

p-ISSN : 2720-9334
J.INVESTIGASI, Vol. 3, No. 2, September 2022 (240 -249)
@SMP Negeri 17 Kota Tangerang Selatan

JURNAL
INVESTIGASI
PENELITIAN & PENGEMBANGAN PENDIDIKAN

Upaya Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Informasi Bidang Bimbingan Karir dengan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IX.3 SMPN 9 Kota Tangerang Selatan

Watiah

SMPN 9 Kota Tangerang Selatan
Email: watiahselan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat siswa dalam layanan informasi bidang bimbingan karir dengan menggunakan metode Role Playing Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dengan 2 siklus. Pengumpulan data berupa pengamatan (observasi) dengan mengisi lembar observasi minat siswa. Dengan sampel berjumlah 38 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa minat siswa sebelum siklus memiliki rata-rata minat siswa sebesar 60,44 % kategori sedang. rata-rata minat siswa pada siklus I rata-rata tingkat minat siswa menjadi 70,85 % pada kategori tinggi, siklus II 74,47 % dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil pelaksanaan metode role playing pada siklus 1 dan siklus 2, minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir menjadi meningkat. Dengan demikian dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran dengan metode Role Playing siklus I dan siklus II, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat siswa mengikuti layanan informasi bimbingan karir di SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Minat; Layanan Bimbingan Karir; Metode Role palying.

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat siswa dalam layanan informasi bidang bimbingan karir dengan menggunakan metode Role Playing Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dengan 2 siklus. Pengumpulan data berupa pengamatan (observasi) dengan mengisi lembar observasi minat siswa. Dengan sampel berjumlah 38 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa minat siswa sebelum siklus memiliki rata-rata minat siswa sebesar 60,44 % kategori sedang. rata-rata minat siswa pada siklus I rata-rata tingkat minat siswa menjadi 70,85 % pada kategori tinggi, siklus II 74,47 % dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil pelaksanaan metode role playing pada siklus 1 dan siklus 2, minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir menjadi meningkat. Dengan demikian dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran dengan metode Role Playing siklus I dan siklus II, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat siswa mengikuti layanan informasi bimbingan karir di SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan dalam kegiatan pembelajaran.

Keywords: Interests; Career Guidance Services; Role palying method.

PENDAHULUAN

Minat adalah suatu perasaan senang, perhatian dalam belajar dan adanya ketertarikan siswa kepada pelajaran. Jika siswa memiliki minat yang kuat untuk mempelajari sesuatu, maka ia akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh dan tekun. Menurut Safari dalam S Wati (2013) diketahui indikator adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain indikator minat belajar yaitu sebagai berikut (1) Perasaan senang, (2) Ketertarikan siswa, (3) Perhatian dan (4) Keterlibatan siswa.

Minat belajar adalah rasa tertarik atau kecenderungan melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, apabila seorang guru ingin berhasil dalam melakukan kegiatan pembelajaran harus dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar berminat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran tersebut. Salah satu bidang pengembangan dalam bimbingan konseling adalah bidang pelayanan yang membantu siswa dalam memahami minat dan menilai informasi serta memilih dan mengambil keputusan. Dengan kegiatan pemberian layanan informasi tentang diharapkan dapat membantu siswa untuk menerima dan memahami berbagai informasi tentang karier/jabatan yang dapat dipilihnya sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya.

Layanan Bimbingan dan Konseling dalam hal pengembangan kemandirian, pemahaman dan penguasaan peserta terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan ia mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif dan dinamis; mengambil keputusan; mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil; dan akhirnya mengaktualisasikan diri secara terintegrasi. Dengan demikian, meskipun tujuan layanan informasi tampak sederhana dan tunggal, apabila penguasaan itu benar-benar berkualitas tinggi, tidak mustahil ia dapat digunakan untuk keperluan yang lebih luas menurut Prayitno dalam Rani Mega Putri

2018).

Menurut Aip Badrujaman dalam Supriadi (2021) Bimbingan dan konseling adalah seperangkat program pelayanan bantuan yang dilakukan melalui kegiatan perorangan dan kelompok untuk membantu peserta didik melaksanakan kehidupan sehari-hari secara mandiri dan berkembang secara optimal, serta membantu peserta didik mengatasi masalah yang dialaminya. Guru BK diharapkan dalam membimbing peserta didik, perlu untuk mengetahui permasalahan-permasalahan peserta didik secara pribadi, sosial, belajar, dan karir agar peserta didik bisa dibantu dan bisa menyelesaikan permasalahan dengan sendirinya.

Kondisi demikian juga dialami di SMPN 9 Kota Tangerang Selatan saat ini. Layanan informasi tentang karier belum menampakkan hasil yang maksimal. Banyak siswa yang kurang memahami berbagai jenis karier yang berkembang di masyarakat, banyak siswa yang masih bingung menentukan studi lanjut yang sesuai dengan rencana karirnya. Siswa kurang minat mengikuti kegiatan layanan informasi dimungkinkan karena merasa masih lama untuk memilih karier, atau kurang menangkap apa yang disampaikan guru pembimbing. Di kelas IX.3 khususnya tampak siswa kurang semangat dalam mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir.

Menurut Hamdani dalam Al-fattah (2021) pembelajaran role playing yakni suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Konseling kelompok dengan menggunakan teknik role playing merupakan suatu bantuan kepada individu melalui suasana kelompok dengan menggunakan teknik permainan peran yang memungkinkan remaja untuk belajar bereksplorasi dan berperan aktif yang diikuti dengan diskusi terbimbing yang diharapkan dapat memecahkan masalah dan mengungkapkan solusi alternatif beserta konsekuensinya.

Pemberian layanan informasi bidang bimbingan karir melalui metode Role Playing memberikan kreatifitas guru bimbingan dan

konseling dalam mengembangkan layanan yang diberikan kepada peserta didik dan dalam membantu peserta didik mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Melihat fenomena diatas maka penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan memilih metode Role Playing dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir pada siswa kelas IX.3 SMP Negeri 9 Kota Tangerang selatan.

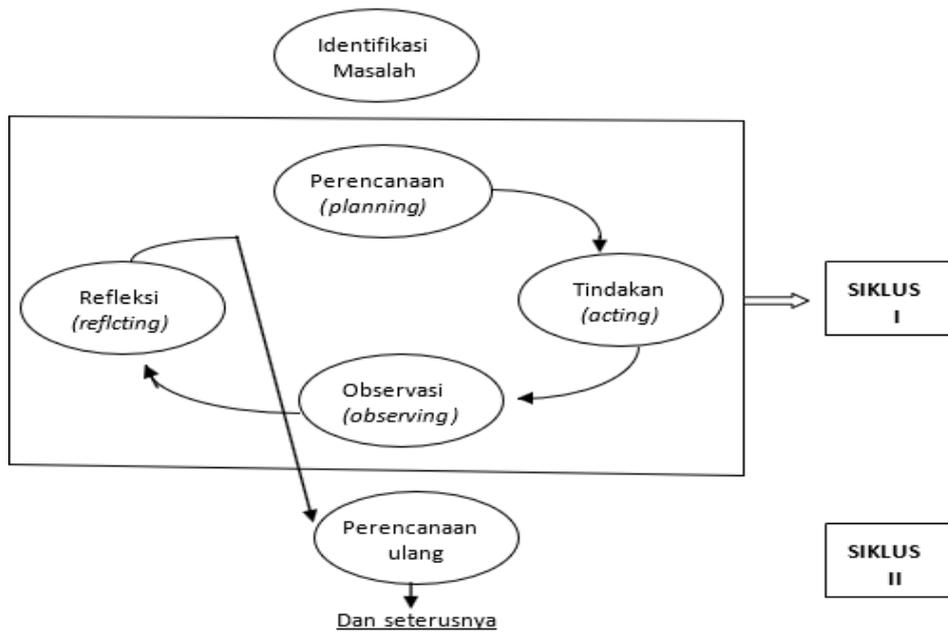
METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah melalui Metode Role Playing dapat meningkatkan minat siswa mengikuti layanan Informasi Bidang Bimbingan Karir.

Pelaksanaan Pembelajaran Metode Role Playing Menurut Wahab (2007:114) menyatakan bahwa dalam bermain peran, ada tiga tahap yang harus dilaksanakan guru, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Ketiga tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: a) Tahap persiapan 1) Persiapan untuk bermain peran: - Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya. - Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi. 2) Memilih pemain - Pilih secara sukarela, jangan dipaksa. - Sebisanya mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya. - Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa. - Beberapa siswa akan memerankan sebagai penjual dan pembeli. - Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus. 3) Mempersiapkan penonton - Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dari tujuan bermain peran. - Arahkan mereka

bagaimana seharusnya berperilaku. 4) Persiapan para pemain - Biarkan siswa agar mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru. - Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya. - Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain. Siapkan tempat dengan baik. b) Pelaksanaan 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi. 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci utamanya. 3) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain. 4) Biarkan siswa bermain bebas dari tingkatan. 5) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: 6) Jika pemain tersesat lakukan: - Rumuskan kembali keadaan dan masalah. - Simpulkan apa yang sudah dilakukan. - Hentikan dan arahkan kembali. - Mulai kembali dengan penjelasan singkat. c) Penutup Metode pembelajaran role playing ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.

Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan ini menggunakan model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin menjadi acuan atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* atau penelitian tindakan. Model Kurt Lewin menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu perencanaan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Observasi (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Berikut ini akan tergambar dalam bagan Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin dalam Subhan (2013) .



Gambar 1. Prosedur PTK Model Kurt Lewin

Teknik pelaksanaan metode role playing terdiri dari perencanaan (Planning), tindakan (Action), pengamatan (Observation), refleksi (Reflection). Untuk mengetahui pelaksanaan metode role playing dan hasil dari minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir digunakan alat bantu berupa instrument skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir dan observasi.

Adapun penerapan model dalam penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus. Siklus I dilaksanakan dengan satu kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan dengan satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: 1. Perencanaan (*planning*), 2. Pelaksanaan (*acting*), 3. Tahap observasi (*observing*), 4. Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan hasil diagnosis kondisi awal yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang rendah maka peneliti bersama kolaborator memberikan tindakan kepada siswa yang tergolong minatnya rendah dan beberapa siswa yang memiliki minat siswa sangat tinggi berupa metode role playing. Pemberian metode role playing menggunakan media sosiodrama sebagai alat bantu. Pemberian tindakan diberikan sebanyak dua siklus terhadap partisipan yang berjumlah 38 siswa. Teknik

pelaksanaan metode role playing pada siklus 1 terdiri dari perencanaan (Planning), tindakan (Action), pengamatan (Observation), refleksi (Reflection). Untuk mengetahui pelaksanaan metode role playing dan hasil dari minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir digunakan alat bantu berupa instrument skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir dan observasi.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode skala psikologis dengan alat pengumpulan datanya menggunakan skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir. Hal ini dipilih karena yang akan diukur dalam penelitian ini adalah minat siswa yang sifatnya abstrak atau tidak dapat diamati langsung maka skala psikologislah yang dirasa peneliti metode paling tepat untuk mengukur minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir. Menurut Syaifudin (2013) yang mengungkapkan bahwa, skala psikologis sebagai alat ukur yang memiliki karakteristik khusus, 1. Cenderung digunakan untuk mengukur aspek afektif-bukan kognitif. 2. Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap

indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.3.Jawabannya lebih bersifat proyektif.4.Selalu berisi banyak item berkenaan dengan atribut yang diukur.5.Respon subyek tidak diklasifikasikan sebagai jawaban “benar” atau “salah”, semua jawaban dianggap benar sepanjang sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban yang berbeda diinterpretasikan berbeda pula

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam PTK dapat dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses metode role playing khususnya berbagai tindakan yang dilakukan peneliti sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk peningkatan minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan peneliti. Analisis data dapat dilakukan dalam tiga tahap :1). Reduksi Data yaitu kegiatan menyeleksi data disesuaikan dengan fokus masalah.2). Mendeskripsikan data sehingga data yang telah diorganisir menjadi bermakna.3). Membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data. Menurut Prof. DR. H. Wina Sanjaya (2013). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deksriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus prosentase yaitu dengan cara skor yang diperoleh dibagi dengan skor total dikalikan 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum menggunakan metode role playing minat siswa kelas IX.3 SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan dalam mengikuti layanan bidang bimbingan karir, minatnya untuk mengikuti layanan informasi ada yang tergolong rendah, sedang tinggi dan sangat tinggi berdasarkan analisis skala minat siswa yang dilakukan peneliti. Hal ini dilakukan agar subjek penelitian homogen dan juga heterogen. Homogen karena subjek penelitian berada dalam satu tingkat pendidikan yang sama, dan

heterogen karena minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir subjek penelitian yang beragam. Setelah ditentukan kriteria subjek penelitian, peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir kelas IX.3. Berdasarkan hasil analisis dari skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir tersebut, diketahui bahwa memang benar ada siswa memiliki minat mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir yang rendah.

Berikut adalah hasil pre-test secara keseluruhan siswa kelas IX.3 SMPN 9 Kota Tangerang Selatan dari skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir.

Tabel 5 Hasil Pre-test secara Keseluruhan Siswa kelas IX.3 SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan dari Skala Minat Siswa Mengikuti Layanan Informasi Bidang Bimbingan karir.

No	Interval presentase	Frekuensi	%	Kriteria
1	85 % - 100	2	5	Sangat
2	%	10/6	26	Tinggi
3	70 % - 85 %	20/10	53	Tinggi
4	55 % - 70 %	6/20	16	Sedang
5	40 % - 55 %			Rendah
	25 % - 40 %			Sangat Rendah

Berdasarkan tabel persentase hasil perhitungan skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir di atas, dapat diketahui bahwa minat siswa kelas IX.3 SMPN 9 Kota Tangerang Selatan masih ada beberapa anak yang memiliki minat rendah. Dari analisis persentase kondisi awal tersebut diperoleh secara keseluruhan kelas IX.3 memiliki rata-rata minat siswa sebesar 53 % dengan kriteria rendah. Adapun rincian jumlah siswa dalam kriteria yaitu 2 siswa yang mendapatkan kategori sangat tinggi dengan persentase 5 %, sedang 10 orang siswa yang mendapatkan kategori sedang dengan persentase 26 %, dan 20 orang siswa yang mendapatkan kategori rendah dengan persentase 53 %, serta 6 orang siswa mendapatkan kategori tinggi dengan

persentase 16 %,

Adapun perbedaan tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir sebelum dan sesudah diberikan metode role playing pada sebagian siswa kelas IX.3 SMP

Negeri 9 Kota Tangerang selatan berdasarkan hasil skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir, lebih jelas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Perbedaan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bidang Bimbingan Karir dengan Metode Role Playing Sebelum dan Sesudah Pada Siklus 1

No.	Nama	Sebelum Siklus 1			Setelah Sijklus 1		
		Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria
1	Agustina Setiyawati	49	76,6	Tinggi	52	81,3	Tinggi
2	Alfy Pratama Putra	57	89,1	Sangat Tinggi	57	89,1	Sangat Tinggi
3	Ananda Ivana Theo	35	54,7	Rendah	47	73,4	Tinggi
4	Anindito Ananda	35	54,7	Rendah	53	82,8	Tinggi
5	Bella Ayunda Triyana	44	68,8	Sedang	47	73,4	Sedang
6	Chairunisa Saraswati	44	68,8	Sedang	48	75,0	Sedang
7	Dedi Saputra	57	89,1	Sangat Tinggi	57	89,1	Sangat Tinggi
8	Dimas Afrizal Baihaqi	41	64,1	Sedang	46	71,9	Tinggi
9	Felly Erlianto	42	65,6	Sedang	42	65,6	Sedang
	Gerard Junius						
10	Tambunan	23	35,9	Sangat Rendah	44	68,8	Sedang
11	Ghina Fajriati Fakhari	26	40,6	Rendah	43	67,2	Sedang
12	Herlina	30	46,9	Rendah	35	54,7	Sedang
	I Nyoman Mahardika						
13	Bramasta Pamungkas	39	60,9	Sedang	39	60,9	Sedang
14	Ivana Nilam Sekarini	47	73,4	Tinggi	47	73,4	Tinggi
15	Kholidah Nur Saidah	45	70,3	Tinggi	45	70,3	Tinggi
16	Mamisya Yunia Sari	41	64,1	Sedang	43	67,2	Sedang
17	Maulana Saputra	40	62,5	Sedang	49	76,6	Tinggi
18	Mitha Davianti	47	73,4	Tinggi	47	73,4	Tinggi
19	Muhamad Rijal Mu'arif	25	39,1	Sangat Rendah	35	54,7	Sedang
	Muhammad Reza						
20	Suprayoga	20	31,3	Sangat Rendah	41	64,1	Sedang
21	Mutiara Nurul Hanida	20	31,3	Sangat Rendah	40	62,5	Sedang
22	Nur Putri Husnina	46	71,9	Tinggi	46	71,9	Tinggi
23	Nurul P Y Ananda	45	70,3	Tinggi	45	70,3	Tinggi
24	Panca Aditya Nugroho	38	59,4	Sedang	38	59,4	Sedang
25	Rhaditya Pangestu	21	32,8	Sangat Rendah	41	64,1	Sedang
26	Renaldy Fachry	19	29,7	Sangat Rendah	42	65,6	Sedang
27	Rezza Saputra	39	60,9	Sedang	47	73,4	Tinggi
	Rina Misdha						
28	Arrochmah	36	56,3	Sedang	40	62,5	Sedang
29	Roshita	38	59,4	Sedang	38	59,4	Sedang
30	Sambudi Arkan	38	59,4	Sedang	47	73,4	Tinggi
31	Santika Indriyani	45	70,3	Tinggi	47	73,4	Tinggi
32	Siti Fatika Rahma	38	59,4	Sedang	46	71,9	Tinggi
33	Siti Nuraysha	41	64,1	Sedang	50	78,1	Tinggi
34	Taufiq Fajar Pratama	45	70,3	Tinggi	48	75,0	Tinggi
35	Tri Utami	42	65,6	Sedang	48	75,0	Tinggi
36	Wahdan Fahmi Al Huda	45	70,3	Tinggi	45	70,3	Tinggi
	Yaasiinta Firdaus						
37	Tamrin	42	65,6	Sedang	47	73,4	Tinggi
38	Yuan Dwi Karina	45	70,3	Tinggi	45	70,3	Tinggi
		Rata-rata	60,4	Sedang	Rata-rata	70,6	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, hasil pemberian skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir setelah siklus 1, maka dapat dilihat adanya peningkatan minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir. Dari 38 responden, 2 responden masuk kategori sangat tinggi, 22 responden masuk kategori tinggi, dan 14 responden masuk sedang.

Adapun perbedaan tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir pada siklus 1 dan siklus 2 kelas IX.3 SMP Negeri 9 Kota Tangerang selatan berdasarkan hasil skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir, lebih jelas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Perbedaan Minat Siswa Mengikuti Layanan Informasi Bidang Bimbingan Karir dengan Metode Role Playing Pada Siklus I dan Siklus 2

No.	Nama	Setelah Siklus 1			Setelah Siklus 2		
		Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria
1	Agustina Setiyawati	52	81,3	Tinggi	53	81,5	Sangat Tinggi
2	Alfy Pratama Putra	57	89,1	Sangat Tinggi	57	89,1	Sangat Tinggi
3	Ananda Ivana Theo	47	73,4	Tinggi	47	73,4	Tinggi
4	Anindito Ananda	53	82,8	Tinggi	46	71,9	Tinggi
5	Bella Ayunda Triyana	47	73,4	Sedang	47	73,4	Tinggi
6	Chairunisa Saraswati	48	75,0	Sedang	48	75,0	Tinggi
7	Dedi Saputra	57	89,1	Sangat tinggi	57	89,1	Sangat Tinggi
8	Dimas Afrizal Baihaqi	46	71,9	Tinggi	46	71,9	Tinggi
9	Felly Erlianto	42	65,6	Sedang	46	71,9	Tinggi
10	Gerard Junius Tambunan	44	68,8	Sedang	44	68,8	Sedang
11	Ghina Fajriati Fakhar	43	67,2	Sedang	44	68,8	Sedang
12	Herlina	35	54,7	Sedang	45	70,3	Tinggi
	I Nyoman Mahardika						
13	Bramasta Pamungkas	39	60,9	Sedang	46	71,9	Tinggi
14	Ivana Nilam Sekarini	47	73,4	Tinggi	47	73,4	Tinggi
15	Kholidah Nur Saidah	45	70,3	Tinggi	47	73,4	Tinggi
16	Mamisya Yunia Sari	43	67,2	Sedang	47	73,4	Tinggi
17	Maulana Saputra	49	76,6	Tinggi	50	78,1	Tinggi
18	Mitha Davianti	47	73,4	Tinggi	52	81,3	Sangat Tinggi
19	Muhamad Rijal Mu'arif	35	54,7	Sedang	44	68,8	Sedang
20	Muhammad Reza Suprayoga	41	64,1	Sedang	45	70,3	Tinggi
21	Mutiara Nurul Hanida	40	62,5	Sedang	45	70,3	Tinggi
22	Nur Putri Husnina	46	71,9	Tinggi	48	75,0	Tinggi
23	Nurul P Y Ananda	45	70,3	Tinggi	46	71,9	Tinggi
24	Panca Aditya Nugroho	38	59,4	Sedang	46	71,9	Tinggi
25	Rhaditya Pangestu	41	64,1	Sedang	45	70,3	Tinggi
26	Renaldy Fachry	42	65,6	Sedang	45	70,3	Tinggi
27	Rezza Saputra	47	73,4	Tinggi	47	73,4	Tinggi
28	Rina Misdha Arrochmah	40	62,5	Sedang	46	71,9	Tinggi
29	Roshita	38	59,4	Sedang	46	71,9	Tinggi
30	Sambudi Arkan	47	73,4	Tinggi	50	78,1	Tinggi
31	Santika Indriyani	47	73,4	Tinggi	47	73,4	Tinggi
32	Siti Fatika Rahma	46	71,9	Tinggi	48	75,0	Tinggi
33	Siti Nuraysha	50	78,1	Tinggi	50	78,1	Tinggi
34	Taufiq Fajar Pratama	48	75,0	Tinggi	52	81,3	Sangat Tinggi
35	Tri Utami	48	75,0	Tinggi	48	75,0	Tinggi
36	Wahdan Fahmi Al Huda	45	70,3	Tinggi	53	82,8	Sangat Tinggi
37	Yaasiinta Firdaus Tamrin	47	73,4	Tinggi	47	73,4	Tinggi
38	Yuan Dwi Karina	45	70,3	Tinggi	53	82,8	Sangat Tinggi
		Rata-rata	70,6	Tinggi	Rata-rata	74,8	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, hasil pemberian skala Minat Siswa Mengikuti Layanan Informasi Bidang Bimbingan Karir dengan Metode Role Playing Pada Siklus 2, maka dapat dilihat adanya peningkatan minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir. Dari 38 siswa sebagai responden, 3 responden masuk kategori sangat tinggi, 31 responden masuk kategori tinggi dan 4 responden masuk kategori sedang.

Setelah diberikan metode role playing, minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir meningkat. Tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir setelah siklus 2 sebesar 74,8 %. Terdapat perbedaan tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir sesudah siklus 1 dan siklus 2.

Peningkatan minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir terlihat dari perilaku siswa saat mendapatkan metode Role Playing dan kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Siswa menunjukkan perkembangan yang cukup baik, terlihat beberapa siswa antusias mengikuti kegiatan layanan informasi bidang bimbingan karir dengan metode role playing.

Pembahasan

Pembahasan Berdasarkan hasil penelitian meningkatkan minat siswa kelas IX.3 SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir didapat hasil bahwa minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode role playing dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus 2 digunakan sebagai penyempurna pada siklus 1. Pelaksanaan metode role playing diikuti oleh 38 siswa kelas IX.3 dan peneliti sebagai pemimpin kegiatan serta teman guru BK sebagai observer. Kondisi awal minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir sebelum dilakukan metode role playing memiliki rata-rata minat siswa sebesar 60,44 % kategori sedang. Setelah diberikan metode role playing pada siklus 1 sebanyak satu kali

pertemuan menumbuhkan minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir. Untuk mengetahui tingkat minat siswa saat itu, diketahui dari hasil analisis terjadi peningkatan minat siswa sebesar 1,41 %, rata-rata tingkat minat siswa menjadi 70,85 % pada kategori tinggi. Meskipun sudah ada peningkatan pada tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir setelah diberikan metode role playing pada siklus 1, masih ada 14 anggota yang masih dalam kategori sedang. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu dilakukan siklus 2. Dalam siklus 2 ini peneliti dengan dan observer menyepakati akan melakukan siklus 2 dengan satu kali pertemuan lagi. Refleksi dari siklus 1 digunakan sebagai acuan dalam merancang dan melaksanakan siklus 2. Pada siklus 2 peneliti menggunakan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir.

