

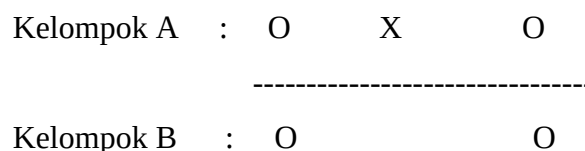
BAB III

METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel (Creswell, 2016, hlm. 5). Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok teknik *role playing* dan variabel terikatnya adalah kematangan karier siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *nonequivalent control group design*. Adapun gambaran dari *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1

Desain Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

- A** = Kelompok eksperimen
- O** = Pre-test/ Post-test kematangan karier
- X** = Treatment berupa bimbingan kelompok teknik *role playing*
- = Sampel tidak secara acak
- B** = Kelompok kontrol

Pada penelitian ini siswa yang mendapatkan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol merupakan siswa yang tidak mendapatkan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing*. Metode *quasi eksperiment* ini digunakan untuk mengetahui perbandingan tingkat kematangan karier siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian dapat lebih akurat dengan membandingkan kondisi siswa yang tidak mendapatkan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan siswa yang mendapatkan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang sama (Creswell, 2015, hlm. 287). Konteks populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 3 Baleendah Tahun Ajaran 2019-2020 yang memenuhi karakteristik sampel dan secara administratif terdaftar dan aktif dalam Dapodik. Adapun pertimbangan pemilihan siswa SMP kelas IX pada penelitian ini adalah:

- a. Semua siswa kelas IX termasuk kategori tahap remaja. Pada tahap remaja yang sedang mengalami krisis identitas sangat memungkinkan mengalami hambatan dalam melaksanakan tugas perkembangan karier yang menyebabkan rendahnya tingkat kematangan kariernya.
- b. Siswa kelas IX berada pada tingkat akhir jenjang SMP yang mana peserta didik sudah harus memiliki kematangan dalam kariernya.

Sampel adalah subkelompok dari populasi target yang direncanakan diteliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target (Creswell, 2015, hlm. 288). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017, hlm. 85). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

**Jumlah Anggota Sampel Kelas IX SMPN 3 Baleendah
Tahun Pelajaran 2019/ 2020**

No	Nama Kelas	Studi pendahuluan	Tingkat kematangan karier			Kelompok Uji coba Metode	
		Populasi	Tinggi	Sedang	Rendah	Eksperimen	Kontrol
1	Kelas IX A	34	3	31	0		
2	Kelas IX I	30	3	14	13	14	13
	Jumlah	64	6	45	13	14	13

Berdasarkan tabel di atas penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diambil berdasarkan skor yang diperoleh siswa kelas IX I. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelompok yang sudah ada, yaitu kelompok siswa kelas IX I yang memiliki kecenderungan tingkat kematangan kariernya lebih rendah dari kelas yang lain, karena menurut Creswell (2016, hlm. 224) sampel yang digunakan dalam *quasi experiment* adalah kelompok yang telah terbentuk secara alamiah atau yang telah ada (seperti sebuah kelas, satu organisasi, atau unit keluarga). Sampel yang diambil menjadi kelompok eksperimen adalah kelompok siswa yang memperoleh skor angket terendah berada pada kategori tidak matang di kelasnya dan kelompok kontrol adalah kelompok siswa yang memperoleh skor angket pada kategori sedang berada pada kategori cukup matang di kelasnya. Jadi dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan kelompok peserta didik kelas IX I yang akan diberikan *treatment*, bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak.

C. Instrumen Penelitian

Berdasarkan jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini, dikembangkan alat pengumpul data berupa angket yang digunakan untuk memperoleh gambaran

tentang kondisi tingkat kematangan karier siswa SMP sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

1. Pengembangan Kisi-Kisi

Angket yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada kematangan karier remaja Donald E. Super. Adapun indikator kematangan karier yang menjadi instrumen dalam penelitian ini dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Kematangan Karier Remaja

Variabel	Aspek	Indikator	Sebaran Item	
			+	-
Kematangan Karier	Perencanaan Karier	1. Merencanakan apa yang harus dilakukan setelah lulus SMP	1,2,5	3,4,6
		2. Membicarakan sekolah lanjutan tingkat atas dengan orang dewasa	7,9,11	8,10,12
		3. Mampu mengatur waktu luang secara efektif	13,14	15,16
	Eksplorasi Karier	1. Menggali dan mencari informasi sekolah lanjutan tingkat atas dari berbagai sumber	17,18,20, 24,26	19,21,22, 23, 25
		2. Memiliki pengetahuan tentang potensi diri	27,29	28,30
	Pengetahuan tentang Membuat	1. Mengetahui usaha membuat keputusan sekolah lanjutan tingkat atas.	31,32	33,34

	Keputusan Karier	2. Mempelajari cara orang lain membuat keputusan sekolah lanjutan tingkat atas.	35,37	36,38
		3. Mampu memanfaatkan informasi yang telah didapatkan untuk menentukan keputusan sekolah lanjutan tingkat atas.	39,41	40,42
	Realisme Keputusan Karier	1. Memahami kekuatan serta kelemahan diri yang berhubungan dengan sekolah lanjutan tingkat atas yang dipilih.	43,45	44,46
		2. Mengetahui faktor yang mempengaruhi keputusan pemilihan sekolah lanjutan tingkat atas yang dipilih.	48,49,52	47,49,51
		3. Melihat kesempatan yang ada berkaitan dengan sekolah lanjutan tingkat atas yang dipilih.	53,56	54,55

2. Pedoman Skoring

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah **skala likert**. **Skala likert** adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan

persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2017, hlm. 93).

Alternatif jawaban yang akan dipilih oleh responden yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Semakin tinggi skor maka akan tinggi tingkat kematangan karier siswa, sebaliknya semakin rendah skor maka akan rendah tingkat kematangan karier siswa.

Tabel 3.3
Pedoman Skoring Instrumen Kematangan Karier

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Favorable	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4

Langkah selanjutnya adalah menentukan kategori dan menafsirkan skor. Penentuan kategori tingkat kematangan karier dilakukan untuk mengelompokkan peserta didik yang berada dalam kategori matang, kurang matang, dan tidak matang.

Rendah	$X_{min} \leq X_i < \frac{1}{3}R$
Sedang	$\frac{1}{3}R \leq X_i < \frac{2}{3}R$
Tinggi	$\frac{2}{3}R \leq X_i \leq X_{max}$

Keterangan:

$$R : \text{Range} \quad \rightarrow \quad R = X_{max} - X_{min}$$

3. Uji Kelayakan

Uji kelayakan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen dari segi bahasa, isi, dan konstruk. Uji kelayakan dilakukan untuk mendapatkan alat ukur yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Jika terdapat butir pernyataan yang tidak sesuai, maka butir pernyataan tersebut akan dibuang atau hanya direvisi, yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Sebelum angket disebar, dilakukan uji kelayakan instrumen. Dalam

menganalisa kelayakan instrumen, peneliti melakukan diskusi dan menerima rekomendasi dari dosen pembimbing skripsi ke-2 yaitu Tita Rosita, M.Pd. Instrumen yang telah didiskusikan dan mendapatkan penilaian kemudian direvisi sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing skripsi tersebut. Uji kelayakan ini dilakukan untuk menganalisis isi dari instrumen meliputi redaksi kalimat yang digunakan, kesesuaian antara item dengan variabel yang diukur, dan sejauh mana item tersebut dapat mencerminkan perilaku yang diukur.

4. Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap instrumen yang akan dijadikan alat ukur kematangan karier. Melalui uji keterbacaan, peneliti dapat mengetahui kekurangan dari instrumen seperti penjelasan cara pengisian, redaksi kalimat dalam instrumen yang sulit dipahami peserta didik sehingga peneliti dapat memperbaiki kekurangan tersebut. Uji keterbacaan ini dilakukan kepada sepuluh orang siswa yang berada pada jenjang yang sama dengan objek penelitian, yakni peserta didik kelas IX dari perwakilan kelas.

5. Uji Validitas

Validitas adalah sejauh mana seluruh bukti menunjuk pada interpretasi yang dimaksudkan terhadap skor tes untuk maksud yang diusulkan (Creswell, 2015, hlm. 321). Fokus validitas adalah pada konsekuensi penggunaan skor dari suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2017, hlm. 121).

Uji validitas terdiri dari uji validitas konstruksi, uji validitas isi, dan uji validitas eksternal (Sugiyono, 2017, hlm. 125-130). Uji validitas konstruksi dapat dilakukan dengan berkonsultasi kepada para ahli untuk dimintai pendapatnya (*judgment experts*). Uji validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan atau dengan rancangan program intervensi. Uji validitas eksternal dapat dilakukan dengan membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan pengolahan data uji validitas dengan menggunakan *software IBM SPSS statistic 25*, maka terdapat 34 item yang dapat dinyatakan valid dan 22 item yang dinyatakan tidak valid.

6. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti *bahwa* skor dari suatu instrumen itu stabil dan konsisten. Skor seharusnya tetap hampir sama ketika peneliti mengadministrasikan instrumen itu berulang kali dalam waktu yang berbeda (Creswell, 2015, hlm. 320). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2017, hlm. 121).

Uji *reliabilitas* instrumen terdiri dari uji reliabilitas eksternal dan uji reliabilitas internal. Uji reliabilitas eksternal dapat dilakukan dengan *test-retest*, ekuivalen, dan gabungan. Uji reliabilitas internal dapat dilakukan dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2017, hlm. 130-132).

Berdasarkan *pengolahan* data uji reliabilitas dengan menggunakan *software IBM SPSS statistic 25* diperoleh data bahwa instrumen kematangan karier yang disebarkan kepada sampel adalah sebesar 0,729 yang berarti bahwa instrumen kematangan karier semuanya reliabel.

D. Rancangan Intervensi

1. Rasional

Bimbingan dan konseling di sekolah memiliki peranan penting dalam membantu siswa dalam mencapai tugas-tugas perkembangan sebagaimana tercantum dalam Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD). Bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor untuk memfasilitasi perkembangan kemandirian peserta didik.

Guru bimbingan dan konseling atau konselor di SMP berperan membantu tercapainya perkembangan di bidang pribadi, sosial, belajar, dan karier. Dalam bidang karier guru bimbingan dan konseling atau konselor berperan membantu peserta didik untuk mengalami pertumbuhan, perkembangan, dan kematangan karier.

Karier menggambarkan seseorang yang memandang pekerjaannya sebagai panggilan hidup yang meresapi ke seluruh alam pikiran dan perasaan sekaligus mewarnai seluruh gaya hidup (*life styles*) kehidupannya; karier lebih dari sekedar pekerjaan; karier berhubungan dengan bagaimana individu melihat dirinya; karier merupakan perkembangan individu (*self development*) dalam rentang kehidupan seseorang (Herr & Crammer dalam Suherman, 2008. hlm. 22). Berdasarkan pemaparan tersebut perspektif karier dapat dikategorikan ke dalam dua bagian, yaitu karier yang identik dengan pekerjaan dan karier dalam konteks *life span*.

Karier dalam konteks *life span* dititikberatkan pada proses perkembangan karier yang berfokus pada pertumbuhan dan arah dari sejumlah persoalan karier individu sepanjang rentang kehidupannya (Super dalam Suherman, 2008. hlm. 32). Dalam teori *life span* Super terdapat suatu konsep yang disebut kematangan karier (*career maturity*). Super (Sharf, 1992. hlm. 155) mendefinisikan kematangan karier sebagai suatu kesiapan individu untuk membuat pilihan karier yang tepat.

Siswa SMP yang tergolong pada kelompok remaja, tentu saja memiliki hambatan dalam mencapai kematangan kariernya. Oleh karena itu guru bimbingan dan konseling membutuhkan suatu *treatment* yang dianggap dapat meningkatkan kematangan karier peserta didik tersebut. Adapun *treatment* yang digunakan adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*. Bimbingan kelompok menurut Rusmana (2009, hlm. 13) menyatakan bahwa bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap, dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi.

Shaftel & Shaftel (1967, hlm. 9) menyatakan bahwa *role playing* sebagai teknik pemecahan masalah yang dirancang untuk mengeksplorasi situasi dan perilaku manusia. Lebih lanjut Shaftel & Shaftel memaparkan bahwa peserta didik sebagai seorang individu yang menghadapi banyak situasi dalam kehidupannya yang menuntut untuk melakukan tindakan dan pilihan. Peserta didik harus dibantu untuk sadar akan nilai yang memandu perilakunya, dan belajar untuk

mempertimbangkan nilai-nilai serta konsekuensi yang mungkin muncul untuk dirinya sendiri dan orang lain.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dirumuskan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah proses pemberian bantuan kepada peserta didik dalam suasana kelompok dengan menggunakan teknik permainan peran yang telah dipersiapkan sebelumnya dan disesuaikan dengan tema/ topik yang menjadi masalah yang kemudian mendiskusikannya sehingga diperoleh pengalaman dan pemahaman baru.

2. Tujuan Intervensi

2.1 Tujuan Umum

Secara umum, tujuan dari layanan intervensi bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah untuk meningkatkan kematangan karier siswa kelas IX I SMP Negeri 3 Baleendah tahun pelajaran 2019- 2020.

2.2 Tujuan Khusus

Secara khusus, tujuan dari layanan intervensi bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa memiliki kematangan dalam perencanaan sekolah lanjutan
- b. Siswa memiliki kematangan dalam mengeksplorasi sekolah lanjutan
- c. Siswa memiliki kematangan dalam pengetahuan pembuatan keputusan sekolah lanjutan
- d. Siswa memiliki kematangan dalam realisme keputusan sekolah lanjutan

3. Prosedur Pelaksanaan Intervensi

Dalam penelitian ini *treatment* yang akan diberikan yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Pelaksanaan pertemuan *penelitian* akan dilakukan sebanyak 6X pertemuan; untuk pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 4X, untuk pretest 1X pertemuan, dan untuk posttest 1X pertemuan. Pelaksanaan pertemuan *treatment* dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Tabel 3.4
Pelaksanaan Treatment

Pertemuan	Tema	Tujuan
------------------	-------------	---------------

Kesatu	<i>Pre-test</i>	Untuk mengetahui data awal siswa sebelum diberikan <i>treatment</i> / perlakuan
Kedua	“Planning Karierku”	a.Siswa dapat merencanakan apa yang harus dilakukan setelah lulus SMP b.Siswa antusias membicarakan sekolah lanjutan tingkat atas dengan orang dewasa c.Siswa mampu mengatur waktu luang secara efektif
Ketiga	“Petualanganku dalam Karier Sekolah”	a.Siswa dapat menggali dan mencari informasi sekolah lanjutan tingkat atas dari berbagai sumber b.Siswa memiliki pengetahuan tentang potensi diri
Keempat	“Pengetahuan Membuat Keputusan Karier”	a.Siswa dapat mengetahui usaha-usaha membuat keputusan b.Siswa dapat mempelajari cara orang lain membuat keputusan sekolah lanjutan tingkat atas c.Siswa dapat memanfaatkan informasi yang telah didapatkan untuk menentukan keputusan sekolah lanjutan tingkat atas
Kelima	“ Peta Karierku”	a.Siswa dapat memahami kekuatan serta kelemahan diri yang berhubungan dengan sekolah lanjutan tingkat atas b.Siswa dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pemilihan sekolah lanjutan tingkat atas yang dipilih c.Siswa dapat memanfaatkan kesempatan yang ada berkaitan dengan sekolah lanjutan tingkat atas yang dipilih
Keenam	<i>Post-test</i>	Untuk memperoleh dan menguji data kematangan karier siswa setelah diberikan <i>treatment</i> / perlakuan.

Langkah-langkah intervensi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Langkah persiapan ini dilakukan untuk membentuk struktur kelompok dan mengumpulkan siswa yang telah siap untuk melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok. Langkah persiapan ini adalah sebagai berikut:

- a) Menjelaskan mengenai tersedianya layanan bimbingan kelompok untuk siswa, tujuan, arti serta kegunaan bimbingan kelompok kemudian melahirkan sebuah kelompok dan merencanakan proses kegiatan bimbingan kelompok dapat berlangsung.
- b) Merumuskan tujuan bimbingan kelompok yang ingin dicapai, baik tujuan yang bersifat umum maupun tujuan khusus
- c) Menentukan teknik yang akan diterapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu teknik *role playing*
- d) Menetapkan tema yang akan dibahas
- e) Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknik *role playing* berupa sarana dan prasarana yang dibutuhkan
- f) Menentukan tema yang akan diperankan
- g) Menentukan waktu dan tempat untuk melaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

2. Pre-test

Kegiatan *pre-test* ini dilakukan dengan menyebar angket kematangan karier kepada siswa kelas IX I SMPN 3 Baleendah untuk mengetahui gambaran awal tingkat kematangan karier.

3. Pelaksanaan Treatment

Pemberian *Treatment* dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dilakukan terhadap siswa yang memperoleh skor kematangan karier kategori rendah berdasarkan hasil *pre-test*. Langkah selanjutnya adalah memeriksa hal-hal yang harus dipersiapkan agar teknik *role playing* berjalan lancar, memberikan pengarahan sebelum dilaksanakan *role playing* (menyajikan tujuan yang ingin dicapai), menghangatkan suasana kelompok agar bersemangat dalam

melakukan *role playing*, memilih pemeran, mengatur setting tempat kejadian, menyiapkan pengamat, pemeranan (pementasan sesuai dengan skenario yang telah disusun), mengarahkan siswa untuk berdiskusi secara aktif dan mengevaluasi dari pemeranan yang telah dilakukan, juga mengajak siswa untuk saling berbagi dan mengembangkan pengalaman yang diperoleh oleh masing-masing siswa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Pelaksanaan *treatment* bimbingan kelompok teknik *role playing* disesuaikan dengan komponen rancangan intervensi sebagai berikut:

1) Pertemuan Kesatu: Bertema “Planning Karierku”

Tahap awal yang terdiri dari pernyataan tujuan, pembentukan kelompok, dan konsolidasi. Kegiatan pada tahap awal ini meliputi mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai, pembentukan kelompok dengan saling memperkenalkan diri, penjelasan tentang bimbingan kelompok teknik *role playing* termasuk langkah-langkah dalam *role playing* dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Tahap peralihan (transisi) pada tahap ini suasana kelompok mulai terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh yang bertujuan untuk mencairkan suasana antar anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya, menanyakan kepada para anggota tentang kesiapan menjalani kegiatan pada tahap berikutnya, membahas suasana yang terjadi, meningkatkan kemampuan keikutsertaan para anggota.

Tahap Inti/ kerja pada tahap ini hubungan antar anggota kelompok harus tumbuh dengan baik. Peneliti mengangkat sebuah tema “Planning Karierku” dimana siswa dibagi menjadi kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Kelompok pemeran bertugas memerankan peran sesuai dengan skenario yang telah disusun dan kelompok pengamat bertugas mengamati pemeranan yang diperankan dalam *role playing*. Sebelum memerankan siswa diberikan waktu untuk mempelajari skenario, setelah siap barulah kelompok pemeran memerankan perannya masing-masing. Setelah pemeranan selesai semua anggota terlibat aktif

dalam diskusi dan mengevaluasi *role playing* yang dilakukan dan anggota kelompok diharapkan berbagi pengalaman satu sama lain (refleksi).

Tahap pengakhiran/ terminasi yang meliputi kegiatan siswa dapat menyimpulkan materi yang diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan tema “Planning Karierku”, penutupan kegiatan dengan merencanakan pertemuan berikutnya dan berdo’a.

2) Pertemuan Kedua: Bertema “Petualanganku dalam Karier Sekolah”

Tahap awal yang terdiri dari pernyataan tujuan, pembentukan kelompok, dan konsolidasi. Kegiatan pada tahap awal ini meliputi mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai, pembentukan kelompok dengan saling memperkenalkan diri, penjelasan tentang bimbingan kelompok teknik *role playing* termasuk langkah-langkah dalam *role playing* dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Tahap peralihan (transisi) pada tahap ini suasana kelompok mulai terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh yang bertujuan untuk mencairkan suasana antar anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya, menanyakan kepada para anggota tentang kesiapan menjalani kegiatan pada tahap berikutnya, membahas suasana yang terjadi, meningkatkan kemampuan keikutsertaan para anggota.

Tahap Inti/ kerja pada tahap ini hubungan antar anggota kelompok harus tumbuh dengan baik. Peneliti mengangkat sebuah tema “Petualangan Karierku” dimana siswa dibagi menjadi kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Kelompok pemeran bertugas memerankan peran sesuai dengan skenario yang telah disusun dan kelompok pengamat bertugas mengamati pemeranan yang diperankan dalam *role playing*. Sebelum memerankan siswa diberikan waktu untuk mempelajari skenario, setelah siap barulah kelompok pemeran memerankan perannya masing-masing. Setelah pemeranan selesai semua anggota terlibat aktif dalam diskusi dan mengevaluasi *role playing* yang dilakukan dan anggota kelompok diharapkan berbagi pengalaman satu sama lain (refleksi).

Tahap pengakhiran/terminasi yang meliputi kegiatan siswa dapat menyimpulkan materi yang diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan tema “Petualanganku dalam Karier Sekolah”, penutupan kegiatan dengan merencanakan pertemuan berikutnya dan berdo’a.

