

Pengembangan Model Permainan Puzzle Interaktif Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa SMP

Linda Dwi Sholikhah¹, Yusuf Hasan Baharudin², Novela Nadia Fardah³

¹²³UNUGHA Cilacap

*Email: Lindadwisholikhah@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang diusulkan termasuk Research and Development (R&D). Penelitian dan Pengembangan diawali dengan melakukan observasi kebutuhan di lapangan. Media bimbingan permainan interaktif berupa puzzle berbasis literasi digital untuk pengambilan keputusan karir. Dilakukan uji coba penggunaan media bimbingan yang berupa Media permainan puzzle dikembangkan sebagai media inovasi yang menyenangkan dan menarik dalam pemberian layanan bimbingan karir. Jika terdapat kekurangan maka dilakukan perbaikan. Tahapan selanjutnya adalah publikasi melalui seminar dan sebagai tahap akhir adalah pembagian media puzzle interaktif ke SMP di lingkungan kabupaten Cilacap. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Menghasilkan media permainan puzzle berbasis literasi digital untuk pengambilan keputusan karir pada siswa SMP dalam bentuk media puzzle (2) Mengetahui keefektifan media permainan puzzle berbasis literasi digital untuk pengambilan keputusan karir pada siswa SMP. Subjek penelitian yang dilibatkan dalam penelitian ini antara lain guru BK, ahli media, dan ahli materi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu *pre test* skor total 1067, *post test* 1390. Perbedaannya *pre test* dengan *post test* adalah 323. Di prosentasekan mengalami kenaikan 20,18 %.

Kata kunci: *Media Bimbingan Interaktif, Permainan Puzzle, Literasi Digital, Keputusan Karir, Siswa SMP*

Abstract

The proposed research includes Research and Development (R&D). Research and Development begins by observing needs in the field. Interactive game guidance media in the form of digital literacy based puzzles for career decision making. A trial of the use of guidance media in the form of puzzle games was developed as a fun and interesting medium of innovation in the provision of career guidance services. If there are deficiencies, then improvements will be made. The next stage is publication through seminars and as the final stage is the distribution of interactive puzzle media to junior high schools in the district of Cilacap. The purpose of this study are (1) Producing digital literacy based puzzle game media for career decision making in junior high school students in the form of puzzle media (2) Knowing the effectiveness of digital literacy based puzzle game media for career decision making in junior high school students. Research subjects involved in this study include BK teachers, media experts, and material experts. Based on the results of research conducted, the total pre-test score of 1067, post-test 1390. The difference is the pre-test and post-test is 323. The percentage increased 20.18%.

Keywords: *Interactive Guidance Media, Puzzle Games, Digital Literacy, Career Decisions, junior high school*

PENDAHULUAN

Layanan bimbingan dan konseling memiliki 6 bidang layanan yang salah satunya adalah bidang bimbingan karir. Layanan bimbingan karir ini diharapkan dapat membina siswa dalam memilih karirnya di masa depan, sehingga kebingungan dalam memilih karir dapat teratasi. Program bimbingan karir dalam kurikulum sekolah menengah pertama dapat mengarahkan siswa untuk mengenali dan memahami jenjang karir dan berbagai macam pekerjaan. Menurut Winkel (2015), Kata karier diambil dari bahasa Inggris, yaitu *career*. kata *career* digunakan pada suatu pekerjaan yang dihayati oleh seseorang, dan menganggap pekerjaan tersebut sebagai panggilan hidup serta mewarnai gaya hidupnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dilapangan dengan melakukan wawancara pada guru BK ke 3 sekolah SMP maka diperoleh fenomena dilapangan yaitu dalam penyampaian layanan bimbingan karir dengan metode ceramah, sehingga siswa kurang tertarik. siswa belum mengetahui macam-macam pekerjaan, siswa masih banyak yang bingung menentukan karirnya. Kuarnngnya informasi bagi siswa tentang karir karena di SD belum ada bimbingan dan konseling, hal tersebut berakibat siswa hanya

mengetahui pekerjaan disekeliling mereka, sehingga Siswa kurang mengetahui jenjang karirnya.

Berdasarkan fenomena diatas maka diperlukan bimbingan karir. Didalam pemberian bimbingan karir diharapkan menggunakan media dan metode yang menyenangkan dan inovatif agar siswa mampu memahami dan memilih karir sesuai dengan dirinya. Melalui teknik bermain puzzle berbasis literasi digital siswa diharapkan mampu memahami dan mengambil keputusan karirnya. Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Tricia M. Davis1a, dkk (2009) Hasil penelitian menggunakan permainan puzzle membuat siswa senang dalam belajar dan hasilnya menunjukkan permianan puzzle mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan dan hasil riset terdahulu perlu adanya pembuatan suatu permainan puzzle berbasis literasi digital. Melalui permainan ini kita akan belajar banyak hal, mulai dari memahami isi, bentuk, warna jenis gambar yang di mainkan dan lainnya. Pengetahuan yang kita dapatkan dari sebuah permainan ini akan lebih mengesankan dibandingkan pengetahuan yang kita dapatkan dari hafalan. Sehingga pada akhirnya permainan ini dapat menjadi kegiatan bermain sambil belajar. Peneliti

ingin meneliti dengan judul ”**Pengembangan Media Permainan Puzzle Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa SMP**”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan prosedur penelitian

Model pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Menurut sugiyono (2015:28) penelitian pengembangan yaitu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Prosedur penelitian 10 langkah kegiatan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)
2. Perencanaan menyusun rencana penelitian (*planning*)
3. Pengembangan produk awal (*develop preliminary from of product*)
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)
5. Revisi hasil uji coba (*main product revision*)
6. Uji coba lapangan yang lebih luas (*main field testing*)
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*)

8. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*)
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan
10. Desiminasi dan sosialisasi prototype produk (*dissemination and distribution*).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dari penelitian yaitu adalah kelas VII. Sekolah yang akan dilibatkan dalam penelitian ini adalah SMP swasta. Lokasi Penelitian dilakukan di Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif yang dilakukan dengan wawancara, observasi, dan validasi ahli dan praktisi. Pengumpulan data kuantitatif dengan menggunakan angket.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan 2 metode penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif secara terpadu.

Teknik analisis data dalam penelitian ini diarahkan dalam 3 tahap, yaitu:

1) Tahap Pertama

Pada tahap pertama dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Prosedur kuantitatif dilakukan dengan menghitung prosentase tingkat pemahaman siswa terhadap keputusan karir mereka. Prosedur

kualitatif dilakukan untuk memaknai diskripsi objektif penggunaan media bimbingan interaktif berbasis literasi digital di Sekolah. Hasil analisa ini dijadikan dasar untuk menyusun model hipotetik.

2) Tahap Kedua

Analisis pada tahap kedua menggunakan prosedur kualitatif berdasarkan masukan, tanggapan saran dan kritik dari para ahli dan praktisi. Bentuk analisisnya adalah uji kelayakan model dengan mempertimbangkan masukan dari validator ahli dan praktisi. Hasil dari analisis ini digunakan untuk melakukan perbaikan dari model hipotetik awal (model teruji 1).

3) Tahap Ketiga

Analisis menggunakan prosedur kualitatif dan kuantitatif. Bentuk analisis kualitatif yang dilakukan adalah menelaah proses implementasi model yang dikembangkan. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung prosentase pemahaman siswa setelah diberikan media interaktif. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai dasar untuk menyusun model akhir model permainan puzzle interaktif berbasis literasi digital untuk pengambilan keputusan karir pada siswa.

Melakukan Pengujian Keefektivan Model

Sugiyono (2015:260) Untuk menguji

hipotesis digunakan analisis data kuantitatif dengan teknik statistik *non-parametris*, *Wilcoxon Match Pair Test*. Uji wilcoxon dapat juga dilakukan dengan SPSS. Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah model permainan puzzle interaktif berbasis literasi digital dapat untuk pengambilan keputusan karir pada siswa. Tersebut adalah hipotesis asli/alternative (H_a). Untuk menguji H_a diubah menjadi hipotesis nol (H_0). model permainan puzzle interaktif berbasis literasi digital tidak dapat untuk pengambilan keputusan karir pada siswa. Dalam pembuktian H_a dan H_0 akan diterima atau ditolak maka nilai *asympt sig* dibandingkan dengan tabel harga-harga kritis dalam tes *Wilcoxon* dengan taraf kesalahan 5%. Cara pengambilan keputusan menggunakan pedoman dengan taraf signifikansi 5% dengan ketentuan menurut Prayitno (2009:101) yaitu:

