

BIMBINGAN DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN SELF-EFFICACY KEPUTUSAN KARIR PESERTA DIDIK

Nur Azmi Wiantina

Institut Daarul Qur'an, Indonesia

E-mail: wiantinaazmi@gmail.com

Abstrak

Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian adalah efektivitas bimbingan dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain penelitian nonequivalent pretest-posttest control group. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung. Data dikumpulkan melalui instrumen self-efficacy keputusan karir. Teknik analisis data menggunakan uji-t dan uji Mann-Whitney untuk mengukur beda dua rata-rata. Bimbingan dengan teknik role playing secara keseluruhan terbukti efektif untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik. Kelas eksperimen mengalami peningkatan tingkat self-efficacy keputusan karir yang signifikan pada aspek penilaian diri; aspek informasi jurusan/peminatan sekolah dan pekerjaan; serta aspek pemilihan tujuan, meskipun peningkatannya tidak signifikan pada aspek perencanaan dan aspek pemecahan masalah. Hal ini bisa diasumsikan layanan bimbingan dengan teknik role playing secara empiris terbukti efektif untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik. Program dan instrumen penelitian dapat digunakan oleh guru BK/konselor sebagai rujukan dalam melaksanakan bimbingan dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik.

Kata Kunci: keputusan karir, program bimbingan karir, role playing, self-efficacy

Abstract

The main problem in this research was the effectivity of role playing technique in increasing students's career decision making self-efficacy. Quasi experimental with nonequivalent pretest-posttest control group design was used as the method of the research. SMPN 29 Bandung 8th grade students, became the participant of this research. Data was collected using career decision making self-efficacy instrument, then analyzed with t-test and Mann-Whitney formula. The product of this research was the career guidance using role playing technique to increase student's career decision making self-efficacy, seen by the increase in career decision making self-efficacy experiment class higher than control class. Guidance using role playing technique empirically effective to increase career decision making self-efficacy, the increase is significant for self-appraisal aspect, school's major and career information aspect, and goal selections aspect, although not significant for planning aspect and problem solving aspect. Program and instrument could be used by counselor in school to increase career decision making self-efficacy.

Keywords: career decisions, career guidance programs, role playing, self-efficacy.

PENDAHULUAN

Berdasarkan studi pendahuluan dan analisis tugas perkembangan kelas VIII dan IX di SMP Negeri 29 Bandung, diperoleh hasil peserta didik masih tidak tahu, tidak yakin, dan belum dapat memutuskan jurusan yang akan dipilih di SMA. Peserta didik kelas IX seharusnya sudah memiliki pilihan karir yang diawali dengan pemilihan jurusan ketika akan menjadi siswa kelas X. Kenyataannya masih banyak peserta didik yang masih merasa

kesulitan dalam menentukan keputusan karir. Keraguan dalam mengambil keputusan karir salah satunya disebabkan karena rendah self-efficacy (Kartini, 2010). Permasalahan yang timbul di masyarakat mengenai pemilihan jurusan atau arah peminatan merupakan gambaran keraguan peserta didik dalam menentukan pilihan mata pelajaran atau jurusan pada sekolah lanjutan atas (jenjang pendidikan menengah) yang sesuai dengan kemampuan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Kematangan karir (*career maturity*) merupakan tema sentral dalam teori perkembangan karir sepanjang hidup (*life span career development*) yang dicetuskan Super. Super (dalam Sharf, 1992) menyatakan kematangan karir adalah kesiapan individu untuk membuat pilihan karir yang tepat. Salah satu faktor yang memengaruhi kematangan karir individu adalah konsep diri individu.

Social Cognitive Career Theory (SCCT) mengemukakan perkembangan akademik dan karir individu adalah sebuah fungsi yang saling mempengaruhi antara variabel personal, behavioral, dan lingkungan. SCCT menyatakan perilaku karir dipengaruhi oleh *self-efficacy* dan ekspektasi hasil (Lent dkk., 2003).

