Penerapan Model *Problem Based Learning* dan Penggunaan *Board Game Career Racing* Dalam Peningkatan Kematangan Karier Peserta Didik

Tritjahjo Danny Soesilo[1], Yustinus Windrawanto[2], Firosalia Kristin[3], Aurellia Jeslyn[4], Adi Nurhidayat[5]
tritjahjo.danny@uksw.edu[1], yustinus.windrawanto@uksw.edu[2], firosalia.kristin@uksw.edu[3], 132021030@student.uksw.edu[4], 132021026@student.uksw.edu[5]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana[1,2,3,4,5]

Implementation of the Problem Based Learning Model and Use of the Career Racing Board Game in Increasing Students' Career Maturity

ABSTRACT

Many high school students lack certainty in determining their future careers after graduation. This quasi-experimental study examined the significant improvement in career maturity of grade 12 students through the application of Problem-Based Learning (PBL) and the use of a career guidance board game, "Career Racing," in group guidance. The subjects were 10 students from grade 12 IPS 1 selected using purposive random sampling based on low and moderate career maturity characteristics. Data were collected through observation and a career maturity scale developed based on Donald Super's theory of career maturity. Data analysis employed the Mann-Whitney U test to compare the career maturity levels of the experimental and control groups after treatment. The results showed a significant difference in post-test career maturity scores between the experimental and control groups (asymp. sig. = 0.046), with the experimental group exhibiting a higher mean rank (6.83) than the control group (3.50). Therefore, the career maturity of the grade 12 students improved significantly through the implementation of PBL and the use of the "Career Racing" board game.

***Keywords**: Career Maturity, Problem-Based Learning, Board Game Career Racing*

Article Info
Received date: 05 Desember 2024 Revised date: 18 Desember 2024 Accepted date: 17 Januari 2025

PENDAHULUAN

Karier merupakan hal yang penting bagi seorang pekerja. Karyawan yang profesional biasanya melihat karier sebagai salah tujuan yang perlu diraih dalam pekerjaannya. Karier bisa diartikan sebagai tangga untuk menuju kesuksesan. Oleh karena itu, individu perlu memiliki kesiapan karier yang matang bukan hanya saat menjadi mahapeserta didik tetapi semenjak mengenyam di sekolah menengah. Hal ini sejalan dengan pendapat Safitri, dkk (2020) yang mengatakan bahwa prinsip Sekolah Menengah Atas dan juga tugas perkembangan usia remaja jelas bahwa peserta didik SMA diharapkan mampu membuat keputusan berkenaan dengan pendidikan dan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kompetensi mereka, serta memiliki pilihan dan persiapan untuk pekerjaan.

Berdasar hasil penelitian yang dilakukan oleh Rostini, dkk (2022) tentang layanan bimbingan karier bagi anak korban *broken home* Kelas XII SMAN 22 kota Bandung, menyimpulkan bahwa karier seseorang sangat penting untuk menentukan kesuksesan seseorang. Oleh karena itu, layanan bimbingan karier di sekolah sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Menurut Hidayati (2015) mengatakan layanan bimbingan karier, berfungsi untuk pemahaman, pencegahan, pengentasan pemeliharaan dan pengembangan karier yang termuat dalam program bimbingan karier yang komprehensif.

Banyak pilihan karier yang dihadapi oleh para peserta didik setelah lulus dari SMA. Namun, tidak semua peserta didik mampu mengambil keputusan karier secara tepat. Bahkan tidak sedikit peserta didik kelas XII yang masih bingung dalam menentukan pilihan baik dalam bekerja atau melanjutkan studinya hingga ke jenjang sarjana. Kondisi ini didukung data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang menunjukkan bahwa 75.303 anak putus sekolah pada tahun 2021. Begitu juga data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa tingkat

pengangguran terbuka (TPT) tertinggi berasal dari pendidikan menengah, yakni SMA dan kejuruan, sebesar 8,41% dari total TPT Februari 2023.

Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik kelas XII di SMAN 1 Tuntang ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memiliki kepastian dalam menentukan karier selanjutnya setelah lulus dari SMA. Hal ini senada dengan hasil penelitian Singgih (2017) di SMKN 3 Yogyakarta dan SMKN 7 Yogyakarta, menemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier diantaranya masalah waktu, tidak adanya jadwal masuk kelas sehingga bimbingan klasikal sangat jarang dilaksanakan, rasio guru BK dengan peserta didik terlalu besar, terdapat guru BK yang bukan lulusan sarjana S1 program studi BK, sarana dan prasarana ruang BK belum ideal, serta kesadaran peserta didik mengikuti layanan bimbingan karier masih rendah. Permasalahan tersebut membuat pelaksanaan layanan bimbingan karier menjadi kurang optimal.

Hasil penelitian Singgih(2017)oleh PSKP (2022) menunjukkan bahwa minimnya jumlah guru BK di satuan pendidikan menjadi potensi rendahnya kualitas pendampingan guru terhadap peserta didik. PSKP juga memberikan sejumlah rekomendasi. Salah satu dari rekomendasi itu adalah diperlukannya pemberian workshop atau pelatihan kepada guru BK terkait pemetaan minat, bakat, dan aspirasi peserta didik, serta layanan karier bagi peserta didik. Sedangkan hasil penelitian Saripah, dkk (2023) menunjukan terdapat beberapa problematika kematangan karier yang dialami peserta didik SMK yaitu (1) pengetahuan yang kurang; (2) pengaruh keadaan sosial; (3) memilih sekolah tidak berdasarkan minat, bakat dan potensi pribadi; (4) kurangnya eksplorasi; (5) ragu dalam mengambil keputusan; (6) kesenjangan kompetensi sekolah dan dunia industri; (7) mutu sekolah relatif rendah; dan (8) keterbatasan guru produktif. Adapun beberapa strategi atau teknik dalam layanan bimbingan dan konseling karier yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai kematangan kariernya, yaitu (1) layanan informasi karier; (2) media interaktif karier; (3) teknik modeling; (4) teknik diskusi kelompok; dan (5) modul bimbingan karier. Menurut Ummah (2013) peserta didik mengaku bingung dalam merencanakan karier dan hal-hal yang harus mereka lakukan setelah lulus SMA. Sedangkan guru BK hanya memberikan informasi melalui papan informasi yang ada di sekolah.

Berbagai permasalahan di atas menekankan pentingnya kesiapan karier peserta didik saat masih menempuh studinya di jenjang SLTA. Oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan dan pemahaman karier agar seseorang dapat merencanakan kemudian menentukan keputusan karier yang akan diambilnya. Pelaksanaan layanan bimbingan karier yang dilakukan oleh guru BK sebaiknya dilakukan dengan semenarik mungkin oleh guru BK, agar peserta didik yang mengikuti layanan bimbingan karier tertarik dan memperhatikan layanan tersebut (Masfiah., et al., 2020).

Sesuai uraian di atas maka seyogyanya layanan karier menggunakan suatu media yang interaktif dan menarik. Salah satu media layanan karier inovatif adalah *board game career racing* yakni suatu media layanan BK yang dilakukan dengan bermain secara kelompok dan mendukung pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman karier peserta didik. Dalam permainan tersebut *career racing* dimaksudkan bahwa pemain berlomba-lomba mencapai kejuaraan, pada permainan ini mengandung untuk kematangan karier secara optimal peserta didiknya. Permainan ini diperkuat dengan adanya teori pada rintangannya guna untuk memberikan layanan bimbingan. Penerapan *problem based learning* dan penggunaan *Board game career racing* menjadi alternatif pada proses pemberian layanan bimbingan. Penggunaan *board game career racing* diharapkan akan menciptakan rasa senang dan tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan karier, serta peserta didik saling berlomba (beradu) selayaknya suatu game sehingga bekal layanan bimbingan karier dapat mendukung pada kematangan karier peserta didik.

