

PENGARUH MODUL ROLE PLAYING TERHADAP PERENCANAAN CITA-CITA PADA ERA  
DIGITAL NATIVE SISWA SD AL-BAITUL AMIEN 02  
JEMBER TAHUN 2023/2024

Henrik Cahyono<sup>1</sup>, Sri Prawita<sup>2</sup>, Yurike Kinanty Karamoy<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan Konseling  
Universitas Islam Jember

E-mail: [henrikcahyono219@gmail.com](mailto:henrikcahyono219@gmail.com), [prawitasri54@gmail.com](mailto:prawitasri54@gmail.com),  
[yurikekinanty14@gmail.com](mailto:yurikekinanty14@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Research on the Influence of Role Playing Modules on Dream Planning in the Digital Native Era of Al-Baitul Amien 02 Jember Elementary School Students in 2023/2024. The phenomenon that occurred in this study was that children still lacked self-awareness regarding the planning of their desired dreams, which included: knowledge of types of jobs, desires in one field of work, analyzing strengths and weaknesses, and determining further education. This study aims to measure the effect of treatment by comparing the significance values before and after treatment. This study uses a quantitative type of Quasi experimental design model (pretest-posttest control group design). The number of respondents studied was 8 students from a student population of 98 students who were taken using the Non Probability sampling technique, Purposive random sampling, a technique that groups the population based on certain characteristics. The data collection method used observation and questionnaire methods, which were analyzed using normality, homogeneity and T-test tests. The results of the analysis of the average value s on the average before being given treatment in the form of role-playing technique group guidance services were 70.88 after being given treatment to students increased to 85.25 until the difference obtained from before and after being given role-playing technique group guidance services on student dream planning is shown in the paired samples test table (mean) of 14.375. Based on Table 4.8 "paired samples test" it is known that the sig value (2-tailed) is 0.000 because  $0.000 < 0.05$ , then it can be said that the hypothesis is accepted meaning there is a difference between the pretest and posttest values. is 0.000, because  $0.000 < 0.05$ , then there is a difference between the pre-test and post-test values, the average value is 14.375.*

**Keywords:** Role Playing, Goal Planning

**ABSTRAK**

Penelitian Pengaruh Modul Role Playing Terhadap perencanaan Cita-Cita Pada Era Digital Native Siswa Sd Al-Baitul Amien 02 Jember Tahun 2023/2024. Fenomena yang terjadi dalam penelitian ini bahwa anak-anak masih kurang memiliki kesadaran diri terhadap perencanaan cita-cita yang mereka inginkan yang meliputi: pengetahuan jenis-jenis pekerjaan, keinginan dalam satu bidang pekerjaan, menganalisis kekuatan dan kelemahan diri serta

**Article History**

Received: Maret 2025

Reviewed: Maret 2025

Published: Maret 2025

Plagiarism Checker No 80

Prefix DOI :

[10.6734/LIBEROSIS.V2I2.3027](https://doi.org/10.6734/LIBEROSIS.V2I2.3027)

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

penentuan sekolah lanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh perlakuan dengan membandingkan nilai signifikansi sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini menggunakan *kuantitatif* jenis *Quasi eksperimental design* model (*pretest-posttest control group design*). Jumlah responden yang diteliti sebanyak 8 siswa dari populasi siswa sebanyak 98 siswa yang diambil dengan teknik sampling *Non Probability* jenis *Purposive random sampling* sebuah tehnik yang mengelompokkan populasi berdasarkan karakteristik tertentu. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, dan angket, yang dianalisa menggunakan uji normalitas, homogenitas dan Uji T. Hasil analisis nilai rata-rata s pada rata-rata sebelum diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik role playing 70,88 setelah diberikan perlakuan pada siswa naik hingga mencapai 85,25 hingga selisih yang di dapat dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap perencanaan cita-cita pada siswa di tunjukkan pada tabel paires sampels test ( mean) sebesar 14,375. Berdasarkan Tabel 4.8 “paired samples test” diketahui nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 karena  $0,000 < 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima artinya ada perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. adalah 0,000, karena  $0,000 < 0,05$ , maka ada perbedaan antara nilai pre test dan post test nilai rata-rata sebesar 14,375.

**Kata kunci:** Role Playing, Perencanaan Cita-Cita

## Pendahuluan

Perkembangan anak di era *digital native* menjadi tantangan siswa, orang tua, dan tenaga pendidik. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi di bidang pendidikan memungkinkan siswa untuk mempelajari berbagai banyak hal dengan cepat dan mudah (Ginting et al., 2021:12) Penggunaan TIK dalam pembelajaran memberi dampak yang cukup positif (*modest*) terhadap kemajuan belajar siswa sejauh TIK dapat dimanfaatkan secara benar. (Fitriani et al., 2023) Secara langsung perkembangan TIK juga berpengaruh terhadap perencanaan karir. Strategi di era digital native dalam mempersiapkan individu memasuki dunia kerja dapat dibangun sejak dini melalui perencanaan cita-cita.

Cunningham dalam (Uno, 2023:1) mengemukakan bahwa perencanaan ialah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi, asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan. (Aldrian et al., 2020) Cita-cita sekunder merupakan aspek-aspek dari cita-cita seperti ingin menjadi polisi, chef, menjuarai banyak perlombaan dan sebagainya. Ilyas (Informationis, 2021) Cita-cita merupakan sebuah keinginan yang ada di dalam pikiran seseorang yaitu bentuk tujuan atau sasaran jangka panjang yang dipilih dalam bidang pekerjaan yang sesuai dengan fase perkembangannya.

(Rahim et al., 2021) Donald Super menjelaskan pekerjaan melalui teorinya yang disebut *Super's – Span atau Life - Space Approach*. Menurut Donald Super (Gothard, Mignot, Offer, & Ruff, 2001, 17; Sciarra, 2004, 104; Zunker, 2006:54; Gladding, 2004:354-356) perkembangan pekerjaan atau karir individu melewati

5 tahap sebagai berikut: (1) Tahap pertumbuhan (lahir sampai 14 tahun). Tahap ini dibagi lagi atas 3 tahap, yakni: fantasi (4 – 10 tahun), interest atau minat (11 – 12 tahun), kapasitas (13 – 14 tahun). (2) Tahap eksplorasi (15 – 24 tahun). Tahap ini terdiri dari: Tentatif (15 – 17 tahun), transisi (18 – 21 tahun), percobaan (21 – 24 tahun). (3) Tahap establishment (24 – 44 tahun). Tahap ini meliputi: percobaan (24 – 30), stabilisasi (31 – 44 tahun). (4) Tahap pemeliharaan (44 – 64 tahun) di mana posisi kerja dikonsolidasikan; dan (5) Tahap penurunan yang ditandai dengan masa pensiun atau pengurangan peran kerja.

Pengurangan peranan kerja dalam masa perkembangan di usia dewasa merupakan siklus perkembangan setiap individu. (Andriani, 2019) Dalam mendukung tugas perkembangan anak pemberian informasi pekerjaan sejak dini menjadi sangat penting agar menjadi motivasi dan stimulus bagi anak untuk memaksimalkan pengetahuannya. (Hurlock B Elizabeth, 1978:146) mengemukakan pilihan pekerjaan anak yang lebih besar secara bertahap menjadi lebih stabil dengan meningkatnya pengetahuan anak tentang lapangan pekerjaan dan kesadaran yang lebih besar mengenai kemampuan dan keterbatasan mereka sendiri. (Andriani, 2019) Tidak adanya posisi yang formal bagi konselor di sekolah dasar berdampak pada pemberian sumber daya informasi untuk meningkatkan kesadaran tentang perencanaan cita-cita siswa. Sejauh ini upaya guru masih terkonsentrasi pada pemberian layanan informasi dalam bentuk mata pelajaran mengenai studi lanjut dengan berdasarkan nilai mata pelajaran para siswa yang dianggap metode yang efektif.

Keefektifan pemberian informasi sejatinya dapat didukung melalui pemberian informasi melalui bimbingan kelompok di sekolah. (Hartono, 2016:163) menjelaskan bimbingan bertujuan memaksimalkan siswa memahami dunia kerja, peluang kerja, mengembangkan sikap kerja yang positif, serta keterampilan pengambilan keputusan kerja. Fenomena yang terjadi dalam penelitian ini adalah, bahwa anak-anak masih kurang memiliki kesadaran diri terhadap perencanaan cita-cita yang mereka inginkan yang meliputi: pengetahuan jenis-jenis pekerjaan, keinginan dalam satu bidang pekerjaan, menganalisis kekuatan dan kelemahan diri serta penentuan sekolah lanjutan menjadi masalah dalam penelitian ini. Hal ini sangat mengkhawatirkan dimana anak sekolah dasar pada fase fantasi dan interests (kecenderungan) seharusnya mampu mengenali kelemahan dan kelebihan diri, serta perencanaan cita-cita.

