



## **Efektifitas penggunaan *game* HOM (House of MBTI) sebagai alternatif alat tes kepribadian pada remaja**

Ayu Kurnia S, Ani Shofwatillah, Nurul Hidayat, Ibrahim Kholil Rahman, Ulil Albab Rabbani

1. Psikologi, Universitas Diponegoro, email: [ayukurnias@gmail.com](mailto:ayukurnias@gmail.com)
2. Psikologi, Universitas Diponegoro, email: [anishofwa99@gmail.com](mailto:anishofwa99@gmail.com)
3. Psikologi, Universitas Diponegoro, email: [pemungut@gmail.com](mailto:pemungut@gmail.com)
4. Sistem komputer, Universitas Diponegoro, email: [aimibrahim1@gmail.com](mailto:aimibrahim1@gmail.com)
5. Sistem Komputer, Universitas Diponegoro, email: [mail@ulil.com](mailto:mail@ulil.com)

---

### **Abstrak**

*Educational Psychologist dari Integrity Development Flexibility (IDF)* Irene Guntur, menyatakan sebanyak 87 persen mahasiswa di Indonesia mengaku salah memilih jurusan. Menurut Weiten (1995) yang menjadi faktor utama mahasiswa salah memilih jurusan adalah kurangnya kemampuan untuk mengenali minat dan bakatnya. Pada saat Sekolah Menengah Atas siswa banyak bertanya mengenai bakat yang sebenarnya dimiliki, namun banyak guru bingung dan tidak efisien dalam menjawab pertanyaan mengenai bakat dan minat siswanya. Saran selanjutnya untuk mengetahui minat dan bakat siswa adalah dengan melakukan tes psikologi. Namun banyak siswa yang tegang dan tidak terbuka saat melaksanakan test psikologi. Sebagai upaya preventif dalam memecahkan masalah tersebut, kami merancang sebuah ide untuk membuat sebuah game sebagai metode assessment mengenali minat dan bakat pada remaja dengan nama HOM (House Of MBTI). Metode pelaksanaan dari penelitian ini ada lima tahap yaitu mulai pelaksanaan, persiapan bahan dan alat, eksekusi pembuatan game, pengujian dan optimalisasi, dan uji coba game untuk melihat tingkat efektifitas game yang telah dibuat. Penelitian dilaksanakan kepada 25 Responden dengan menggunakan metode eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya tingkat keefektifan penggunaan game terhadap bakat remaja.

Kata kunci : HOM (House Of MBTI), bakat, remaja



## **I. PENDAHULUAN**

Educational Psychologist dari Integrity Development Flexibility (IDF) Irene Guntur, menyatakan sebanyak 87 persen mahasiswa di Indonesia mengaku salah memilih jurusan. Menurut Arifin (2010) yang menjadi faktor utama mahasiswa salah memilih jurusan adalah kurangnya kemampuan untuk mengenali minat dan bakatnya. Bakat (aptitude) pada umumnya diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud (Menurut Utami Munandar,1985).

Menurut John Holland, minat adalah aktivitas atau tugas-tugas yang membangkitkan perasaan ingin tahu, perhatian, dan memberi kesenangan atau kenikmatan.

Pada saat Sekolah Menengah Atas siswa banyak bertanya mengenai bakat apa yang sebenarnya ada pada siswa tersebut, namun banyak guru bingung dan tidak efisien dalam menjawab pertanyaan mengenai bakat dan minat siswanya.

Ada siswa yang selama hidupnya tidak tahu bakatnya karena tidak pernah dieksplorasi. Tetapi ada anak yang dengan sendirinya mengenali bakat dan minatnya. Dampak yang terjadi apabila anak tidak mengenali minat dan bakatnya antara lain lebih rentan terhadap stress dan jenuh saat melakukan suatu

hal karena tidak sesuai dengan minat dan bakatnya, bagi orang tua bisa terjadi kesalahan dalam memberikan

pendidikan kepada anak, bakat yang dimiliki anak tidak bisa dioptimalkan dengan baik, dan banyak terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan dalam memilih jurusan saat kuliah.

Untuk mengetahui minat dan bakat siswa bisa dilakukan dengan melakukan tes psikologi. Namun banyak siswa yang tegang dan tidak terbuka saat melaksanakan tes psikologi sehingga berdampak pada hasil tes yang tidak optimal dan tidak menunjukkan karakter individu yang sebenarnya. Sebagai upaya preventif dalam memecahkan masalah tersebut, kami merancang sebuah ide untuk membuat sebuah game sebagai metode assessment mengenali minat dan bakat pada remaja dengan nama HOM (House Of MBTI) yang kemudian akan dilihat efektif tidaknya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah game sebagai metode asesmen yang tepat untuk mengenali minat dan bakat remaja, selain itu sebagai bahan pertimbangan siswa dalam menentukan pilihannya untuk memilih jurusan.

## **II. LANDASAN TEORI**

### **2.1 House**

Rumah adalah kebutuhan pokok manusia, suatu tempat untuk beristirahat dan untuk memperbaiki jiwa dan tubuh, serta merupakan jantung kehidupan yang semestinya dapat menjadi sumber kedamaian, sumber inspirasi, dan sumber energi bagi pemilikinya (Arcaro,2007). Sehingga



dengan memasukkan rumah sebagai ide pembuatan game ini menjadi suatu alternatif media assessment yang sangat tepat karena identik memberikan rasa nyaman bagi peggunganya.

## 2.2 MBTI

Tes Kepribadian MBTI adalah psikotes yang bertujuan untuk mengetahui tipe-tipe kepribadian seseorang dalam lingkungannya. Selain itu dalam tes ini di dapatkan saran-saran profesi yang disesuaikan dengan kepribadian dari subjek. Tes ini dikembangkan oleh Katherine Cook Briss dan puterinya, Isabel Briggs Myers.

Sampai saat ini tes MBTI adalah tes kepribadian yang paling banyak dipakai di dunia selain tes enneagram.

## 2.3 Asesmen

Asesmen adalah proses untuk menggambarkan, memperoleh atau menghasilkan informasi yang berguna untuk mempertimbangkan suatu keputusan. Asesmen juga dapat diartikan suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu.

## 2.4 Minat dan bakat pada remaja

Menurut Hurlock (1978) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan menjadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun maka minatnya juga akan menurun.

## 2.5 Game

Game atau permainan merupakan aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Game banyak diminati karena melalui game dapat memunculkan perasaan tenang dan sebagai media ice breaking.

## III. PEMBAHASAN

Adapun tahapan pada pelaksanaan penelitian ini meliputi, tahapan pembuatan game dan tahap uji coba game untuk melihat tingkat efektifitas pada game yang telah dibuat.

Pada tahap pembuatan game adapun alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Laptop, buku panduan teori MBTI, serta software Adobe Flash Profesional CS. 5.

Berikut tampilan game yang dihasilkan :



Selanjutnya pada tahap uji coba game dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan game untuk diterapkan sebagai metode alternatif pelaksanaan tes psikologi. Prosedur pembuatan game :

1. Mulai
2. Persiapan Bahan dan Alat
3. Eksekusi pembuatan game
4. Pengujian dan Optimalisasi
5. Selesai



Pelaksanaan uji coba dilaksanakan kepada 25 responden dengan cara mencocokkan pekerjaan yang telah dilakukan 25 responden dalam mengerjakan tes MBTI secara manual dengan diterapkan pada game. Hasilnya menunjukkan rata-rata pengerjaan game secara manual membutuhkan waktu rata-rata sebanyak 30 menit, sedangkan dengan menggunakan game HOM rata-rata waktu mengerjakan sebanyak 15 Menit. Dengan mengeluarkan hasil analisa yang sama.

#### **IV. KESIMPULAN**

Suatu komposisi untuk pembuatan game dengan menggunakan teori MBTI (Myers Bright Type Indicator) dan software untuk pembuatan game.

Suatu komposisi untuk pembuatan game ini diberi nama HOM (House Of MBTI). Dengan penjelasan HOM berarti rumah dan MBTI berarti teori dari tes bakat yang digunakan. Dirancang untuk memberikan kenyamanan bagi seseorang remaja yang akan menggunakan game ini.

Komposisi pertanyaan dari game terdiri dari 70 pertanyaan dengan konsep menyusun sebuah rumah.

Suatu komposisi bahan untuk pembuatan rumah terdiri oleh icon pembuatan rumah yang terdiri dari atap rumah, halaman, pintu, jendela, pagar, dan pohon. Setiap icon terdiri dari beberapa pilihan jenis subicon sebagai contoh macam-macam jenis halaman, atap rumah, pintu, jendela, pagar, dan pohon.

Metode untuk membuat game untuk mendeteksi bakat seorang, dimana meliputi langkah-langkah berikut:

- Mencari sumber referensi berupa teori MBTI;
- Merancang konsep game;
- Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan termasuk software pembuatan game dan design-design gambar ;
- Membuat kode program yang disesuaikan dengan teori
- Membuat game
- Uji coba game.

Pelaksanaan uji coba dilaksanakan kepada 25 responden dengan cara mencocokkan pekerjaan yang telah dilakukan 25 responden dalam mengerjakan tes MBTI secara manual dengan diterapkan pada game. Hasilnya menunjukkan rata-rata pengerjaan game secara manual membutuhkan waktu rata-rata sebanyak 30 menit, sedangkan dengan menggunakan game HOM rata-rata waktu mengerjakan sebanyak 15 Menit.

#### **REFERENSI**

Santrock, J.W. (2011). *Life-span development*. Jakarta : Erlangga.

Feist and feist. (2011). *Teori Kepribadian*. Jakarta : Salemba Humanika.

Groth, Garry & Marnat. (2012). *Handbook of Psychological Assessment*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Greg, B. *GameMaker: Studio* [http://en.wikipedia.org/wiki/GameMaker:\\_Studio](http://en.wikipedia.org/wiki/GameMaker:_Studio). Diakses tanggal 27 September 2014.



Duncan, S. YOYO GAMES.  
<https://www.yoyogames.com/studio>.

Diakses tanggal 27 September 2014.

Munandar, Utami.  
(1985).*Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah: penuntun bagi guru dan orang*. Jakarta: Gramedia

Arcaro, S. Jarome. (2007). *Pendidikan Berbasis Mutu; Prinsip-prinsip Perumusan dan Tata Langkah Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Arifin, Zainal. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Remaja*. Jakarta : Erlangga