Hasil akhir penelitian ini sesuai dalam *road map* penelitian yakni untuk meningkatkan kematangan karier peserta didik, khususnya kelas XII melalui penggunaan media layanan karier. Hasil akhir penelitian tersebut sesuai dengan RIP fakultas yakni berupa pengembangan media layanan pembelajaran di sekolah, dan sesuai dengan program rencana nasional 23/24 *sustanaible development* yakni pengembangan sumber daya manusia. Penelitian ini untuk menguji signifikansi peningkatan kematangan karier peserta didik kelas XII melalui penerapan *problem based learning* dan penggunaan media layanan bimbingan karier berbasis *board game career racing* dalam bimbingan kelompok.

KAJIAN PUSTAKA

Karir merupakan suatu aspek secara keseluruhan yang ditempuh oleh individu yang mencakup beberapa jenis pekerjaan yang didukung oleh keprofesionalitasan dan pengalaman kerja individu.

Supaya individu mampu merencanakan dan membuat pilihan karirnya maka harus mempunyai pemahaman tentang kemampuan bakat dan minat, pengenalan karir serta tuntutan-tuntutan pekerjaan yang ada, agar di masa depan kelak individu dapat merencanakan dan memilih jenis pekerjaan sesuai dengan kemampuannya. Dalam menempuh karir, individu membutuhkan perencanaan yang matang. Tidak sedikit peserta didik kelas XII yang kurang memiliki perencanaan karir yang matang. M~~enurut~~ hasil penelitian Saripah (2023) kurangnya pengetahuan tentang perencanaan karir adalah kurangnya pengetahuan tentang informasi tentang diri sendiri yang meliputi, 1) kemampuan intelektual, 2) bakat khusus dibidang akademik, 3) minat-minat baik yang bersifat luas maupun yang bersifat khusus, 4) hasil belajar dari berbagai bidang studi, 5) sifat-sifat kepribadian, 6) perangkat kemahiran kognitif. Kunci bagi perencanaan karir yang matang dan keputusan yang bijaksana terletak pada pengolahan informasi tentang diri sendiri dan pemahaman tentang lingkungan hidupnya. Kematangan karier merupakan bagian terpenting yang harus dimiliki oleh peserta didik guna menunjang keberhasilan karier masa depannya (Risqiyain & Purwanta., 2024). Kematangan karier adalah kemampuan individu dalam menguasai tugas perkembangan karier sesuai dengan tahap perkembangan karier meliputi perencanaan karier, melakukan eksplorasi terkait karier, mencari informasi, dan memiliki kemampuan pengambilan keputusan karier yang realistik dan konsisten (Hendayani & Abdullah., 2018). Hal senada juga disampaikan oleh Saifuddin, dkk (2017) bahawa kematangan karier merupakan suatu kondisi yang dibutuhkan untuk mampu memilih jurusan studi lanjut dan karier yang sesuai dengan potensi individu, sehingga permasalahan kematangan karier harus segera diatasi. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kematangan karier adalah kemampuan individu dalam mengolah informasi, mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya, sehingga dapat merencanakan karier kedepan dengan baik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Seseorang dalam penyiapan kariernya perlu memperhatikan taraf kematangan vokasionalnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Faizah, dkk (2023) bahwa kematangan karier merupakan kesiapan individu dalam memilih karier sesuai tahap perkembangannya, baik dalam aspek afektif (sikap) maupun aspek kognitif (kemampuan). Menurut Super (dalam Putra., 2021), karir seseorang dipengaruhi oleh konsep dirinya, pembentukannya pada saat bayi dan terus berkembang selama hidupnya. Karir tidak dimulai dari hari ini saja, melainkan dari sejak dalam kandungan hingga dewasa akhir atau bahkan lansia. Setiap tahapnya harus memiliki tugas pengembangan karir yang optimal untuk mencapai karir. Pengembangan karir proses seumur hidup menurut Donald E. Super ada lima tahap yang dilalui yakni: pertumbuhan, eksplorasi, penetapan, pemeliharaan, dan pelepasan. Pada tahap pertumbuhan atau disebut juga *growth* rentan usia saat lahir sampai lebih kurang 15 tahun. Di tahap ini mengatakan bahwa peserta didik dapat mengembangkan berbagai potensi, pandangan khas, sikap, minat, dan kebutuhan-kebutuhan yang dipadukan dalam struktur gambaran diri (*self-concept structure*). Selanjutnya, pada tahap eksplorasi dari usia 15 sampai 24 tahun. Pada tahap ini bergambarkan seseorang harus memikirkan berbagai alternatif jabatan, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Tahap ketiga yaitu pemantapan (*Establishment*) ini berumur 25 sampai 44 tahun menyebutkan bahwa pada umur tersebut termasuk pada Tahap ini yang memiliki ciri yaitu bercirikan usaha tekun pemantapan diri melalui seluk-beluk pengalaman. Pada umur 45 sampai 64 tahun merupakan tahapan dari pembinaan (*Maintenance*) seseorang ini menyesuaikan diri dalam penghayatan jabatan. Yang terakhir, ada tahap kemunduran (*Decline*) yaitu memasuki masa pensiun dan harus menemukan pola hidup baru setelah melepaskan jabatannya. Setiap tahapan seseorang harus melaksanakan tugas perkembangan karier dengan optimal untuk mengembangkan konsep kematangan vokasional. Tugas perkembangannya yaitu perencanaan garis besar masa depan (*Crystallization*) antara 14-18 tahun yang terutama pada kognitif dengan meninjau diri sendiri dan situasi hidupnya; Penentuan (*Specification*) antara umur 18-24 tahun, yang bercirikan mengarahkan diri ke bidang jabatan tertentu dan mulai memegang jabatan itu; Pemantapan (*Establishment*) antara 24-35 tahun, yang bercirikan membuktikan diri mampu memangku jabatan yang terpilih; Pengakaran (*Consolidation*) sesudah umur 35 tahun sampai masa pensiun, yang bercirikan mencapai status tertentu dan memperoleh seniorita (Sulusyawati et al., 2017)

Sesuai uraian di atas maka seyogyanya layanan karier menggunakan suatu model pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang sederhana namun dapat melibatkan seluruh peserta didik menjadi aktif adalah penerapan *Problem Based Learning*. Dalam pembelajaran *Problem Based Learning*, peserta didik diajak untuk menguraikan suatu masalah dengan cara mendiskusikan masalah yang diberikan oleh guru. Kegiatan tersebut dilakukan secara kelompok. Hal ini sesuai pendapat Saripah dkk, (2.023) berdasar hasil penelitiannya yang menyimpulkan bahwa

teknik dalam layanan bimbingan dan konseling karier yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai kematangan kariernya yaitu teknik diskusi kelompok. Pendekatan PBL menekankan pada pemecahan masalah dalam proses pembelajaran (Rahmadani & Anugraheni., 2017). Melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini, diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam melakukan kegiatan games dalam proses pembelajaran karena mereka dituntut untuk memecahkan masalah yang diberikan bersama dengan kelompoknya. Dalam pemberian layanan, dapat menggunakan media guna untuk membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam bimbingan dan konseling. Menurut Yaumi (2017) media adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Layanan bimbingan memiliki peran dalam membantu peserta didik menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya dengan optimal. Media layanan bimbingan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Nursalim, 2013). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hasan, dkk (2019) bahwa layanan informasi media portofolio dapat meningkatkan kematangan karier peserta didik.

