

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama ditujukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di lingkungan kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan yang mengembangkan keterampilan-keterampilan (Saidah, 2006). Berdasarkan undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Winataputra, 2016)

Salah satu dari satuan pendidikan formal di Indonesia yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 17 tentang pendidikan dasar disebutkan bahwa pendidikan dasar terdiri dari SD (Sekolah Dasar)/ sederajat dan SMP (Sekolah Menengah Pertama)/sederajat (Murodah, 2019). Siswa di sekolah menengah pertama pada umumnya memiliki rentan usia 13-15 tahun dan termasuk ke dalam usia remaja awal, hal tersebut berdasarkan pemaparan dari Konopa dalam Stevani(2018) yaitu fase remaja meliputi a) remaja awal: 12-15

tahun;b)remaja madya: 15-18 tahun; c) remaja akhir: 19-22 tahun. Menurut Prayitno (2006) tugas-tugas perkembangan remaja yang sangat penting yaitu dimana remaja mampu untuk membina hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya, menerima keadaan dirinya, memahami peran seks/jenis kelamin, mengembangkan kemandirian secara ekonomi, mengembangkan tanggung jawab pribadi dan sosial, mandiri secara emosi, mengembangkan keterampilan intelektual, menerapkan filsafat hidup atau nilai sistem etika bertingkah laku, dan mempersiapkan diri untuk berkarier. Masa remaja menurut Havighurst (Prahmawati, 2018) harus mampu untuk mempersiapkan karier dan ekonominya.

Adapun menurut Piaget dalam Irmayanti (2019) ada empat karakteristik yang menonjol pada tahap perkembangan remaja awal, yaitu remaja: (1) dapat mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi; (2) mulai mampu berpikir logis dengan objek-objek yang abstrak; (3) mulai mampu memecahkan persoalan-persoalan yang bersifat hipotesis; dan (4) bahkan mampu memperkirakan (*forecasting*) masa depan. Terkait dengan kemampuan memperkirakan (*forecasting*) masa depan, Ginzberg, et. al. (Irmayanti, 2019), menyatakan bahwa pada masa remaja awal peserta didik memiliki pemikiran yang lebih realistis dalam memandang diri dan masa depannya termasuk dalam merencanakan karier. Secara spesifik pada masa ini peserta didik berada pada tahap tentatif yaitu, tahapan ketika peserta didik mulai mempertimbangkan pekerjaan berdasarkan atas minat dan kesukaan mereka

Dalam melihat proses perkembangan remaja seharusnya sudah memiliki kemampuan menentukan pilihan karier untuk masa depan. Karier yang cemerlang merupakan impian dari semua orang. Banyak hal yang perlu dilakukan dan dipersiapkan agar mampu mendapatkan karier yang cemerlang dan optimal, salah satu caranya yaitu melalui perencanaan yang matang terhadap kariernya yang biasa disebut dengan perencanaan karier. Dengan mengetahui dan mempelajari informasi-informasi yang dibutuhkan dalam perencanaan karier, siswa dapat merencanakan karier yang lebih baik lagi. Informasi yang diberikan juga harus dikemas dengan menarik agar siswa dapat menerima informasi mengenai pentingnya perencanaan karier dengan baik.

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa tingkat VIII MTSN 1 Cimahi dengan menggunakan ITP (Inventori Tugas Perkembangan), diperoleh hasil analisis dengan skor tertinggi pada topik Peran Sosial Sebagai Pria atau Wanita dengan skor yaitu 4.53, sedangkan skor terendah salah satunya dengan topik wawasan dan persiapan karier dengan skor yaitu 3.41 dimana rata-rata skornya itu adalah 3.84 sehingga topik wawasan dan persiapan karier memerlukan tindakan agar siswa dapat mengetahui minat dan bakat yang ada dalam dirinya, paham mengenai jeni-jenis pekerjaan dan pemahaman untuk menentukan langkah selanjutnya dalam mencapai cita-cita yang dimiliki. Dalam menyikapi permasalahan tersebut Peran guru bimbingan dan konseling sangat penting untuk memberikan layanan kepada siswa. Permasalahan mengenai informasi karier juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Asih (2020) menyebutkan bahwa terdapat 14 siswa dari 92

