

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP PENINGKATAN PERENCANAAN KARIER SISWA SMP

THE EFFECTIVENESS OF GROUP GUIDANCE BY USING UNO CARD AS A GAME MEDIA TO IMPROVE THE STUDENT CAREER PLANNING OF JUNIOR HIGH SCHOOL

Oleh: desy ariska, program studi bimbingan dan konseling, universitas negeri yogyakarta,
desy.ariska2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu UNO terhadap peningkatan perencanaan karier siswa SMP Negeri 3 Sewon. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan menggunakan *quasi eksperimental* dengan desain *non-equivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini dipilih dengan *purposive sampling* yaitu 16 siswa kelas VIII yang memiliki skor kemampuan perencanaan karier pada kategori rendah dan siswa yang bersedia untuk menjadi subjek penelitian, subjek dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu 8 orang kelompok eksperimen dan 8 orang kelompok kontrol. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes *essay* terbuka dan skala deskriptif yang telah melalui uji validitas oleh *expert judgement*. Data penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu UNO efektif untuk meningkatkan perencanaan karier siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil rata-rata kemampuan perencanaan karier kelompok eksperimen pada *pretest* yaitu 14,87 menjadi 26,63 pada hasil rata-rata *posttest*. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi $0,012 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata kunci: bimbingan kelompok kartu UNO, perencanaan karier

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of group guidance using UNO card playing media to improve the students career planning of junior high school state 3 Sewon. This research is a quantitative research by using quasi experimental design with non-equivalent control group design. The subjects of this research were chosen with purposive sampling, namely 16 class VIII students who had career planning ability score in the low category and students who were willing to be a research subjects. Subjects were grouped to be two group namely 8 people were in experimental groups and 8 people were ini control groups. Data retrieval was done by using open essay test and descriptive scale that had passed validity test by expert judgment. The research data was analyzed by using descriptive statistics and wilcoxon test. The results showed that group guidance using UNO card game media was effective to improve career planning of student. That was showed from the average result of career planning ability of experimental group get 14.87 at pretest become 26.63 at posttest average result. The results of hypothesis test used wilcoxon test was got score significance $0.012 < 0.05$ so H_a was accepted and H_o was rejected.

Keywords: group guidance, UNO card game, career planning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dengan tujuan medewasakan manusia seutuhnya. Pendidikan dapat diperoleh di dalam maupun di luar sekolah. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan di Indonesia berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Fungsi tersebut mengartikan bahwa proses pendidikan membantu manusia berkembang dan mencapai aktualisasi dirinya.

Undang-undang No 20 tahun 2003 membagi jenis pendidikan menjadi tiga jalur yaitu jalur formal, non formal dan informal. Dalam hal

ini jalur formal didefinisikan sebagai jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Setiap jenjang memiliki jarak usia yang disesuaikan dengan perkembangan siswa, hal tersebut dikarenakan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada setiap usia berbeda. Permasalahan yang terjadi pada siswa pun berbeda pada setiap jenjangnya, sehingga peran guru sangat penting untuk membantu siswa mencari jalan keluar terbaik dan mengatasinya.

Pada pendidikan formal tugas dan tanggung jawab guru telah diatur dan dibagi sesuai dengan bidang keahlian guru tersebut. salah satunya yaitu guru bimbingan dan konseling yang memiliki tugas sebagai fasilitator siswa di antaranya membantu siswa mengatasi permasalahan yang terjadi, memandirikan dan mengembangkan potensi siswanya melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Layanan bimbingan konseling di sekolah sendiri adalah sebagai usaha membantu pengembangan kehidupan pribadi, sosial, belajar serta perencanaan dan pengembangan karier (Kamaluddin, 2011: 447).

Salah satu layanan yang terdapat pada bimbingan konseling adalah layanan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno dan Amti (2009:310) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok adalah pemberian informasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu bagi setiap anggota kelompok. Dalam mencapai tujuan tersebut pada bimbingan kelompok sering dipadukan dengan berbagai tehnik dan media. Menurut Rusmana (2009: 14) tehnik yang dapat dilakukan dalam

bimbingan kelompok adalah pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah, permainan, karyawista dan sosiodrama. Kemudian media yang dapat digunakan dalam bimbingan konseling diantaranya yaitu media cetak, media grafis dan gambar diam (Nursalim 2013: 9).

