

Upaya Meningkatkan Pemahaman Karir : Implementasi *Role Play Game* Melalui Simulasi Profesi di SD Negeri Selaendah Desa Sadangmekar Jawa Barat

Diandra Thufailah Sukmawati*¹, Jovita Anindya², Nadine La Rosa Sopian³, Putri Ardila⁴, Salsabila Azahra⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
*e-mail: diandra.thufailah@upi.edu¹, jovitaanindya@upi.edu², naadinelarosa@upi.edu³
putriardila893@upi.edu⁴, salsabilaazahra@upi.edu⁵

Abstrak

Pemahaman karir pada usia dini sangat penting bagi perkembangan individu, terutama siswa Sekolah Dasar (SD) yang mulai menunjukkan minat dan kecenderungan terhadap berbagai profesi. Namun, siswa di SDN Selaendah Desa Sadangmekar masih belum memadai, sehingga dibutuhkan solusi untuk menanggulangi masalah tersebut. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman karir siswa melalui metode *Role-Playing Games (RPG)* dengan fokus pada siswa kelas 6 di SDN Selaendah. Metode ini diterapkan melalui tahap pembelajaran, pendampingan, observasi, dan evaluasi (*pre-test* dan *post-test*). Hasil menunjukkan peningkatan nilai *post-test* dalam pemahaman karir siswa dengan rata-rata kenaikan skor 0,62 setelah dilaksanakan *role play game*. Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti komunikasi dan kolaborasi. Dampaknya siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan termotivasi mengeksplorasi pilihan karir. Lebih lanjut, kegiatan ini memberikan dampak positif untuk mitra sekolah sebagai referensi dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran karir yang lebih interaktif dan efektif.

Kata kunci: Karir, Motivasi Belajar, Role-play

Abstract

Career understanding at an early age is very important for individual development, especially elementary school students who begin to show interest and inclination towards various professions. However, students at SDN Selaendah, Sadangmekar Village are still inadequate, so a solution is needed to overcome this problem. Therefore, this activity aims to improve students' career understanding through the *Role-Playing Games (RPG)* method with a focus on grade 6 students at SDN Selaendah. This method is applied through the stages of learning, mentoring, observation, and evaluation (*pre-test* and *post-test*). The results showed an increase in *post-test* scores in students' career understanding with an average score increase of 0.62 after the *role play game* was implemented. In addition, this method also succeeded in improving students' social skills such as communication and collaboration. As a result, students became more enthusiastic in learning and motivated to explore career options. Furthermore, this activity has a positive impact on school partners as a reference in developing more interactive and effective career learning approaches.

Keywords: Career, Learning Motivation, Role-play

1. PENDAHULUAN

Pemahaman karir pada usia dini memiliki peran yang sangat penting untuk perkembangan individu, terutama bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Pada usia ini, siswa mulai menunjukkan minat dan kecenderungan terhadap berbagai aktivitas yang dapat mencerminkan minat dan bakat mereka, tetapi seringkali mereka tidak memahami secara menyeluruh tentang profesi dan jalur karir yang dapat mereka pilih di masa depan. Pengetahuan awal tentang berbagai jenis pekerjaan dapat membantu siswa memahami hubungan antara pendidikan formal dan pilihan karir di masa depan. Siswa perlu mengetahui apa yang mereka inginkan agar dapat memahami langkah untuk mencapai keinginan tersebut [1]. Memiliki pengetahuan karir sejak dini juga sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran diri, membangun aspirasi, dan meningkatkan keinginan atau motivasi untuk belajar. Meskipun demikian, memberikan pemahaman karir kepada siswa SD tidak mudah.

Pada dasarnya siswa SD masih memiliki keterbatasan kognitif untuk memahami karir. Metode pengajaran yang masih konvensional dapat membuat siswa kehilangan minat untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang interaktif salah satunya menggunakan metode bermain peran atau biasa disebut dengan *Role Playing Game* (RPG). Permainan peran adalah aktivitas berbicara apapun dengan menempatkan diri pada posisi orang lain, atau menempatkan diri sendiri pada situasi imajiner untuk mendorong pemikiran dan kreativitas siswa sehingga mereka mampu membangun dan melatih bahasa atau keterampilan baru, menciptakan motivasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran [2] [3]. Pengimplementasian metode pendekatan berbasis simulasi profesi dan permainan peran ini dapat menjadi alternatif untuk mengatasi siswa keterbatasan kognitif siswa terkait pemahaman karir sejak dini. Model pembelajaran *role playing* bersifat kontekstual. Dengan menerapkan metode RPG, siswa tidak hanya belajar secara imajinatif, tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya berdasarkan pengalaman di sekitarnya sehingga lebih memiliki pemahaman terkait karir yang diinginkannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Haolah, Rohaeti, & Rosita yang mengemukakan bahwa siswa akan memiliki pemahaman karir yang lebih matang apabila diterapkan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* yang lebih baik dibandingkan dengan teknik ceramah [4]. Teknik *role playing* dapat membangun antusias pada siswa sehingga layanan menjadi lebih optimal.

Dalam proses pendidikan, RPG memungkinkan siswa memerankan karakter atau pekerjaan tertentu dalam skenario yang mirip dengan dunia kerja nyata. Simulasi ini memungkinkan siswa belajar tentang berbagai pekerjaan dan terlibat secara aktif dalam pengalaman langsung yang memerlukan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan membuat keputusan. Penggunaan *game* RPG dalam pembelajaran membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Ini dapat mendorong minat siswa untuk mempelajari berbagai pilihan karir. Pemahaman karir dan motivasi belajar memiliki keterkaitan yang erat. Motivasi yang dimiliki siswa menjadi kekuatan pendorong yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi interaktif sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar dan yang memberi energi pada individu [5]. Selain itu, motivasi menentukan arah, tingkat, dan konsistensi perilaku siswa, dan kecepatan mencapai tujuan yang diinginkan dalam lingkungan pendidikan.

Motivasi adalah faktor penting yang mendorong belajar siswa. Demikian pula, cita-cita merupakan hal mendasar yang harus ditanamkan pada anak-anak sekolah dasar. Penting bagi anak-anak untuk memahami apa yang mereka inginkan, karena dengan begitu, mereka bisa mengetahui langkah-langkah yang harus diambil untuk meraih cita-cita tersebut. Mengenalkan cita-cita dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti memberikan pemahaman kepada anak tentang apa itu cita-cita dan memperkenalkan berbagai profesi atau pekerjaan. Biasanya, anak sekolah dasar memiliki cita-cita seperti menjadi guru, dokter, atau polisi, yang berasal dari apa yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Cita-cita juga memiliki beberapa manfaat, seperti memberikan arah yang jelas bagi anak-anak yang memiliki cita-cita kuat sejak dini. Selain itu, cita-cita dapat meningkatkan semangat belajar, karena anak-anak akan berusaha keras belajar demi mewujudkan impian mereka [1]. Dalam penelitian Pratiwi dan Koesdyantho (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan perencanaan karir siswa [6]. Siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh ketika mereka memahami bagaimana pelajaran di sekolah berhubungan dengan pekerjaan di masa depan. Pemahaman tentang manfaat pembelajaran dalam kehidupan nyata dapat mendorong siswa untuk lebih fokus pada pencapaian tujuan akademis mereka.

Namun, siswa di SDN Selaendah masih belum terlalu memahami manfaat pembelajaran untuk masa depan mereka. SDN Selaendah merupakan sekolah dasar yang terletak di Desa Selaendah Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Berdasarkan survei yang telah dilaksanakan, rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu permasalahan yang marak terjadi. Hal ini juga diperkuat melalui wawancara dengan wali kelas 6 di SDN Selaendah yang mengungkapkan bahwa siswa masih belum menyadari urgensi pendidikan dan cenderung kurang termotivasi untuk belajar. Rendahnya motivasi belajar di kelas 6 SDN Selaendah dibuktikan dengan absensi kehadiran yang cukup banyak mendapat keterangan *Alfa*. Berikut ini merupakan absensi siswa pada bulan Agustus tahun ajaran 2023/2024.

Gambar 1. Absensi Siswa Kelas 6

Selain rendahnya motivasi belajar, siswa juga cenderung memilih karir yang homogen dan kurang mengeksplorasi pilihan karir lainnya. Hal ini disebabkan karena rata-rata orang tua siswa bekerja sebagai petani maupun berkebun, tingkat pendidikan orang tua, dan akses menuju sekolah lanjutan yang jauh. Permasalahan rendahnya pemahaman karir dan motivasi belajar pada siswa perlu ditanggapi secara serius, sebab masa depan dan kesejahteraan siswa sangat berkaitan dengan pendidikan yang ditempuh. Oleh karena itu, diperlukan metode untuk membantu menanggulangi masalah rendahnya pemahaman karir dan motivasi belajar pada siswa. Salah satu metode yang sesuai untuk menanggulangi masalah tersebut adalah *role-play*. Hal ini karena metode *role-play* memungkinkan siswa terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran dan aktif menanggapi materi yang disampaikan di kelas.

Hal tersebut pula sejalan dengan penelitian Hoerudin (2024) yang menyatakan bahwa dalam penerapan metode *role playing* siswa akan lebih terpacu untuk aktif dalam kegiatan, siswa akan merasa tidak takut untuk bertanya dan merasa apabila temannya bisa maka dirinya juga harus bisa sehingga mendorong motivasi siswa untuk belajar [7]. Diharapkan bahwa metode berbasis simulasi profesi dan RPG ini dapat membantu siswa sekolah dasar lebih memahami dunia karir, meskipun mereka masih memiliki keterbatasan kognitif. Namun, hal ini tetap dapat memberikan pengetahuan awal tentang karir kepada siswa sejak usia dini. Selain itu, metode ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar sejak dini. Teori Holland yang mendasari pemahaman karir pada siswa SD berfokus pada inventori kepribadian berdasarkan minat. Minat, atau kesenangan pribadi yang diperoleh dari lingkungan, menjadi faktor utama yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Melalui metode ini, siswa dapat membangun keterampilan yang relevan untuk masa depan dan memiliki kesadaran yang lebih baik dalam memilih jalur karir yang sesuai dengan minat dan bakat mereka [8].

Metode *role-play* dalam hal ini dianggap sesuai untuk menanggulangi permasalahan rendahnya pemahaman karir dan motivasi belajar pada siswa kelas 6 SDN Selaendah. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman karir siswa melalui metode yang menarik dan menyenangkan, yaitu *role-play*. Diharapkan metode ini dapat membuat siswa lebih partisipatif dan atentif ketika pembelajaran dilaksanakan di kelas, sehingga dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mengeksplorasi berbagai pilihan karir.

2. METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN Selaendah yang terletak di Desa Sadangmekar RT 01 RW 08 Kabupaten Bandung Barat. Pengabdian dilaksanakan selama tiga hari pada tanggal 22 Agustus hingga 24 Agustus 2024. Salah satu kegiatannya ditunjukkan untuk bidang pendidikan, yaitu di SDN Selaendah khususnya di kelas 6 SD. Adapun terdapat 33 siswa yang terdapat di kelas 6 dengan fasilitator sebanyak 8 mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan merancang simulasi profesi yang menggunakan metode *role-playing games* (RPG) untuk mengeksplorasi karir. Pendekatan *Role-playing games* (RPG) merupakan salah satu metode dalam menguasai materi dengan melibatkan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan tokoh tertentu [9]. Skenario simulasi dirancang berdasarkan profesi yang relevan bagi siswa, seperti Dokter, Insinyur, Guru, Psikolog, Pilot, atau Pengusaha yang sesuai dengan minat dan potensi siswa. Persiapan alat dan media pendukung seperti kartu peran dan media visual seperti presentasi atau video yang memperkenalkan profesi didesain untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap peran profesi tersebut. Pre-test disiapkan untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang karir dan profesi yang akan mereka simulasikan. Soal-soal pre-test berkaitan dengan tugas, tanggung jawab, serta keterampilan yang diperlukan dalam sebuah profesi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, sebelum siswa melakukan simulasi profesi, fasilitator memberikan penerangan seputar karir dan pengenalan macam-macam profesi. Setelah penerangan, siswa akan menjalankan simulasi profesi menggunakan pendekatan RPG. Tahapan pelaksanaannya meliputi:

1. Pembagian Peran: Siswa diberikan peran sesuai dengan skenario profesi yang telah dipilih. Misalnya, satu orang siswa dapat bermain peran sebagai dokter, perawat, dan pasien, insinyur, pilot, teknisi dan lain-lain.
2. Berperan sebagai seorang Profesional: Setelah siswa memilih profesi yang ingin mereka perankan, dengan menggunakan properti sederhana siswa mempersiapkan peran mereka dan tampil di depan kelas untuk memperkenalkan diri sebagai profesional dalam profesi yang dipilih. Siswa yang berperan diharapkan dapat berperan dan berinteraksi layaknya ia benar-benar sebagai profesional dalam profesi tersebut.
3. Menebak Profesi: Siswa yang tidak bermain peran menebak profesi apa yang sedang diperankan oleh teman di depan kelas.

3. Tahap Evaluasi

Indikator yang termuat dalam evaluasi di antaranya, yaitu : 1) Kehadiran peserta didik mencapai 90%, 2) Tanggapan positif siswa dalam wawancara singkat pasca kegiatan, dan 3) Peningkatan nilai skor pada *pretest* dan *posttest*. Secara lebih lengkap evaluasi pada *role-playing games* dilakukan melalui:

1. *Pre-test* dan *Post-test*: Pada akhir simulasi, *post-test* diberikan kepada siswa untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka tentang profesi yang disimulasikan. Soal-soal *post-test* mengacu pada materi yang telah dipelajari selama simulasi profesi, termasuk keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman tentang tanggung jawab dalam profesi.
2. Refleksi Siswa: Siswa akan diminta untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam simulasi dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memahami peran mereka dan bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi pandangan mereka tentang profesi terkait.
3. Pengamatan Keterampilan Sosial: Selain pengukuran pengetahuan, peneliti juga mengamati keterlibatan siswa, bagaimana siswa berperan sebagai profesional sebuah profesi, seberapa antusias siswa ketika berperan dan menebak profesi, serta kesesuaian menebak profesi yang diperankan selama simulasi profesi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini terdiri dari sekitar 32 siswa kelas 6 SDN Selaendah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai karir melalui edukasi yang dilakukan dengan metode penyuluhan dan permainan edukatif "*role playing game*" sebagai pengayaan eksplorasi karir. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar dan mendapat respons positif dari peserta, yang menunjukkan antusiasme yang tinggi.

Sebagaimana terlihat pada Gambar 2, materi mengenai karir disampaikan dengan menggunakan media visual PowerPoint untuk membantu siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan. Materi pertama disampaikan selama kurang lebih 30 menit, diikuti oleh materi kedua yang juga berlangsung selama 30 menit. Setelah itu, siswa diminta untuk menuliskan cita-cita mereka di kartu peran yang digunakan sebagai *name tag* kecil di sebelah kanan dada. Para siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil dan dibimbing oleh fasilitator. Dalam kelompok tersebut, siswa diminta untuk menjelaskan alasan di balik cita-cita yang mereka tulis.



Gambar 2. Pemberian Materi Mengenai Karir dan Penjelasan Role Play Game.

Proses evaluasi yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk seluruh peserta menggunakan lembar soal yang berisi 5 pertanyaan, dengan total skor maksimal 100. Peserta diharapkan untuk mengisi pertanyaan tersebut secara lengkap, sehingga dapat diukur tingkat pengetahuan mereka tentang eksplorasi karir. Pertanyaan mencakup pemahaman tentang definisi karir, serta profesi seperti dokter, koki, dan penjaga hewan di kebun binatang, beserta alasan mengapa profesi-profesi tersebut penting.

Program pengenalan karir melalui metode *role playing games* bertujuan untuk memperluas pemahaman siswa tentang berbagai profesi dan tanggung jawab yang terkait. Melalui menjalankan peran profesi seperti dokter, koki, atau penjaga kebun binatang, siswa dapat secara langsung merasakan dan memahami tanggung jawab serta tantangan yang ada dalam setiap pekerjaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya mengenali nama profesi, tetapi juga lebih memahami proses dan keterampilan yang diperlukan di setiap bidang pekerjaan. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat membantu siswa merencanakan karir masa depan mereka serta meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai cita-cita yang mereka inginkan. Metode *role playing games* dipilih karena dianggap efektif, dengan pembelajaran yang lebih maksimal ketika aktivitasnya menarik dan mudah diingat [2].



Gambar 3. Roket Eksplorasi Karir sebagai Media Siswa Menuliskan Cita-cita.

Adapun keadaan motivasi belajar siswa kelas 6 di SDN Selaendah dapat dikatakan lebih meningkat dibandingkan tahun pembelajaran sebelumnya. Hal ini dibuktikan melalui daftar hadir siswa yang mengalami peningkatan dalam kehadirannya. Pada tahun pembelajaran kelas 1 hingga

5, absensi siswa masih banyak diisi oleh keterangan *Alfa*. Akan tetapi, siswa menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik ketika mencapai kelas 6. Hal ini juga dikonfirmasi oleh wali kelas siswa kelas 6 di SDN Selaendah. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa siswa di kelas 6 lebih aktif dan rajin masuk ke sekolah dibandingkan tahun sebelumnya. Motivasi siswa dalam hal ini menjadi salah satu faktor keaktifan selama proses kegiatan.

a. Pencapaian Tujuan Kegiatan

Kegiatan upaya menginternalisasikan pemahaman karir pada siswa SDN Selaendah menggunakan metode *role play game* secara umum telah mencapai tujuan utamanya. Tujuan utama pada kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengenai berbagai pilihan karir. Hal ini dapat ditinjau melalui hasil *post-test* siswa yang menunjukkan peningkatan dari *pre-test*, antusiasme siswa ketika mengikuti kegiatan *role play*, dan perolehan wawasan mengenai karir pada siswa.

b. Efektivitas Metode

Penggunaan metode *role play* untuk meningkatkan pemahaman karir pada siswa dapat dikatakan terbukti efektif. Hal ini karena *role play* membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan mempermudah dalam memahami karir karena siswa berpartisipasi secara aktif. Selain itu, *role play* dapat lebih meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dibuat lebih menyenangkan dan partisipatif. Dapat dipahami bahwa metode *role play* tidak hanya meningkatkan pemahaman karir siswa, tetapi juga mendukung motivasi belajar siswa di kelas.

c. Peningkatan Pengetahuan Siswa

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan hasil posttest setelah dilaksanakannya *role play games*. Sebagaimana terlihat pada Tabel 1, ditemukan bahwa rata-rata skor pretest siswa adalah 51,25. Angka ini mengindikasikan bahwa secara umum, siswa telah memiliki pemahaman karir yang memadai sebelum dilaksanakannya kegiatan.

Tabel 1. Hasil Tes Sebelum dan Sesudah *Role Play*

Pengukuran Pengetahuan Karir Siswa	\bar{x}	Med.	Δ
Pre-test	51,25	50	0,62
Post-test	51,87	60	

Keterangan :

- \bar{x} : Rata-rata
- Δ : Selisih

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakannya kegiatan *role playing* untuk eksplorasi karir dan pemahaman karir, terjadi kenaikan sebesar 0,62 dengan skor rata-rata 51,87 pada posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *role playing game* cukup dapat meningkatkan pemahaman karir pada siswa kelas 6 di SDN Selaendah. Hal ini serupa dengan hasil penelitian Hasibuan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *role play* mendapatkan rata-rata nilai yang lebih tinggi dari pembelajaran konvensional [10]. Akan tetapi, perbedaan nilai antara pretest dan posttest yang tidak terlalu signifikan, menandakan bahwa implementasi *role play* untuk meningkatkan pemahaman karir masih perlu dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Durasi kegiatan yang terbatas : durasi yang terbatas menyebabkan siswa tidak memiliki cukup waktu untuk mengerjakan pretest dan posttest dengan maksimal. Selain itu, durasi yang terbatas juga membuat fasilitator kurang melakukan *reinforcement* (penguatan) setelah pematerian.
2. Materi yang disampaikan masih memerlukan pengembangan : metode *role-play* lebih menekankan pada implementasi, sehingga materi yang disampaikan sebelumnya harus

- benar-benar dipahami siswa. Dalam hal ini, penyampaian materi masih kurang komprehensif akibat durasi waktu yang kurang memadai.
3. Kurangnya fasilitator : jumlah fasilitator tidak seimbang dengan jumlah keseluruhan siswa, yaitu 32 siswa. Hal ini cukup menyulitkan fasilitator untuk memberikan timbal balik dan *monitoring* siswa secara efektif.
 4. Faktor internal siswa : sebagian siswa sudah terlihat berkonsentrasi dan menyimak materi, namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus mengikuti kegiatan.