Menurut Betz (2004) salah satu faktor yang mempengaruhi kematangan karir seseorang adalah *self-efficacy*. Konsep *self-efficacy* mengacu pada keyakinan seseorang pada kemampuan untuk berhasil dalam suatu bidang perilaku. *Self-efficacy* (Bandura, 1997.a) dapat mempengaruhi keputusan individu, emosi, tingkat usaha yang dilakukan individu, kegigihan dalam menghadapi hambatan-hambatan, dan performa individu. *Self-efficacy* dianggap sebagai konsep penting dalam psikologi positif (*positive psychology*), dan banyak diterapkan dalam performa akademik dan proses pengambilan keputusan karir. *Self-efficacy* (Isik, 2012) memerankan peran penting dalam kehidupan individu, karena dapat memprediksi minat karir, tujuan karir (*career goals*), pilihan karir, dan performa.

Havighurst (1974) menyebutkan pengambilan keputusan karir merupakan tugas perkembangan yang penting pada masa remaja. Holland (1996) mengungkapkan, idealnya keputusan yang dipilih merupakan panggilan yang tepat, di mana seseorang merasakan keberhasilan dan kepuasan. Dibutuhkan kecocokan minat, kemampuan, dan tuntutan kejuruan serta melakukan evaluasi atas pilihan karir yang sesuai. Pengambilan keputusan karir merupakan tugas yang kompleks dan menuntut untuk seorang individu.

Penelitian mengenai *self-efficacy* keputusan karir sebagian besar merupakan penelitian korelasional. Belum banyak peneliti yang meneliti pengaruh berbagai macam bimbingan dan atau konseling dalam meningkatkan *self-efficacy* keputusan karir. Pada penelitian terdahulu terdapat

ketidakseimbangan antara partisipan laki-laki dan perempuan (Creed & Prideaux 2007).

Pengembangan *self-efficacy* individu dipengaruhi oleh perbedaan sumber *self-efficacy*. Terdapat 4 sumber pembentuk dan peningkatan *self-efficacy* menurut Bandura (1999), antara lain: pengalaman keberhasilan (*mastery experience*); pengalaman orang lain (*vicarious experience*); persuasi sosial (*social persuasion*); kondisi fisiologis dan emosional (*physiological and emotional state*). Bimbingan dengan menggunakan teknik *role playing* dapat menyajikan keempat sumber pembentuk dan peningkatan *self-efficacy* yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman orang lain, persuasi sosial, serta kondisi fisiologis dan emosional.

Melalui *role playing*, peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan; memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi; mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; serta mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Teknik *role playing* merepresentasikan jenis lain aktivitas eksperimental yang digunakan untuk memfasilitasi pemahaman berbagai konsep psikologis (Poorman, 2002).

Petterson (dalam Hitchens & Drachen, 2008, hlm.5) menyatakan *role playing* adalah sebuah seni dari pengalaman, dan menciptakan permainan *role playing* berarti menciptakan pengalaman-pengalaman. *Role playing* merupakan suatu prosedur pemecahan masalah yang telah menggunakan teknik dari evaluasi kritis yang berkaitan dengan mendengarkan, diskusi, dan pemecahan masalah.

Manfaat *role playing* untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap telah dibuktikan dalam pendidikan, terapi, dan pelatihan manajemen. *Role playing* dapat membuat siswa memposisikan diri dalam situasi yang belum pernah mereka alami, dimana mereka dapat berempati dan memahami motivasi orang lain (Ments dalam Lekhi & Nussbaum, 2015). *Role playing* memiliki potensi untuk memimpin perubahan perilaku dan sikap (Turner dalam Lekhi & Nussbaum, 2015). Teknik *role playing* memberikan dukungan positif untuk *self-efficacy* karir, kepuasan kerja, tuntutan pekerjaan, dan sumberdaya (Consiglio, 2010).