Board game adalah suatu instrumen yang terbuat baik secara fisik maupun digital yang pada umumnya menggunakan papan, kartu, dadu, dan token lainnya dalam memainkannya (Gibbs & Smith, 2015). Fasilitator dapat menciptakan *board game* yang baru disesuaikan dengan tujuan layanan. Dalam penggunaan *board game* terdapat papan sebagai alat untuk alur permainannya. Kartu sebagai alat bantu memberikan materi dan rintangan berupa *truth and dare* yang berdasarkan teori yang digunakan, dadu sebagai alat untuk membantu giliran berjalannya pemain. *Board game* merupakan permainan yang dilakukan pada bidang datar dengan seperangkat aturan yang telah ditetapkan dimana didalamnya ada trackyang harus dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan misi pada tema yang telah dibuat. Ketika digunakan dalam sebuah pembelajaran, maka misi dan tema yang dibuat akan disesuaiakan dengan tema yang akan dipelajari oleh peserta didik (Maryanti, dkk, 2021).

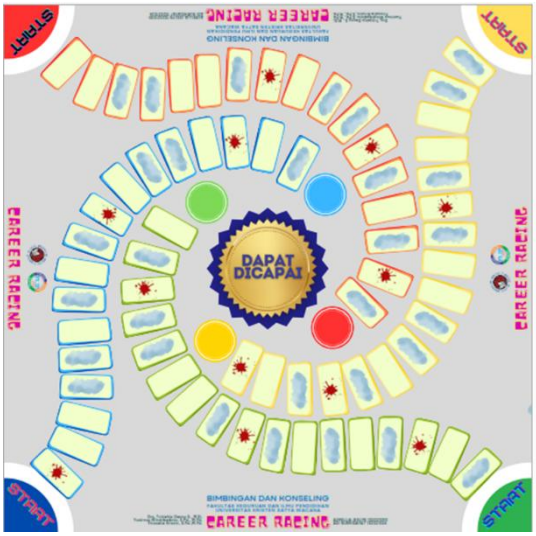
METODE PENELITIAN

Penelitian ini sebagai penelitian eksperimen semu untuk menguji signifikansi penerapan *problem based learning* dan penggunaan media layanan karir *board game racing* dalam meningkatkan kematangan karirpeserta didik. Soesilo (2015)menyatakan bahwa dalam eksperimen semu terdapat kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, tanpa mementingkan variabel kontrol. Subjek penelitian adalah peserta didik SMA XII IPS1 yang dipilih secara *Purposive Random Sampling* yakni berdasarkan ciri-ciri kematangan karir yang masih berkategori rendah dan cukup, sejumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, dan skala penilaian untuk pengumpulan data tentang kematangan karier peserta didikyang dikembangkan berlandaskan teori kematangan karier dari Donald Super (dalam Winkel & Hastuti 2006). Instrumen yang digunakan diuji validator ahli dan direvisi setelah mendapatkan masukan. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa uji beda Mann Whitney untuk menguji perbedaan tingkat kematangan karier pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah mendapat perlakuan, dengan menggunakan bantuan program SPSS for windows realease versi 20.0.

Tabel 1. Rancangan Eksperimen Semu

Grup	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	(R) T1	x	T2
Kontrol	(R) T1		T2

Keterangan:
Eksperimen : kelompok eksperimen, sebagai kelompok yang akan diberi treatment (perlakuan)
Kontrol : kelompok pembanding yakni kelompok yang diberi treatment (perlakuan) berbeda atau tanpa diberi perlakuan
R : prosedur random untuk menempatkan subjek pada kelompok eksperimen atau kelompok kontrol.
T1 : pre-test sebagai pengukuran awal sebelum ada pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian
T2 : post-test sebagai pengukuran setelah pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian
X : treatment yang akan dikenakan pada subjek penelitian.