Observasi peneliti di SD Al-Baitul Amien 02 Jember menunjukkan 30% siswa memiliki pengetahuan tentang jenis-jenis pekerjaan rendah, belum mengetahui profesi yang diinginkan, belum mampu menyebutkan kelebihan kelemahan diri, serta belum menentukan sekolah lanjutan. Sedangkan 31% siswa mampu menyebutkan 6 bidang pekerjaan, sudah memiliki dan

menentukan jenis pekerjaan yang diinginkan, akan tetapi belum memiliki pandangan tentang sekolah lanjutan yang diminati serta belum mampu menyebutkan kelemahan dan kelebihan dirinya. Sebanyak 39% memiliki pengetahuan tentang jenis-jenis pekerjaan, mampu menyebutkan profesi yang diinginkan, mampu menentukan sekolah lanjutan dan menyebutkan kelemahan, dan kelebihan diri.

(Informationis, 2021) Cita-Cita pada anak dipengaruhi oleh bermacam faktor, berupa faktor dari dalam diri peserta didik (Internal) maupun faktor dari luar peserta didik (eksternal). Faktor internal adalah kemampuan diri siswa seperti pengetahuan terhadap jenis-jenis pekerjaan, keinginan, kelebihan dan kelemahan diri serta minat dan bakat. Sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya.

Teman sebaya bagi anak mempengaruhi dalam proses pemberian informasi tentang jenis-jenis pekerjaan. Pengetahuan tentang jenis-jenis pekerjaan menjadi faktor yang memiliki peranan penting bagi siswa. Pengetahuan jenis-jenis pekerjaan akan mendorong siswa memiliki motivasi untuk menggapainya. Dalam menumbuhkan semangat belajar siswa, guru dituntut harus kreatif, dan inovatif dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik. Salah satunya strategi adalah dengan “Bimbingan kelompok teknik *Role playing*”. (Wiantina, 2020) Petterson Hitchens & Drachen, (2008,) menyatakan *Role playing* adalah sebuah seni dari pengalaman, dan menciptakan permainan *Role Playing* berarti menciptakan pengalaman-pengalaman. Shaftel & shaftel (1967) dalam (Haolah et al., 2020) menyatakan bahwa *Role playing* sebagai teknik pemecahan masalah yang dirancang untuk mengeksplorasi situasi dan perilaku manusia. (Wiantina, 2020) *Role playing* bermanfaat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap telah dibuktikan dalam pendidikan, terapi, dan pelatihan manajemen.

Vygotsky (1996) dalam (Rina 2018:79-80) mengemukakan bahwa " melalui bermain peran, anak dapat melebihi tahap perkembangannya saat itu". Penelitian (Kitson, 1997; Rogers dan Evans, 2006; Tyce, 2002; Wood dan Attfield, 1997) *Role playing* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah interpersonal, kesadaran diri, memahami perasaan orang lain, mengespresikan perasaan, bersikap empati, dan mengendalikan emosi. (baltner, 1995) Dalam jurnal berjudul *Young Children's Role-Playing for enhancing personal intelligences in multiple intelligences Theory*, di jelaskan bermain peran dianggap sebagai metode terbaik untuk membantu meningkatkan kompetensi kognitif, sosial dan emosional anak-anak. (Ariana, 2022) Bimbingan kelompok teknik *Role playing* dapat meningkatkan pemahaman diri siswa. Consiglio, (2010) dalam (Wiantina,2020) *Role playing* memberikan dukungan positif untuk *selfefficacy karir*, kepuasan kerja, tuntutan pekerjaan, dan sumber daya. (Rahman & Fitriani, 2022) Layanan bimbingan kelompok teknik *Role playing* berpengaruh terhadap sikap siswa.

## **Metode Penelitian**

Rancangan penelitian dalam penelitian ini menggunakan jenis *Quasi eksperimental design* model (*pretest-posttest control group design*) merupakan sebuah jenis desain penelitian eksperimen yang tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang akan ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependen*. Penelitian ini menggunakan penelitian *kuantitatif* dengan teknik sampling *Non Probability* jenis *Purposive random sampling* yakni sebuah tehnik yang mengelompokkan populasi berdasarkan karakteristik tertentu.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dan angket yang disebarakan kepada siswa. Data kemudian dianalisa menggunakan uji *normalitas*, *homogenitas* dan Uji T. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur Pengaruh Modul *Role Playing* Terhadap Perencanaan Cita-Cita Pada Era *Digital Native* Siswa SD Al-Baitul Amien 02 Jember Tahun 2023/2024'

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian pada pertemuan pertama diawali dengan ice breaking yang tujuan menciptakan suasana kebersamaan dengan siswa. Peneliti memberikan penjelasan umum mengenai komponen-komponen dalam materi role playing tentang perencanaan cita-cita dan tahapan kegiatan role playing yang akan dilaksanakan selama perlakuan. Selain materi role playing tentang perencanaan cita-cita peneliti juga meminta kesediaannya untk siswa mengikuti pelaksanaan role playing sampai selesai. Peneliti memberikan permainan untuk memberikan ketertarikan pada siswa dan menghilangkan rasa tegang. Peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa tentang jenis-jenis pekerjaan yang mereka ketahui, sekolah lanjutan setelah lulus sekolah dasar dan meminta siswa untuk menceritakan pengalaman mengenai impian atau harapan yang menjadi cita-cita siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian membuat kesepakatan dengan siswa untuk pertemuan pada sesi berikutnya dan memberikan pretest kepada siswaynag menjadi subjek penelitian.

Pertemuan kedua melakukan pemeranan yang dimainkan oleh siswa dengan komponen perencanaan cita-cita yang pertama yaitu dengan topik "Profesi guru di sekolah" yang diperankan oleh my dan ARM. ARM berperan sebagai seorangguru bahasa indonesia yang akan mengajar di kelas dalam sebuah lembaga sekolah, kemudian siswa yang lain berperan sebagai siswa yang sedang belajar di kelas. Pada awalnya ARM melakukan pemeranan dengan mulai mengetuk dan membuka pintu, kemudian mengucapkan salam kepada seluruh siswa yang hadir di kelas tersebut. ARM menyapa dengan menanyakan kabar dan mengulas pelajaran yang pernah dipelajari sebelumnya. Setelah itu peran dilanjutkan dengan memberikan pelajaran tentang tata cara berbahasa yang baik dalam berkomunikasi. Selesai materi kemudian ARM yang berperan sebagai guru meminta kepada siswa untuk bertanya apabila belum ada yang mengerti. Dengan berperan sebagai guru diharapkan ini menjadi stimulus bagi ARM agar mampu mengenali kelebihan dan keurangan pada dirinya yakni mampu melakukan percakapan dengan lancar pada saat berperan sebagai guru. ARM siswa yang belum mampu menyebutkan kelebihan dan kekurangan pada dirinya hal ini termasuk indikator dari

perencanaan cita-cita. Setelah melakukan pemeranan ARM mengaku mulai menemukan kelebihan pada dirinya yaitu merasa senang saat berbicara di depan banyak orang, sehingga ARM kemudian memutuskan untuk menjadi seseorang guru. Berkaitan dengan pemeranan (Wiantina, 2020) Petterson Hitchens & Drachen, (2008,) menyatakan *Role playing* adalah sebuah seni dari pengalaman, dan menciptakan permainan *Role Playing* berarti menciptakan pengalaman-pengalaman.

Pertemuan ketiga yaitu dengan topik "Profesi Polisi" siswa yang berperan sebagai polisi adalah AMW. Siswa ini merupakan siswa yang belum memiliki pilihan sekolah lanjutan, minim tentang informasi tentang jenis-jenis pekerjaan atau profesi.. AMW berperan sebagai seorang polisi yang sedang menjaga dan mengatur lalu lintas di jalan raya, dia memerankan polisi dengan sangat baik karena AMW mengaku sering melihat polisi yang sedang menjaga dan mengatur lalu lintas di saat dia berangkat sekolah. Dengan berperan sebagai polisi diharapkan AMW mampu menumbuhkan sikap berani yang ada dalam dirinya, berperan sebagai polisi juga dibutuhkan mental yang tegas, kuat dan berwibawa sehingga menjadi stimulus bagi AMW memiliki keinginan untuk menjadi seorang polisi. Berdasarkan hasil analisis pada hasil postests AMW mengalami peningkatan dalam pada penentuan sekolah lanjut dan pengetahuan tentang jenis-jenis pekerjaan, AMW berusaha mulai mencari tau tentang sekolah-sekolah lanjutan yang sesuai dengan yang dia inginkan melalui informasi dari teman, media brosur dan sosial media. Shaftels mengemukakan *role playing* bermanfaat untuk meningkatkan sikap dan kemampuan anak dalam memahami sesuatu. Blatner 1995 menyatakan bermain peran dianggap sebagai metode terbaik meningkatkan kompetensi kognitif, dan emosional anak. (Rina 2018:79-80) Wood dan Attfield, mengemukakan *Role playing* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah interpersonal, kesadaran diri, memahami perasaan orang lain, mengespresikan perasaan, bersikap empati, dan mengendalikan emosi.

Pertemuan keempat topik "Profesi Chef" pada pertemuan ini peneliti menjelaskan kembali tahap pemeranan agar siswa memiliki bayangan mengenai topik yang akan diperankan. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman

kembali tentang konsep-konsep yang ada pada *Role Playing*. Pada materi profesi Chef diperankan oleh siswa AZA. AZA merupakan siswa belum memiliki pertimbangan peluang untuk melanjutkan sekolah setelah lulus, belum mampu mengeksplorasi diri dan belum mengetahui bakat dan minat yang sesuai dengan dirinya sehingga tidak aktif dengan kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Pemeranan dimulai dengan menjelaskan tentang materi Chef, kemudian dilanjutkan dengan memerankan seorang Chef yang sedang memasak di sebuah restoran kemudian menghidangkannya kepada konsumen yang diperankan oleh temannya. Peneliti juga memberikan motivasi dan dukungan dalam pemeranan, setelah selesai melakukan kegiatan pemeranan, AZA sudah mulai mampu menunjukkan sikap keteguhan dalam pertimbangan peluang untuk melanjutkan sekolah, menumbuhkan keinginan dan harapan untuk menjadi seseorang yang memiliki profesi yang telah mereka perankan. AZA berusaha belajar berkomunikasi dan bertanya dengan sesama teman sehingga mulai dapat menemukan minat dan bakatnya sehingga akan mampu menentukan cita-cita yang sesuai dengan keinginannya. Hal ini sesuai pernyataan dari Shaftel & shaftel (1967) dalam (Haolah et al., 2020) menyatakan bahwa *Role playing* sebagai teknik pemecahan masalah yang dirancang untuk mengeksplorasi situasi dan perilaku manusia.

Pertemuan kelima dengan topik "Profesi TNI" peneliti menjelaskan kembali mengenai tahap penelitian agar dapat menghangatkan suasana dalam topik ini diperankan oleh FAJ. Siswa ini sebelumnya belum mampu menentukan pilihan cita-citanya, serta belum memiliki sekolah lanjutan yang akan pilih setelah lulus dari SD Baitul Amien 02 jember. FAJ berperan menjadi TNI yang sedang melakukan patroli menjaga perbatasan negara Indonesia, kemudian siswa yang lain berperan sebagai warga pribumi. FAJ melakukan pemeranan diawali dengan melakukan gerakan membuat barisan seperti seorang TNI yang sedang tugas pagi, kemudian dilanjutkan siswa yang lain memberikan penghormatan kepada FAJ, Pemeranan ini bertujuan agar mereka dapat merasakan peristiwa menjadi seorang TNI yang sesungguhnya sehingga mereka diharapkan untuk selanjutnya dapat menunjukkan perubahan positif dalam memiliki jiwa cinta tanah air. Setelah perlakuan FAJ berusaha bersikap positif terhadap orang lain dan menentukan cita-citanya menjadi seorang TNI angkatan laut. Ini senada dengan pendapat yang disampaikan oleh Vygotsky (1996) dalam (Rina & Sukiman, 2018:79-80) mengemukakan bahwa "melalui bermain peran, anak dapat melebihi tahap perkembangannya saat itu" serta meningkatkan penegasan sikap anak. (Ariana, 2022) juga menyatakan bahwa bimbingan kelompok teknik *Role playing* dapat meningkatkan imajinasi anak, penegasan sikap dan meningkatkan pemahaman diri siswa.

Pertemuan keenam dengan topik "Profesi Selegram". Pada pertemuan ini kegiatan dimulai dengan pemberian kembali ice breaking untuk membangun kembali suasana ceria, serta kebersamaan bersama siswa, kemudian memberi penjelasan kembali mengenai kesetaraan dan prosedur penelitian. Meskipun

prosedur pemeranan masih sama pada masing-masing pertemuan. Pada topik ini diperankan oleh MPR, siswa ini belum memiliki rencana untuk menggapai cita-citanya yaitu menjadi seorang penyanyi yang seperti yang sering ditayangkan di televisi. Pemeranan diawali dengan menyiapkan media berupa buku sebagai sebuah layar dan kertas yang dibentuk menyerupai camera untuk merekam setiap kegiatan. MPR melakukan pemeranan ini dengan sangat baik karena MPR termasuk orang suka menunjukkan diri di depan kamera akan tetapi masing-masing bingung tentang cita-citanya. Pemeranan menjadi Selegram diharapkan dapat memberikan motivasi untuk MPR agar berusaha menggapai cita-citanya. Perilaku yang diamati dalam masing-masing topik dari pemeran sudah termasuk kategori terampil. Peneliti melihat ada perubahan yang mereka capai walaupun pada awalnya mereka masih ada yang kurang menangkap konsep, ada yang kurang memahami peran, ada yang kurang merefleksikan cerita. Namun mereka ada kemauan berusaha mengikuti kegiatan dengan baik dan mereka mendengarkan dan melaksanakan tahap sesuai instruksi dari peneliti. Ini sependapat dikemukakan oleh Consiglio, (2010) dalam (Wiantina, 2020) *Role playing* memberikan dukungan positif untuk *selfefficacy karir*, kepuasan kerja, tuntutan pekerjaan, dan sumber daya.

Pertemuan ketujuh peneliti bersama dengan siswa mengadakan diskusi dan evaluasi mengenai kegiatan awal sampai akhir, Setelah itu peneliti mengajak siswa untuk menilai dampak dari pelaksanaan bimbingan kelompok teknik Role Playing terhadap perencanaan cita-cita siswa, dan meminta siswa mengemukakan pesan dan kesannya selama mengikuti treatment ini. Peneliti memberikan refleksi agar siswa rileks serta memberikan post test kepada siswa. Terakhir kegiatan menyimpulkan secara umum mengenai pelatihan teknik role playing. Perubahan yang ditunjukkan oleh siswa pada pelatihan ini yaitu siswa mampu melakukan keterbukaan dalam komunikasi, mampu berempati pada posisi orang lain. Shaftel & shaftel (1967) dalam (Haolah et al., 2020) menyatakan bahwa *Role playing* sebagai teknik pemecahan masalah yang dirancang untuk mengeksplorasi situasi dan perilaku manusia.

Berdasarkan proses perlakuan yang telah diberikan ada beberapa faktor yang memberikan pengaruh dampak terhadap perencanaan cita-cita, antara lain: 1) menggunakan bimbingan kelompok teknik *Role playing* untuk perencanaan cita-cita siswa. 2) pemberian kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan dan memahami dirinya untuk menceritakan pengalamannya. 3) mengarahkan siswa untuk mampu berperan sesuai skenario dengan kehidupan sehari-hari; Dan 4) memberi motivasi pada siswa untuk berlatih dalam komunikasi dengan baik. Berdasarkan perubahan yang dialami oleh siswa dapat disimpulkan bimbingan kelompok teknik role playing ada dampak membantu siswa dapat perencanaan cita-cita siswa. (Baltner, 1995) Dalam jurnal berjudul *Young Children's Role-Playing for enhancing personal intelligences in multiple intelligences Theory*, di jelaskan bermain peran dianggap sebagai metode terbaik untuk membantu meningkatkan kompetensi kognitif, sosial dan emosional anak-anak Dalam perencanaan cita-cita kita menampilkan salah satu aspek kepribadian siswa (orang tua, orang dewasa, anak). Pelayanan yang diberikan oleh guru di sekolah merupakan kegiatan kesatuan dari

keseluruhan program di sekolah. Hal ini harus diberikan lebih optimal berdasarkan karakteristik dan tugas-tugas perkembangan anak dalam layanan yang ada yaitu pribadi, sosial, belajar dan karir.

## Kesimpulan

Hasil pemaparan dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak pengaruh dari penerapan Modul bimbingan kelompok teknik *Role Playing* terdapat perencanaan cita-cita pada era *digital native* siswa SD Al-Baitul Amien 02 Jember tahun pelajaran 2023-2024.

## Saran

Sekolah dapat mengupayakan teknik bermain peran kepada siswa dalam pembelajaran tematik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan kreatif guna meningkatkan skill, keterampilan dalam perencanaan cita-cita siswa setelah lulus dari sekolah dasar. Siswa untuk lebih meningkatkan konsentrasi dan motivasi saat proses belajar mengajar, karena materi yang disampaikan perlu dicerna dan dipahami. Mengembangkan motivasi, skill, keterampilan serta pengetahuannya menjadi sangat penting dan merupakan bekal hidup di masa depan.

## Daftar Pustaka

Aldrian, A. I. A., Hidayah, N., Kurniati, S. B., Amanda, M., & Hidayatullah, S. (2020). POCITA: Mengenalkan Cita-Cita dan Lingkungan Sejak Dini. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 3(2), 181–186.

Andriani, M. W. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Menggunakan Papan Bimbingan Terhadap Pemahaman Karir Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2), 68–77.

Ardini, F. M., & Rosmila, M. (2021). Profil Perencanaan Karir Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Mathlaul Anwar. *Jurnal Selaras : Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 4(1), 9–16.

Ariana, N. (2022). Penggunaan Model Teknik Role Playing melalui Layanan Bimbingan Kelompok sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Diri pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Educatif Journal of Education Research*, 4(4),

100–107.

Bela Janare Putra. (2021). Studi Literatur: Teori Perkembangan Karir Donald Edwin Super. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 30–38.

Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Pesertadidik* (Guyun Slamet (ed.); Ketiga). PT Remaja Rosdakarya.

Dewi Anggraeni, A. (2018). Metode Role Playing dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8(1), 29–35.

Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167.

Faridah, F. Y., & Patimah, S. (2018). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Kepemimpinan Peserta Didik. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 1(4), 137.

Fitriani, Hastiani, Sulistiawan, H., & Yusril. (2023). Profil Orientasi Karir Siswa Sd Terhadap Cita – Cita. *Jurnal Spirit*, 13(2), 43–52.

Ginting, D., Fahmi, Fitri, D. I., Mulyani, Y. S., Ismiani, N., & Sabudu, D. (2021).

*Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan* (Cetakan ke). Media Nusa Creative.

Hamdanah, & Surawan. (2022). Remaja Dan Dinamika. In *K-Media*.

Haolah, S., Rohaeti, E. E., & Rosita, T. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(1), 1–8.

Hartono, M. S. (2016). *Bimbingan Karier* (Pertama). Kencana.

Hurlock B Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak* (Med Meitasari Tjandrasa (Ed.); Keenam). Erlangga.

Informationis, S. S. (2021). *information 1,2,3 1*. 8(2), 1967–1978.

Jahju Hartini. (2022). Bimbingan Kelompok. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.

Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* (pertama).

KENCANA.

- Joni. (2018). *Tk Al-Latif Kecamatan Kabupaten Kampar*. 1(1), 39–54. Kartono Kartini. (2007). *Psikologi Anak* (Cetakan ke). CV Mandar Maju.
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Nasution, H. (2019). Perencanaan Karir Mahasiswa Setelah Wisuda Pascasarjana. *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 6(1), 1.
- Popytasari, H. (2021). Teknik Role Playing dalam Bimbingan dan Konseling untuk Perilaku Bullying di Sekolah Menengah. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 76–89.
- Rahim, M., Hulukati, W., & Madina, R. (2021). Bimbingan Karir bagi Anak Usia Dini. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 2(2), 93–100.
- Rahman, D., & Fitriani, W. (2022). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Perubahan Sikap Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1, 196–201.
- Rahmat, Z. (2020). Pusat Bimbingan Karir (Career Centre) Sebagai Sarana Bimbingan Karir Bagi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Menuju Dunia Kerja. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 27.
- Rina, J. R.. (2018). *Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini* (Turi (Ed.); 1st Ed.). GAVA MEDIA.
- Satriah Lilis. (2021). *Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Seting Masyarakat)* (Edisi Digi). FOKUSMEDIA (Anggota IKAPI).
- Setiowati. (2020). Golden Age PARENTING periode emas tumbuh kembang. In *Bukit Cemara Tidar H5 No.34* (Cetakan ke). Media Nusa Creative.
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wiantina, N. A. (2020). *Bimbingan Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Keputusan Karir Peserta Didik*. 01(1), 1–9