

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru melakukan pembaruan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian indikator pembelajaran. Butuh kreatifitas dan pemikiran untuk melahirkan ide media yang disukai oleh siswa sesusia anak SMP. Salah satu media pembelajaran yang disukai anak biasanya adalah media yang mengandung unsur permainan dan tantangan. Usia anak SMP adalah usia bermain dimana masa peralihan menuju dewasa.

Bermain merupakan kebutuhan dasar seorang anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Bermain merupakan aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Banyak keterampilan permainan yang diperoleh dalam bermain itu bisa berupa keterampilan bahasa, mendengar, konsentrasi, komunikasi dan keterampilan tertentu lainnya. Permainan akan memberi pengalaman belajar yang nyata dan mudah dipahami oleh anak. (Hakim, 2015 : 05). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pemilihan serta penggunaan suatu media yang tepat karena media pembelajaran berfungsi sentral sebagai alat ataupun cara untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, tujuan pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan empat ranah, yaitu tujuan kognitif, afektif, psikomotor dan sosial. Selain itu, cara pemilihan media pembelajaran juga seharusnya mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa yang didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang diharapkan dengan cara yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diupayakan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa.

Bimbingan kelompok dalam konteks ini, sebaiknya menggunakan media yang tepat karena akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar dan menengah perlu dilakukan dengan mengurangi implementasi media yang hanya mengutamakan verbalisme saja akan tetapi juga perlu meningkatkan penggunaan media yang lebih menekankan pada interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar. Oleh karena itu pembelajaran yang berbasis permainan dipandang lebih baik dari pada pembelajaran yang bersifat konvensional, secara individu, maupun pembelajaran yang bersifat kompetitif.

Pembelajaran berbasis permainan dianggap lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih terlibat dalam belajar secara kelompok, karena dalam pembelajaran ini siswa harus mendapat kesempatan untuk saling bertukar pikiran, pendapat, ide, saling bertanya, sambil bermain dalam proses pembelajaran. Belajar memberi kekuatan untuk mengantarkan kita pada kesuksesan, hampir setiap orang sukses tentunya pernah mengalami kegagalan dan mereka tidak pernah menyerah dan kembali mencoba dan mencoba lagi.

Namun apa yang terjadi di lapangan kenyataannya berbeda di SMP Mutiara 3 siswa dari kelas IX, VIII dan VII masih belum paham akan informasi karier dan jenjang sekolah berikutnya, bukan tanpa hambatan setiap individu yang ingin belajar tentu akan banyak menemui kendala yang mungkin tidak pernah terpikirkan sebelumnya, bahkan menimbulkan pertanyaan dalam benak setiap individu. Ada 2 factor yang bisa menghambat langkah kita untuk mencapai Karir diantaranya : Faktor Internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri dan dapat mempengaruhi hasil yang dicapai individu. 1). Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan biologis serta faktor psikologis. 2). Faktor Eksternal, juga dapat mempengaruhi proses dalam memilih karir setiap individu. Faktor eksternal yang mempengaruhi orientasi karir dapat digolongkan menjadi faktor lingkungan sosial dan non-sosial (Syah, 2003): bisa lingkungan social sekitar dimana peserta didik tinggal atau bahkan bisa dari lingkungan keluarga peserta didik itu sendiri. .

Tuntutan kebutuhan hidup semakin tinggi, mereka yang tak mampu bersaing dengan sendirinya akan terhempas pada dunia pengangguran, bukan sesuatu yang tak mungkin apa bila dunia kerja dengan pilihan karir diperkenalkan sejak dini, tentunya dengan catatan cara yang digunakan untuk menyampaikannya adalah merupakan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pendidikan dan usianya, tingkat kemampuan setiap peserta didik dalam memahami permasalahan akan berbeda, maka cara yang mereka sukai dan menariklah yang mungkin akan lebih mudah mereka serap dan mengerti.

Di SMP Mutiara³ Bandung mencoba menyajikan permainan Halma karier Dalam Bimbingan Kelompok yang merupakan pengembangan permainan Halma konvensional, ini telah di uji coba pada setiap tingkat kelas dari mulai kelas 7, 8 dan 9, bagaimana mereka merencanakan sebuah karir serta memahami arti karir dalam mencapai kehidupan yang dicita-citakanya, permainan ini perlu pemikiran dan kecerdasan dalam berstrategi setiap peserta didik harus mampu mencapai puncak karir sesuai harapannya. Hal ini memungkinkan terjadinya perubahan cara belajar, dari belajar dengan guru di sekolah menjadi belajar berpikir mandiri. Belajar berpikir mandiri adalah cara efektif mengembangkan diri yang tidak terikat dengan keterbatasan pemahaman di sekolah. Artinya peserta didik boleh mengekspresikan dirinya sesuai yang mereka pikirkan dengan etika yang berlaku.