Media yang dapat dipadukan dengan kegiatan bimbingan kelompok salah satunya yaitu menggunakan media permainan. Media permainan mempunyai kelebihan di antaranya permainan bersifat menyenangkan dan memungkinkan partisipasi aktif siswa untuk belajar sehingga siswa dapat mengungkapkan pendapatnya dengan lebih percaya diri (Sadiman dkk, 2011: 78-81). Jenis media permainan kartu adalah kartu UNO. Kartu UNO merupakan permainan yang berasal dari Negara Italia, UNO sendiri berarti satu. Permainan kartu UNO menekankan pada warna, angka dan simbol.

Penelitian menggunakan media permainan kartu UNO telah banyak dilakukan di antaranya adalah penggunaan kartu UNO terhadap hasil belajar pada materi membanding pecahan sederhana oleh Novita, dkk (2018) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media permainan kartu UNO berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian Yunita, dkk (2018) mengkaji tentang pengaruh penggunaan media permainan kartu UNO terhadap materi senyawa hidrokarbon yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media permainan kartu UNO efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut. Penelitian Nurhasah (2013) mengkaji tentang teknik permainan kartu UNO dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman menunjukkan hasil efektif pula dalam

meningkatkan pembelajaran tersebut. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan permainan media kartu UNO dapat memberikan pengaruh atau efektif dalam meningkatkan materi terkait. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menguji efektivitas penggunaan media permainan kartu UNO karier untuk meningkatkan perencanaan karier siswa.

Kartu UNO telah banyak dimodifikasi dan menjadi media permainan dalam penelitian, salah satunya yaitu modifikasi kartu UNO menjadi kartu UNO karier oleh Siti Aminah (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Kartu UNO Karier sebagai Media Perencanaan Karier Siswa di SMP Negeri 1 Pengasih”) yang telah diuji kelayakannya dan dinyatakan layak. Media kartu UNO karier ini memiliki 108 kartu, aturan permainan yang digunakan sama dengan permainan kartu UNO pada dasarnya. Perbedaan yang terdapat ialah adanya kartu pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk menyampaikan pendapatnya, sehingga partisipasi aktif siswa dapat muncul dengan baik.

Media permainan kartu UNO dalam penelitian pengembangan oleh Siti Aminah (2018) diberi nama kartu UNO karier. Kartu UNO karier berisikan informasi bidang pekerjaan, jenis-jenis pekerjaan yang disesuaikan dengan era revolusi industri 4.0 dimana teknologi internet, teknologi informatika serta teknologi otomatisasi digunakan secara terintegrasi membentuk sebuah sistem *Cyber Physical Systems* (CPS) serta beberapa kartu pertanyaan berkaitan dengan perencanaan karier siswa pada jenjang SMP,

sehingga dapat diketahui bahwa kartu UNO karier ini dikembangkan khusus untuk siswa SMP yang mengalami permasalahan berkaitan dengan perencanaan karier.

Perencanaan karir merupakan aktivitas siswa yang mengarah pada keputusan karier masa depan. Aktivitas perencanaan karier sangat penting bagi siswa terutama untuk membangun sikap siswa dalam menempuh karier masa depan Supriatna dan Budiman (2010:49). Mempersiapkan dan melakukan perencanaan karir sangat penting untuk siswa namun hal tersebut bukanlah hal yang mudah dilakukan bagi sebagian siswa karena sebelum benar-benar melakukan perencanaan karir siswa harus melewati proses pemahaman berbagai informasi berkaitan tentang karir seperti pemahaman tentang diri sendiri karena sejalan dengan yang diungkapkan Frank Parson (dalam Winkel & Hastuti, 2010:408) bahwa perencanaan karir yaitu suatu cara untuk membantu siswa dalam memilih suatu bidang karir yang sesuai dengan potensi mereka, sehingga dapat cukup berhasil di bidang pekerjaan. Untuk itu agar dapat melakukan dan mempersiapkan perencanaan karir yang baik siswa diharapkan dapat memahami terlebih dahulu akan potensi diri yang dimiliki.

Kenyataan yang terjadi pada saat ini masih banyak remaja mengalami kebingungan, ketidakpastian dan stress dalam melakukan eksplorasi dan pemilihan karier (Santrock, 2003: 485). Permasalahan lainnya yang muncul yaitu banyak remaja yang belum memahami dirinya sendiri sehingga ini berdampak pada masalah dalam keputusan karir dimasa depan. Sebuah penelitian dilakukan terhadap individu-individu

dikatakan bahwa mereka berubah-ubah dalam pekerjaan-pekerjaan dan tidak memiliki arah dalam eksplorasi dan perencanaan karier mereka Santrock (2003: 95-96). Oleh karena itu perencanaan karir sangatlah penting dilakukan sedini mungkin agar siswa tidak mengalami kebingungan dan kesulitan eksplorasi pemilihan karir serta tidak menjadi salah satu penyebab tingginya angka pengangguran.

Dalam hal ini, tugas perkembangan karier siswa SMP yaitu mengenal bakat, minat, serta arah kecenderungan karier, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran atau mempersiapkan karier serta berperan dalam kehidupan masyarakat terkait, (Winkel & Hastuti, 2006:710). Dapat diartikan bahwa hal paling penting untuk mencapai dan melalui tugas perkembangan ini dengan baik yaitu seorang siswa haruslah mendapatkan pengetahuan karir agar dapat mempersiapkan perencanaan karir yang baik pula, sehingga dimasa depan siswa dapat secara matang melakukan perencanaan- perencanaan yang telah dibuat sebelum terjun langsung dalam dunia karir yang dipilih.

Peneliti melakukan wawancara pada siswa di SMP Negeri 3 Sewon Bantul, dari hasil wawancara di peroleh informasi bahwa masih banyak siswa yang sulit mengungkapkan dengan baik tentang “cita-cita” yang mereka inginkan, siswa juga masih keliru dalam memahami perbedaan antara sekolah lanjutan seperti SMA dan SMK. Lebih lanjut peneliti juga melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di sekolah dan mendapatkan informasi bahwa siswa kelas VIII belum pernah mendapatkan

bimbingan yang berkaitan dengan karier dan perencanaannya. Rekan sejawat yang telah melaksanakan PLT (Praktik Lapangan Terbimbing) juga menyatakan bahwa siswa kurang peduli dengan hal-hal yang berkaitan dengan karier, hal tersebut dibuktikan saat pengisian DCM (Daftar Cek Masalah) pada bagian pertanyaan tentang karier siswa banyak mengosongkan jawabannya. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menjadikan siswa SMP Negeri 3 Sewon Bantul subjek dalam menguji efektivitas bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu UNO untuk meningkatkan perencanaan karier siswa.

METODE PENELITIAN Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental* bentuk *nonequivalent Control Group Design*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukann pada bulan Juni tahun 2019. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sewon Bantul yang beralamat di Jalan Bantul KM 6,7 Kaliputih, Pendowoharjo, Sewon, Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sewon Bantul dengan jumlah 128 siswa. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan *purposive* dan *random assignment sampling*, yaitu pemilihan subjek dilakukan dengan memperhatikan kriteria

tertentu. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang memiliki kemampuan perencanaan karier dengan kategori rendah yang didapat melalui hasil *pretest*.
2. Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sewon karena pada usia tersebut siswa sedang berada pada masa tentatif dimana kapasitas tentang konsep karier mulai berkembang serta mulai memiliki tanggung jawab lebih untuk menentukan perencanaan karier.
3. Subjek yang dengan sukarela ingin mengikuti bimbingan kelompok

Setelah kriteria tersebut terpenuhi, selanjutnya subjek dipilih menggunakan *random assignment* untuk menentukan 16 subjek penelitian yang kemudian akan dibagi menjadi 8 siswa kelompok eksperimen dan 8 siswa kelompok kontrol.

Prosedur

Dalam penelitian eksperimen terdapat prosedur yang perlu dilakukan. Prosedur yang digunakan dalam penelitian eksperimen terdiri dari 3 tahap (Arikunto, 2013: 124) yaitu tahap pra eksperimen, tahap eksperimen dan tahap pasca eksperimen. Berikut penjelasan dari 3 tahap tersebut:

1) Pra eksperimen

Tahap ini merupakan tahap persiapan sebelum dilaksanakannya penelitian. Persiapan yang dilakukan diantaranya ialah penentuan sampel yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, penentuan metode dan subjek penelitian.

2) Eksperimen

Pada tahap ini terdiri dari *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan *posttest*.

3) Pasca eksperimen

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian eksperimen. dalam tahap ini data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan perhitungan *statistic*. Hasil perhitungan tersebut berguna untuk menjawab hipotesis.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh data yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan non tes.

1) Tes

Tes suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Tes terdiri dari banyak jenis, ditinjau dari jawaban responden maka tes dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes tertulis bentuk uraian (*essay*), tes bentuk uraian yang digunakan adalah tes uraian bebas (*extended response items*) (Arifin, 2012: 226-227). Tes uraian bebas ini digunakan untuk mengetahui kemampuan perencanaan karier siswa.

2) Skala deskriptif

Model skala deskriptif (*descriptive rating scale*) dari Likert seringkali juga digunakan untuk mengetahui atau mengukur segi lain yang bukan sikap (Sukmadinata, 2013:226). Pada skala rating, penilai atau rater diasumsikan bahwa mereka adalah

orang-orang yang mengetahui benar tentang tingkah laku individu tersebut (Sukardi, 2003: 151). Dalam penelitian ini yang menjadi penilai atau rater adalah peneliti sendiri. Skala deskriptif dalam penelitian ini digunakan peneliti sebagai acuan penskoran dalam tes essay siswa.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknis analisis data statistik deskriptif yaitu mengolah dan menganalisis data, kemudian menyajikan dengan baik. Kegiatan statistik deskriptif meliputi pengklasifikasian data, penyajian data, baik dengan tabel maupun dengan grafik. Penentuan kategorisasi kecenderungan tiap-tiap variabel didasarkan pada norma atau ketentuan kategori.

Tabel 1. Kategori Kecenderungan Variabel Penelitian

Kategori	Kriteria
Tinggi	$M_i + 1SD_i \leq X$
Sedang	$M_i - 1SD_i \leq X < M_i + 1SD_i$
Rendah	$X < M_i - 1SD_i$

Keterangan:

M_i = mean ideal, SD_i = standar deviasi ideal

Pengujian prasyarat analisis dilakukan dengan uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov*, pada *software* komputer IBM SPSS Statistics 23. Pengujian hipotesis menggunakan uji *wilcoxon*.

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pretest diketahui bahwa kemampuan perencanaan karier subyek penelitian sebelum diberikan perlakuan yaitu berada pada kategori rendah. dibawah ini disajikan table pretest subyek penelitian.

Tabel 2. Hasil Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Nama	Skor	Kategori	Nama	Skor	Kategori
1.	HA	18	Rendah	AF	18	Rendah
2.	HAP	17	Rendah	AZ	18	Rendah
3.	IF	18	Rendah	AG	16	Rendah
4.	IR	14	Rendah	AP	14	Rendah
5.	LN	15	Rendah	BK	16	Rendah
6.	LS	12	Rendah	WS	15	Rendah
7.	LR	11	Rendah	EQ	12	Rendah
8.	MN	10	Rendah	GD	10	Rendah

Berdasarkan hasil pretes tersebut, maka dapat memberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier subyek penelitian. Pada kelompok eksperimen perlakuan diberikan dengan menggunakan media permainan kartu UNO untuk meningkatkan perencanaan karier, sedangkan pada kelompok kontrol digunakan tehnik diskusi kelompok.

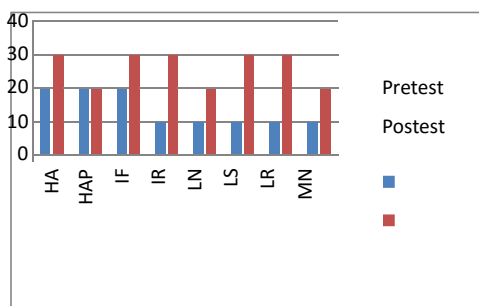
Penelitian ini dilakukan dengan satu kali pertemuan dengan menerapkan tahap-tahap pada bimbingan kelompok tahap pertama yaitu penyampaian tujuan, tahap kedua menjelaskan cara dan aturan dalam bimbingan kelompok, tahap ketiga yaitu menjelaskan dan membahas topik tentang perencanaan karier dengan menggunakan media permainan kartu UNO

karier. Konselor berfokus untuk membangun pemahaman dan mengarahkan siswa untuk merencanakan kariernya dengan menghubungkan pada potensi yang dimiliki. Tahap keempat yaitu pengakhiran dimana siswa diminta untuk merefleksikan hasil dari kegiatan yang dilakukan.

Tabel 3. Data hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen

No	Nama	Pretest		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	HA	18	Rendah	28	Tinggi
2	HAP	17	Rendah	24	Sedang
3	IF	18	Rendah	29	Tinggi
4	IR	14	Rendah	29	Tinggi
5	LN	15	Rendah	24	Sedang
6	LS	12	Rendah	28	Tinggi
7	LR	11	Rendah	29	Tinggi
8	MN	10	Rendah	23	Sedang

Hasil Skor Pre-Test dan Post-Test Kelompok Ekperimen



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Ekperimen

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1 dapat dilihat perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen. Semua subjek mengalami peningkatan kemampuan

perencanaan karier dari kategori rendah menjadi sedang dan tinggi

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Posttest Kelompok Eksperimen dan Posttest Kelompok Kontrol

Test Statistics

	Posttest_Kontrol - Posttest_Eksperimen
Z	-2.524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on positive ranks.

Tabel 4 diatas menunjukkan hasil perhitungan uji Wilcoxon dengan diperolehnya hasil signifikansi sebesar 0,012. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, diketahui uji *wilcoxon Sig. P-value* 0,012 0,05 sehingga artinya Ha diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil antara posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), terlebih dahulu diberikan *pretest* kepada seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sewon dan hasilnya diambil 16 orang siswa yang memiliki kemampuan perencanaan karier dengan kategori rendah. kemudian 16 siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan masing-masing kelompok terdiri dari 8 orang siswa.

Setelah melakukan *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment*

masing- masing kelompok. Kelompok eksperimen dengan menggunakan media permainan kartu UNO dan kelompok kontrol dengan teknik diskusi kelompok. Selanjutnya dilakukan pengambilan data *posttest* untuk melihat tingkat kemampuan perencanaan karier siswa setelah diberikan *treatment*.

Hasil *posttest* menunjukkan seluruh subjek dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan kategori skor yang mana pada *pretest* memiliki skor dengan kategori rendah mengalami peningkatan yaitu 5 orang mendapatkan skor tinggi dan 3 orang mendapatkan skor sedang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *pretest* dan *posttest* setelah diuji menggunakan uji *wilcoxon* memiliki nilai *Sig. P- value* sebesar $0,012 < 0,05$ yang artinya ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* eksperimen.

Peningkatan skor dalam kemampuan perencanaan karier siswa tersebut terjadi karena saat pelaksanaan bimbingan kelompok siswa dengan aktif melontarkan pertanyaan-pertanyaan terkait tema bimbingan kelompok, pertanyaan-pertanyaan tersebut keluar disertai dan disebabkan oleh kartu penugasan dalam permainan yang mengharuskan siswa menjawab berbagai pertanyaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Youngkyun dkk, 2015: 368-377) bahwa permainan dapat membangkitkan rasa ingin tahu yang mengarahkan siswa membangun sendiri pengetahuannya sehingga pengetahuan tersebut akan tersimpan dengan baik di memori siswa.

Jenis permainan yang digunakan disini adalah menggunakan media kartu, menurut

Khairunnisak (2015: 66-82) kelebihan penggunaan media kartu diantaranya meningkatkan interaksi antar siswa, merangsang kemampuan berpikir siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu contoh media permainan kartu adalah kartu UNO, menurut Yunita dkk (2018: 36) melalui permainan kartu UNO suasana menjadi menyenangkan dan siswa dapat bertukar pikiran dengan temannya.

Aspek pemahaman diri meningkat dengan terjadinya interaksi antara siswa yang mendapatkan kartu penugasan yang berisi pertanyaan tentang bakat, minat dan kelebihan. Siswa membangun pemahaman diri dengan menerima pendapat tentang bakat, minat dan kelebihan menurut pandangan orang lain. Interaksi antar siswa juga membuat suasana bimbingan kelompok menjadi lebih menyenangkan dan santai yang berpengaruh pada cara siswa menyampaikan pikiran dan pendapatnya.

Selain itu, media permainan mampu memberikan kesan menghibur sehingga siswa tidak mudah melupakan pembelajaran yang sudah terjadi (Estiani dkk, 2015: 711). Dalam bimbingan kelompok menggunakan media kartu UNO ini kesan menghibur tercipta saat siswa berlomba mengeluarkan kartu yang harus sesuai dengan warna dan angka dari kartu yang telah dikeluarkan satu sama lain, hal tersebut menyebabkan siswa mengingat kartu-kartu yang pernah didapat serta informasi didalamnya. Kartu-kartu informasi dan jenis pekerjaan yang terdapat pada kartu UNO menambah pemahaman siswa tentang aspek dunia kerja.

Aspek penalaran antara kemampuan diri dan dunia kerja mengalami peningkatan skor dikarenakan pertanyaan dalam kartu penugasan seperti pertanyaan tentang “alternative pilihan karir dilihat dari bakat, minat dan kepribadianmu” yang menggrangsang kemampuan berpikir siswa dalam melihat sisi bakat minat, serta kepribadian yang dimiliki serta menghubungkannya dengan jenis pekerjaan yang tersedia. Siswa mendapatkan pemahaman tentang cara menghubungkan antara kemampuan diri serta jenis pekerjaan yang dapat dipilih dengan melihat kembali kedalam dirinya bahwa, menentukan pilihan karir bukan sekedar dari jenis pekerjaan yang menjanjikan namun dapat melihat bakat, minat dan kepribadian yang dimiliki.

Pada kelompok kontrol hasil *posttest* menunjukkan hanya beberapa subjek yang mengalami peningkatan yang mana pada *pretest* semua subjek memiliki skor kategori rendah pada *posttest* 2 subjek mendapatkan skor dengan kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan menggunakan uji wilcoxon yaitu nilai *Sig. P-value* sebesar $0,705 > 0,05$ yang artinya tidak ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Sewon, diperoleh kesimpulan bahwa bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu UNO efektif untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier

siswa. Hal ini dibuktikan dari uji *wilcoxon* pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang menunjukkan nilai $\text{sig } 0,012 < 0,05$ yang dapat diartikan bahwa ada perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen, sedangkan *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yang menunjukkan nilai $\text{sig } 0,705 > 0,05$ yang dapat diartikan tidak ada perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Kemudian hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai $\text{sig } 0,336 > 0,05$ yang dapat diartikan tidak ada perbedaan hasil antara *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sedangkan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan nilai $\text{sig } 0,012 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan hasil antara *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Maka berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang dapat diartikan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu UNO efektif untuk meningkatkan perencanaan karier siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sewon.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling
 - a. Guru bimbingan dan konseling disarankan untuk memberikan

layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu UNO untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa.

- b. Guru bimbingan dan konseling disarankan untuk menggunakan media permainan kartu UNO karier dalam kelompok kecil agar pemanfaatan waktu layanan lebih efisien.
- c. Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan kartu UNO karier sebagai media dalam layanan bimbingan karier.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Jika akan melakukan penelitian eksperimen menggunakan media permainan kartu UNO karier, sebaiknya perhatikan baik-baik waktu penelitian agar hasil penelitian dapat diperoleh dengan maksimal.
- b. Jika akan melakukan penelitian eksperimen menggunakan media permainan kartu UNO karier, sebaiknya tentukan dengan baik jumlah dari subjek yang diambil agar proses kegiatan tidak memakan waktu yang lama.
- c. Jika akan melakukan penelitian tentang kemampuan perencanaan karier sebaiknya perhatikan jenis instrumen yang akan diberikan agar hasilnya sesuai dengan kebutuhan.
- d. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian menggunakan media permainan kartu UNO karier pada subjek ABK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018). "Pengembangan alat permainan kartu uno karier sebagai media perencanaan karier siswa di negeri SMP 1 Pengasih". *Skripsi*. Yogyakarta: BK FIP UNY.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian pendidikan metode dan paradigma baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2003). Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan Nasional
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan media permainan kartu uno untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter siswa kelas viii tema optik. *Unnes Science Education Journal, Vol. 4, No. 1*
- Kamaluddin, H. (2011). bimbingan dan konseling di sekolah. *jurnal pendidikan dan kebudayaan, Vol. 17, No.4*.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan media kartu sebagai strategi dalam pembelajaran membaca permulaan: studi kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan, Vol 9, No. 2*.
- Nursalim, Mochamad. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Prayitno & Amti, Emran. (2009). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta: Ghalia Indonesia

- Rusmana N. (2009). *Bimbingan dan konseling kelompok di sekolah (metode, tehnik dan aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.
- Sadiman, S. Arief dkk. (1990). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence: perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sukardi, Dewa Ketut. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Supriatna, Mamat dan Nanang Budiman. (2007). *Layanan bimbingan karier di sekolah menengah kejuruan (e-book)*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winkel, W. S. dan Sri Hastuti. (2006). *bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Winkel, W. S. dan Sri Hastuti. (2010). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Youngkyun, B., Yan, X., Sanghoon, H., & Jungwon, C. (2015). Exploring effects of intrinsic motivation and prior knowledge on student achievement in game-based learning. *Smart Computing Review, Vol. 5, No. 5*.
- Yunita dkk. (2018). Pengaruh penggunaan media permainan kartu uno pada materi senyawa hidrokarbon terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Vidya Karya, Vol, 33, No. 1*