Penelitian mengenai bimbingan dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* keputusan karir peserta didik SMP

Negeri 29 Bandung diharapkan dapat bermanfaat untuk mendeskripsikan keefektifan bimbingan agar dapat digunakan bagi guru BK/konselor di sekolah, dapat bermanfaat bagi remaja untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir, serta diharapkan dapat memberikan gagasan bagi peneliti lain untuk terus mengembangkan berbagai intervensi yang dapat digunakan untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir remaja.

METODE

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan layanan bimbingan karir dengan teknik role playing yang efektif untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen kuasi.

Prosedur pengujian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design (Happner, Wampold, dan Kivlighan, 2008, hlm. 152). Pada desain ini, partisipan dikelompokkan menjadi dua kelompok. Kelompok ke-1 berperan sebagai kelompok eksperimen karena menerima perlakuan/intervensi berupa layanan bimbingan dengan teknik role playing. Kelompok ke-2 berperan sebagai kelompok kontrol karena hanya menerima layanan bimbingan dan konseling yang sudah diprogramkan oleh pihak sekolah. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian tidak menggunakan penugasan acak (random assignment), melainkan menggunakan kelompok yang sudah terbentuk (intact group) yaitu kelas biasa (Furqon & Emilia, 2010, hlm. 20). Eksperimen kuasi merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak (random assignment) untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Campbell, 1957). Penelitian eksperimen kuasi mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Data pretest dan posttest diperoleh menggunakan instrument Self-Efficacy Keputusan Karir yang dikonstruksi dari Social Cognitive Career Theory dan instrument Career Decision Making Self-Efficacy Short Form (CDMSE-SF) Betz & Taylor (1983) yang disesuaikan oleh peneliti untuk peserta didik SMP.

Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung tahun ajaran 2017/ 2018. Pemilihan lokasi dalam penelitian didasarkan atas subjek penelitian yaitu peserta didik yang sedang menempuh jenjang pendidikan sekolah menengah pertama di kota Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat self-efficacy keputusan karir peserta didik kelas eksperimen pada pre-test memperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 53,61 atau berada pada kategori sedang. Kemudian pada post-test memperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 61,85 atau berada pada kategori sedang (hampir mendekati tinggi), dengan selisih post-test terhadap pre-test sebesar 8,24. Hal ini menggambarkan peserta didik memiliki self-efficacy keputusan karir yang lebih tinggi pada aspek penilaian diri, informasi jurusan dan pekerjaan, pemilihan tujuan, perencanaan, dan pemecahan masalah setelah dilakukan intervensi. Meskipun secara rata-rata kelas perubahan tidak terlalu besar, tapi ada peningkatan jumlah peserta didik yang memiliki kategori self-efficacy keputusan karir tinggi dari yang awalnya 4 orang menjadi 9 orang.

Untuk melihat efektivitas bimbingan dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik dapat dilihat berdasarkan hasil perbandingan rata-rata skor tingkat self-efficacy keputusan karir peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pre-test dan post-test.

Hasil post-test kelas eksperimen pada aspek 1 yaitu penilaian diri, memperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 60,66 dan berada pada kategori sedang (hampir tinggi), dan memiliki kenaikan sebesar 9,86 bila dibandingkan dengan rata-rata ketercapaian sebelum mendapatkan intervensi yaitu 50,8. Hal ini menggambarkan peserta didik kelas eksperimen memiliki keyakinan dapat menilai diri sendiri dan minat karir dengan baik, lebih baik dibandingkan sebelum mendapatkan intervensi bimbingan dengan teknik role playing.

Hasil post-test kelas eksperimen pada aspek 2 yaitu informasi jurusan dan pekerjaan, memperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 55,58 dan berada pada kategori sedang, serta memiliki kenaikan sebesar 0,42 bila dibandingkan dengan rata-rata ketercapaian

sebelum mendapatkan intervensi yaitu 55,16. Hal ini menggambarkan peserta didik kelas eksperimen memiliki keyakinan dapat mencari informasi mengenai jurusan/peminatan dan karir yang sesuai dengan minat, sedikit lebih baik dibandingkan sebelum mendapatkan intervensi bimbingan dengan teknik role playing.