siswa SMP Sunan Al Anbiya Gondang Pemalang Tingkat VIII Pada Tanggal 21 Februari 2019 memiliki kemampuan perencanaan dalam kategori rendah. Tetapi setelah diberikan treatment dengan bantuan modul layanan informasi karier hasil menunjukkan bahwa 7 siswa pada kategori rendah, 3 siswa pada kategori sedang, dan 4 siswa pada kategori tinggi. Skor terendah *post-test* kelompok eksperimen sebesar 106 dan skor tertinggi 134. Setelah seluruh data terkumpul maka penulis melakukan pengolahan data dengan menggunakan teknik analisis Mann Whitney (U-Test) dengan bantuan program SPSS for windows release 20.0.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad & Tamsil (2020) menyebutkan bahwa lebih dari 62% dari alumni angkatan 2017 mengaku salah memilih jurusan atau peminatan di SMA dan sederajat. Kebanyakan dari mereka memilih jurusan karena mengikuti tren atau teman sebaya tanpa perencanaan yang matang. Di satu sisi, hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak memiliki perencanaan karier matang ketika belajar di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Penelitian yang dilakukan oleh Zaroh (2018) bahwa hasil asesmen angket kepada siswa aktif di tingkat VIII SMP Negeri 1 Kalitidu Bojonegoro pada tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 139 orang, terdapat kelompok eksperimen yang berjumlah 7 orang pada saat *pre-test* berada pada kategori sangat tidak mampu mengalami peningkatan, pada kategori tidak mampu sebanyak 2 orang, dan pada kategori kurang mampu sebanyak 5 orang. Dengan hasil perhitungan kondisi awal (*pre-test*) kelompok eksperimen menunjukkan

rata-rata pencapaian perencanaan karir sebesar 54,4%, sedangkan pada perhitungan tes akhir (*post-test*) sebesar 68%.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ramadhania, dkk. (2021) kepada siswa tingkat VIII SMP Negeri 2 seberang musi menjelaskan hasil angket yang diberikan kepada 8 siswa menunjukkan bahwa kemampuan perencanaan karir pada tingkat paling rendah dan sangat rendah. Siswa yang tergolong pada tingkat kemampuan perencanaan karir rendah pada skor interval 109-139. Sedangkan siswa yang tergolong dalam tingkat kemampuan perencanaan karir sangat rendah terdiri dari 2 siswa.

Peran guru BK sangat penting untuk memberikan layanan kepada siswa. Bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan, maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal. Bimbingan dan konseling memiliki 4 bidang layanan, layanan tersebut yaitu bidang pribadi, bidang belajar, bidang sosial dan bidang karir. Dalam bidang karir ini guru BK membantu peserta didik dalam memahami informasi, serta memilih dan mengambil keputusan kariernya. Dalam pemberian layanan guru BK perlu memberikan layanan yang beragam. Guru bimbingan dan konseling ditugaskan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membuat media layanan, karena dengan cara penyampaian yang menarik dan media yang menarik serta menyenangkan dapat mempengaruhi proses penyampaian informasi yang akan diterima oleh siswa. Namun pada kenyataan di lapangan berdasarkan hasil observasi kepada guru BK di MTSN 1 Cimahi, menunjukkan hasil bahwa bimbingan dan konseling di MTSN 1 Cimahi belum

mempunyai sebuah media yang dapat membantu siswa dalam pemberian layanan informasi karier.

Berdasarkan hal tersebut muncul keinginan peneliti untuk mengembangkan media Monocar (*Monopoly Career*) untuk perencanaan karier siswa tingkat VIII MTSN 1 Cimahi. Penelitian terdahulu mengenai media *Monopoly* menurut Siskawati, dkk (2016) menjelaskan bahwa pengembangan media *Monopoly* melewati beberapa uji ahli. Uji ahli desain media menyatakan bahwa rancangan media *Monopoly* menarik dan layak digunakan serta tidak adanya revisi. Uji ahli media menyatakan bahwa rancangan media *Monopoly* perlu direvisi pada aspek tampilan media. Pada aspek ini media *Monopoly* perlu direvisi pada bagian urutan susunan rumah adat yang pada desain awal berdasarkan abjad daerah direvisi berdasarkan urutan rumah adat wilayah dari ujung barat sampai timur Indonesia. Pada segi warna ahli media merevisi agar penggunaan warna menggunakan warna yang lebih terang dengan tujuan agar *Monopoly* lebih menarik terlihat. Setelah aspek tampilan media direvisi, ahli media menyatakan bahwa produk *Monopoly* menarik dan layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi dan produk yang dikembangkan sudah dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian. Hasil uji ahli materi Geografi terhadap media *Monopoly* yang digunakan dalam pengembangan produk pada aspek tujuan pembelajaran, isi materi dan soal. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi Geografi, menyatakan bahwa rancangan media *Monopoly* baik dan layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi. Sehingga produk yang dikembangkan sudah dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian. Maka

dari itu media pembelajaran *Monopoly* di SMAN 12 Bandar Lampung layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Vikagustanti, Dkk (2014) menjelaskan bahwa penilaian pakar materi memperoleh persentase sebesar 89,58% dengan kriteria sangat layak, penilaian pakar media memperoleh persentase sebesar 84,09% dengan kriteria layak. Secara keseluruhan, media pembelajaran *Monopoly* IPA ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPA di SMP tingkat VII. Penelitian yang dilakukan oleh Zafitri (2019) menunjukkan bahwa pengembangan media *Monopoly* memperoleh persentase kelayakan Ahli materi memperoleh persentase 87% dengan kriteria sangat layak. Ahli media memperoleh persentase 89% dengan kriteria sangat layak serta penilaian pendidik memperoleh persentase 87% dengan kriteria sangat menarik. Persentase respon peserta didik pada uji uji skala kecil yaitu 89% dengan kategori sangat menarik dan uji coba skala besar dengan persentase 84% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Monopoly* bernuansa islami berbantu ice breaking pada peserta didik tingkat IV layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu penelitian yang dilakukan Larasati & Nursalim (2020) menjelaskan bahwa hasil uji validasi oleh ahli materi didapatkan persentase sejumlah 88% yang tergolong dalam kriteria sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Hasil uji validasi oleh ahli media diperoleh sejumlah 72% yang

tergolong dalam kriteria baik sehingga tidak perlu direvisi. Berdasarkan hal tersebut maka modifikasi *Monopoly* dapat dikatakan layak untuk digunakan. Modifikasi media *Monopoly* untuk perencanaan karierpun dinyatakan praktis dilihat melalui hasil angket respon siswa dengan persentase sejumlah 91% tergolong sangat baik. Dan penelitian yang dilakukan oleh Irasmana&Wiryosutomo (2019) menjelaskan bahwa hasil uji oleh ahli materi sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh ahli media sebesar 78,6% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh calon pengguna sebesar 81,6% dengan kriteria produk sangat baik, tidak perlu direvisi. Dengan demikian, produk modifikasi permainan *Monopoly* memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Upaya guru BK dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling memerlukan sebuah media pendukung yang baru agar siswa memiliki suasana layanan yang baru. Salah satu cara yang peneliti ingin tawarkan yaitu penggunaan media monocar untuk membantu siswa dalam permasalahan kariernya. Adapun perbedaan dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu mendesain dengan menggunakan aplikasi canva, adanya penyesuaian materi dengan kebutuhan informasi perencanaan karier siswa, terdapat kartu *truth* dan *dare*, terdapat informasi-informasi mengenai karier, terdapat pertanyaan individu mengenai karier siswa, terdapat gambar profesi yang menarik, dan terdapat buku perencanaan karier.

Penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan sebuah media permainan berbasis *Monopoly* untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah kariernya. penelitian ini dibuat untuk menguji kelayakan dari produk penelitian, diuraikan dalam judul **“Pengembangan Media Monocar Dengan Bantuan Aplikasi Canva Untuk Perencanaan Karier Siswa SMP Tingkat VIII”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana proses pengembangan media Monocar (*Monopoly Career*) dengan bantuan aplikasi canva untuk perencanaan karier siswa SMP tingkat VIII?
- 1.2.2. Bagaimana kelayakan media Monocar (*Monopoly Career*) dengan bantuan aplikasi canva untuk perencanaan karier siswa SMP tingkat VIII menurut ahli dan praktisi?
- 1.2.3. Bagaimana respon siswa terhadap media Monocar (*Monopoly Career*) dengan bantuan aplikasi canva untuk perencanaan karier siswa SMP tingkat VIII
- 1.2.4. Bagaimana Efektivitas perencanaan karier siswa setelah diberikannya layanan berbantuan media Monocar (*Monopoly Career*) dengan bantuan aplikasi canva untuk perencanaan karier siswa SMP tingkat VIII?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan menelaah:

