



EXPERIENTIAL LEARNING BAGI SISWA SD UNTUK MEMAHAMI JENIS PROFESI DAN KELANJUTAN PENDIDIKAN: PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF DARI VIRGINIA CAREER VIEW

Yudi Setyaningsih¹⁾, F.X. Dono Sunardi²⁾

^{1,2)}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Ma Chung Malang
Email: ¹⁾ninoyudi2000@gmail.com, ²⁾dono.sunardi@machung.ac.id

Abstrak

Karir bagi siswa Sekolah Dasar (SD) bukanlah hal yang mudah untuk ditentukan dan menjadi pilihan yang sesuai dengan kemampuan karena banyak siswa yang tidak mengetahui bahwa karir adalah jalan hidup dalam usaha menggapai kehidupan yang baik di masa mendatang. Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai jalur-jalur karir dan tahapan pendidikan selanjutnya bagi para siswa SD yang berasal dari keluarga menengah ke bawah diperlukan suatu program yang nyata dan tersedia bagi mereka tanpa harus membayar. Informasi mengenai profesi beserta pengertiannya diperoleh dari game interaktif dari Virginia Career View dengan bimbingan dari Guru Bahasa Inggris karena Bahasa yang digunakan dalam game tersebut adalah Bahasa Inggris. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas 5 dan 6 SDN Karangbesuki 3 dan 4 Malang. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pemahaman akan jenis profesi dan pendidikan lanjut para siswa SD Karangbesuki 3 dan 4 yang tercermin dalam hasil angket, wawancara dan diskusi bersama setelah kegiatan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (78%) memahami jenis profesi dan kelanjutan pendidikan.

Kata kunci: jenis profesi, game interaktif, siswa SD

Abstract

Career for elementary school students is not an easy thing to determine and be an appropriate choice of skills because many students do not know that a career is a way of life in an effort to achieve a good life in the future. To obtain further information on career paths and subsequent educational stages for elementary school students coming from middle to lower family needs a real program available to them without having to pay. Information about the profession and its understanding is obtained from the interactive games of Virginia Career View (www.vacareerview.org) with the guidance of the English Teachers because the Language used in the game is English. The target of this activity is the students of grade 5 and 6 SDN Karangbesuki 3 and 4 Malang. The results obtained from this community service activity are the understanding of the types of professions and advanced education of elementary school students Karangbesuki 3 and 4 as reflected in the results of questionnaires, interviews and discussion together after the activities show that most students (78%) understand the type of profession and continuation education.

Keywords : profession tv, interactive game, elementary student

PENDAHULUAN

Salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia dewasa yang sehat, di

mana pun dan kapan pun mereka berada adalah pekerjaan (*occupation, vocation, career*). Orang akan merasa sangat susah dan



gelisah jika tidak memiliki pekerjaan yang jelas, apalagi kalau sampai menjadi pengangguran. Lagipula, banyak orang yang mengalami stres dan frustrasi dalam hidup ini karena masalah pekerjaan. Penelitian Levinson (dalam Isaacson dan Brown, 2000) menunjukkan bahwa komponen terpenting dari kehidupan manusia dewasa adalah: (1) keluarga, dan (2) pekerjaan. Dua komponen tersebut sangat menentukan kebahagiaan hidup manusia, sehingga tidak mengherankan jika masalah pekerjaan dan keluarga praktis menyita seluruh perhatian, energi, dan waktu orang dewasa.

Pekerjaan dan karir mempunyai arti yang berbeda. Kata pekerjaan (*work, job, employment*) menunjuk pada setiap kegiatan yang menghasilkan barang atau jasa (Isaacson dan Brown, 2000); sedangkan kata karir (*career*) menurut Winkel (1991) lebih menunjuk pada pekerjaan atau jabatan yang ditekuni dan diyakini sebagai panggilan hidup, yang meresapi seluruh alam pikiran dan perasaan seseorang, serta mewarnai seluruh gaya hidupnya. Maka dari itu pemilihan karir lebih memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang dari pada kalau sekedar mendapat pekerjaan yang sifatnya sementara waktu. Mengingat betapa

pentingnya masalah karir dalam kehidupan manusia, maka sejak dini anak perlu dipersiapkan dan dibantu untuk merencanakan hari depan yang lebih cerah, dengan cara memberikan pendidikan dan bimbingan karir yang berkelanjutan.

Tahap-tahap perkembangan karir menurut Ginzberg, Ginsburg, Axelrad, dan Herma (1951) dibagi menjadi 3 (tiga) tahap pokok, yaitu:

- Tahap Fantasi : 0 – 11 tahun (masa Sekolah Dasar)
- Tahap Tentatif : 12 – 18 tahun (masa Sekolah Menengah)
- Tahap Realistis : 19 – 25 tahun (masa Perguruan Tinggi)

Pada tahap fantasi anak sering kali menyebutkan cita-cita mereka kelak kalau sudah besar, misalnya ingin menjadi dokter, ingin menjadi petani, pilot pesawat, guru, tentara, dll. Mereka juga senang bermain peran (misalnya bermain dokter-dokteran, bermain jadi guru, bermain jadi polisi, dll) sesuai dengan peran-peran yang mereka lihat di lingkungan mereka. Jabatan atau pekerjaan yang mereka inginkan atau perankan pada umumnya masih sangat dipengaruhi oleh lingkungan, misalnya dari TV, Internet, majalah, film, maupun tokoh-tokoh yang pernah melintas dalam kehidupan mereka.



Tidak mengherankan jika pekerjaan ataupun jabatan yang mereka sebut masih jauh dari pertimbangan rasional maupun moral. Kebanyakan siswa SD memang asal sebut saja pekerjaan yang dirasa menarik saat itu. Dalam hal ini orang tua dan pendidik tidak perlu cemas atau pun gelisah jika suatu ketika anak ternyata menyebut atau menginginkan pekerjaan yang jauh dari harapan orang tua atau pun pendidik. Dalam tahap ini anak belum mampu memilih jenis pekerjaan/jabatan secara rasional dan obyektif, karena mereka belum mengetahui bakat, minat, dan potensi mereka yang sebenarnya. Mereka sekedar berfantasi saja secara bebas, yang sifatnya sama sekali tidak mengikat. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Super (1984) bahwa fase pengembangan (*growth*) yang meliputi masa kecil sampai usia 15 tahun, anak mengembangkan bakat-bakat, minat, kebutuhan, dan potensi, yang akhirnya dipadukan dalam struktur konsep diri (*self-concept structure*).

KAJIAN LITERATUR

Program Bimbingan Karir Di Sekolah Dasar

Pada tahun 1994 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, melalui Direktorat Pendidikan

Dasar, telah menerbitkan buku Pedoman Bimbingan dan Penyuluhan Siswa di Sekolah Dasar dalam rangka pelaksanaan Kurikulum tahun 1994. Dalam buku pedoman itu disebutkan bahwa isi layanan bimbingan di Sekolah Dasar ada tiga, yaitu: (1) bimbingan pribadi-sosial, (2) bimbingan belajar, dan (3) bimbingan karir. Jadi jelaslah bahwa secara formal dan legal program bimbingan karir harus sudah diberikan sejak usia sekolah dasar. Hal ini sangat sesuai dengan teori perkembangan karir dari Ginzberg et.al (1951) maupun Super (1984) yang telah dibahas terdahulu.

Lebih jauh dijelaskan secara rinci pada buku Pedoman Bimbingan dan Penyuluhan tersebut mengenai isi bimbingan karir untuk kelas-kelas rendah (kelas 1,2, dan 3) maupun untuk kelas-kelas tinggi (kelas 4,5, dan 6) sebagai berikut:

1. Isi bimbingan karir untuk kelas-kelas rendah (dikutip dari Pedoman BP-SD, 1994, hal. 16-17) yang salah satunya menjelaskan bahwa bekerja itu penting bagi kehidupan sesuai dengan tuntutan lingkungan dan mengenalkan macam-macam pekerjaan yang dilakukan orang dewasa. Lebih jauh lagi ditekankan bahwa pekerjaan seseorang itu dipengaruhi oleh minat dan kecakapannya.



2. Sedangkan isi bimbingan karir untuk kelas-kelas tinggi seperti dikutip dari Pedoman BP-SD, 1994, hal.19-20 antara lain: a) Menjelaskan manfaat mencontoh orang-orang yang berhasil; b) Melatih siswa menggambarkan kehidupan di masa yang akan datang; c) Membimbing diskusi mengenai pekerjaan wanita dan pria; d) Menjelaskan jenis-jenis ketrampilan yang dikaitkan dengan pekerjaan tertentu; e) Melatih siswa membayangkan hal-hal yang akan dilakukan pada usia kira-kira 25 tahun kelak, dan f) Mengenalkan macam-macam pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.

Materi bimbingan karir yang disebutkan di atas merupakan sekedar panduan. Guru setempat dapat menggunakannya sebagai acuan yang tetap terbuka untuk disesuaikan dengan situasi kondisi setempat. Sebaiknya contoh-contoh diambil dari lingkungan sekitar yang kongkrit dan mudah ditangkap oleh anak misalnya dengan menyelenggarakan kegiatan *experiential learning* dengan meminta anak untuk bermain peran dengan bimbingan para mahasiswa Universitas Ma Chung sesuai dengan Program Studi masing-masing.

Experiential Learning

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna (Hamalik, 2001:212). Siswa mengalami apa yang mereka pelajari serta menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*). Prosedur pembelajaran model *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan (Kolb, 1984) yaitu; a) tahapan pengalaman nyata (*concrete experience*), b) tahap observasi refleksi (*reflection observation*), c) tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*) dan d) tahap implementasi (*active experimentation*).

Di dalam kegiatan pengabdian ini, *experiential learning* lebih ditekankan kepada *concrete experience* dan *active experimentation*. *Concrete experience (feeling)* berarti belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik, peka terhadap situasi. *Concrete experience* merupakan tahap belajar melalui intuisi dengan menekankan pengalaman personal, mengalami dan merasakan. Menurut Kohonen (2001), dalam tahap ini aktifitas yang mendukung misalnya diskusi kelompok kecil, simulasi, game interaktif, *role play*, teknik drama, video atau film, pemberian contoh, dan cerita.

Active experimentation (doing)

berarti kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa termasuk pengambilan resiko. *Active experimentation* merupakan belajar melalui tindakan, menekankan pada aplikasi praktis dalam konteks kehidupan nyata. Teknik instruksional yang digunakan antara lain *fieldwork*, *laboratory work*, *games*, drama dan simulasi.

Game Interaktif Virginia Career View

Virginia Career VIEW (*Vital Information for Education and Work*) adalah suatu sistem yang terintegrasi tentang karir dan perencanaannya yang berasal dari Virginia Politeknik Institut dan Universitas di Amerika. Sistem perencanaan karir tersebut bisa dibuka di www.vacareerview.org secara gratis oleh siapa saja yang membutuhkan mulai dari siswa, guru, orang tua maupun professional. Sudah lebih dari 30 tahun sistem tersebut digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling, pendidik, siswa, orang tua, maupun professional dari seluruh dunia (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Virginia Career VIEW website

Game interaktif yang ada di Virginia Career View menyajikan beberapa pilihan permainan dan tingkat kesulitan sesuai dengan kondisi siswa. Di dalam website tersebut, siswa diajak untuk mengeksplorasi profesi dengan gambar-gambar yang menarik serta cara memainkan game interaktif dengan mudah sehingga pemahaman akan karir lebih mudah dipahami meskipun Bahasa pengantarnya adalah Bahasa Inggris. Meskipun menarik dan menyenangkan, game interaktif yang ada di website tersebut juga menghubungkan antara apa yang telah diajarkan di kelas dengan dunia nyata misalnya seorang siswa yang sudah diajari berhitung akan dihadapkan pada soal matematika sederhana ketika dia bermain peran sebagai seorang kasir di supermarket.

Bukan saja game interaktif yang ditawarkan, Virginia Career View juga menyajikan klaster karir yaitu pembagian

profesi mulai dari pertanian, bisnis, pendidikan, sampai dengan profesi pilot. Sebagai contoh, dalam klaster profesi pilot, siswa diajak untuk menonton video tentang bagaimana seorang pilot sedang mengemudikan pesawat. Di bagian tersebut, terdapat banyak program tentang *arts and crafts* (pembuatan kerajinan tangan: mis. pesawat dari kertas), *experiments and projects* (menghitung kecepatan angin untuk menerbangkan pesawat secara sederhana), sampai kepada program-program yang bisa disesuaikan dengan kondisi siswa yang memainkan (Gambar 2).



Gambar 2. Klaster profesi dari

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam bentuk kerjasama dengan mitra yaitu SDN Karangbesuki 3 dan 4 yang terletak di daerah Tidar Malang. Dalam pelaksanaannya, siswa kelas 1 – 6 diajak untuk ikut serta dalam program tapi khusus untuk penggunaan game interaktif dari Virginia Career View, hanya kelas 5 dan 6 yang dilibatkan karena pada level tersebut kosa kata Bahasa Inggris yang dipelajari sudah sampai kepada berbagai macam profesi sehingga lebih memudahkan mereka bermain dan mengeksplorasi website Virginia Career View.

Dalam kegiatan yang berlangsung di dalam kelas, diperlukan berbagai macam alat seperti komputer laptop, LCD proyektor, layar, dan koneksi Internet. Pertama-tama fasilitator didampingi oleh guru Bahasa Inggris masing-masing sekolah membuka laptop yang disediakan dan siswa yang sudah dibagi dalam grup membuka website Virginia Career View. Setelah login menggunakan username dan password yang telah dimasukkan, para siswa dipandu untuk mengeksplorasi dan bermain game interaktif. Selain game interaktif, pada kesempatan tertentu, siswa diberi penyuluhan akan gambaran suatu profesi dengan mendatangkan ahli. Eksplorasi tersebut berasal dari klaster profesi di Virginia Career View dimana salah satu contohnya adalah profesi

pilot. Selain menonton video yang ada di website, seorang pilot didatangkan ke SD untuk membagikan pengalamannya sewaktu mengemudikan pesawat terbang. Untuk *experiential learning* yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, fasilitator mengundang ahli yaitu seorang apoteker dan animator. Apoteker yang diundang memberi ceramah dan melakukan eksperimen sederhana kemudian meminta siswa untuk membuat eksperimen sendiri seperti pembuatan sabun padat. Safonifikasi merupakan proses pembuatan sabun yang berlangsung dengan mereaksikan asam lemak khususnya trigliserida dengan alkali yang menghasilkan sabundan hasil samping berupa gliserol (sabun). Sedangkan animator yang diundang mempresentasikan proses menggambar komik dan meminta siswa untuk ikut menggambar sebuah karakter yang kemudian diberi dialog. Kedua profesi ini terdapat dalam laman website *Kids Search di Virginia Career View* (Gambar 3).



Gambar 3. *Kids Search* (Klaster profesi) di www.vacareerview.org

Program pengabdian masyarakat untuk siswa SD Karangbesuki 3 dan 4 Malang ini dilaksanakan sejak bulan Mei – Juli 2017 dengan beberapa program yang dilaksanakan seminggu sekali setiap hari Sabtu yaitu: 1) Bermain peran dan game interaktif menggunakan website Virginia Career View, 2) Ceramah narasumber yang diberikan oleh ahli yang memiliki kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dalam rangka memberi pengetahuan akan jenis profesi tertentu, 3) Mengisi Lembar Kegiatan Siswa menggunakan modul yang telah dipersiapkan, dan 4) Mengisi angket/kuesioner tentang pemahaman akan jenis profesi dan kelanjutan pendidikan serta melakukan wawancara untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami jenis profesi dan kelanjutan pendidikan.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian masyarakat ini adalah pemahaman 80 siswa SD kelas 5 dan 6 akan jenis profesi dan kelanjutan pendidikan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini bukan merupakan suatu tes melainkan bentuk non-tes yang berupa pedoman observasi, angket, dan wawancara serta pemeriksaan dokumen. Observasi dilakukan selama kegiatan pengabdian masyarakat dan berdasarkan kepada pedoman yang telah disusun sebelumnya. Sementara angket sederhana tentang pemahaman jenis profesi dan kelanjutan pendidikan juga disebarkan disela-sela kegiatan yang sedang berlangsung. Pada saat yang bersamaan, wawancara kepada beberapa siswa kelas 5 dan 6 dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang pemahaman mereka terhadap jenis profesi dan kelanjutan pendidikan. Sedangkan pemeriksaan dokumen dilakukan untuk mengkaji ulang program yang sudah terlaksana dan yang sedang dijalankan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil dari observasi berdasarkan kepada pedoman yang telah disusun menggambarkan bahwa siswa memahami

kemampuan intelegensi, bakat dan minat, serta kekuatan dan kelemahan yang dimiliki. Sedangkan untuk jenis profesi, siswa paham akan jenis-jenis profesi dan pengetahuan yang harus dimiliki ketika akan menjalani profesi tersebut, serta pendidikan apa yang menjadi syarat untuk masuk dalam profesi tersebut. Sedangkan dalam angket sederhana yang disebarkan, sebagian besar siswa (78%) memahami berbagai jenis profesi dan pendidikan lanjut yang telah dijabarkan dalam game interaktif, bermain peran, maupun ceramah yang dilakukan oleh ahli.

Pengenalan jenis profesi melalui permainan peran dalam kelompok dirasa sangat cocok untuk mengajak siswa agar mengetahui jenis pekerjaan. Selain itu, karena masa sekolah dasar adalah masa yang digunakan untuk mendasari kehidupannya kelak. Ingatan manusia ketika masih usia sekolah dasar pun sangat kuat. Sejalan dengan pendapat Roe (1956) bahwa “Keputusan dan pilihan jabatan yang diambil orang pada usia dewasanya, ditentukan oleh bagaimana pengalaman orang itu waktu kecil”. Maka dengan dikenalkan tentang jenis profesi, diharapkan siswa dapat mengingatnya dan memahaminya secara kuat.

Game interaktif adalah kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (kreasi, produksi, distribusi permainan/game



komputer dan video) yang bersifat hiburan, ketangkasan maupun edukasi yang interaktif (Jalaludin, 2015). Masih menurut Jalaludin (2015), kelompok game interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Sementara itu, game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis game ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan game, bukan jenis yang sesungguhnya. Dalam konteks pemahaman jenis profesi dan kelanjutan pendidikan, penggunaan game edukasi merupakan hal yang positif dan sesuai dengan pendapat Strangman & Hall (2003) yang menyatakan bahwa game komputer menjadi sebuah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mempunyai tujuan agar siswa SD terutama kelas 5 dan 6 memahami jenis profesi dan kelanjutan pendidikan mereka di masa yang akan datang. Metode kegiatan menggunakan

model *experiential learning* yaitu dengan bermain peran yang idenya berasal dari game interaktif yang dimainkan siswa melalui laman www.vacareerview.org. Serangkaian kegiatan lain juga dilakukan yakni ceramah narasumber sampai dengan pengisian Lembar kegiatan siswa. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah adanya pemahaman siswa akan jenis profesi dan kelanjutan pendidikan yang diperoleh melalui hasil angket dan wawancara yang dirancang secara sederhana sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas 5 dan 6.

Setelah kegiatan pengabdian masyarakat ini selesai dilaksanakan, diharapkan adanya keberlanjutan program dengan topik yang sama yaitu pemahaman jenis profesi dan kelanjutan pendidikan namun menggunakan model atau pendekatan yang berbeda dari yang telah dilakukan. Sebagai saran untuk pemerintah, dalam hal ini Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, diperlukan adanya guru Bimbingan Konseling bagi siswa SD Negeri yang selama ini belum tersedia untuk memberikan bimbingan akan pemahaman jenis profesi dan kelanjutan pendidikan agar siswa nantinya dapat memilih jenis profesi dan pendidikan lanjut yang sesuai dengan minat dan bakat mereka.



REFERENSI

- Brown, M. T., Lum, J. L., & Voyle, K. 1997. Roe revisited: A call for the reappraisal of the theory of personality development and career choice. *Journal of Vocational Behavior*, 51,283–294
- Ginzberg, E., Ginsburg, S. W., Axelrad, S., dan Herma, J.L. 1951. *Occupational Choice: An Approach to a General Theory*. New York: Columbia University Press.
- Herr,E.L & SH. Cramer.1979. *Career Guidance and Counseling through the life Span*. Bouston : Brown dan Company.
- Isaacson, L. & Brown, D. 2000. *Career information, career counseling, and career development*. (7th ed.). Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Jalaludin, A. 2015. *Mata kuliah Game interaktif*. Diunduh dari <https://jalaludinweb.wordpress.com/2015/06/04/mata-kuliah-game-interaktif/> (diakses pada 29 Juni 2017)
- Kolb D.A. 1984. *Experiential Learning experience as a source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall
- Montessori, M. 1949. *The Absorbent Mind*. Madras: The Theosophical Publishing House
- Pedoman BP-SD, 1994, hal. 16-17
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Roe, A. 1956. *The psychology of occupations*. New York: Wiley
- Strangman, N., & Hall, T. 2003. *Virtual Reality/ Computer Simulations*. National Center on Accessing the General Curriculum 2.
- Super, D. 1984. Career patterns as a basis for vocational counseling. *Journal of Counseling Psychology* 1, 12.
- Winkel, W.S. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*. Jakarta: PT. Grasindo
-