

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik yang berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk kedalam masa perkembangan remaja awal dengan rentang usia 12-15 tahun. Pada masa perkembangan remaja terdapat salah satu tugas yang paling penting yaitu memahami, memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan atau karier. Sedangkan di usia tersebut peserta didik masih butuh pemahaman penuh akan karier karena mereka masih di fase kebingungan tentang cita-citanya sendiri.

Cita-cita bagi peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) bukanlah hal yang mudah untuk ditentukan dan masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui bahwa cita-cita adalah jalan hidup dalam usaha menggapai kehidupan yang baik di masa mendatang. Maka pengenalan ragam profesi sangat dibutuhkan oleh peserta didik sebagai dasar perencanaan karier kedepannya.

Sesuai pula dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik Untuk SMP (SKKPD) dalam Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan NOMOR 028/H/KU/2021 aspek Wawasan dan Kesiapan Karier sesuai dengan capaian layanan untuk Fase D (SMP) dimana peserta didik dapat menetapkan tujuan dan rencana strategis pengembangan diri dengan memanfaatkan informasi lingkungan karier dan sesuai dengan aspek perkembangan dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di SMP dimana peserta didik mampu menentukan pilihan pendidikan lanjutan yang sesuai dengan kemampuan diri seperti memiliki keyakinan tujuan hidup dan cita-cita.

Menurut Super dalam Richard S. Sharf (2009:224), periode kapasitas mencakup usia 11 hingga 14 tahun. Dalam diskusi mereka dengan konselor, remaja lebih cenderung

menilai kemampuan mereka sendiri secara akurat daripada 2 tahun sebelumnya. Dan menurut Super dalam Ingarianti dan Purwaningrum (2018:12), memformulasikan bahwa anak pada usia 0-14 tahun masuk ke tahap *growth* ditandai dengan proses tumbuh kembang individu, munculnya pengetahuan akan keterampilan diri, sikap, minat, dan lahirnya konsep diri vokasional. Pada tahap ini individu cukup mengenal akan pekerjaan tetapi masih minimnya informasi mengenai pekerjaan tersebut dan belum memiliki keterampilan untuk memilih apalagi memasuki karier tertentu. Individu pada tahap *growth* lebih memfokuskan diri pada tugas perkembangan anak-anak dan remaja awal.

Pada titik inilah perspektif waktu mereka meningkat dan mereka dapat memiliki pandangan yang lebih realistis tentang diri mereka dan masa depan mereka. Pembahasan rencana masa depan, pemilihan perguruan tinggi, atau pendidikan pasca-sekolah menengah, semuanya berkontribusi pada perencanaan karier. Langkah ini untuk lebih memikirkan pengalaman yang dapat memberikan lebih banyak informasi yang dapat menjadi dasar perencanaan. Oleh karena itu, pengenalan ragam profesi sangat tepat dilakukan di usia remaja untuk memberikan pemahaman akan ragam profesi kepada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Remaja awal termasuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) lebih menyukai kegiatan bermain sambil belajar sesuai dengan pendapat Greeno dkk., dalam (Freitas, 2013) bahwa ada sebuah tiga teori pembelajaran bagi remaja awal diantaranya yaitu pembelajaran baru merupakan istilah untuk pendekatan pembelajaran baru yang mengintegrasikan pemahaman bermain sebagai belajar dan belajar sebagai bermain. Dan permainan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari pada anak usia remaja. Lalu peneliti juga mempertimbangkan alasan lain mengenai usia mereka yang masih berada pada masa remaja lebih banyak menyukai proses pemberian informasi yang unik dan tidak monoton.

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh (Iffah, 2013) yang mengatakan bahwa peserta didik lebih menyukai pemberian informasi yang lebih bersifat variatif seperti penggunaan media yang memerlukan banyak simbol, gambar, teks, dan lain-lain sehingga menarik minat peserta didik untuk menyimak informasi yang disampaikan oleh guru bimbingan dan konseling (BK). Penggunaan media dalam pemberian pemahaman juga dapat membantu peserta didik dalam memahami berbagai informasi yang berkaitan dengan ragam profesi terbaru.

Penelitian relevan mengenai media layanan informasi karier ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu, yaitu : penelitian yang dilakukan oleh Arwinda Al Muntaz (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang.” Penelitian ini hanya berfokus untuk mengembangkan permainan monopoli untuk sekolah lanjutan ke jenjang SMA/SMK/MA. Dan penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah dan Pravesti (2021) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monobiling dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya.” Penelitian ini hanya berfokusn untuk mengembangkan media permainan monopoli untuk meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa, terutama untuk mata pelajaran yang mempunyai nilai rendah.

Fenomena yang terjadi di SMPN 7 Muaro Jambi banyak ditemukan peserta didik yang masih minim dalam memahami ragam profesi. Banyak peserta didik yang masih kurang memahami akan ragam profesi ketika melaksanakan kegiatan bimbingan di kelas. Kebanyakan peserta didik kebingungan dengan jenis-jenis profesi dan juga belum memiliki bayangan kedepannya untuk berkarier. Fakta di lapangan, peserta didik sangat membutuhkan arahan dan juga informasi mengenai ragam profesi dan juga dunia karier.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil wawancara peneliti dengan guru bimbingan dan konseling (BK) pada tanggal 6 April 2023, beliau mengatakan bahwa terdapat banyak sekali peserta didik yang minim dalam memahami ragam profesi. Penyebab utama dikarenakan peserta didik yang merupakan remaja awal yang masih menyusun jati dirinya sendiri sehingga mereka masih kebingungan akan banyak hal terutama tentang pemahaman akan informasi ragam profesi ataupun mempersiapkan masa depan kariernya, minimnya media pendukung yang dapat membantu proses pemberian layanan dan juga kurangnya waktu pelaksanaan pemberian layanan bimbingan dan konseling karier di setiap kelas ujar guru bimbingan dan konseling (BK) di SMP N 7 Muaro Jambi.

Dan informasi yang didapat dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik pada tanggal 10 April 2023, mereka mengatakan bahwa masih kurang memahami ragam-ragam profesi serta informasi karier lainnya dikarenakan minimnya informasi yang diberikan ketika kegiatan bimbingan di kelas dilakukan. Hal ini masih minimnya waktu dan media yang diberikan guru bimbingan dan konseling di SMP N 7 Muaro Jambi sehingga membuat proses pemberian layanan kurang optimal dan peserta didik tidak totalitas untuk dapat memahami setiap layanan yang diberikan.

Permasalahan tersebut menjadi *urgent* dan harus diperhatikan dan dituntaskan karena menyangkut pemahaman bagi masa depan peserta didik. Dari permasalahan diatas, maka diperlukan suatu media layanan bimbingan dan konseling khususnya di bidang karier sesuai kebutuhan lapangan yang diperlukan peserta didik SMP. Dalam hal ini, peneliti memiliki peluang untuk mengembangkan media dan mencoba melakukan sebuah terobosan baru dengan alternatif merancang dan memodifikasi sebuah media berupa permainan yang bersifat praktis dan komprehensif sehingga membantu peserta didik dalam memahami ragam profesi baru yaitu berupa Media Permainan Karier. Mengapa

peneliti memilih Media Permainan Monopoli Karier karena permainan monopoli merupakan permainan terkenal di khalayak umum baik dikalangan muda dan dewasa dan sesuai dengan teori pembelajaran baru dimana peserta didik lebih menyukai kegiatan bermain dan belajar dan melalui media monopoli peserta didik bisa belajar sambil bermain. Selain itu pada Permainan Monopoli Karier ini didalamnya memuat tentang profesi atau karier umum maupun karier terbaru sehingga membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman karier bersifat lebih inovatif atau tidak monoton.

Media monopoli sangat cocok digunakan untuk membantu guru dalam memberikan layanan karier terkhususnya dalam bidang pemahaman ragam profesi karena diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan merangsang pola pikir peserta didik menjadi inovatif, kreatif, dan kritis sehingga peserta didik mampu memahami informasi yang diberikan terkait pemahaman akan ragam profesi oleh guru bimbingan dan konseling (BK).

Dengan adanya media permainan monopoli karier ini, maka diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling (BK) khususnya dalam layanan bimbingan karier, dapat mengatasi kebingungan peserta didik dalam memahami ragam profesi serta dapat mengatasi keterbatasan media dan waktu guru bimbingan dan konseling (BK) dalam menyampaikan informasi karier kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Monobiling Karier untuk Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi pada Peserta didik SMP N 7 Muaro Jambi” untuk dapat membantu mengatasi permasalahan peserta didik yang masih kurang dalam memahami ragam profesi.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terlaksana secara terarah, maka peneliti membatasi masalah yang dibahas, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Dengan uji coba terbatas satu kali dan sampel uji coba terbatas sebanyak 14 peserta didik.
2. Tahapan dalam penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menurut Borg dan Gall (potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, diseminasi dan implementasi) yang telah dimodifikasi oleh Akmal Sutja (Studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi, uji coba terbatas dan revisi, pembakuan dan publikasi) .

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk media permainan monobiling karier berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru bimbingan dan konseling (bk) serta respon dari peserta didik?
2. Apakah terdapat perbedaan setelah dan sebelum diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen pada pelaksanaan permainan monobiling karier untuk meningkatkan pemahaman ragam profesi di SMP N 7 Muaro Jambi?

D. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengevaluasi kelayakan media permainan monobiling karier berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi/guru bimbingan dan konseling (BK) dan respon peserta didik.
2. Untuk mengukur perbedaan tingkat pemahaman tentang pemahaman ragam profesi di SMP N 7 Muaro Jambi sebelum dan setelah diberikan perlakuan/*treatment* permainan monobiling karier.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, Adapun kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Bagi penulis menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana keefektifan media permainan monobiling karier untuk meningkatkan pemahaman ragam profesi pada peserta didik SMP Negeri 7 Muaro Jambi.
 - b. Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan suatu pedoman yang dapat digunakan oleh pihak-pihak tertentu dan bagi ilmu pengetahuan secara umum terutama menambah pengembangan dari ilmu bimbingan dan konseling.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling (BK), Sebagai salah satu literatur dan masukan dalam menghadapi permasalahan peserta didik terutama dalam pemahaman ragam profesi.

- b. Bagi Peserta didik, Sebagai informasi dan masukan untuk membantu dirinya dalam memahami profesi yang bisa menjadi wawasan bagi kehidupan kariernya di masa depan.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pemerintahan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan kepada lembaga penyelenggara pendidikan berupa Media Permainan Monopoli Karier dalam Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi pada Peserta Didik SMP.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi referensi dan dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya pada mengenai penelitian terkait serta waktu dan tempat yang berbeda.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Media permainan monobiling karier dapat meningkatkan pemahaman ragam profesi pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman maka penulis akan menjelaskan dan membatasi kata kunci yang terdapat dalam judul penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Permainan Monobiling karier

Permainan *boardgame* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, *board game* bisa menggunakan koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu, sesuai dengan peraturan tiap-tiap jenis *board game*. Media permainan *boardgame* dengan ukuran 60cm x 90cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat

meningkatkan pemahaman ragam profesi baru pada peserta didik di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

2. Ragam Profesi

Ragam profesi adalah jenis/macam jabatan, kedudukan atau suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menafkahi diri dan keluarganya dimana profesi tersebut diatur oleh etika profesi dan hanya berlaku sesama profesi.