- 1.3.1. Mengetahui Proses pengembangan media Monocar (*Monopoly Career*) dengan bantuan aplikasi canva untuk perencanaan karier siswa tingkat SMP VIII
- 1.3.2. Mengetahui Respon siswa terhadap media Monocar (*Monopoly Career*) dengan bantuan aplikasi canva untuk perencanaan karier siswa SMP tingkat VIII
- 1.3.3. Mengetahui Efektivitas kemampuan perencanaan karier siswa terhadap Monocar (*Monopoly Career*) dengan bantuan aplikasi canva untuk perencanaan karier siswa SMP tingkat VIII

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai perencanaan karier
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan terkait perencanaan karier
- 1.4.2. Manfaat teoritis,
 - a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling , diharapkan guru BK mampu memanfaatkan media monocar dalam pemberian layanan agar dapat meningkatkan perencanaan karier siswa, serta bisa memotivasi guru BK untuk belajar mengembangkan media layanan sendiri.
 - b. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat memahami informasi karier / perencanaan karier melalui Monocar, melalui media Monocar ini siswa/i diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk merencanakan

karier sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi yang lebih tinggi.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman penafsiran dalam memahami judul penelitian ini, perlu kiranya diberikan penjelasan mengenai definisi operasional sebagai berikut:

1.5.1. Media Monocar (*Monopoly Career*)

Monocar (*Monopoly Career*) yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran dan permainan yang bertujuan untuk membantu siswa dalam merencanakan kariernya. Dalam media Monocar (*Monopoly Career*) ini berisi mengenai gambar profesi, penjelasan mengenai profesi, syarat, cara dan juga alat yang dipakai.

Selain itu di dalam MonoCar (*Monopoly Career*) terdapat juga kartu *truth* dan *dare*. Kartu tersebut merupakan sebuah kartu permainan yang didalamnya terdiri pertanyaan mengenai profesi/cita-cita dan tantangan/*game*.

Aadpun kriteritia pengembangan media monocar ini didasarkan pada aspek yaitu:

a Aspek Media

Aspek media monocar terbagi menjadi beberapa komponen yaitu visual, format dan juga isi.

a) Visual

- 1) Kualitas gambar (pemilihan gambar sesuai dengan materi dalam monocar seperti: gambar profesi)
- 2) Kejelasan dalam tulisan (ukuran font, warna font, jenis font, dan jarak spasi)
- 3) Kualitas warna (pengaturan warna dalam mendesain monocar yang sesuai supaya dapat menarik perhatian siswa)

b) Format

- 1) Bahan (pilihan bahan yang dapat menunjang permainan monocar)
- 2) Desain (tampilan desain yang menarik dan sesuai dengan media monocar)
- 3) Ukuran (ketepatan ukuran dengan banyaknya anggota permainan monocar)

c) Isi

- 1) Bahasa (bahasa yang digunakan disesuaikan dengan usianya agar mudah dipahami)
- 2) Kelayakan isi (isi dalam monocar sesuai dengan materi yang akan disampaikan)

b. Materi

Materi yang dikembangkan dibatasi pada 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

1.5.2. Aplikasi Canva

Aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi desain online dimana penggunaanya dapat mendesain hal mengenai presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya.

1.5.3. Perencanaan karier

Perencanaan karier yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa tingkat VIII dalam menentukan sikap dan pekerjaan yang sesuai dengan yang dicita-citakannya. Kemampuan perencanaan karier pada penelitiann ini memiliki beberapa aspek yaitu aspek pengetahuan diri, aspek sikap dan juga aspek keterampilan.

- 1) Pengetahuan diri meliputi (1) pemahaman akan bakat, minat dan kemampuan yang ada dalam diri; (2) memiliki tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan.
- 2) Sikap meliputi, memiliki cita-cita yang tingkat terhapa pekerjaan
- 3) Keterampilan meliputi (1) kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati sesuai bidangnya; (2) menunjukkan cara untuk mencapai cita-cita tersebut.