Hasil post-test kelas eksperimen pada aspek 3 yaitu pemilihan tujuan, memperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 57,54 dan berada pada kategori sedang, serta memiliki kenaikan sebesar 5,73 bila dibandingkan dengan rata-rata ketercapaian sebelum mendapatkan intervensi yaitu 51,81. Hal ini menggambarkan peserta didik kelas eksperimen memiliki keyakinan dapat memilih jurusan/peminatan di SMA/SMK yang sesuai dengan minat, lebih baik dibandingkan sebelum mendapatkan intervensi bimbingan dengan teknik role playing.

Hasil post-test kelas eksperimen pada aspek 4 yaitu perencanaan, memperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 55,14 dan berada pada kategori sedang, serta memiliki kenaikan sebesar 1,92 bila dibandingkan dengan rata-rata ketercapaian sebelum mendapatkan intervensi yaitu 53,22. Hal ini menggambarkan peserta didik kelas eksperimen memiliki keyakinan dapat merencanakan tujuan hidup, serta menentukan langkah-langkah agar berhasil mencapai karir yang diinginkan yang diawali dengan masuk ke jurusan/peminatan yang diminati, sedikit lebih baik dibandingkan sebelum mendapatkan intervensi bimbingan dengan teknik role playing.

Hasil post-test kelas eksperimen pada aspek 5 yaitu pemecahan masalah, memiliki penurunan skor ketercapaian. Akan tetapi, berdasarkan jurnal harian, peserta didik memiliki keyakinan dapat mengambil langkah/tindakan apabila memiliki masalah berkaitan dengan jurusan/peminatan yang diminati.

Sementara itu, pada kelas kontrol, tidak mengalami perubahan yang signifikan. Berdasarkan hasil post-test, tingkat self-efficacy keputusan karir peserta didik kelas kontrol pada semua aspek tetap berada pada kategori sedang, dan tidak ada perubahan yang signifikan.

Berdasarkan hasil perbandingan tingkat self-efficacy keputusan karir peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah diberikan layanan bimbingan dengan teknik

role playing, tingkat self-efficacy keputusan karir peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan self-efficacy keputusan karir peserta didik kelas kontrol. Dengan kata lain, dapat diasumsikan bimbingan dengan teknik role playing terbukti efektif untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik.

Hasil uji mann-whitney pada post-test seperti yang tertera pada menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada skor post-test aspek self-efficacy keputusan karir peserta didik pada aspek 1, 2, dan 3. Akan tetapi, tidak ada perbedaan skor yang signifikan pada aspek 4 dan 5.

Program bimbingan dengan teknik role playing dikembangkan berdasarkan hasil kajian pustaka dan hasil pre-test self-efficacy keputusan karir peserta didik. Berdasarkan hasil pre-test tersebut diketahui profil umum self-efficacy keputusan karir peserta didik, yang kemudian dijadikan landasan dalam merumuskan kebutuhan peserta didik. Seperti dikemukakan oleh Yusuf (2011, hlm. 64) terdapat dua hal yang perlu diperhatikan dalam mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan, yaitu 1) mengkaji kebutuhan atau masalah peserta didik yang nyata di lapangan; dan 2) mengkaji harapan sekolah dan masyarakat terhadap peserta didik secara ideal. Terkait pendapat tersebut, cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengkaji kebutuhan peserta didik yang nyata di lapangan melalui penyebaran instrumen self-efficacy keputusan karir.

Dalam perumusan program, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjadi pertimbangan penyusunan program yang sesuai secara teoritis dan praktis. Menurut Sukmadinata (2007, hlm. 131-146) ada dua macam program bimbingan dan konseling, yaitu 1) program yang berlangsung terus sepanjang tahun yang membutuhkan waktu pelaksanaan relatif lama, dan membutuhkan partisipasi beberapa pihak; dan 2) program yang berkala dan hanya diberikan dalam satu periode yang singkat, waktu pelaksanaan pendek mungkin hanya satu atau dua minggu, dan dapat dikerjakan oleh seorang konselor. Berdasarkan pendapat tersebut, rumusan program yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan program yang hanya dilaksanakan dalam satu periode yang singkat yaitu sekitar 1 bulan, dan dilaksanakan oleh seorang konselor, dalam hal ini adalah peneliti.

Implementasi program bimbingan dengan teknik role playing untuk mengembangkan self-efficacy keputusan karir peserta didik didasarkan pada asumsi: (1) bimbingan karir merupakan proses yang berkelanjutan; (2) bimbingan karir membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam keseluruhan pengalaman pendidikan; (3) bimbingan karir membantu peserta didik dalam memahami sistem yang terdapat dalam world-of-work; (4) proses pengambilan keputusan merupakan bagian yang sekuensial dalam setiap tahapan; serta (5) bimbingan karir membantu siswa dalam mendapatkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai dan rules yang diyakini (Bambang, 1989, hlm. 5).

Pada penelitian ini, materi layanan yang digunakan untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik adalah indikator-indikator dari self-efficacy keputusan karir. Materi yang disampaikan terfokus pada pengembangan indikator: (1) memiliki keyakinan dapat menilai diri sendiri dan minat karir dengan baik; (2) memiliki keyakinan dapat mencari informasi mengenai jurusan/peminatan dan karir yang sesuai dengan minat; (3) memiliki keyakinan dapat memilih jurusan/peminatan di SMA/SMK yang sesuai dengan minat serta memiliki keyakinan dapat merencanakan tujuan hidup; (4) memiliki keyakinan dapat menentukan langkah-langkah agar berhasil mencapai karir yang diinginkan yang diawali dengan masuk ke jurusan/peminatan yang diminati; dan (5) memiliki keyakinan dapat mengambil langkah/tindakan apabila memiliki masalah berkaitan dengan jurusan/peminatan yang diminati. Dengan penggunaan indikator sebagai materi layanan diharapkan akan dapat meningkatkan self-efficacy keputusan karir secara menyeluruh dan mampu mencapai peningkatan yang optimal.

Layanan bimbingan dengan teknik role playing yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik. Indikator keberhasilan dari layanan ini ditinjau dari proses dan hasil. Dari segi proses, dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan kegiatan layanan dengan program yang telah dirumuskan (Saripah, 2006, hlm. 191). Hal ini dilihat dari bagaimana keterlibatan peserta didik dalam layanan, interaksi konselor dengan peserta didik, pemberian materi layanan, dan

waktu pelaksanaan layanan. Kemudian dari segi hasil dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pelaksanaan layanan bimbingan dengan teknik role playing. Indikator utama keberhasilan dari segi hasil adalah terjadinya perubahan pada peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan tingkat self-efficacy keputusan karir peserta didik pada post-test.

Berdasarkan uji statistik nonparametrik Mann-Whitney pada skor post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi $\alpha < 0,05$ diperoleh hasil sebesar 0,003. Hasil tersebut menunjukkan 0,003 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dengan kata lain rata-rata post-test kelas eksperimen tidak sama dengan kelas kontrol, artinya terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata post-test kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberikan layanan bimbingan dengan teknik role playing.

Peningkatan tingkat self-efficacy keputusan karir kelas eksperimen menggambarkan peserta didik semakin memiliki keyakinan menilai diri sendiri dan minat karir dengan baik, mencari informasi mengenai jurusan/peminatan dan karir yang sesuai dengan minat, memilih jurusan/peminatan di SMA/SMK yang sesuai dengan minat, merencanakan tujuan hidup, menentukan langkah-langkah agar berhasil mencapai karir yang diinginkan yang diawali dengan masuk ke jurusan/peminatan yang diminati, serta mengambil langkah/tindakan apabila memiliki masalah berkaitan dengan jurusan/peminatan yang diminati.

Peningkatan self-efficacy keputusan karir peserta didik kelas eksperimen tidak lepas dari bantuan program layanan bimbingan dengan teknik role playing yang telah disusun sesuai kebutuhan peserta didik. Keefektifan pengembangan layanan bimbingan dengan teknik role playing didukung oleh berbagai faktor, antara lain proses pengembangan, strategi implementasi, dan peserta (Gysbers, N, 2003; dan Mantak, Y, 2014). Proses pengembangan mencakup membangun konstruk, instrumen, analisis data, dan sistem validasi. Strategi implementasi mencakup waktu, materi yang disesuaikan untuk mencapai indikator, media, strategi, dan evaluasi implementasi. Peserta didik mencakup karakteristik psikofisik peserta ketika mengikuti proses pelaksanaan layanan.

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada post-test kelas eksperimen setiap aspek, menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada skor post-test aspek self-efficacy keputusan karir peserta didik pada aspek 1 yaitu penilaian diri; aspek 2 yaitu informasi jurusan/peminatan sekolah dan pekerjaan; dan aspek 3 yaitu pemilihan tujuan. Namun tidak ada perbedaan skor yang signifikan pada aspek 4 yaitu perencanaan dan aspek 5 yaitu pemecahan masalah. Artinya, bimbingan dengan teknik role playing efektif meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik secara signifikan pada aspek penilaian diri, informasi jurusan/peminatan sekolah dan pekerjaan, serta pemilihan tujuan, meskipun peningkatannya tidak signifikan pada aspek perencanaan dan pemecahan masalah.

Peningkatan yang tidak signifikan pada aspek 4 dan 5 mungkin disebabkan karena kurangnya waktu intervensi. Untuk penelitian selanjutnya, hal ini dapat diatasi dengan alokasi waktu bimbingan yang lebih banyak untuk aspek 4 dan 5, sehingga bisa dilakukan pemeranan ulang, atau penambahan materi, serta waktu yang lebih banyak untuk diskusi, berbagi pengalaman, dan pengambilan keputusan, sehingga reinforcement akan lebih optimal.

Berdasarkan jurnal harian dan lembar kerja peserta didik pada sesi intervensi aspek 1 (penilaian diri) diperoleh hasil peserta didik dapat menuliskan hobi/kegemaran, pelajaran yang disukai, serta prestasi akademik maupun non akademik yang pernah diraih, untuk kemudian dijadikan sebagai landasan cita-cita. Memiliki keyakinan dalam penilaian diri penting karena minat karir didasarkan pada minat serta bakat yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan jurnal harian dan lembar kerja peserta didik pada sesi intervensi aspek 2 (informasi jurusan/peminatan sekolah dan pekerjaan) diperoleh hasil peserta didik dapat mengetahui cara menemukan informasi mengenai jurusan/ peminatan di SMA/SMK dan pekerjaan yang diinginkan, yaitu mencari informasi melalui internet, atau bertanya langsung pada guru BK, wali kelas, orangtua, maupun kakak kelas. Berdasarkan jurnal harian dan lembar kerja peserta didik pada sesi intervensi aspek 3 (pemilihan tujuan) diperoleh hasil peserta didik dapat memilih jurusan/peminatan di SMA/SMK dan

pekerjaan yang sesuai dengan minat, gaya hidup, dan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan jurnal harian dan lembar kerja peserta didik pada sesi intervensi aspek 4 (perencanaan) diperoleh hasil peserta didik dapat menentukan dan menuliskan rencana setelah lulus SMP, serta rencana 5 tahun yang akan datang. Berdasarkan jurnal harian dan lembar kerja peserta didik pada sesi intervensi aspek 5 (pemecahan masalah) diperoleh hasil peserta didik dapat menentukan dan menuliskan persiapan serta langkah-langkah yang perlu diambil agar dapat diterima di jurusan/peminatan dan di sekolah yang diminati, serta apa yang akan peserta didik lakukan apabila tidak diterima di pilihan pertama.