Gambar 1. Board Game Career Racing

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksprimen semu ini dilakukan 2 kali pada peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Laboratorium Satya Wacana. Jumlah peserta didik pada kelas XII IPS 1 ada 22 anak, namun penelitian ini hanya menggunakan sejumlah 10 anak yang dipilih secara *purposive* yakni berdasar tingkat kematangan karier yang tergolong cukup dan rendah. Eksperimen pertama dilakukan pada hari Jumat, 22 November 2024, dan dilanjutkan eksperimen kedua pada hari Senin, 25 November 2024. Sebelum dilakukan eksperimen, peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui kondisi masing-masing subjek yang diteliti. Kondisi kematangan karier peserta didik berdasar pre-test dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Pre-test pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kategori Hasil Pre-test		Kelompok		Total
		Kontrol	Eksperimen	
Pre_test	Cukup	3	6	9
	Tinggi	1	0	1
Total		4	6	10

Pada Tabel 2. Merupakan hasil pre-test tingkat kematangan karier peserta didik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol peserta didik yang memiliki kematangan karier tinggi ada 1 orang, peserta didik yang memiliki kematangan karier cukup ada 3 orang. Sedangkan pada kelompok kontrol, peserta didik yang memniliki kematangan karier cukup ada 6 orang dan yang memiliki kematangan karier tinggi tidak ada. Ini menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen rata-rata peserta didik sudah memiliki cukup kematangan karier. Dari kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kematangan karier yang beragam, dengan mayoritas kematangan karier peserta didik berada pada kategori cukup.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		SkorPre
Most Extreme Differences	Absolute	,750
	Positive	,000
	Negative	-,750
Kolmogorov-Smirnov Z		1,162
Asymp. Sig. (2-tailed)		,134

Hasil uji homogenitas pada tabel 3 menunjukkan melalui *Kolmogorov-Smirnov Z* menunjukan *Asymp Sig* sebesar 0,134 yang mewujudkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat kematangan karier yang homogen. Dengan demikian, kegiatan eksperimen dapat dilangsungkan dengan pemberian layanan bimbingan kelompok yakni berupa penerapan model pembelajaran *probem based learning* dan

menggunakan permainan *board game career racing* khususnya untuk kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol diberikan layanan bimbingan kelompok berupa penerapan pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Layanan bimbingan kelompok dilakukan selama 2 kali pertemuan, yang diakhiri dengan pemberian post-test untuk mengetahui hasil layanan tersebut.

Berdasar hasil post-test didapatkan hasil pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sbb.

Tabel 4. Deskripsi Hasil Post-Test pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kategori Hasil Post-test		Kelompok		Total
		Kontrol	Eksperimen	
Post-test	Cukup	4	2	6
	Tinggi	0	4	4
Total		4	6	10

Tabel 4 menunjukkan hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol peserta didik yang memiliki kematangan karier cukup ada 4 orang, namun pada kategori tinggi tidak ada. Sedangkan pada kelompok eksperimen peserta didik yang memiliki kematangan karier tinggi ada 4 orang dan pada kategori cukup ada 2 orang.

Tabel 5. Hasil Uji Beda Mann Whitney

	Post-test
Mann-Whitney U	4,000
Wilcoxon W	14,000
Z	-2,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,114[b]

a. Grouping Variable: Kelompok

Pada Tabel 5 merupakan data hasil post-test pada kedua kelompok dilakukan uji beda yakni uji beda Mann Whitney. Adapun hasil uji Mann Whitney diketemukan asymp sig sebesar 0.046 yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Tabel 6. Mean Rank Hasil Post-Test pada Kedua Kelompok Penelitian

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test	Kontrol	4	3,50	14,00
	Eksperimen	6	6,83	41,00
	Total	10		

Tabel 6 menunjukkan *Mean rank* pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada *mean rank* kelompok kontrol yakni masing-masing berturut-turut sebesar 6,83 dan 3,50. Dengan demikian, hasil layanan bimbingan kelompok melalui model *problem based learning* dan penggunaan media permainan *board game career racing* mampu meningkatkan tingkat kematangan karier peserta didik.

Pembahasan

Berdasar hasil analisis ditemukan bahwa pemberian layanan bimbingan karier melalui penerapan *problem based learning*, dan menggunakan media permainan *board game career racing* sudah mampu meningkatkan tingkat kematangan karier. Hal ini terbukti dari pemerolehan skor sinifikansi uji beda *Mann Whitney* sebesar 0,046, dan *mean rank* kelompok eksperimen lebih besar dibanding *mean rank* kelompok kontrol. Temuan penelitian ini mendukung pendapat Saripah (2023) menyatakan bahwa beberapa strategi atau teknik dalam layanan bimbingan dan konseling karir yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai kematangan kariernya, yaitu media interaktif karier, teknik modeling dan teknik diskusi kelompok. Hal ini juga didukung hasil penelitian Risqiyain & Purwanta (2024) bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kematangan karier peserta didik.

Dalam penyiapan karier setiap individu perlu memperhatikan taraf kematangan vokasionalnya. Menurut Super (dalam Putra., 2021) karier seseorang dipengaruhi oleh konsep dirinya, pembentukannya pada saat bayi dan terus berkembang selama hidupnya. Karier tidak dimulai dari hari

ini saja, melainkan dari sejak dalam kandungan hingga dewasa akhir atau bahkan lansia. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra & Yusuf (2022) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kematangan karier dalah konsep diri individu. Setiap tahapnya harus memiliki tugas pengembangan karir yang optimal untuk mencapai karir. Tugas perkembangan pada usia, terutama pada kognitif dengan meninjau diri sendiri dan situasi hidupnya. Peserta didik dalam penelitian ini tergolong pada tahap eksplorasi dari usia 15 sampai 24 tahun. Pada tahap ini bergambarkan seseorang harus memikirkan berbagai alternatif jabatan, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Hal ini sejalan dengan pendapat Faizah, dkk (2023) bahwa kematangan karier merupakan kesiapan individu dalam memilih karier sesuai tahap perkembangannya, baik dalam aspek afektif (sikap) maupun aspek kognitif (kemampuan).

Peserta didik kelas akhir, khususnya kelas XII diharapkan dapat merencanakan dan memilih jenis pekerjaan sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu peserta didik perlu dibekali layanan karier secara intensif dan tepat agar mampu merencanakan dan membuat pilihan karirnya sehingga mempunyai pemahaman tentang kemampuan bakat dan minat, pengenalan karir serta tuntutan-tuntutan pekerjaan yang ada. Hal ini terkait dengan pandangan Corey (dalam Kia & Christiana, 2019) yang menyatakan bahwa karir merupakan suatu aspek secara keseluruhan yang ditempuh oleh individu yang mencakup beberapa jenis pekerjaan yang didukung oleh keprofesionalitasan dan pengalaman kerja individu.

Temuan penelitian ini juga membuktikan bahwa upaya peningkatan karier peserta didik tidak bisa hanya dicapai hanya melalui penerapan satu aspek saja tetapi perlu dilakukan secara komprehensif. Hal ini sejalan dengan pendapat Ghassani & Anwar (2020) bahwa perencanaan karier sebaiknya disiapkan secara matang agar dapat mendorong keinginan terus belajar dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki. Penggunaan media layanan berupa permainan *board game career racing* itu saja tidak akan mampu meningkatkan tingkat kematangan karier peserta didik. Penerapan media permainan tersebut masih perlu dipadukan dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, salah satunya menerapkan *problem based learning.* Melalui pembelajaran *problem based learning* diharapkan peserta didik bukan hanya aktif belajar tetapi juga mampu menggunakan cara berpikir tingkat tinggi dalam mengatasi persoalan dan mampu bekerjasama dengan teman kelompoknya.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian eksperimen semu ini membuktikan bahwa pemberian layanan bimbingan karier melalui penerapan *problem based learning*, dan penggunaan media permainan *board game career racing* sudah mampu meningkatkan tingkat kematangan karier. Hal ini terbukti dari pemerolehan skor sinifikansi uji beda *Mann Whitney* sebesar 0,046, dan *mean rank* kelompok eksperimen lebih besar dibanding *mean rank* kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, guru dapat menerapkan permainan *board game career racing* untuk mengetahui tingkat kematangan karier peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan sampel yang lebih besar dan beragam, serta mengeksplorasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kematangan karier peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Faizah, S., Nasehudin, N., & Nurizzati, Y. (2023). Hubungan antara Locus of Control dan Konsep Diri Dengan Kematangan Karier Siswa di SMK Veteran 14 (1). Academy of Education Journal, 70-82.

Ghassani, M., & Anwar, Z. (2020). Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMP Melalui Pelatihan Perencanaan Karir. JIP (Jurnal Intervensi Psikologi, 12(2), 123-138.

Hasan, M. F., Rahardjo, S., & Zamroni, E. (2019). Meningkatkan kematangan Karir Melalui Layanan Informasi Media Portofolio Karir Pada Siswa 2(1). Jurnal Prakarsa Paedagogia.

Hendayani, N., & Abdullah, S. M. (2018). Dukungan Teman Sebaya dan Kematangan Karier Mahasiswa Tingkat Akhir 6(1). Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 28-40.

Hidayati, N. (2018). Pengembangan Inventori Kematangan Karier Untuk Peserta Didik SMK Negeri 1 Sayung di Kabupaten Demak. Doctoral dissertasi, Magister Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana FKIP-UKSW.

Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 4212-4226.

Masfiah, S., Hendriana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanan Bimbingan Karier Untuk Peserta Didik SMP kelas IX 3(4). Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 151-157.

Nursalim, 2. (2013). Landasan Ontologis, Epistemologis, dan Aksiologis dalam Penelitian Psikologi 7(2). Kalam, 387-406.

Putra, A. E., & Yusuf, A. M. (2022). Kontribusi Konsep Diri dan Dukungan Orang Tua terhadap Perencanaan Karier Siswa 7(2). JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 156-161.

Putra, B. J. (2021). Studi Literatur: Teori Perkembangan Karir Donald Edwin Super 3(1). Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 30-38.

Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Peserta Didik Kelas 4 SD 7(3). Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 241-250.

Risqiyani, L. H., & Purwanta, E. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi karier Untuk Meningkatkan Kematangan Karier Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan 4(3). Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling, 14.

Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2023). Digitising Boardgames: Issue and Tensions 1(3). Diversity Guidance and Counselng Journal, 40-54.

Rostini, R., & Saa, N. (2022). Layanan Bimbingan Karir Bagi Anak Korban Broken Home Kelas XII SMAN 22 Kota Bandung 8(2). Jurnal Fokus Konseling, 31-38.

Safitri, E., Kiswantoro, A., & Zamroni, E. (2020). Meningkatkan Kematangan Pemilihan Karir Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving 3(1). Jurnal Prakarsa Paedagogia.

Saifuddin, A., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Meningkatkan Keamtangan Karier Peserta Didik SMA dengan Pelatihan Reach Your Dreams dan Konseling Karier 44(1). Jurnal Psikologi, 39-49.

Saripah, I., Priliani, D. R., & Nadhirah, N. A. (2023). Problematika Kematangan Karir Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan: Implementasi Pada Layanan Bimbingan dan Konseling karir 12(1). Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 95-118.

Singgih, R. U. (2017). Permasalahan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karir di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Se-Kota Yogyakarta 3(4). Jurnal Riset Mahapeserta Didik Bimbingan dan Konseling, 358-369.

Soesilo, T. D. (2015). Penelitian Eksperimen. Salatiga: Griya Media.

Sulusyawati, H., Yusuf, A. M., & Daharnis, D. (2017). Perencanaan Karier Peserta Didik di SMA ditinjau dari Status Sosial Ekonomi, Jenis Kelamin, dan Juusan 1(1). Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling): Teori dan Praktik), 8-14.

Ummah, M. (2013). Penerapan Layanan Informasi Karier untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas XII SMAN 1 Krembung Sidoarjo. Doctoral Dissertation, State University of Suabaya.

Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. (2006). Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.

Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah.