

## Implementasi Media KarierOnWheels untuk Meningkatkan Pemahaman Karir pada Siswa SMK Negeri 3 Makassar

Ni Kadek Suwardani

Universitas Negeri Medan, Indonesia

[nikadek21x@gmail.com](mailto:nikadek21x@gmail.com)

### ABSTRAK

Salah satu program dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah Asistensi Mengajar yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya dengan cara menjadi guru di satuan pendidikan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memahami mengenai ragam jenis pekerjaan dan profesi, permainan ini juga membantu siswa agar dapat mengenal klasifikasi kepribadian karirnya serta dapat memilih pekerjaan yang tepat, sesuai bakat dan minatnya. Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu; (1) Focus Group Discussion, (2) bimbingan klasikal, (2) penggunaan media KarierOnWheels, (4) BMB3. Dalam kegiatan ini, digunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh informasi bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan peserta serta berjalan dengan baik dan memberikan manfaat positif kepada siswa

### ABSTRACT

*One of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) programs is Teaching Assistance, which aims to provide opportunities for students interested in education to participate in teaching and deepen their knowledge by becoming teachers in educational units. This service activity aims to understand the various types of jobs and professions; this game also helps students recognize their career personality classification and choose the right job according to their talents and interests. The implementation of this service is carried out through several stages, namely (1) Focus Group Discussion, (2) classical guidance, (2) use of KarierOnWheels media, and (4) BMB3. In this activity, a qualitative descriptive approach was used. Based on the results, it is obtained that this activity is very relevant to the needs of the participants, runs well, and gives positive benefits to students.*

## Pendahuluan

Karir akan terus mengalami pertumbuhan sepanjang masa hidup individu. Salah satu periode yang sangat krusial dalam perkembangan karir adalah saat berada di tingkat pendidikan menengah atas atau SMA/SMK/MAK. Di masa ini, keputusan-keputusan yang berkaitan dengan pendidikan lanjutan memiliki dampak signifikan terhadap jalur karir seseorang. Salah satu elemen yang memengaruhi keputusan karir di tahap ini adalah pemahaman mengenai wawasan karir. Wawasan karir mencakup pengetahuan seseorang mengenai berbagai aspek yang mendukung perkembangan karir, termasuk informasi mengenai beragam jenis pekerjaan (Az Zahra, 2023).

### Informasi Artikel

Diterima: 08 Juni 2024

Disetujui: 16 Juni 2024

### Kata kunci:

MBKM, Bimbingan dan Konseling, Media Pendidikan, Karir

### Article's Information

Received: June 08, 2024

Accepted: June 16, 2024

### Keywords:

MBKM, Guidance and Counseling, Educational Media, Career

Situasi yang timbul di Indonesia mengenai masalah karir sebenarnya bisa dianggap sebagai perhatian serius. Menurut laporan *Integrity Development Flexibility* (IDF) pada tahun 2014, hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 87% mahasiswa di Indonesia merasa bahwa mereka telah membuat kesalahan dalam memilih jurusan kuliah (Yuliani et al., 2022). Temuan lain juga menunjukkan situasi yang mirip, dengan sekitar 45% mahasiswa di Indonesia merasa bahwa mereka telah salah dalam pemilihan jurusan kuliah.

Pembahasan mengenai permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh empat faktor pokok, yakni tingginya jumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam merencanakan karir mereka (Sari & Dwiawati, 2023), kurangnya kesadaran untuk memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk mengeksplorasi opsi karir, keterbatasan pengetahuan mengenai lingkungan kerja, dan kesulitan dalam mengambil keputusan karir (Alamsyah, 2023). Perencanaan karir merupakan salah satu elemen yang sangat signifikan dalam faktor-faktor yang memengaruhi kesiapan karir seseorang. Perencanaan karir mencakup langkah-langkah dalam merencanakan dan informasi yang spesifik mengenai pekerjaan tertentu, termasuk deskripsi pekerjaan, standar gaji, peluang kemajuan, jam kerja, lingkungan kerja, dan pelatihan (Sinaga & Sa'adah, 2022). Terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai informasi karir, salah satunya adalah dengan menembangkan media pembelajaran yang berorientasi pada wawasan karir peserta didik.

Melalui program Asistensi Mengajar yang merupakan salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya dengan cara menjadi guru di satuan pendidikan. Melalui program ini kami mengabdikan selama kurang lebih 4 bulan di SMK Negeri 3 Makassar untuk memperdalam ilmu sebagai calon guru BK.

Setelah melakukan pra-survei pada peserta didik di SMK Negeri 3 Makassar kelas XII didapat data bahwa kurang dari (40%) dari mereka mengetahui jenis-jenis profesi dan orientasi pekerjaan ataupun jurusan yang hendak diambil, bahkan banyak dari mereka yang masih tidak tahu ingin melakukan apa setelah tamat dari sekolah. Untuk itu kami dari Tim Asistensi Mengajar SMK Negeri 3 Makassar mengembangkan media layanan bimbingan karir yang disesuaikan dengan pembelajaran saat ini untuk membantu siswa dalam merencanakan karir yang sesuai dengan kepribadian yang dimiliki sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam pengambilan keputusan karir.

*KarierOnWheels* merupakan media bimbingan yang dapat dimanfaatkan guru bimbingan dan konseling atau konselor untuk memberikan layanan pada bidang karir kepada siswa. *KarierOnWheels* adalah sebuah media bimbingan karir yang dibuat untuk memberikan informasi tentang pendidikan lanjutan yang cocok dengan potensi dan kepribadian siswa berdasarkan Teori Holland. Dengan media ini siswa dapat memahami dan mengeksplorasi jenis-jenis profesi berdasarkan kepribadian. Tujuan dari media ini sebagai sarana informasi bagi siswa untuk dapat memahami mengenai ragam jenis pekerjaan dan profesi, permainan ini juga membantu siswa agar dapat mengenal klasifikasi kepribadian karirnya serta dapat memilih pekerjaan yang tepat, sesuai bakat dan minatnya.

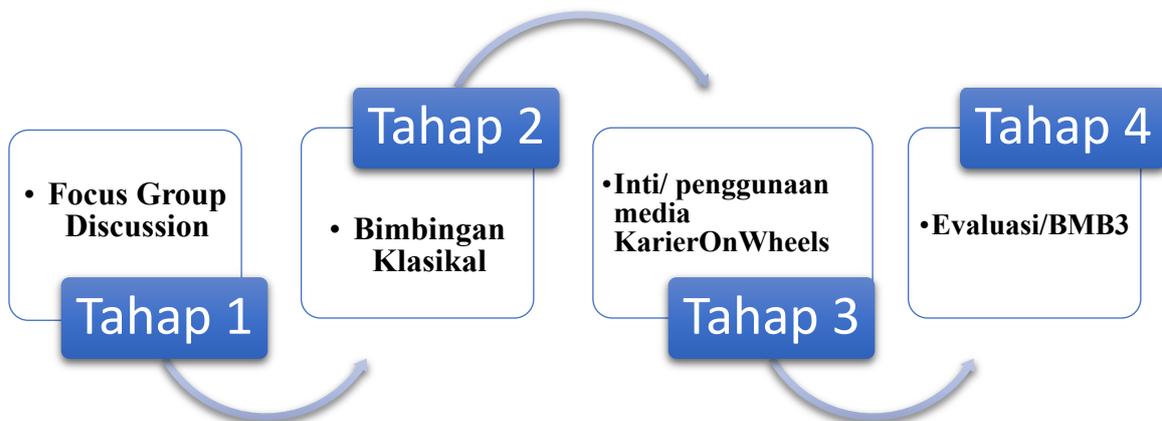
Media ini dikembangkan berdasarkan Konsep Teori Holland sebagai dasar. Menurut dasar Teori Holland, kepentingan dalam pekerjaan merupakan salah satu aspek dari kepribadian individu. Oleh karena itu, gambaran kepribadian individu terkait dengan deskripsi pekerjaan pribadi (Amalianita & Putri, 2019). Dalam membuat keputusan karir, enam tipe kepribadian digunakan. Teori Holland digunakan untuk memahami perbedaan individu dalam kepribadian, preferensi, perilaku, atau pola yang konsisten dengan kenyataan. Teori ini menjelaskan bahwa preferensi individu terhadap kegiatan tertentu merupakan hasil interaksi individu dengan budaya dan kekuatan pribadi, termasuk teman, leluhur, kerabat, kelas sosial, budaya, dan lingkungan fisik.

Menurut Amalianita Berru dan Putri Yola Eka (2020), tipe kepribadian seseorang dapat dilihat dari pilihan mata pelajaran, minat, waktu luang, hobi, dan pekerjaan impian yang sesuai dengan kepribadian individu. Teori Holland mengklasifikasikan individu ke dalam enam tipe kepribadian utama, yaitu (R) realistik, (I) *investigative* (intelektual), (A) artistik, (S) sosial, (E) *Enterprising* (giat), dan (K) konvensional. Model Tipe Holland sering disebut sebagai Model RIASEC dan biasanya direpresentasikan dalam bentuk diagram segi enam untuk memvisualisasikan hubungan antara kepribadian dan jenis pekerjaan (Amalianita & Putri, 2019).

## Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini secara garis besar ditunjukkan pada diagram dibawah ini:

Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian



Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu *Focus Group Discussion*, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan akan diberi beberapa pertanyaan terkait jenis-jenis profesi, kepribadian dan relevansinya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait topik. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu Bimbingan Klasikal, pada tahap ini mahasiswa sebagai mentor akan menjelaskan kepada siswa terkait materi Teori Kepribadian *Holland* melalui PPT yang telah kami sediakan. Tahap ketiga, penggunaan Media *KarierOnWheels* pada siswa. Kemudian ditutup dengan kegiatan BMB3 (berpikir, merasa, bersikap, bertindak, dan bertanggungjawab) setelah melalui rangkaian kegiatan penggunaan media *KarierOnWheels* maka siswa akan diminta untuk

menyampaikan pikirannya terhadap kegiatan tersebut, apa yang dirasakan, sikap apa yang tumbuh, tindakan apa yang muncul setelah melalui kegiatan tersebut serta tanggung jawab apa yang timbul dari diri mereka. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik dapat mengevaluasi apa yang didapat selama kegiatan bukan hanya dari segi pengetahuan namun juga moral dan komitmen.

### Hasil dan Pembahasan

Setelah mendapat jadwal kelas kosong untuk mengisi kelas XII TKJ 1, kami pun langsung menyiapkan perangkat dan materi untuk memulai kegiatan. Siswa yang mengikuti kegiatan ini ialah kelas XII TKJ 1 Ak. 2023/2024 yang berjumlah 34 siswa pada Jum'at, 6 Oktober 2023 pukul 08.00-10.30 di ruang praktik jurusan Teknik Komputer Jaringan.

Pada sesi pertama, kegiatan dimulai dengan melakukan sesi *Focus Group Discussion*. Kegiatan ini dimulai pada 40 menit pertama. Pada sesi ini siswa dibagi dalam 5 kelompok yang di damping masing-masing 1 mentor mahasiswa dalam kelompok diskusi. Tiap-tiap kelompok akan diberikan 4 pertanyaan yaitu; (1) Seberapa pentingkah profesi? (2) Apakah kepribadian dapat mempengaruhi profesi seseorang? (3) Apa saja hambatan ketika ingin menentukan sebuah profesi (4) Sudahkah kalian menentukan rencana setelah tamat dari sekolah?. Pertanyaan-pertanyaan berikut diberikan kepada setiap kelompok dan akan dilanjutkan untuk masing-masing kelompok berdiskusi jawabannya dibantu dengan mentor masing-masing selama 15 menit. Setelah itu masing-masing kelompok akan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

Pada sesi kedua, sebelum penggunaan media dilakukan bimbingan klasikal terlebih dahulu, yaitu sebagai layanan orientasi. Sesi ini adalah kunci dari inti penggunaan media, sebabnya apabila konseli tidak paham dalam informasi yang diberikan pada sesi ini akan berpengaruh pada implementasi media. Mengingat pentingnya tahap kedua ini, usahakan penyampaian informasi kepada konseli itu divariasikan secara kreatif mungkin. Adapun materinya yaitu menyangkut tentang; (1) Bagaimana memahami kepribadian karier, (2) Bagaimana kita mampu memilih karir. Jadi yang menjadi dasar dalam informasi karir yang kami sampaikan pada sesi ini adalah, dimana sebelumnya peserta didik sebelumnya sudah diberikan tes RIASEC dan tes DISC dengan menggunakan website akupintar.com. Sehingga pada informasi yang kami berikan yaitu mengenai apa saja contoh pekerjaan dari jenis jenis kepribadian yaitu; *investigative* (I), *enterprising* (E), *conventional* (C), *artistic* (A), dan sosial (S) dan yang terakhir adalah aturan serta cara penggunaan media.

Selanjutnya sesi ketiga yaitu implementasi penggunaan media. Setelah peserta didik memahami terkait dengan teori RIASEC yang sudah dijelaskan, selanjutnya adalah implementasi penggunaan media. *Langkah pertama* yang dilakukan yaitu, dari jumlah kelompok yang sudah di bagi sebelumnya, hanya terdapat dua kelompok terlebih dahulu yang akan bermain. lalu ditentukanlah salah seorang dari dari setiap perwakilan/pemimpin kelompok untuk menjadi spinner. *Langkah kedua*, perwakilan kelompok memiliki tiga kali kesempatan untuk melakukan spin dan menentukan jenis kepribadian mana yang akan dipilih. *Langkah ketiga*, setelah setiap perwakilan kelompok memilih jenis kepribadian, selanjutnya perwakilan kelompok tersebut menggunakan helm yang sebagai komponen media dengan

beberapa jenis profesi dengan jenis kepribadian yang dipilih tadi. Jadi terdapat dua pemeran dalam permainan ini yaitu; (1) peserta kelompok, yang akan memperagakan atau memberikan gambaran tanpa adanya suara terkait dengan jenis profesi yang perwakilan kelompok yang bertugas sebagai orang yang menebak jenis profesi yang ditampilkan pada helm, (2) pemimpin kelompok, yaitu peserta didik yang bertugas menebak jenis profesi dari yang digambarkan oleh temannya. *Langkah keempat*, sebelumnya perlu diketahui bahwa yang menjadi kunci pada permainan ini adalah ketepatan, kecepatan, dan kerjasama. Dari ketiga kunci yang dimaksud ialah bagaimana peserta kelompok tepat, cepat dan bekerja sama sehingga mampu memperagakan/menggambarkan setiap jenis profesi dan pemimpin kelompok mampu menebak tepat yang diperagakan tersebut. Adanya penggunaan media ini juga berpengaruh pada beberapa aspek pada peserta didik. Hal ini juga diungkapkan oleh (Febriani, 2017) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu membuat motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik meningkat, hal ini dikarenakan peserta didik menjadi lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar karena adanya inovasi baru yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran.

Berikutnya pada sesi penutup atau tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini ialah tahap BMB3 atau (berpikir, merasa, bersikap, bertindak, dan bertanggungjawab). BMB3 merupakan konsep filosofis yang diajukan oleh Prayitno dalam memandang dinamika kehidupan manusia. Pemikiran ini didasarkan pada keyakinan bahwa kehidupan manusia dari waktu ke waktu tidaklah monoton atau berada pada gelombang yang sama, melainkan bervariasi dan berdinamika dalam lima dimensi aktifitas yaitu berpikir, merasa, bersikap, bertindak, dan bertanggungjawab (Prayitno dalam (Helen et al., 2019). Bimbingan kelompok pola BMB3 adalah bimbingan kelompok yang menekankan pada berkembangnya kemampuan anggota kelompok atau klien dalam menghidupkan dinamika BMB3. Hidupnya dinamika BMB3 menjadikan layanan bimbingan kelompok menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan klien dalam berkomunikasi atau menyampaikan pendapat serta menimbulkan tindakan serta tanggung jawab.

Setelah selesai melalui rangkaian dari tahap awal hingga tahap tiga, pada sesi ini siswa dikembalikan pada masing-masing kelompok yang berjumlah 5 seperti pada tahap awal. Setiap kelompok diberikan waktu 10 menit untuk memaparkan poin-poinnya. Sehingga pada sesi ini didapat hasil dari beberapa kelompok yang memaparkan dimulai dari poin berpikir, *"Kami mendapat banyak pengetahuan baru yang kami dapatkan hari ini, mulai dari profesi, jenis-jenis kepribadian menurut RIASEC yang ternyata dapat mempengaruhi profesi yang diambil sehingga dari sini kami dapat gambaran untuk memilih jenjang karir ataupun jurusan yang hendak kami ambil nanti"* -Kelompok 1

*"Kami berpikir hari ini kami mendapat banyak insight menarik terkait profesi dan minat kami terutama dari cara dan media yang digunakan sangat menarik perhatian kami sehingga yang kami rasakan hari ini adalah bermain sambil belajar"* -Kelompok 2 dan 4

Dilanjutkan dengan poin selanjutnya yaitu merasa, kami merangkum jawaban dari seluruh kelompok dengan kesimpulan, bahwa mereka merasa puas dan senang selama berkegiatan bersama hari ini, rasanya 3 jam pelajaran terasa berlalu sangat cepat, mereka jadi

semakin mengenal diri sendiri, dan tentunya menambah kedekatan satu sama lain karena berkelompok bersama.

Pada poin bersikap, kami juga merangkul jawaban dari masing-masing kelompok dengan kesimpulan yaitu mereka menyikapi kegiatan bimbingan karir ini dengan sangat baik, persepsi mereka terkait guru BK yang kejam dan tidak menyenangkan ternyata keliru.

Berikutnya pada poin bertindak, salah satu kelompok memaparkan sebagai berikut: *“Setelah menjalani kegiatan hari ini kami akan mencari tahu lebih dalam lagi tentang kepribadian kami masing-masing dan memulai konsultasi dengan guru BK untuk merencanakan langkah yang akan kami ambil setelah lulus dari sekolah ini”* -Kelompok 5

Terakhir pada poin bertanggung jawab salah satu kelompok menanggapi sebagai berikut: *“Tanggung jawab yang timbul setelah kegiatan ini adalah kami akan mulai serius dan menyusun jadwal dengan wali kelas dan guru BK agar dapat berkonsultasi dan mencari tahu lebih dalam sebagai bahan persiapan kami untuk memilih profesi ataupun jurusan yang hendak kami ambil di perkuliahan”* -Kelompok 3.

Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan



### Simpulan

Implementasi Media *KarierOnWheels* dalam pemberian layanan karir pada peserta didik yang dilaksanakan pada siswa XII TKJ 1 SMKN 3 Makassar. berdasarkan hasil umpan balik serta evaluasi proses dan hasil yang telah dilakukan didapatkan bahwa kegiatan ini sangat relevan

dengan kebutuhan para peserta didik. Dimana sasaran dari penggunaan media ini melibatkan kelas XII yang dimana akan menempuh dunia kerja atau lanjutan pendidikan sangat penting untuk mengenal jenis profesi berdasarkan kepribadian yang dimilikinya, peserta didik juga mampu memilah jenis profesi yang sudah diketahuinya dari media yang digunakan ini. Umpan balik yang didapatkan dari peserta didik juga sangat positif begitu pun dalam segi proses penggunaan media layanan. Dalam segi proses, dimana peserta didik sangat nyaman, tertarik dan penuh perhatian. Selain itu setelah dilakukan evaluasi hasil ditemukan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang ingin tahu lebih mendalam tentang jenis karir yang diminatinya, hal ini membuktikan bahwa mereka telah mempunyai gambaran tentang bagaimana perencanaan karir mereka kedepannya, yang sudah relevan dengan tujuan dari pemberian layanan ini.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih ditujukan kepada SMK Negeri 3 Makassar, bapak/ibu guru, dan guru pamong kami yang bersedia menerima dan mendukung jalannya kegiatan ini. Terimakasih atas dedikasi dan antusias siswa yang menjadi peserta dalam kegiatan ini. Semoga media ini dapat terus digunakan kepada kelas-kelas lain agar sedari dini siswa dapat memahami kepribadiannya dan orientasi profesinya sehingga tidak ada lagi nantinya generasi Indonesia yang merasa salah jurusan atau tidak tahu minatnya.

### Referensi

- Alamsyah, muh. N. (2023). Pengembangan media bimbingan karier animasi motion graphic sebagai layanan informasi karier pada siswa sekolah dasar. *Indonesian journal of educational counseling*, 7(2).
- Amalianita, b., & putri, y. E. (2019). Perspektif holland theory serta aplikasinya dalam bimbingan dan konseling karir. *Jrti (jurnal riset tindakan indonesia)*, 4(2). <https://doi.org/10.29210/3003490000>
- Az zahra, e. A. (2023). Board games puzzle karier: inovasi media bk untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan pengambilan keputusan karier siswa sma authors. *Prosiding semdikjar (seminar nasional pendidikan dan pembelajaran)*, 6.
- Febriani, c. (2017). Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran ipa kelas v sekolah dasar. *Jurnal prima edukasia*, 5(1), 11–21.
- Helen, j. V., marjohan, & alizamar. (2019). Bimbingan kelompok pola bmb3 untuk peningkatan pengendalian diri korban bencana dalam mengatasi ptsd. *Jurnal konseling indonesia*, 4(2), 57–62.
- Sari, r. R., & dwiarwati, k. A. (2023). The use of spinning media as an information service to improve student career planning. *Bisma the journal of counseling*, 7(1), 122–129. <https://doi.org/10.23887/bisma.v7i1.58922>
- Sinaga, i. N., & sa'adah, n. (2022). Persepsi siswa kelas ix dalam merencanakan karier dengan bantuan media pohon karier. *Jurnal bimbingan dan konseling ar-rahman*, 8(1), 48. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v8i1.5910>

Yuliani, r. A., yasmi, f., & adison, j. (2022). Model bimbingan klasikal dengan menggunakan media cyber counseling (google sites) dalam perkembangan pemilihan karier peserta didik kelas ix di smp negeri 5 sungai lilin kabupaten musi banyuasin. *Berajah journal*, 2(2), 321–328. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.96>