Penggunaan media belajar adalah salah satu daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Penggunaan media belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SMP dapat menciptakan suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Dengan pemahaman terhadap setiap masalah, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam proses komunikasi (miss communication) perlu digunakan sarana yang membantu proses latihan yang disebut metode. Belajar yang efektif harus di mulai dari pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Sedangkan untuk memahami hal-hal yang abstrak perlu adanya sebuah perantara yang bersifat konkret yang berupa media pembelajaran yang dianggap mampu untuk membantu memahami hal-hal yang abstrak.

Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira (Saefudin, 2012; Sutikno, 2014).. Pesan yang akan disampaikan di tuangkan kedalam sebuah permainan. Media Halma ini jarang sekali digunakan oleh guru, padahal selain sederhana, mudah di gunakan dan mudah mengembangkannya,. Selain itu melaui permainan Halma Karier yang menuntut daya pikir dan strategi ini dapat meningkatkan perkembangan siswa yaitu operasional konkret, agar dapat menerima dan memahami konsep orientasi karier dan mengembangkannya untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan konsep pendidikan kewarganegaraan tersebut.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Enisah Penelitian dalam bidang pendidikan kesehatan dengan judul: Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Simulasi Halma terhadap Tingkat Pengetahuan Pencegahan Karies Siswa Kelas 1 SDN 115 Turangga Kota Bandung(2018), dalam penelitian ini menunjukan bahwa simulasi menggunakan permainan halma berpengaruh sebesar 19,6% dengan nilai yang signifikansi 0,013 (pada p value <0,05) terhadap perkembangan pengetahuan anak kelas 1 sekolah dasar (SD) usia 6 sampai 7 tahun tentang pencegahan karies gigi, dari uji sampling 46 siswa. Peneliti selanjutnya adalah Tri Handono dkk dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Halma Untuk Meningkatkan kemampuan Berhitung kelipatan Suatu Bilangan Untuk Kelas 4 SD di Kabupaten Demak. Metode penelitian menggunakan Research and development.. Hasil penelitian tersebut merupakan produk media pembelajaran

manual yang berupa permainan papan angka kelipatan dari kertas dan MMT, dan digital berupa digital berupa aplikasi permainan dengan menggunakan alur cerita artikulasi 3. Untuk mata pelajaran Matematika.

Pada penelitian lain yaitu Nabila Nuraeni tentang efektivitas permainan Halma untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dengan judul : Efektivitas Media Permainan Halma Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengkonjugasikan Verba Bahasa Jerman. Dalam penggunaannya media permainan Halma efektif untuk meningkatkan kemampuan mengkonjugasikan verba. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan Uji-t yakni: thitung sebesar 7,99 dan ttabel sebesar 1,99 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan dk = 68. dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan Halma dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan pengajar untuk meningkatkan kemampuan mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.

Permainan Halma dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga membantu siswa dalam memahami tujuan hidup dan pada akhirnya siswa dapat meraih prestasi belajar secara maksimal. daya tarik inilah yang menjadikan penulis untuk memanfaatkan situasi menjadi sebuah media belajar bagi peserta didik di SMP Mutiara 3 sehingga mampu menjadi magnet penyemangat motivasi belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, maka permasalahan dalam pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Permainan Halma dapat mengembangkan orientasi karir siswa dalam Layanan bimbingan kelompok ?
2. Bagaimana kelayakan Permainan Halma Karir dapat di implementasikan pada pembelajaran orientasi karir siswa menurut ahli dan praktisi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Halma karier yang berbantuan bimbingan kelompok untuk orientasi karier siswa?
4. Bagaimana Peningkatan Kemampuan Efektivitas Peserta didik dengan menggunakan Permainan Halma Karir terhadap orientasi karir dalam bimbingan kelompok?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah maka tujuan Pengembangan tersebut adalah,

1. Untuk mengetahui Pengembangan Permainan Halma Karir dalam Bimbingan Kelompok yang digunakan sebagai media mengembangkan Orientasi Karir peserta didik di SMP Mutiara 3 Bandung?
2. Untuk Mengetahui kelayakan Halma Karier yang diimplementasi pada Pembelajaran terhadap orientasi karier siswa.

3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan Halma Karir dengan berbantuan bimbingan kelompok
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan efektivitas siswa terhadap pembelajaran orientasi karier dengan menggunakan Halma Karir dalam bimbingan kelompok

D. Manfaat Pengembangan

Secara umum, manfaat dari perencanaan pembelajaran menggunakan **media Permainan Halma** (Halma Karir) adalah agar peserta didik belajar mengambil keputusan dalam memilih karir yang diminatinya, belajar berinteraksi dengan sebayanya dan belajar mengetahui dunia kerja sehingga kegiatan **pembelajaran** lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

1. Sedangkan manfaat yang dapat dirasakan oleh guru BK adalah secara lebih khusus manfaat perencanaan **pembelajaran** menggunakan **permainan Halma karir** adalah : Penyampaian materi **tentang bimbingan karir** pada bimbingan kelompok akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, memperjelas/mempermudah penyampaian materi. **Permainan** halma di dalam proses belajar mengajar mudah digunakan. Dan kehidupan bersosialisasi dapat dipraktekan langsung dalam bentuk permainan.
2. Manfaat Bagi Siswa dari **permainan Halma Karir** adalah menarik perhatian, menyenangkan, tidak cepat bosan, dan dapat

mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang dilakukan melalui penjelasan verbal atau pun non verbal. Mereka dituntut mampu belajar bernegosiasi kelak dalam kehidupan nyata. Sehingga bimbingan kelompok berjalan lebih efektif.

3. Manfaat pada Bimbingan dan Konseling dalam bimbingan kelompok Metode permainan ini mampu mewujudkan pemikiran, pemahaman atau pendapat siswa dengan mengimplementasikanya dalam memilih karir bisa melalui verbal ataupun non verbal dan ini menjadi stimulus peserta didik untuk mengungkapkan setiap perasaan yang dirasakan, lalu dicoba diungkapkan dalam bentuk permainan. Bagaimana menghadapi hambatan dan rintangan dalam kehidupan.

E. Definisi Oprasional

1. Media Permainan Halma Karier

Media permainan Halma Karir merupakan permainan papan game yang telah mengalami modifikasi, dengan perubahan untuk memberi layanan informasi karier dalam halma karier ada beberapa kartu informasi tentang karier yang akan dipilih oleh siswa, halma karier ini bukan permainan keberuntungan melainkan memerlukan strategi dan kematangan berpikir, cepat bertindak dimana memori di otak yang mengambil informasi mengolah strategi dan penyimpanan jangka pendek dan menciptakan memori jangka panjang, sehingga dengan halma karier diharapkan siswa cepat menangkap dan memahami setiap informasi yang didapat.

2. Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok merupakan proses layanan bantuan terhadap individu dengan suasana kelompok dengan partisipasi aktif setiap anggota berdasarkan pengalaman dan wawasannya (Riesa Rismawati Sidik, et,al,) Dalam bimbingan kelompok yang lebih memanfaatkan dinamika kelompok untuk mengungkapkan apa yang sulit terungkap di dirinya bisa tereksplor melalui interaksi personal. Dengan tujuan agar melatih setiap individu terbuka dan mampu mengungkapkan permasalahannya di depan orang banyak. Dengan bimbingan kelompok belajar untuk pengembangan bakat pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu saling bertukar pengalaman dan wawasan. yang diharapkan dapat mengembangkan orientasi karir setiap peserta didik karena akan berbeda satu dengan yang lainnya.

3. Orientasi Karier

Pengertian Orientasi menurut *Merriam-Webster Dictionary* adalah sebagai suatu proses pengarahan pemikiran atau minat secara personal maupun kelompok. Sedangkan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, orientasi diartikan sebagai peninjauan untuk menentukan sikap, arah,tempat dan sebagainya dengan tepat dan benar.

Orientasi karir merupakan bagian dari kematangan karir peserta didik, dimana individu yang telah matang dalam berpikir akan berbeda saat individu tersebut mengorientasikan karirnya, pengalaman kerja yang mungkin beberapa

peserta didik telah alami dimasa pandemic sedikit banyaknya berpengaruh terhadap orientasi karirnya. Ada 3 faktor yang mempengaruhi kematangan karir menurut Ginzberg (Ahmad Saepudin 2018).

1. Faktor Realisasi adalah dimana individu yang mendapat tekanan dan penghargaan dari lingkungan sekitarnya untuk mengambil keputusan mengenai komitmen karirnya.
2. Proses Pekerjaan merupakan jenis dan lamanya pendidikan atau pelatihan yang ditempuh setiap individu sehingga dapat mempercepat atau menghambat perkembangan karir individu.
3. Faktor Individual adalah factor stabilitas emosi individu serta penggunaan proses kognitif operasional formal serta kemampuan berkontribusi secara signifikan dalam perkembangan karirnya dan nilai dari individu tersebut.