d. Tantangan dan Rekomendasi

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi perolehan hasil pretest dan posttest. Faktor-faktor tersebut di antaranya, yaitu : (1) Pemberian waktu yang kurang dalam pengerjaan pretest dan posttest, (2) Durasi kegiatan pengabdian yang cukup pendek, dan (3) Materi yang disampaikan mengenai pemahaman karir perlu lebih dikembangkan lagi untuk mampu mengoptimalkan pemahaman karir siswa. Secara keseluruhan, kegiatan *role playing game* untuk meningkatkan pemahaman karir menunjukkan pengaruh yang positif. Namun, kegiatan ini masih perlu dikembangkan untuk dapat memberikan perubahan yang signifikan bagi siswa. Oleh karena itu terdapat beberapa hal yang direkomendasikan, yaitu : 1) Memberikan penjelasan lebih rinci dan waktu yang lebih leluasa pada saat pre-test dan post-test, 2) Memperpanjang durasi pengabdian untuk hasil yang maksimal, 3) Mengembangkan RPL yang lebih komprehensif, dan 4) Melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian 'Eksplorasi Karir' di SDN Selaendah, Desa Sadangmekar, melalui metode *role play game* menunjukkan hasil peningkatan pemahaman karir yang baik pada siswa. Siswa di SD Selaendah pada awalnya kurang memiliki motivasi belajar yang baik di kelas 5. Hal ini ditandai dengan masih banyaknya keterangan Alfa pada absensi siswa. Namun, di kelas 6, siswa sudah mulai lebih termotivasi untuk belajar dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang selanjutnya. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor *pretest* dari rata-rata 51,25 menjadi 51,87 pada *posttest*. Adapun selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, yaitu sebesar 0,62. Adanya peningkatan dalam skor *posttest* menunjukkan bahwa *role play game* mampu meningkatkan pemahaman karir siswa. Namun, skor tersebut menunjukkan perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam implementasi *role play* untuk mencapai hasil optimal, seperti : 1) Memperhatikan durasi kegiatan, 2) Memberikan penjelasan yang lebih komprehensif sebelum *role play*, 3) Waktu yang memadai ketika *pretest* dan *posttest*, dan 4) Fasilitator lebih proaktif ketika kegiatan. Sebagai saran dan rekomendasi, metode *role play* dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk pembelajaran di kelas. Adapun bagi peneliti di bidang serupa, dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas dan melakukan evaluasi berkala untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan atas kontribusi yang telah dilakukan oleh berbagai pihak terkait. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak terhadap ibu Nadia Aulia Nadhirah, M.Pd sebagai dosen pembimbing dalam penyelesaian artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak dan apresiasi sebesar-besarnya kepada Himpunan Prodi Bimbingan dan Konseling Kabinet Optimasa 2024 dan segenap Panitia P2M yang telah melaksanakan Pengabdian di Desa Selaendah dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. S. Lubis, A. K. S. Warna, A. Wulan, U. Karimah, and A. Ayuhan, "Sosialisasi Dan Edukasi: Pentingnya Cita-Cita Pada Anak Sekolah Dasar," in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, vol. 1, no. 1, Oct. 2022.
- [2] N. R. Irkinovich, "The Importance of Role-Playing Game in Teaching English in a Non-Linguistic University," *International Journal of Pedagogics*, vol. 2, no. 09, pp. 29–32, 2022. doi : <https://doi.org/10.37547/ijp/Volume02Issue09-07>
- [3] L. Saptono, B. E. Soetjipto, W. Wahjoedi, and H. Wahyono, "Role-Playing Model: Is It Effective to Improve Students' Accounting Learning Motivation and Learning Achievements," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 39, no. 1, pp. 133–143, 2020. doi : <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- [4] S. Haolah, E. E. Rohaeti, and T. Rosita, "Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2020. doi : <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i1.3808>
- [5] D. Vestalia, D. H. Wibowo, S. Psikologi, and U. Kristen, "Motivasi Belajar Dan Perencanaan Karir," *Jurnal Psikologi Malahayati*, vol. 3, no. 2, pp. 95–102, 2021. doi : <https://doi.org/10.33024/jpm.v3i2.4132>.
- [6] A. Pratiwi and A. R. Koesdyantho, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Perencanaan Karir Pada Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019," *MEDI KONS: Jurnal Prodi Bimbingan dan Konseling UNISRI Surakarta*, vol. 5, no. 2, 2019. doi : <https://doi.org/10.33061/jm.v5i2.3180>
- [7] C. W. Hoerudin, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing," *Jurnal Bakti Tahsinia*, vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2024. doi : <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/IBT/article/view/523>
- [8] M. W. Andriani, "Pengaruh Layanan Informasi Menggunakan Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Siswa Sekolah Dasar," *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, vol. 6, no. 2, pp. 68–77, 2019. doi : <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13604>
- [9] S. Nurhaliza, A. Nurjuliani, S. Septiani, N. A. Putri, E. S. Anugrah, R. Purnamasari, D. A. Adzkiya, S. Aprianti, and R. R. Sekaring, "Implementasi Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik TTKH Dengan Hambatan Pendengaran Di SKH Negeri 02 Kota Serang," *Sindoro Cendekia Pendidikan*, vol. 1, no. 3, pp. 90–103, 2023. doi : <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i4.725>
- [10] L. W. V. Hasibuan, C. V. Sinaga, and E. Thesalonika, "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, vol. 4, no. 6, pp. 217–223, 2022. doi : <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8135>