Apa yang peserta didik tulis dalam jurnal harian dan lembar kerja pada setiap sesi intervensi dapat digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan intervensi. Intervensi karir lebih efektif apabila partisipan mengklarifikasi tujuan dalam bentuk tulisan (Brown, 2002).

Efektivitas bimbingan dengan teknik role playing diharapkan tidak hanya memiliki dampak jangka pendek, namun juga memiliki dampak jangka panjang dalam meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik, yang diawali dengan memutuskan akan masuk ke jurusan/peminatan apa di SMA atau SMK nanti. Berdasarkan hasil lembar kerja harian, peserta didik kelas VIII F (kelas eksperimen) dapat menentukan jurusan/peminatan dan SMA/SMK mana yang akan dipilih setelah lulus SMP, satu setengah tahun yang akan datang. Serta rencana peserta didik 5 tahun yang akan datang, yang peserta didik yakini dapat diwujudkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bimbingan dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung tahun ajaran 2017/2018, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Bimbingan dengan teknik role playing secara keseluruhan terbukti efektif untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik. Kelas eksperimen mengalami peningkatan tingkat self-efficacy keputusan karir yang signifikan pada aspek penilaian diri; aspek informasi

jurusan/peminatan sekolah dan pekerjaan; serta aspek pemilihan tujuan, meskipun peningkatannya tidak signifikan pada aspek perencanaan dan aspek pemecahan masalah.

Bimbingan dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik memiliki beberapa tahap kegiatan yaitu: kegiatan awal berupa mengenalkan tema masalah dari kegiatan yang akan dilakukan, pemilihan peran, pemilihan pengamat, serta menyiapkan peran; kegiatan inti berupa pemeranan peran sesuai naskah yang telah disusun berdasarkan indikator yang hendak dicapai; kegiatan penutup dan evaluasi berupa diskusi, membagi pengalaman, dan pengambilan keputusan.

Penelitian ini merumuskan program bimbingan dengan teknik role playing yang efektif untuk meningkatkan self-efficacy keputusan karir peserta didik. Agar program bimbingan yang dirumuskan dapat memberikan hasil yang lebih optimal, maka ada beberapa upaya tindak lanjut dan rekomendasi bagi Guru Bimbingan dan Konseling.

REFERENSI

- Bambang, S. (1989). Attitudes of State Senior High School Studies of Yogyakarta Toward Career Choice, Factors of Career Choice, Career Guidance Program, and Career Guidance Package Outcome in Indonesia. Dissertation in the Graduate School of the Ohio State University. Proquest: UMI Dissertation Publishing.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1997.a). Self-Efficacy The Exercise of Control. New York : W.H. Freeman and Company.
- Bandura, A. (1997.b). Personal efficacy in psychobiologic functioning. In G. V. Caprara (Ed.), Bandura: A leader in psychology. Milan: Franco Angeli.
- Bandura, A. (1997.c). Self-efficacy and health behaviour. In A. Baum, S. Newman, J. Wienman, R. West, & C. McManus (Eds.), Cambridge handbook of psychology, health and medicine. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bandura, A. (1999). Self-Efficacy In Changing Societies. New York : Cambridge University Press.
- Betz, N. E., & Hackett, G. (1981). The relationship of career-related self-efficacy expectation to perceived career options in college women and men. *Journal of Counseling Psychology*, 28, (1): 399-110.
- Betz, N.E. & Taylor, K.M. (1983). Applications of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision. *Journal of Vocational Behavior*, 22, (1): 63 - 81.
- Betz, N.E. (2000). Self-Efficacy Theory as a Basis for Career Assessment. *Journal of Career Assessment*, 8, (3): 205-222.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (2003). Educational Research: An Introduction. London : Longman, Inc.
- Brown, D. & Lent, W. (2005). Career Development and Counseling. New Jersey : John Wiley & Sons.
- Brown, D. (2002). Career Choice and Development (Fourth Edition). San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Campbell, D.T. & Stanley, J. C. (1957). Experimental and Quasi Experimental Design for Research. Chicago: Rand McNally.
- Consiglio. (2010). Self-Efficacy, Job Satisfaction, and Absenteeism. A Multilevel Study on Call Center Handler. Department of Psychology University of Roma Sapienza.
- Creed, P. & Prideaux, L. (2007). Predicting Change Over Time In Career Planning And Career Exploration For High School Students. *Journal of Adolescence*, 30, (1): 1-7.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal. Jakarta: Depdikbud.
- Furqon. & Emilia. (2010). Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Beberapa Isu Kritis). Bandung: SPs UPI.
- Furqon. (2013). Statistika Terapan untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Gati, I. (2001). High School Students' Career-Related Decision-Making Difficulties. *Journal of Counseling & Development*, 79, (1): 331-341.
- Gysbers, N. & Henderson, P. (2012). Developing and Managing Your School Guidance and Counseling Program Fifth Edition. Alexandria : American Counseling Association.

- Gysbers, N. (2003). *Comprehensive Guidance and Counseling Programs: The Evolution of Accountability*. *Professional School Counseling*, 8, (1): 1-14.
- Hapner, P. P., Wampold, B. E., & Kilvighan, D. M. (2008). *Research Design in Counseling*. USA: Thomson Brook/ Cole.
- Havighurst, R. J. (1974). *Developmental tasks and education* (3rd ed.). New York, NY: David McKay.
- Hitchens, M. & Drachen, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 1, (1): 3-21.
- Holland, J. L. (1996). Exploring careers with a typology: What have we learned and some new directions. *American Psychologist*, 51, (1): 397-406.
- Kartini, T. (2010). *Konseling Karir Efficacy Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Keputusan Karir dan Status Identitas Vokasional*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Pedoman Penelusuran Minat Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Lekhi, P. & Nussbaum, S. (2015). Strategic Use of Role Playing in Training Workshop for Chemistry Laboratory Teaching Assisstans. *The Canadian Journal of Higher Education*, 45, (3): 56-67.
- Lent, R.W., Brown, S., Hacket, G. (2000). Contextual Supports and Barriers to Career Choice : A Social Cognitive Analysis. *Journal of Counseling Psychology*, 47, (1): 36-49.
- Patton, W. & McMahon, M. (1999). *Career Development and Systems Theory: A New Relationship*. Belmon: Thomson Brooks/Cole Publishing.
- Poorman, P. (2002). Biography and Role Playing : Fostering Emphaty in Abnormal Psychology. *Journal Teaching of Psychology*, 29, (1): 1-8.
- Saripah, I. (2006). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Perilaku Prososial Anak (dikembangkan berdasarkan studi terhadap bimbingan para pengasuh dan kemampuan perilaku prososial anak TPA Babakan Sukaratu, PTPN VIII Malabar, Pangalengan, Kabupaten Bandung)*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Shaftel & Shaftel. (1967). *Role Playing For Social Values Decision Making In The Social Studies*. New Jersey : Prentice Hall.
- Sharf, R. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. Belmont: Brooks/Cole Publishing Co.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Bimbingan dan Konseling dalam Praktek: Mengembangkan Potensi dan Kepribadian Siswa*. Bandung: Maestro.
- Wolfe, J. B. & Betz, N. E. (2004). The relationship of attachment variables to career decision-making self-efficacy and fear of commitment. *The Career Development Quarterly*, 52, (1): 363-369.
- Wright, L., Perronne, K., Boo, J., & White, A. (2014). Influential Factors in Academic and Career Self-Efficacy Attachment, Supports, and Career Barriers. *Journal of Counseling and Development American Counseling Association*, 92, (1): 1-7.