3) Pertemuan Ketiga: Bertema “ Pengetahuan Membuat Keputusan Karier”

Tahap awal yang terdiri dari pernyataan tujuan, pembentukan kelompok, dan konsolidasi. Kegiatan pada tahap awal ini meliputi mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai, pembentukan kelompok dengan saling memperkenalkan diri, penjelasan tentang bimbingan kelompok teknik *role playing* termasuk langkah-langkah dalam *role playing* dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Tahap peralihan (transisi) pada tahap ini suasana kelompok mulai terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh yang bertujuan untuk mencairkan suasana antar anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya, menanyakan kepada para anggota tentang kesiapan menjalani kegiatan pada tahap berikutnya, membahas suasana yang terjadi, meningkatkan kemampuan keikutsertaan para anggota.

Tahap Inti/kerja pada tahap ini hubungan antar anggota kelompok harus tumbuh dengan baik. Peneliti mengangkat sebuah tema “Pengetahuan Membuat Keputusan Karierku” dimana siswa dibagi menjadi kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Kelompok pemeran bertugas memerankan peran sesuai dengan skenario yang telah disusun dan kelompok pengamat bertugas mengamati pemeranan yang diperankan dalam *role playing*. Sebelum memerankan siswa diberikan waktu untuk mempelajari skenario, setelah siap barulah kelompok pemeran memerankan perannya masing-masing. Setelah pemeranan selesai semua anggota terlibat aktif dalam diskusi dan mengevaluasi *role playing* yang dilakukan dan anggota kelompok diharapkan berbagi pengalaman satu sama lain (refleksi).

Tahap pengakhiran/terminasi yang meliputi kegiatan siswa dapat menyimpulkan materi yang diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan tema “Pengetahuan Membuat Keputusan Pilihan Sekolah

Lanjutan Tingkat Atas”, penutupan kegiatan dengan menyampaikan rencana pertemuan berikutnya dan berdo’a.

4) Pertemuan keempat: Bertema “Peta Karierku”

Tahap awal yang terdiri dari pernyataan tujuan, pembentukan kelompok, dan konsolidasi. Kegiatan pada tahap awal ini meliputi mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai, pembentukan kelompok dengan saling memperkenalkan diri, penjelasan tentang bimbingan kelompok teknik *role playing* termasuk langkah-langkah dalam *role playing* dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Tahap peralihan (transisi) pada tahap ini suasana kelompok mulai terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh yang bertujuan untuk mencairkan suasana antar anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya, menawarkan atau mengamati kepada para anggota tentang kesiapan menjalani kegiatan pada tahap berikutnya, membahas suasana yang terjadi, meningkatkan kemampuan keikutsertaan para anggota.

Tahap Inti/ kerja pada tahap ini hubungan antar anggota kelompok harus tumbuh dengan baik. Peneliti mengangkat sebuah tema “Peta Karierku” dimana siswa dibagi menjadi kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Kelompok pemeran bertugas memerankan peran sesuai dengan skenario yang telah disusun dan kelompok pengamat bertugas mengamati pemeranan yang diperankan dalam *role playing*. Sebelum memerankan siswa diberikan waktu untuk mempelajari skenario, setelah siap barulah kelompok pemeran memerankan perannya masing-masing. Setelah pemeranan selesai semua anggota terlibat aktif dalam diskusi dan mengevaluasi *role playing* yang dilakukan dan anggota kelompok diharapkan berbagi pengalaman satu sama lain (refleksi).

Tahap pengakhiran/terminasi yang meliputi kegiatan siswa dapat menyimpulkan materi yang diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan tema “Peta Karierku”, penutupan kegiatan dengan menyampaikan rencana pertemuan berikutnya dan berdo’a.

4. *Post-test*

Kegiatan *post-test* dilakukan dengan menyebar angket kembali kepada siswa kelas IX I kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menguji apakah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik dibandingkan layanan bimbingan kelompok teknik ceramah dalam meningkatkan kematangan karier siswa.

4. Asumsi Intervensi

Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan karier didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

- 1) Siswa yang dituju adalah siswa kelas IX, difokuskan pada upaya penyadaran siswa untuk merencanakan setelah lulus SMP, antusias membicarakan sekolah lanjutan tingkat atas dengan orang dewasa agar tidak menambah kebingungan, mampu mengatur waktu luang, mau menggali potensi diri dan sekolah lanjutan tingkat atas yang sesuai dengan potensinya, mengetahui usaha membuat keputusan karier, dan mampu memanfaatkan informasi yang diperoleh , sehingga diharapkan siswa dapat membuat keputusan sekolah lanjutan tingkat atas yang realistis.
- 2) Pada umumnya siswa kelas IX secara sosial berada pada zona konformitas yang tinggi artinya teman sebaya sangat mempengaruhi apa yang menjadi keputusannya termasuk dalam keputusan sekolah lanjutan tingkat atas. Selain teman sebaya pengaruh orang tua juga masih berperan penting, sehingga melakukan intervensi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diprediksi tepat.
- 3) Kematangan karier untuk siswa kelas IX dapat membantu mencapai tugas perkembangan kariernya dengan optimal dan menjadi jembatan untuk mencapai tugas perkembangan karier berikutnya.
- 4) Kematangan karier akan lebih efektif jika dilakukan melalui bimbingan kelompok karena bimbingan kelompok menawarkan beberapa keuntungan, salah satunya adalah dengan adanya suasana kelompok dapat memungkinkan setiap anggotanya untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap, atau keterampilan.

5) Pemilihan teknik *role playing* dalam intervensi ini menawarkan beberapa keuntungan yaitu siswa dapat mengeksplorasi diri dari berbagai sisi, membantu dalam penentuan pilihan peserta didik, mewujudkan keyakinan atau perasaan, siswa memperoleh penguatan dari pemeranan dan diskusi kelompok, berlatih dan bereksperimen dengan perilaku baru, siswa dilatih untuk kreatif dan mau mengembangkan dirinya.

5. Sasaran Intervensi

Sasaran dalam layanan intervensi bimbingan kelompok teknik *role playing* ini adalah siswa kelas IX I SMPN 3 Baleendah. Layanan intervensi untuk meningkatkan kematangan karier melalui bimbingan kelompok teknik *role playing* ditujukan pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah siswa kelas IX I yang memiliki tingkat kematangan karier terendah dikelasnya dan kelompok kontrol adalah siswa kelas IX I yang memiliki tingkat kematangan karier sedang dikelasnya. Untuk kelompok kontrol diberikan layanan bimbingan kelompok teknik ceramah.

6. Sesi Intervensi

Sesi intervensi diperlukan untuk menjamin program bimbingan konseling khususnya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat dilakukan enam kali pertemuan dan setiap pertemuan atau sesi berdurasi 120 menit.

Tabel 3.5

Sesi Intervensi Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role playing*

Sesi	Aspek intervensi	Jenis Intervensi	Waktu Pelaksanaan	Pendukung Teknis
1		<i>Pre-test</i>	Minggu ke-1	Angket kematangan karier
2	Perencanaan karier	“Planning Karierku”	Minggu ke-2	Skenario, kostum, dan alat tulis

3	Eksplorasi karier	“Petualanganku dalam Karier Sekolah”	Minggu ke-3	Skenario, kostum, dan alat tulis
4	Pengetahuan Membuat Keputusan Karier	“Pengetahuan Membuat Keputusan Karierku”	Minggu ke-4	Skenario, kostum, dan alat tulis
5	Realisme Keputusan Karier	“Peta Karierku”	Minggu ke-5	Skenario, kostum, dan alat tulis
6		<i>Post-test</i>	Minggu ke-6	Angket Kematangan Karier

7. Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan layanan intervensi ditentukan dengan cara mengevaluasi penilaian proses dan penilaian hasil. Dalam penelitian ini evaluasi proses dilakukan secara langsung kepada peserta didik setiap setelah selesai melaksanakan kegiatan layanan intervensi dengan mengisi jurnal harian. Adapun evaluasi hasil dilakukan untuk mengetahui tingkat kematangan karier peserta didik setelah melaksanakan seluruh sesi bimbingan kelompok teknik *role playing*, evaluasi hasil dilakukan dengan menyebarkan angket kematangan karier (*post-test*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

8. Prosedur Penelitian

8.1 Tahap Awal

a. Kajian Literatur

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian secara konseptual tentang kematangan karier dan bimbingan kelompok teknik *role playing* serta analisis penelitian terdahulu.

b. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kematangan karier peserta didik. Instrumen disusun berdasarkan teori kematangan

karier yang diungkapkan oleh Donald E. Super. Setelah tersusun instrumen maka diuji kelayakan, keterbacaan, validitas, dan reliabilitasnya.

c. Penyusunan Rancangan Intervensi

Berdasarkan kajian teoritik, hasil-hasil penelitian terdahulu, hasil studi pendahuluan, analisis kondisi lapangan, kemudian disusun program bimbingan dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan karier.

d. Uji coba Pelaksanaan Rancangan Intervensi

Uji coba dilakukan agar rancangan intervensi yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen telah melalui tahap uji coba terlebih dahulu. Tahap uji coba ini dilakukan kepada peserta didik kelas IX A SMP Negeri 3 Baleendah, yang diamati oleh Guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 3 Baleendah yaitu Ingrid Nanisrinuria, S.Pd dan rekan peneliti yang merupakan mahasiswa Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi Bandung yaitu Sari Dharsany, S.T.

8.2 Tahap Pelaksanaan

a. Tes Awal (*Pre-test*)

Tes awal dilakukan untuk mengetahui tingkat kematangan karier siswa kelas IX I SMPN 3 Baleendah. Berdasarkan hasil *pre-test* maka dapat ditentukan kelompok yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrolnya.

b. Pelaksanaan Intervensi

Pada tahap ini intervensi diberikan kepada kelompok eksperimen yang diperoleh dari hasil *pre-test* saja. Sementara untuk kelompok kontrol diberikan layanan sesuai program BK sekolah yaitu bimbingan kelompok teknik ceramah. Intervensi ini dilakukan sebanyak empat kali sesi sesuai dengan program yang telah dibuat oleh peneliti.

c. Tes Akhir (*Post-test*)

Tahap ini dilakukan setelah proses intervensi selesai. *Post-test* dilakukan untuk melihat perubahan tingkat kematangan karier peserta didik. *Post-test* diberikan kepada peserta didik baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

8.3 Tahap Akhir

a. Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus perhitungan statistik deskriptif.

b. Menyusun Laporan Hasil Penelitian

Data yang telah diolah dan dianalisis kemudian disusun sebagai laporan hasil penelitian. Penyusunan laporan hasil penelitian disesuaikan dengan kaidah-kaidah penulisan karya ilmiah IKIP Siliwangi Bandung.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji normalitas distribusi data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan *Shapiro Wilk*. Tes *Shapiro Wilk* adalah suatu tes yang bertujuan untuk membuktikan data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak normal yang jumlah sampelnya kurang dari lima puluh responden. Pengujian *Shapiro Wilk* ini dilakukan dengan menggunakan *software IBM SPSS statistic 25*. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data berdistribusi tidak normal

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*, dengan dasar pengambilan keputusan:

Jika probabilitas $\sigma \leq \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika probabilitas $\sigma \geq \alpha 0,05$ maka H_0 diterima

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variansi kematangan karier siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama atau berbeda. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Kematangan karier siswa homogen

H_1 : Kematangan Karier siswa tidak homogen

Pengujian uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *one-way ANNOVA*, dengan dasar pengambilan keputusan:

Jika probabilitas $\sigma \leq \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika probabilitas $\sigma \geq \alpha 0,05$ maka H_0 diterima

3. Uji T Test

Penelitian ini menggunakan analisis data berupa *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu “Apakah bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik dalam meningkatkan kematangan karier siswa kelas IX I dibandingkan dengan bimbingan kelompok teknik ceramah. Kriteria keberhasilan penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kematangan karier ditandai dengan meningkatnya skor kematangan karier siswa kelas eksperimen dan dibandingkan dengan perubahan skor kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skor mean sebagai acuan.

Selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan statistik non-parametrik karena jenis data yang digunakan adalah data ordinal. Pengujian hipotesis dilakukan melalui *paired samples test* yang pertama dilakukan adalah membandingkan skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok eksperimen kemudian dilanjutkan dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok eksperimen

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok eksperimen.

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika probabilitas sig. $\leq \alpha 0,05$ maka H_1 diterima

Jika probabilitas sig. $\geq \alpha 0,05$ maka H_1 ditolak

Selanjutnya adalah pengujian hipotesis yang dilakukan untuk membandingkan skor *pre-test* dan skor *post-test* pada kelompok kontrol melalui uji *paired samples t test*. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok kontrol

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dengan skor *post-test* pada kelompok kontrol

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika probabilitas $\text{sig.} \leq \alpha 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probabilitas $\text{sig.} \geq \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak

Setelah itu adalah pengujian hipotesis yang dilakukan untuk membandingkan skor *pre-test* dan skor *post-test* pada kelompok kontrol melalui uji *paired samples t test*. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

H_0 : Kematangan karier siswa SMP yang menerapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* tidak lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan bimbingan kelompok teknik ceramah.

H_1 : Kematangan karier siswa SMP yang menerapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan bimbingan kelompok teknik ceramah.

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika probabilitas $\sigma \geq \alpha 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probabilitas $\sigma \leq \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak