis reliabilitas ditemukan skor 0,859 artinya instrumen berada pada kategori sangat tinggi dan dapat terus menghasilkan skor pada setiap item dan sesuai untuk penelitian.

Sedangkan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap perencanaan karier siswa menggunakan uji *wilcoxon*. Metode nonparametrik dengan uji *wilcoxon* adalah salah satu uji non-parametrik yang mana tidak mensyaratkan suatu data harus berdistribusi normal untuk membuktikan pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap perencanaan karier siswa kelas XII SMAN 1 Bojonegara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi umum hasil skor yang diperoleh dari penyebaran instrumen perencanaan karier siswa dengan jumlah populasi yang dipilih, maka berikut adalah perencanaan karier siswa kelas XII SMAN 1 Bojonegara yang diperoleh dari pengumpulan data terhadap 65 siswa. Hasil keseluruhan data di atas maka dapat diketahui bahwa ada 16 siswa di kategori tinggi dengan presentase 25%, 49 siswa di kategori rendah dengan presentase 75%, dan 0 siswa atau tidak ada siswa pada kategori sedang. Jika digambarkan di grafik, maka dapat dilihat sebagai berikut ini



Grafik 1 Gambaran Perencanaan Karier Siswa

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Bojonegara memiliki perencanaan karier yang tinggi dengan skor 25% pada tahun 2021/2022. Dari kategori sedang terlihat bahwa perencanaan karier siswa paling tinggi yaitu 75%.

Indikator penelitian menggunakan aspek-aspek perencanaan karier menurut Zlate yaitu 1) penilaian diri, adalah kumpulan informasi diri individu (nilai, minat, keterampilan dan kemampuan), serta penilaian berkelanjutan dan penilaian orang lain. 2) mencari peluang, adalah pengumpulan informasi tentang ada atau tidaknya kesempatan di dalam atau di luar organisasi dan lembaga (pelatihan dan pengembangan metode lainnya), 3) pembuatan keputusan dan penetapan tujuan, untuk kebutuhan pelatihan, perubahan pekerjaan/departemen, dan sebagainya, 4) perencanaan, menentukan cara dan sarana untuk mencapai tujuan, serta tanggung jawab individu untuk mencapai tujuan, mempertimbangkan konsekuensinya,

pengaturan tempat, waktu dan kebutuhan sumber daya, dan 5) mengejar prestasi, adalah tindakan individu menentukan keberhasilan dan kegagalan, serta membuat keputusan tentang apakah akan bertahan atau mengubah karier.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan teknik permainan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan terhadap perencanaan karier siswa. Pada penelitian ini menguji data dengan uji *wilcoxon*. Pengujian prasyarat analisis ini menggunakan menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Berikut hasil dari pengujian tersebut:

Tabel 2 Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

		N	Mean Rank	Sum of Rank
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	8 ^b	4.50	36.00
	Ties	0 ^c		
	Total	8		

Sehingga hasil data tersebut dapat diketahui bahwa *negative ranks* atau selisih negatif perencanaan karier siswa *pre-test* dan *post-test* adalah 0, keduanya adalah N, *Mean Ranks* maupun *Sum Ranks*. Nilai 0 berarti tidak ada penurunan (pengurangan) nilai dari sebelum tes ke sesudah tes.

Nilai positif atau selisih anatara perencanaan karier siswa *pre-test* dan *post-test* (positif) meliputi 8 data positif (N) data positif, yang menunjukkan bahwa perencanaan karier 8 siswa dari *pre-test* hingga *post-test* telah meningkat. *Mean ranks* atau rata-rata peningkatan adalah 4.50, dan jumlah *sum of ranks* adalah 36.00.

Ties adalah kemiripan antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai ties disini adalah 0, sehingga dapat dikatakan tidak ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3 Hasil Uji Test Statistics

	<i>Pretest - Posttest</i>
Z	-2.524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

Dapat dilihat dari hasil uji statistik bahwa nilai Asymp.Sig (2 tailed) sebesar $0,12 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima adalah perencanaan karier". Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan perencanaan karier siswa kelas XII SMAN 1 Bojonegara.

Menurut Simamora (Rambe, 2018 : 27) menyatakan perencanaan karier adalah proses di mana individu dapat mengidentifikasi dan mengambil upaya untuk mencapai tujuan karirnya. Menetapkan tujuan karir dan membuat rencana untuk mencapainya adalah bagian dari perencanaan karir. Zlate (Antonio, 2010:16) juga mendefinisikan perencanaan karier adalah semua tindakan penilaian diri, mencari peluang, dan menetapkan tujuan dirancang untuk membantu individu memahami pilihan karier dan perubahan karier. Seorang siswa yang mengalami permasalahan perencanaan karier merasa belum banyak mengetahui informasi karier dan merasa belum bisa menentukan kariernya setelah lulus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 65 siswa kelas XII SMAN 1 Bojonegara terdapat terdapat 25% siswa terdapat 16 siswa berada dalam kategori tinggi, 75% siswa terdapat 49 siswa berada dalam kategori sedang, dan 0% siswa berada dalam kategori rendah. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier siswa kelas XII SMAN 1 Bojonegara rata-rata beradapada kategorisedang. Hasil penelitian menunjukkan hasil perhitungan dari aspek-aspek

perencanaan karier siswa yang menunjukkan bahwa setiap aspek berada pada kategori sedang.

Selanjutnya, menindaklanjuti hasil *pre-test* kemudian dilakukan *treatment* pada 8 siswa dengan kategori sedang untuk dijadikan sampel. *Treatment* menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang dilakukan sebanyak 4 kali. Selama *treatment* siswa antusias untuk berpartisipasi, terutama saat permainan dan saat membrikan pendapat dan tanggapan. Siswa menyatakan masih bingung menentukan pilihan karier setelah lulus dan masih kurang mendapatkan informasi karier. Setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan diketahui bahwa perencanaan karier siswa kelas XII SMAN 1 Bojonegara mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi tinggi dan masih ada siswa yang tetaap berada di katogori sedang, namun skor yang didapat dari hasil *post-test* mengalami kenaikan dari hasil *pre-test* walaupun tidak mengalami kenaikan kategori menjadi kategori tinggi.

Teknik permainan membantu perkembangan kognitif. Dengan permainan, siswa belajar untuk mengeksplorasi lingkungannya, belajar hal-hal di sekitar mereka dan mereka harus belajar untuk memecahkan masalah atau tantangan yang mereka hadapi. Siswa dapat memperoleh keterampilan dan kemampuan yang mereka butuhkan dengan cara yang menyenangkan melalui bermain. Selain itu permainan dapat memungkinkan anak untuk memecahkan beberapa masalah emosional mereka sendiri dan belajar untuk menghadapi kecemasan dan konflik batin. Permainan dapat membuat anak-anak melepaskan emosi yang tertekan dan kelebihan kekuatan fisik. Anak-anak dapat mengatasi masalah atau tantangan dalam hidup sebagai akibat dari tekanan mental dilepaskan dalam permainan.

Sedangkan bimbingan kelompok membantu meningkatkan sosialisasi siswa, terutama untuk mengembangkan komunikasi antar peserta layanan. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk (1) melatih agar mengungkapkan pendapat di depan anggota, (2) melatih siswa agar terbuka dalam kelompok, (3) melatih siswa khususnya untuk meningkatkan keakraban dengan anggota kelompok dan umumnya dengan teman di luar kelompok, (4) melatih siswa agar belajar bagaimana melatih pengendalian diri dalam kegiatan kelompok, (5) menanamkan dalam diri siswa rasa toleransi terhadap orang lain, (6) melatih siswa agar mempelajari keterampilan sosial, (7) membantu siswa mengenali dan memahami dalam mengenali dan memahami siapa mereka dalam hubungannya dengan orang lain, (8) melatih siswa bagaimana membentuk hubungan interpersonal dalam kelompok dan mendorong mereka untuk menjadi kreatif (Marselina, 2018:17).

Berdasarkan hasil analisis mengenai perencanaan karier siswa sebelum sebefore diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan termasuk dalam kategori sedang. Namun setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan mengalami peningkatan sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Perencanaan karier siswa setelah diberikan *treatment* menjadi lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan *tratment*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam bimbingan dan konseling terdapat layanan bimbingan kelompok yang salah satu teknikny yaitu berupa pemberian teknik permainan, peneliti menggunakan teknik permainan untuk melihat pengaruh terhadap perencanaan karier siswa yang sedang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ternyata ada pengaruh dari pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap perencanaan karier sisiwa kelas XII di SMAN 1 Bojonegara. Selama proses penelitian penenliti melakukan pengolahan semaksimal mungkin sesuai dengan prosedur yang dijadwalkan agar penelitian dapat berjalan dengan lancar,

namun peneliti masih memiliki batasan, batasan yang terjadi antara lain hasil observasi awal menunjukkan bahwa perencanaan karier siswa dan pengaruhnya tergolong rendah namun hasil penelitian menunjukkan perencanaan karier sedang. Selanjutnya peneliti merasa kesusahan mengumpulkan sampel untuk melakukan penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap perencanaan karier siswa kelas XII SMAN 1 Bojonegara, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan terbukti meningkatkan perencanaan karier siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Barat, H. (2018). *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa di SMA Negeri 16 Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Rizal, S. dkk. (2017). UIN Mataram. *Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Perencanaan Karir pada Siswa Kelas XI MA Darul Aitam Jerowaru Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017*.
- Indraswari, F. Y. (2013). Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerja Sama untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan. *Jurnal BK UNESA*, 3(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Rambe, R. (2018). *Layanan Bimbingan Karir dalam Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI MIA 3 Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Antonio, E. (2010). *Career Planning Proces and Its Rolr in Human Resource Development Annals of University of Petrosani*, Economics.
- Marselina, Y. (2018). *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VII MTs Mathla'ul Anwar Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hendrianti, S.D. (2018). *Efektivitas Teknik Problem Solving untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa SMKN 2 Kota Cilegon (Studi Pra Eksperimen Kelas XI SMKN 2 Kota Cilegon Tahun Ajaran 2017/2018)*.
- Panduan Operasional Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA).
- Puspitaningrum, T. D. (2018). Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Peserta Didik SMA. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1).
- Witriani, R. dkk. (2014). *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Riau. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perencanaan Karir Siswa dalam Memasuki Perguruan Tinggi Kelas X SMA Negeri 2 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2014/2015*.