

# Penyuluhan Melalui Teknik *Games* Mengenai Perencanaan Karir Lanjutan Mahasiswa Semester Akhir Akademi Pariwisata Pertiwi

Toto Raharjo<sup>1</sup>, Dita Juwita Zuraida<sup>2</sup>, Misbah Fikrianto<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>FKIP, Bimbingan dan Konseling, Universitas Islam As-Syafi'iyah, Jakarta, Indonesia

<sup>3</sup>FKIP, Teknologi Pendidikan, Universitas Islam As-Syafi'iyah, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[totoraharjo@uia.ac.id](mailto:totoraharjo@uia.ac.id), <sup>2</sup>[dita.bk@uia.ac.id](mailto:dita.bk@uia.ac.id), <sup>3</sup>[misbahfikrianto@gmail.com](mailto:misbahfikrianto@gmail.com)

**Abstrak** – Dunia kerja merupakan tempat yang akan dimasuki oleh mahasiswa setelah lulus perkuliahan. Banyaknya permasalahan di dunia kerja membuat calon pekerja harus lebih matang dalam merencanakan karir agar mampu menghadapi berbagai tantangan di dunia kerja. Diperlukan adanya pengetahuan mengenai perencanaan karir pada calon pekerja, termasuk mahasiswa tingkat akhir Akademi Pariwisata Pertiwi. Salah satu cara untuk menguatkan mahasiswa mengenai perencanaan karir adalah dengan teknik ceramah disertai teknik *games*. Penyuluhan dihadiri oleh 21 mahasiswa semester delapan Akademi Pariwisata Pertiwi. Setelah penyuluhan dilaksanakan, didapatkan hasil bahwa 61,4% peserta merasa lebih tergambar dan memiliki perencanaan karir setelah lulus.

**Kata Kunci:** Penyuluhan, Teknik Games, Perencanaan Karir

**Abstract** – *Workplace is a place that students will enter after graduating from college. The many problems in the world of work make prospective workers must be more mature in planning careers in order to be able to face various challenges in the world of work. Knowledge about career planning is needed for prospective workers, including final year students of the Pertiwi Tourism Academy. One way to strengthen students about career planning is with lecture techniques accompanied by game techniques. The mentorship was attended by 21 eighth semester students of Pertiwi Tourism Academy. After the mentorship was carried out, the results showed that 61.4% of participants felt more inspired and had career planning after graduation.*

**Keywords:** *Mentorship, Games Technique, Career Planning*

## 1. PENDAHULUAN

Dunia kerja mengalami transformasi dan akselerasi yang cepat akibat kemajuan dan perkembangan teknologi dan globalisasi yang memicu terjadinya perubahan sosial di masyarakat dan dunia kerja itu sendiri.. Dampak dan akibatnya adalah pekerjaan yang ada sebelum ini mungkin tidak akan sama dengan pekerjaan pada hari ini dan di masa depan. Jadi dengan adanya perubahan tersebut individu perlu memiliki pemahaman yang baik tentang berbagai informasi dan tren serta perkembangan dalam dunia kerja mereka. Terlebih lagi, semakin banyak individu yang bersaing untuk pekerjaan yang terbatas [1]. Pekerjaan yang sebelumnya dianggap stabil sekarang dapat menjadi tidak pasti akibat adopsi teknologi, restrukturisasi perusahaan, atau perubahan ekonomi tiba-tiba [2]. Dengan demikian, para calon pekerja perlu memiliki perencanaan karir yang baik agar mampu menghadapi tantangan ini.

Dalam hal ini, maka perencanaan karir merupakan suatu langkah strategis yang perlu dilakukan oleh setiap individu yang akan memasuki dunia kerja untuk memilih target karir dan strategi karir untuk mencapai target tersebut [3]. Perencanaan karir bertujuan untuk membantu individu menyadari diri sendiri terhadap peluang, kesempatan, kendala, dan konsekuensi atas semua pilihan pada karir. Perencanaan karir juga membantu individu dalam mengidentifikasi tujuan karir, serta membantu individu menyusun langkah-langkah untuk mencapai target karir [4].

Idealnya, mahasiswa sebagai calon pekerja sudah harus memiliki rencana karir, namun dalam kenyataannya masih banyak mahasiswa yang belum memiliki rencana karir, khususnya di Akademi Pariwisata Pertiwi. Padahal, mahasiswa perlu memiliki gambaran rencana karir agar lebih siap memasuki dunia kerja setelah lulus. Sebagian mahasiswa mengungkapkan bahwa belum siap bekerja karena mereka belum memiliki gambaran mengenai karir kedepannya. Penyuluhan persiapan karir membantu individu untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta mengembangkan keunggulan kompetitif yang dapat membedakan mereka dari pelamar lain [5].

Penyuluhan persiapan karir membantu individu untuk lebih memahami minat, nilai-nilai, kekuatan, dan preferensi mereka. Dengan memahami diri sendiri dengan baik, individu dapat membuat pilihan karir yang sesuai dengan kepribadian dan tujuan hidup mereka [6].

Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh penanggung jawab (*stakeholder*) lembaga atau kampus untuk menguatkan mahasiswa dalam perencanaan karir adalah dengan menggunakan teknik ceramah disertai teknik *games*. *Games* adalah cara untuk menarik perhatian pada audiens. *Games* adalah cara yang populer dan telah dimainkan sejak lama. *Games* ini memungkinkan orang untuk bersantai dengan menciptakan suasana hati yang tenang dan bebas masalah [7]. Teknik *games* dinilai efektif untuk meningkatkan eksplorasi karir [8],[9]. Teknik *games* juga dinilai efektif dalam mengembangkan perencanaan karir [10], [11]. Dengan demikian, penyuluhan dengan menggunakan ceramah melalui teknik *games* dipilih sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan perencanaan karir mahasiswa tingkat akhir di Akademi Pariwisata Pertiwi. Pada akhirnya, setiap upaya dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan tersebut harus dievaluasi secara baik sehingga bisa memenuhi target sebagaimana yang dikehendaki.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan penyuluhan ini dilakukan di Akademi Pariwisata Pertiwi. Pelaksanaan kegiatan berlangsung di aula serbaguna Akademi Pariwisata Pertiwi. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mahasiswa semester delapan Akademi Pariwisata Pertiwi yang berjumlah 21 peserta. Pemilihan peserta ini dikarenakan mahasiswa semester delapan adalah mahasiswa yang akan lulus dan menghadapi dunia kerja. Materi konsultasi ini diberikan oleh Dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Islam As-Syafi'iyah, yang bertindak sebagai penyuluh dan fasilitator. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui metode ceramah dan *games*. Tahapan pelaksanaan pengabdian terbagi dalam tiga tahap, yakni sebagai berikut.

- a. Tahap persiapan. Persiapan dilakukan dengan mengadakan rapat koordinasi antara tim pengabdian kepada mitra yaitu para dosen dari Akademi Pariwisata Pertiwi. Rapat koordinasi ini meliputi perijinan dari mitra untuk melakukan pengabdian masyarakat, menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk dewan, menentukan dokumentasi yang akan disampaikan, menentukan proses operasional, dan menyiapkan peralatan yang diperlukan.
- b. Tahap sosialisasi. Tim pengabdian beserta dosen Akademi Pariwisata Pertiwi mensosialisasikan kegiatan penyuluhan melalui *flyer* dan sosial media.
- c. Tahap pelaksanaan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai pada tanggal 21 Juli 2023 dengan diikuti oleh mahasiswa semester delapan. Kegiatan diawali dengan sambutan dari Ketua Program Studi Bahasa Inggris Akademi Pariwisata Pertiwi, kemudian dilanjutkan dengan materi yang disampaikan oleh tim pengabdian tentang perencanaan karir melalui teknik ceramah dan bermain. Kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diakhiri dengan sesi penutup.

**Tabel 1.** Rincian Kegiatan Pengabdian Masyarakat

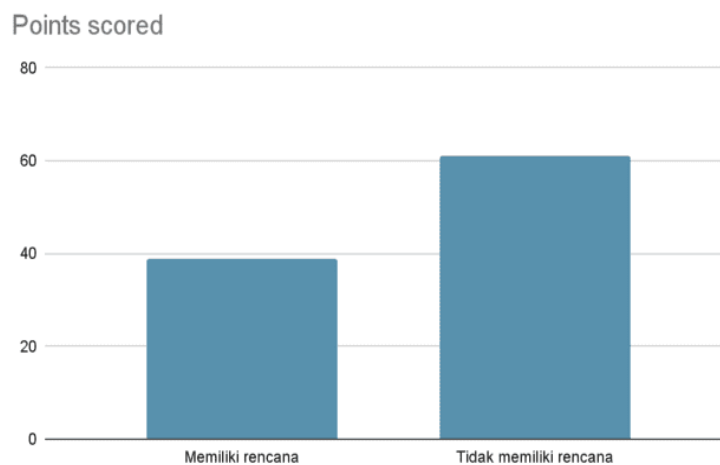
Waktu	Kegiatan
08.00-08.30	Registrasi peserta
08.30-09.30	Pembukaan Acara, sambutan Ketua Program Studi Bahasa Inggris Akademi Pariwisata Pertiwi
09.30-11.30	Penyampaian materi dengan Games

11.30-12.30	Sesi tanya jawab dan diskusi
12.30	Penutupan

- d. Tahap pembuatan laporan kegiatan pengabdian dan publikasi. Setelah pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian membuat laporan pengabdian kepada masyarakat untuk dipublikasikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyuluhan dengan teknik permainan dibagi menjadi dua sesi agar kegiatan penyuluhan dapat berlangsung lebih optimal, yaitu sesi pemaparan materi yang berlangsung 60 menit dan sesi permainan dengan *flash card* yang berlangsung selama 30 menit. Kegiatan penyuluhan dimulai dengan peserta mengisi survei tentang perasaan mereka mengenai pandangan karir. Menurut hasil survei yang dilakukan, ditemukan bahwa hanya 38,9% dari total peserta yang memiliki perencanaan karir setelah mereka lulus dari bangku perkuliahan di Akademi Pariwisata Pertiwi.



**Gambar 1.** Diagram Gambaran Perencanaan Karir Peserta

Setelah *polling* dilakukan, tim pengabdian menyampaikan materi mengenai persiapan karir. Materi diberikan melalui media presentasi dan video. Materi yang disampaikan meliputi cara menentukan tujuan karir, cara memikirkan strategi untuk mencapai tujuan karir, dan materi mengenai gambaran memasuki dunia kerja. Selain itu, tim pengabdian juga memutar video mengenai tips membuat rencana karir setelah lulus perkuliahan agar peserta lebih memiliki gambaran mengenai perencanaan karir.

Setelah penyampaian materi diberikan, praktik *games* mulai dilaksanakan. *Games* yang dilakukan adalah menggunakan *flash card* dengan tahapan berikut.

- Peserta dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang di tiap kelompok.
- Pada tiap kelompok dibagikan *flash card* bertemakan perencanaan karir.
- Peserta diminta untuk menyusun *flash card* sesuai dengan urutan perencanaan karir agar mencapai tujuan.
- Peserta diminta untuk menuliskan strategi-strategi agar mampu mencapai tujuan karir sesuai dengan *flash card* yang diberikan
- Peserta diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.



Gambar 2. Penyampaian Materi



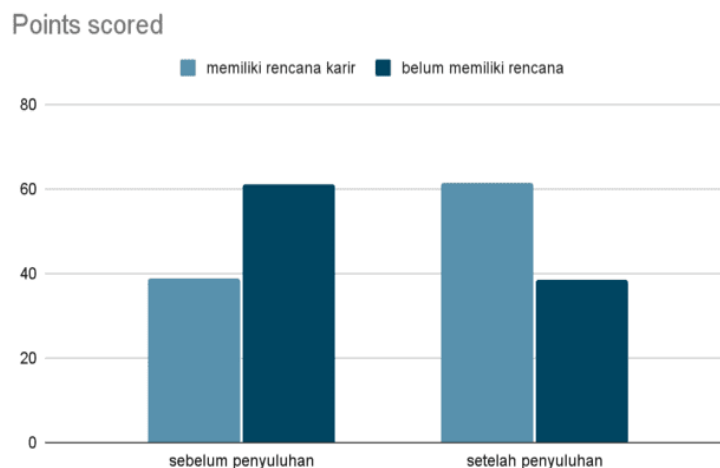
Gambar 3. Sesi Tanya Jawab



Gambar 4. Flash Card Tema Perencanaan Kerja

Setelah materi dan praktik *games* dilakukan, peserta kembali mengisi survei mengenai perasaan mereka mengenai gambaran perencanaan karir. Dari survei kedua setelah penyampaian materi, didapatkan hasil bahwa 61,4% peserta merasa lebih tergambar dan memiliki perencanaan

karir setelah lulus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penyuluhan persiapan karir melalui teknik *games* bermanfaat dalam membuat mahasiswa menjadi lebih tergambar dalam perencanaan karir setelah lulus. Beberapa peserta juga menyampaikan bahwa mereka sudah memiliki target karir dan sudah lebih paham apa yang harus mereka lakukan setelah lulus perkuliahan.



Gambar 5. Diagram Perbandingan Persiapan Masuk Kerja

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Akademi Pariwisata Pertiwi, didapatkan hasil bahwa kegiatan penyuluhan persiapan kerja melalui teknik *games* bermanfaat untuk membantu siswa memiliki perencanaan karir yang lebih matang setelah lulus kuliah. Diharapkan kegiatan ini menjadi program rutin yang dilakukan secara berkesinambungan oleh Akademi Pariwisata Pertiwi.

#### REFERENCES

- Aprilia, E.D., & Khairiyah, Y. (2018). Optimisme menghadapi Persaingan Dunia Kerja dan *Adversity Quotient* pada Mahasiswa. *Seurune Jurnal Psikologi Unsyiah*. 1(1), <https://doi.org/10.24815/s-jpu.v1i1.9922>
- Ramdani, Z., Amri, A., Warsihna, J., Garnasih, T.R., Juarsa, E. (2021). Perilaku Manajemen Keuangan Karyawan Selama Pandemi Covid-19: Sebuah Studi Awal. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*. 8(1)
- Massie, R., Tewal, B., Sendow, G. (2015). Pengaruh Perencanaan Karir, Pelatihan, dan Pengembangan Karir terhadap Kinerja Pegawai pada Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*. 15(5)
- Komara, I.B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. *Psikopedagogia*. (5)1
- Prasetyo, Y. (2021). Perencanaan Karir dan Evaluasi Diri Siswa di Kota Dili Negara Timor Leste. *Integritas: Jurnal Pengabdian*. 5(1), <https://doi.org/10.36841/integritas.v5i1.959>
- Ardiansyah, A. (2018). Bimbingan dan Konseling Karir: Studi Komparasi SMP IT Abu Bakar dan SMP Taman Dewasa Ibu Pawiatan Yogyakarta. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5(1), <https://doi.org/10.24042/kons.v5i1.2559>
- Prayitno, Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil), (Jakarta : Ghalia Indonesia, 1995), h. 40-58.
- Mayasari, H.S., & Agungbudiprabowo, A. Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Counselia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 12(1), <http://doi.org/10.25273/counselia.v12i1.10527>
- Devis, N.W., Dantes, N., & Lestari, L.P. (2023). Pengembangan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*. 8(1), [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bk.v8i1.1923](https://doi.org/10.23887/jurnal_bk.v8i1.1923)

Marta, M.P., Ratnawati, V., & Krisphianti, Y.D. (2022). Permainan Congklak sebagai Sarana untuk Mengoptimalkan Keterampilan Perencanaan Karir Peserta Didik. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara*. 2, 490-496

Ardini, F.M. (2016). *Efektivitas Bimbingan Karir dengan Strategi Permainan Kelompok dalam Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik* (Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia).