

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yakni pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam sebuah pendidikan tentu saja tidak dapat dipisahkan dengan peserta didik yang dimana merekalah individu-individu yang sedang dalam proses untuk mengembangkan dirinya sendiri, terutama dalam jenjang pendidikan menengah mereka dituntut untuk dapat mengambil keputusannya sendiri dengan matang hal ini sangat lumrah terjadi diusia remaja.

Wahidin (2017) mengemukakan bahwa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedalam kehidupan dewasa, diusia remaja pun peserta didik diharapkan sudah dapat memilih dan mempersiapkan karier dimasa mendatang yang sesuai dengan minat dan juga kemampuannya. Terutama menurut WHO (dalam Sabekti, 2019) mengatakan bahwa remaja dengan rentan usia 17-19 tahun seharusnya sudah dapat membuat keputusannya sendiri, hal inilah yang mereka kembangkan dalam ruang lingkup sekolah.

Irfan, Jarkawi, & Handayani (2020) mengemukakan bahwa SMA (Sekolah Mengengah Atas) adalah suatu jenjang pendidikan formal yang dilalui oleh para

peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada jenjang pendidikan ini, peserta didik akan memasuki fase dunia perguruan tinggi yang dimana ini merupakan suatu kesempatan untuk membentuk integritas yang didambakannya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Darmasaputro & Gunawan (2018) pun menghasilkan bahwa pada usia SMA secara kognitif sudah dapat meninjau diri mereka sendiri dan keadaan hidupnya.

Seperti yang dikemukakan oleh Irfan (2021) mengatakan bahwa pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) para peserta didik akan dituntut untuk dapat menentukan arah karier mereka dimasa mendatang. Menurut Puspitaningrum & Kustanti (2018) mengatakan bahwa masa remaja atau dalam jenjang pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah memiliki kemampuan dalam pengambilan keputusan yang baik.

Menurut Harususilo (2021) mengatakan bahwa 90 persen peserta didik kurang yakin dengan pilihan jurusan di perguruan tinggi dikarenakan mereka masih ragu dengan kemampuan mereka sendiri dan juga minat bakatnya. Menurut Gobei (2021) mengemukakan bahwa terdapat kendala dalam memilih karier karena kurangnya informasi mengenai karier. Menurut Latief (2010) mengemukakan bahwa dengan mengeksplorasi kemampuan dan skill yang dimiliki siswa akan mendekatkan siswa pada keputusan kariernya, tetapi saat ini masih cukup banyak peserta didik yang belum memahami perihal itu.

Bagitupun yang dikatakan oleh Harususilo (2022) mengatakan bahwa tidak sedikit siswa yang kesulitan dalam memilih jurusan untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi yakni perkuliahan atau bahkan tidak

sedikit mahasiswa semester atas yang merasa bahwa apa yang telah dipelajari selama masa perkuliahan itu tidak sesuai dengan *passion* yang dimilikinya.

Begitupun yang dikemukakan oleh Wicaksono (2004) menghasilkan bahwa pada saat itu tidak sedikit peserta didik yang belum memiliki keputusan mengenai kariernya karena kurangnya informasi karier yang dimiliki peserta didik. Hal serupa pun dikatakan oleh Darmasaputro & Gunawan (2018) para peserta didik belum memutuskan pilihan karier yang akan peserta didik jalani kedepannya dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya yakin akan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Sinamarta (2020) mengemukakan bahwa masih cukup banyak peserta didik yang belum mengetahui berbagai potensi yang dimilikinya sehingga peserta didik tersebut masih belum dapat memutuskan karier yang akan diambil untuk masa depannya. Begitupun yang disebutkan oleh Nuriana (2020) mengemukakan bahwa peserta didik belum dapat mengambil keputusan karier karena peserta didik belum memahami dan juga belum menyadari akan kemampuan yang dimilikinya.

Hal serupa pun terjadi pada peserta didik kelas XII di SMAN 2 Padalarang dimana masih cukup banyak peserta didik yang belum mengetahui mengenai dirinya sendiri terkait dengan bakat, minat, potensi dan juga lain sebagainya mengingat peserta didik tersebut sudah seharusnya mengetahui mengenai dirinya sendiri. Selain itu peserta didik pun belum mengetahui mengenai karier karena kurangnya informasi yang didapatkan mengenai kariernya sehingga peserta didik tidak dapat memutuskan karier apa yang sesuai dengan dirinya.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka dapat dikatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memutuskan keputusan kariernya dimasa depan nanti karena beberapa alasan seperti kurangnya informasi yang dimiliki oleh peserta didik, tidak yakin akan kemampuan yang dimilikinya, kurangnya informasi yang didapatkan oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak dapat memilih karier yang diinginkan sesuai dengan bakat, minat dan juga kemampuannya.

Hal yang dapat dilakukan oleh guru BK yaitu dengan memberikan layanan, salah satu layanan yang berkaitan dengan bidang karir peserta didik yaitu layanan bimbingan karier. Seperti yang dikemukakan oleh Yudaningsih (2021) bahwa layanan bimbingan karier pada peserta didik dapat membuat peserta didik lebih mengenal dan juga memahami mengenai pengetahuan kariernya.

Dalam beberapa penelitian diatas maka dapat dikatakan guru BK dapat memberikan informasi terhadap keputusan karier peserta didik yang dikemas dalam layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru BK terutama dalam bidang karier peserta didik. Menurut Ash-Shiddiqy, Suherman & Agustin (2019) mengatakan bahwa bimbingan karier merupakan salah satu upaya dalam bidang pendidikan yang dapat membantu para peserta didik untuk mencapai hal yang memang diperlukan dalam menghadapi berbagai permasalahan karier.

Menurut Nengsih (2019) mengatakan bahwa bimbingan karier memiliki tujuan khusus yakni membantu peserta didik dalam merencanakan dan juga mengembangkan kariernya dimasa mendatang dan diharapkan para peserta didik dapat menentukan arah karier dengan perencanaan yang matang. Dalam

bimbingan karier yang dilakukan oleh guru BK, guru BK dapat melakukannya dengan menggunakan media.

Menurut Nurfadhillah (2021) mengatakan bahwa media diartikan sebagai alat, grafis, fotografis, atau elektronis, yang dimana berfungsi untuk menangkap, menyusun dan memproses kembali informasi visual ataupun verbal. Menurut Ispriadi (2020) mengemukakan bahwa media dibagi menjadi dua yakni media cetak dan media non-cetak.

Menurut Zaini (2014) mengemukakan bahwa media cetak merupakan sebuah salah satu saluran komunikasi yang dimana pesan-pesan verbalnya (tertulis) ataupun dalam bentuk gambar-gambar bagaikan karikatur dan komik yang dilakukan dalam bentuk tercetak, yang berupa buku, modul, lembar kerja siswa, dan foto/gambar. Sedangkan menurut Khulsum (2018) mengemukakan bahwa merupakan bahan ajar dengan menggunakan audio ataupun audio visual seperti kaset, radio, film dan juga video. Setelah menelaah lebih jauh ternyata media memiliki banyak jenisnya, tetapi dalam hal ini kita tidak dapat menggunakan seluruh media sekaligus untuk diberikan kepada peserta didik. Dibalik semua kelebihan yang dimiliki oleh media cetak dan non cetak, terdapat kekurangan didalamnya.

Menurut Rawi (2017) mengemukakan bahwa kekurangan media modul yaitu dalam proses belajar mengajar tidak ada hal menarik didalamnya dalam artian pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton. Sedangkan menurut Yusandika, dkk. (2018) mengemukakan bahwa terdapat kekurangan dalam media poster yakni memerlukan keahlian dalam berbahasa dan juga ilustrasi

dalam proses pembuatannya, dapat menyebabkan salah tafsir dari kata-kata atau symbol yang singkat, membutuhkan waktu yang relative lama dan jenis bahan biasanya yang mudah sobek.

Widyawati, dkk. (2017) mengemukakan bahwa dalam media *power point* (PPT) terdapat kekurangan yakni kurang tersedia fasilitas yang dimiliki oleh sekolah seperti kurangnya komputer dan LCD di beberapa sekolah. Dalam penelitian yang dikemukakan oleh Alverina, dkk. (2019) menghasilkan bahwa kekurangan media *powtoon* yakni durasi pada video terlalu lama sehingga membuat para peserta didik jenuh dalam melihat materi yang disampaikan didalam video sehingga menyebabkan tujuan dari pembelajaran pun hilang.

Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Syafitri, dkk. (2019) mengemukakan bahwa media permainan ular tangga dapat lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan juga mampu melibatkan seluruh siswa belajar lebih aktif, karena dalam permainan ular tangga ini terdapat aturan-aturan yang dimana dapat membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan permasalahannya. Seperti yang dikatakan oleh Zulfana (2020) bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang sangat digemari dari masa ke masa.

Begitupun yang dikemukakan oleh Wati (2021) mengemukakan bahwa dengan belajar dengan menggunakan permainan ular tangga siswa akan melakukan kegiatan belajar sambil bermain, siswa diharuskan belajar berkelompok sehingga terdapat interaksi antara teman sebaya, mudah dalam

proses belajar karena didalamnya terdapat gambit, dan tidak memerlukan biaya yang mahal dalam proses pembuatan permainan ular tangga.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indrawan & Suriata (2021) mengatakan bahwa permainan ular tangga efektif dalam membantu peserta didik untuk menemukan karier karena dapat membuat peserta didik menjadi lebih memahami dirinya dan juga mengetahui berbagai pilihan karier yang tersedia untuk masa mendatang. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni (2019) menghasilkan bahwa media permainan ular tangga yang digunakan berpengaruh terhadap keputusan karier siswa, hal ini dibuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat menaikkan tingkat keputusan karier peserta didik yang dilihat dari tes yang telah dilakukan oleh peneliti.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irfan, Jarkawi & Handayani (2020) mengemukakan bahwa penelitian yang dilakukannya terkait dengan penggunaan media permainan ular tangga dalam membantu siswa untuk dapat memutuskan keputusan kariernya dinyatakan efektif.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu maka dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat membantu peserta didik untuk dapat menentukan keputusan kariernya untuk masa depan sehingga diharapkan karier yang akan peserta didik jalani akan sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Oleh karena itu peneliti angkat mengangkat penelitian terkait **“Pengembangan Permainan Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada dalam proposal ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang?
2. Bagaimana uji kelayakan media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang?
4. Bagaimana efektifitas keputusan karier siswa melalui pengembangan media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan serangkaian rumusan masalah, maka dapat diuraikan tujuan penelitian dalam proposal ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang
2. Untuk mengetahui uji kelayakan media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang
4. Untuk mengetahui efektifitas keputusan karier siswa melalui pengembangan media ular tangga terhadap keputusan karier siswa kelas XII SMAN 2 Padalarang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu sebagai sebuah kontribusi bagi perkembangan dalam bidang pendidikan terutama bagi Bimbingan dan Konseling, khususnya mengenai keputusan karier pada peserta didik. Serta dapat memberikan data terbaru mengenai pengambilan keputusan karier peserta didik dan variabel-variabel yang mempengaruhinya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu:

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Manfaat penelitian yang dapat dirasakan oleh guru BK berupa pengembangan media ular tangga yang akan digunakan untuk melaksanakan proses bimbingan yang akan dilakukan oleh guru BK sehingga media yang digunakan dalam proses bimbingan dan konseling pun semakin beragam, penyusun pun berharap penelitian ini dapat memicu para guru BK dalam mengembangkan media yang sudah ada sehingga siswa akan menikmati proses bimbingan dan konseling.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang akan didapatkan oleh siswa dalam penelitian ini yaitu dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami keputusan kariernya, akan membuat peserta didik

menjadi lebih terarah dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang akan mengoptimalkan kariernya, memberikan berbagai informasi yang memang dibutuhkan oleh peserta didik dalam menunjang karier yang diharapkannya.

c. Bagi Pembelajaran Layanan BK pada Umumnya

Manfaat yang akan dirasakan pada pembelajaran layanan BK, dengan adanya media BK yang terus berkembang dari waktu ke waktu akan membuat peserta didik lebih nyaman ketika menjalankan proses bimbingan dan guru BK disekolah. Selain itu, media ular tangga pun membuat kegiatan bimbingan dan konseling lebih menyenangkan untuk dijalankan.

E. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian yang akan dilakukan:

1. Media Permainan Ular Tangga

Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang sangat mudah untuk dimainkan oleh peserta yang memainkannya, yang terdiri kotak-kotak yang saling terhubung dengan adanya ular dan juga tangga yang akan memberikan tantangan pada para pemain, selain itu dalam permainan ular tangga ini terdapat dadu dan juga bidikan yang akan digunakan oleh para pemain yang berlomba-lomba untuk mencapai angka teratas yang pada akhirnya akan menjadi pemenang.

Adapun komponen-komponen dalam permainan ular tangga dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Perlu adanya pemain (lebih dari satu)
- b. Adanya tujuan yang ingin dicapai
- c. Perlu adanya aturan-aturan
- d. Adanya interaksi antara peserta didik
- e. Terdapat kartu yang berisi pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta didik
- f. Terdapat buku panduan

Dalam memainkan suatu permainan tentu saja tidak luput dari peraturan, adapun peraturan dalam permainan ular tangga ini, yaitu:

- a. Pahamiilah tujuan dari permainan ular tangga ini
- b. Tentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu melalui kocok dadu, peserta yang mendapatkan nilai paling besar berhak untuk menjadi pemain pertama dan putaran selanjutnya mengikuti arah putaran jarum jam
- c. Kocoklah dadu dan maju sesuai dengan angka yang dikeluarkan oleh dadu
- d. Apabila mendapatkan angka “6”, maka pemain tersebut berhak mendapatkan satu kali kocok dadu.
- e. Apabila pemain berhenti di anak tangga, maka naikan sesuai dengan tujuan tangga tersebut

- f. Apabila pemain berhenti dikepala ular, maka turunlah sesuai dengan pemberhentian ekor ular tersebut
 - g. Apabila tempat pemberhentian para pemain ada simbol bintang, maka pemain dipersilakan untuk membuka kartu yang berisi pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh masing-masing pemain
 - h. Permainan usai apabila semua kartu telah habis
2. Keputusan Karier

Dan pengambilan keputusan karier adalah suatu proses pemilihan terhadap beberapa alternatif pilihan yang akan dilaksanakan dengan serius dan sengaja serta penuh dengan pertimbangan demi keberhasilan kariernya dimasa mendatang, adapun hal-hal yang akan dipertimbangkan oleh para siswa yaitu minat dan juga bakat yang dimilikinya, dengan mempertimbangkan minat dan bakat yang dimilikinya para peserta didik akan menikmati setiap proses pembelajaran yang akan diikutinya nanti dengan sepenuh hati dan senang hati.

Adapun aspek dalam keputusan karier dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Perlu adanya pemahaman terhadap diri sendiri
- b. Perlu adanya pemahaman terhadap pilihan karier
- c. Keterkaitan antara pemahaman diri sendiri dengan pemahaman karier