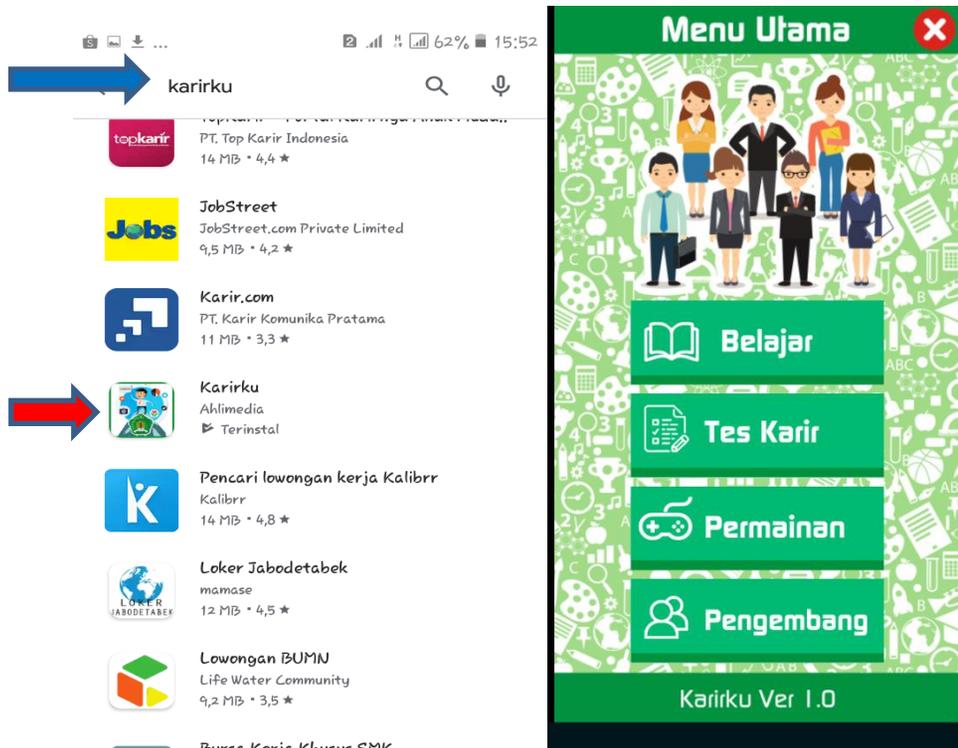
1. H_0 diterima apabila $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, atau probabilitas value $> 0,05$
2. H_0 ditolak apabila $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, atau probabilitas value $< 0,05$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji ahli dan praktisi maka tersusunlah model model permainan puzzle interaktif berbasis literasi digital untuk

pengambilan keputusan karir pada siswa SMP dengan cara Siswa/guru BK bisa mengaskes di **play store** dengan judul “**karirku**”. Dalam aplikasi tersebut dilengkapi dengan permainan puzzel karir, identifikasi arah karir siswa berdasarkan teori Jhon Holland, informasi

pekerjaan Tugas dan jenjang pendidikan dan pengembang dari media bimbingan karir. Dengan aplikasi siswa dapat menggunakan permainan di rumah. Dengan kata lain bermain sambil belajar. Berikut adalah tampilan halaman depan permainan karir ku:



Gambar 1. Ketik “karirku” di playstore

Gambar 2. Setelah diinstal di HP

Pilih yang ada tanda panah merah ‘karirku’

Dalam aplikasi karirku terdiri dari 4 pilihan yaitu:

- a. Pengembang
Berisi identitas pembuat dan penggagas model permainan bimbingan karir.
- b. Permainan
Berisi tentang permainan BUMN puzzel yang bisa dimainkan oleh siswa/siswi.

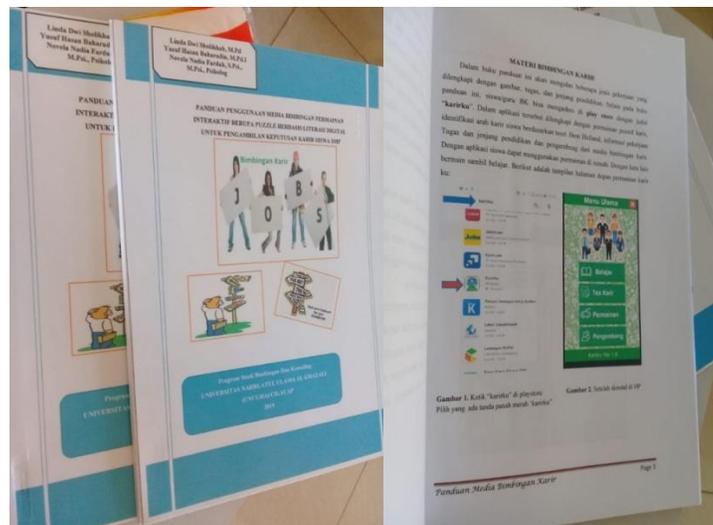
c. Tes karir

Berisi tentang pilihan untuk mengetahui arah karir berdasarkan landasan teori pemilihan karir jhon holland. Siswa memilih sesuai dengan kepribadian, minat dan bakat sehingga nanti akan muncul arah kecenderungan karirnya,

d. Belajar

Berisi tentang jenis-jenis pekerjaan dan jenjang yang harus dilalui.

Selain pada aplikasi untuk memudahkan sosialisasi ke guru BK maka penulis membuat buku panduan penggunaan aplikasi “karirku” adapun buku panduan sebagai berikut:



Gambar 3. Gambar Buku Panduan

1) Hasil pre test dan post test

a) Pre test

Pre test dilaksanakan pada 15 juli 2019. Berdasarkan hasil pre test diketahui kondisi awal siswa sebelum di berikan treatment mengenai bimbingan karir. Sisw di SMP Al Munawaroh belum mengetahui cita-citanya dan belum bisa menyebutkan 20 jenis pekerjaan. Jenjang pendidikan setiap profesi juga belum mengetahui. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil dari angket pre test hasil dari pre test adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest

kriteria	Rendah <53	Sedang (54-67)	Tinggi >68
Jumlah siswa	13 siswa	7 siswa	0 siswa

Berdasarkan hasil *pre test* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa masih bingung menentukan cita-citanya dan kurang informasi tentang jenis-jenis profesi. Mengacu pada hasil *pre test* maka siswa diberikan treatment menggunakan aplikasi “karirku”. Pada tanggal 15 juli 2019 sampai tanggal 19 agustus 2019 dilakukan uji coba model. Pada tanggal 22 Juli 2019 dilakukan treatment ke 1. Pengenalan aplikasi kepada siswa. Saat disekolah siswa tidak diperbolehkan membawa HP. Sehingga siswa diberi panduan yang berisi tata cara menginstal di HP masing-masing dirumah. Pada Tanggal 5 agustus 2019. Treatment ke 2 kegiatan mengkonfirmasi apakah aplikasi sudah terinstal semuanya. Ada 6 anak yang belum instal aplikasi, yang lainnya sudah menginsatal dan mencoba untuk memainkan permainan. Untuk 6 siswa diminta untuk menginstal aplikasi setelah pulang dari sekolah. Didalam kelas siswa yang sudah menginsatl bercerita mengenai aplikasi tersebut sehingga yang belum menginstal menajdi penasaran dan mau menginsatal setalh sampai ke rumah. Pertemuan ke 3. Pada tanggal 12 agustus 2019

mengkonfirmasi keseluruhan siswa sudah instal aplikasi. Sudah menginsatal aplikasi.

Pertemuan ini siswa sudah menambah wawasan dan pengetahuan tentang berbagai macam profesi. Dlu hanya dapat menyebutkan kurang dari 10 profesi. Sekarang lebih dari 20 profesi. Ada beebropa siswa yang mulai tertarik dengan profesi perawat. Awalnya tahunya jika tingkat SMK tidak ada jurusan perawat. Sekarang ajdi mengetahui. Ingin menajdi apoteker sekarang sudah mengetahui tingkat SMK sudah ada jurusan farmasi. Ada yang tau nya jika kelas 2 baru penjurusan. Disini diluruskan itu adalah dahulu. Saat ini sejak kelas 1 sudah langsung penjurusan. Pertemuan ke 4. Pada tanggal pemantapan pilihan karir siswa. Siswa telah belajar dan bermain sehingga siswa mengetahui tugas dan jenjang pendidikan masing-masing profesi maka siswa mulai memilih sesuai dengan keinginan mereka. Pada tanggal 19 agustus 2019. Dilakukan post test. Post test dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan dan pemahaman siswa setelah diberikan treatment.

b) Post test

Pada tanggal 19 agustus 2019. Dilakukan *post test*. *Post test* dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan dan pemahaman siswa setelah diberikan treatment Hasil treatment yaitu:

Dalam diagram sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Post test

kriteria	Rendah <53	Sedang (54-67)	Tinggi >68
Jumlah siswa	2 siswa	8 siswa	10 siswa

Tabel 3. Perbandingan *pre test* dengan *post test*

No absen	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	perubahan	% perubahan
1	48	68	20	25%
2	50	53	3	3,75%
3	64	67	3	3,75%
4	51	76	25	31,25%
5	46	53	7	8,75%
6	51	67	16	20%
7	47	66	19	23,75%
8	48	73	25	31,25%
9	56	69	13	16,25%
10	61	66	5	6,25%
11	50	73	23	28,75%
12	49	74	25	31,25%
13	48	66	18	22,5%
14	50	73	23	28,75%
15	61	67	6	7,5%
16	49	75	26	32,5%
17	66	76	10	12,5%
18	64	77	13	16,25%
19	48	75	27	33,75%
20	60	76	16	20%
	1067	1390	323	20,1875%

Berdasarkan hasil perbandingan pre test dan post test yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa pre test skor total 1067, post test 1390. Perbedaannya pre test dengan post test adalah 323. Di prosentasekan mengalami kenaikan 20,18 %

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat di ambil kesimpulan bahwa:

Berdasarkan hasil *pre test* diketahui kondisi awal siswa sebelum di berikan treatment mengenai bimbingan karir. Sisw di SMP Al Munawaroh belum mengetahui cita-citanya dan belum bisa menyebutkan 20 jenis pekerjaan. Jenjang pendidikan setiap profesi juga belum mengetahui. Hal tersebut dapat diketahu berdasarkan hasil dari angket *pre test* hasil dari *pre test* adalah sebagai berikut: rendah: 13 siswa, sedang: 7 siswa, tinggi: 0 siswa.

Berdasarkan hasil *post test* setelah di berikan treatment mengenai bimbingan karir yaitu: rendah: 2 siswa, sedang: 8 siswa, tinggi: 10 siswa. Berdasarkan hasil perbandingan *pre test* dan *post test* yang dilakukan maka

dapat diketahui bahwa *pre test* skor total 1067, *post test* 1390. Perbedaannya *pre test* dengan *post test* adalah 323. Di prosentasekan mengalami kenaikan 20,18 %.

DAFTAR PUSTAKA

Adi D Tilong. 2014. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri*. Jogjakarta: Diva press

Creswell, J. 2015. *Riset Pendidikan*. Edisi kelima. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Endang. 2017. *77 Games Berkarakter Dalam Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Yrama Widya

Gibson, R,L. & Mitchell, M,H. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Penerjemah: Yudi Santoso. Yogyakarta:Pustaka Pelajar

Jhon W. Creswell.2014.*Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar

Mochamad Nursalim.2015. *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT.Indeks

Sedofia, John. 2014. *Developmental Approaches : Ginzberg's Theory of Career Choice and Development*.International Journal of Innovative Education Research 2. St. Francis' College of Education : Ghana.

Sugiyono.2015.*Metode Penelitian dan Pengembngan*.Bandung:Alfabeta

Sutrisno Hadi. 2015. *Metodologi Riset*. Yogyakarta:Puataka Pelajar

Teguh&Wahyu. 2019. *Game mobile learning*. Malang: CV. Multimedia Edukasi

Tricia M. Davis1a, Brooke Shepherd b, Tara Zwiefelhofer c. 2009. *Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning?* The Journal of Effective Teaching, Vol. 9, No. 3, 2009, 4-10.

Ulil Albab. 2013. *Pembuatan game puzzle gambar untuk meningkatkan kemampuan belajar menggunakan game maker*. Transit issn 2302-0709 vol. 1 no. 3 / halaman 1-14.

Winkel, W.S & Hastuti, Sri. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abad.