Berdasarkan hasil analisis skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir pada post-test2, rata-rata tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir meningkat menjadi 74,47 % dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil pelaksanaan metode role playing pada siklus 1 dan siklus 2, minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan hasil perhitungan deskripsif prosentase skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum diberikan tindakan menggunakan metode role playing rata-rata tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir dalam tingkat sedang, namun setelah diberikan metode role playing selama 2 kali pertemuan rata-rata tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir menjadi tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir pada kelas IX.3 SMP Negeri 9 Kota Tangerang selatan, meningkat setelah mendapatkan metode role playing. Dengan kata lain minat siswa mengikuti

layanan informasi bidang bimbingan karir dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode role playing.

SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Layanan informasi Bidang Bimbingan Karir ini sangat penting, mengingat bahwa siswa yang sering membutuhkan informasi tentang minat studi dan karir. Dengan layanan informasi bidang karir diharapkan dapat dihindari siswa salah memilih studi lanjutan dan kesulitan perencanaan karir masa depannya.
2. Hasil Kondisi awal minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir sebelum dilakukan metode role playing memiliki rata-rata minat siswa sebesar 60,44 % kategori sedang.
3. Setelah diberikan metode role playing pada siklus 1 sebanyak satu kali pertemuan menumbuhkan minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan kari. rata-rata tingkat minat siswa menjadi 70,85 % pada kategori tinggi.
4. Hasil Skala minat siswa mengikuti layanan informasi bidang bimbingan karir menggunakan metode role playing mulai terjadi peningkatan rasa pemahaman diri, pemahaman Studi dan Karir, merencanakan masa depan, pada siklus 1 meningkat menjadi 70,85 %, lalu meningkat lagi pada siklus 2 menjadi 74,47 %.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka dapat direkomendasikan beberapa saran:

1. Hendaknya pihak sekolah memiliki guru bimbingan dan konseling agar dapat membantu mengenai masalah perkembangan siswa. Diharapkan rasio guru BK dan jumlah siswa seimbang sehingga semua permasalahan siswa dapat teratasi dengan baik, karena guru mata pelajaran saja tidak cukup dan kurang berkompeten dalam

menangani permasalahan siswa.

2. Peneliti dalam memberikan layanan informasi karir hendaknya dapat memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik akan karirnya dan membantu pribadi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan gambaran diri serta peranan karir di masa depan. Pemilihan berbagai metode dan teknik layanan yang tepat agar dapat mencapai tujuan layanan yang diharapkan.
3. Guru BK sebagai konselor sekolah hendaknya lebih kreatif dalam memberikan layanan informasi karir. Layanan informasi karir yang diberikan gueu BK/konselor hendaknya tidak hanya sebatas pada karir dalam pemilihan studi lanjut tapi juga pengarahan karir untuk masa depan peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fattah, M. D. J. (2021). *Penggunaan Teknik Role Playing Dalam Konseling Keputusan Karier Siswa*. 2016, 90–96.
- Handayani, T. (2017). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Pada Mata Kuliah Msdm*. 3(1), 1–13.
- Oktavianto, T. (2013). *Upaya Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Konseling Individu Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Vii A Smp Negeri 4 Batang Tahun Pelajaran 2012/2013*.
- Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M. P. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Qithos Digital Press.
- Rani Mega Putri. (2018). Pengaruh Layanan Informasi Bidang Bimbingan Karir Dalam Perencanaan Karirsiswa Kelas Xii Ipa Di Sma Negeri 1 Indralaya Selatan. *Wahana Didaktika*, 16(1), 7–18.
- S, W. (2013). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di*

Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang, 26(4), 185–197.

Safitri, Y., Yusmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2017). Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas Xi. *Alibkin (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 5(4), 68–81.

[Http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/alib/article/view/14134](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/alib/article/view/14134)

Supriadi, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Form Selama Belajar Dari Rumah Dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal. *Efektivitas Penggunaan Google Form Selama Belajar Dari Rumah Dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal*, 1(3), 2013–2015.