

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai negara berkembang menghadapi sejumlah permasalahan, salah satunya adalah tingginya tingkat pengangguran. Masalah pengangguran yang tinggi tidak hanya menghambat laju pertumbuhan ekonomi, tetapi juga memicu berbagai permasalahan sosial, seperti meningkatnya angka kemiskinan, ketimpangan sosial, serta potensi timbulnya tindakan kriminal.

Berdasarkan data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) pada Agustus 2023 mengalami penurunan sebesar 0,54% dibandingkan periode yang sama di tahun sebelumnya. Jumlah pengangguran yang ada di kalangan Generasi Z (usia 15-24 tahun) masih mencapai sekitar 10 juta orang. Fenomena ini terutama disebabkan oleh ketidaksesuaian antara kualifikasi pendidikan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan, serta kurangnya keterampilan yang dibutuhkan oleh industri (CNBC Indonesia, n.d.).

Pengangguran di Indonesia tidak hanya dipengaruhi oleh faktor ekonomi, tetapi juga oleh transformasi dalam struktur pasar tenaga kerja akibat kemajuan teknologi dan globalisasi, yang menciptakan jenis pekerjaan baru sementara lapangan kerja tradisional semakin berkurang. Hal ini menuntut adaptasi dan pengembangan keterampilan tenaga kerja, khususnya generasi muda, agar tetap kompetitif di dunia kerja yang dinamis

(Kuznetsov & Sokolov, 2023). Pandemi Covid-19 memperparah kondisi ini, dengan tingkat pengangguran mencapai puncak 7,07% pada Agustus 2021, naik dari 4,98% di Februari 2019 (BPS, 2023). Jika tidak segera diatasi, pengangguran generasi muda dapat menghambat pembangunan nasional dan mengurangi daya saing Indonesia di tingkat global.

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang termasuk dalam rentang usia Generasi Z (15-24 tahun) kini dihadapkan pada sejumlah tantangan unik dalam konteks transisi menuju dunia kerja. Pada fase usia ini, perkembangan diri mereka sangat kritis, dan minat, bakat, serta keterampilan mulai terbentuk secara signifikan (Nasa et al., 2022). Namun, akses terhadap informasi yang menyeluruh mengenai berbagai pilihan karier dan persyaratan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan karier tersebut masih terbatas (Sitompul et al., 2021). Hal ini menyebabkan ketidakpastian besar bagi Generasi Z dalam merencanakan karier mereka di masa depan (Nurqamar et al., 2022).

Oleh karena itu, penting untuk membekali siswa sejak dini dengan perencanaan karier yang baik, membantu mereka memahami potensi diri, mengeksplorasi pilihan karier, dan mengidentifikasi langkah konkret mencapai tujuan karier. Namun, banyak siswa, terutama di tingkat SMP, masih kesulitan merencanakan karier karena kurangnya informasi tentang berbagai profesi, persyaratan yang dibutuhkan, serta pemahaman akan pentingnya perencanaan karier sejak dini (Subhan Iswahyudi et al., 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Azwar et al. (2023), siswa kelas X mengalami permasalahan karier, termasuk kurangnya pengetahuan tentang karier dan bingung dalam memilih jenis karier yang sesuai. Kurangnya informasi ini menyebabkan ketidaksesuaian antara minat dan pilihan karier individu ke depannya. Oleh karena itu, diperlukan untuk menyediakan layanan bimbingan dan konseling karier yang efektif, terutama bagi siswa SMP, agar mereka dapat mengembangkan potensi karier mereka sejak dini (Rahim et al., 2021). Selain itu, penelitian oleh Prescod et al. (2019) menunjukkan bahwa karier tidak hanya sekadar pekerjaan, tetapi juga mencakup tujuan jangka panjang, ambisi, dan impian yang ingin dicapai. Karenanya, perencanaan karier yang baik sejak dini dapat membantu siswa mencapai kesuksesan di masa depan.

Selain merencanakan karier, kegiatan eksplorasi karier juga penting untuk membantu siswa mengenal berbagai jenis pekerjaan. Menurut Super (dalam Sharf, 2013), eksplorasi karier bukan hanya mengumpulkan informasi tentang pekerjaan, tetapi juga membantu siswa memahami minat, kemampuan, dan nilai diri mereka yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Hal ini sangat diperlukan oleh siswa SMP yang sedang dalam masa remaja, di mana mereka mulai mencari jati diri (*Developmental Stage*). Sayangnya, kegiatan eksplorasi karier yang efektif masih jarang dilakukan, sehingga banyak siswa bingung memilih karier yang cocok dengan bakat mereka (Super et al., 1963 dalam Sharf, 2013). Masalah ini semakin jelas terlihat karena informasi karier yang ada tidak mudah dipahami dan

diterapkan oleh siswa. Teori Super menawarkan solusi dengan menekankan pentingnya metode belajar aktif, seperti simulasi pengalaman kerja (*Role-Playing*), agar siswa bisa belajar sambil praktik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menciptakan alat eksplorasi karier berbasis permainan (*Gamifikasi*) yang menarik dan interaktif. Alat ini dirancang sesuai prinsip teori Super, yaitu menyesuaikan dengan tahap perkembangan remaja (*Developmental Stages*) dan membantu mereka mengenali potensi diri (*Self-Concept*). Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapat informasi karier, tetapi juga termotivasi untuk mengeksplorasi pilihan mereka melalui cara yang menyenangkan dan sesuai dengan zaman.

Salah satu metode untuk memperdalam pemahaman siswa tentang perencanaan karier adalah melalui media permainan, seperti kartu karier, yang membantu memvisualisasikan pilihan karier, menetapkan prioritas, dan mengidentifikasi langkah-langkah konkret mencapai tujuan karier. Studi yang dilakukan oleh Bagaskara & Rosada (2021) menunjukkan bahwa media kartu karier memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat mendukung siswa dalam memahami informasi yang relevan serta tahapan pendidikan yang diperlukan untuk menekuni suatu profesi atau pekerjaan. Selain itu, media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai pilihan karier.

Sebagai referensi terkait profesi yang diminati oleh siswa dan keputusan jurusan yang akan diambil untuk pendidikan lanjutan ke tingkat

SMA maupun SMK, perencanaan karier siswa perlu dilakukan secara interaktif dan menarik. Salah satu cara yang efektif adalah melalui permainan yang diadaptasi dari permainan *Werewolf*, yang dinamai *Jobscover*. Permainan dirancang untuk membantu siswa mengeksplorasi berbagai pilihan karier dan juga untuk memahami keterkaitan antara minat mereka dengan jurusan yang akan dipilih untuk melanjutkan sekolah lanjutan (SMA & SMK).

Penelitian ini penting untuk mengatasi pengangguran Generasi Z di Indonesia, di mana 10 juta pemuda menganggur akibat ketidaksesuaian pendidikan dengan kebutuhan industri (BPS, 2023). Melalui media permainan kartu *Jobscover*, siswa diharapkan dapat memahami pilihan karier dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan pasar kerja sejak dini. Solusi ini dirancang membantu mereka mengambil keputusan karier sesuai minat dan bakat secara lebih akurat.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki urgensi dalam konteks pendidikan. SKKPD (Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik) di tingkat SMP menyoroti pentingnya pengembangan wawasan dan kesiapan karier siswa. Dengan menggunakan *Jobscover*, siswa dapat lebih terstruktur dalam merencanakan karier mereka, mulai dari mengenali berbagai jenis pekerjaan hingga mengidentifikasi langkah-langkah konkret guna meraih target karier mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rahim et al. (2021) yang menyatakan bahwa pengembangan potensi karier sejak dini

akan memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk melanjutkan pengembangan karier mereka di masa mendatang.

Novelti dari penelitian ini terletak terkait inovasi media permainan berbentuk kartu yang dirancang khusus untuk membantu siswa SMP dalam perencanaan karier mereka. *Jobscover* bukan sekadar menyajikan wawasan mengenai beragam profesi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif ketika belajar dengan menggunakan permainan yang interaktif dan menyenangkan. Media ini juga dirancang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa melalui diskusi dan negosiasi antar siswa tentang berbagai profesi.

Selain itu, *Jobscover* juga mengintegrasikan konsep dari buku *Jobs of Tomorrow* yang menekankan pentingnya adaptasi terhadap perubahan dalam pasar tenaga kerja akibat kemajuan teknologi dan globalisasi. *Jobscover* dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami jenis-jenis profesi baru yang mungkin belum mereka ketahui, serta keterampilan yang diperlukan untuk berkompetisi di tengah perubahan dunia kerja yang terus berkembang. Dengan demikian, *Jobscover* tidak hanya membantu siswa dalam merencanakan karier mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Mengacu pada pemaparan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut topik ini dalam skripsi berjudul "**Pengembangan Kartu *Jobscover* Sebagai Media Permainan untuk Perencanaan Karier Siswa di SMP Negeri 22 Kota Jambi**".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan keterbatasan peneliti, maka penelitian ini mencakup hal-hal berikut ini:

1. Materi kartu *Jobscover* mencakup berbagai profesi dari buku *Jobs of Tomorrow*, deskripsi singkat setiap profesi, dan rekomendasi jurusan untuk SMA dan SMK.
2. Tahapan pada riset pengembangan yang diterapkan dalam studi ini menggunakan model yang telah dimodifikasi oleh Sutja (Studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi, uji coba terbatas dan revisi, pembakuan dan publikasi).
3. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 22 Kota Jambi. Dengan uji coba terbatas satu kali dan sampel uji coba terbatas yang melibatkan siswa dari kelas IX di SMP Negeri 22 Kota Jambi tanpa memperluas ke kelompok lain atau area di luar kelas yang ditentukan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil akhir pengembangan Kartu *Jobscover* sebagai media permainan perencanaan karier siswa?
2. Bagaimana kelayakan Kartu *Jobscover* sebagai media permainan perencanaan karier siswa berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru bimbingan dan konseling serta respon dari siswa?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menghasilkan produk media Kartu *Jobscover* sebagai media permainan perencanaan karier siswa.
2. Untuk mengetahui kelayakan Kartu *Jobscover* sebagai media permainan perencanaan karier siswa berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru bimbingan dan konseling serta respon dari siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan dan memperkaya pemahaman keilmuan dalam bidang Bimbingan dan Konseling di Universitas Jambi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penggunaan Kartu *Jobscover* sebagai media permainan perencanaan karier memberikan metode yang lebih bervariasi dan menarik minat serta perhatian siswa saat menerima layanan Bimbingan dan Konseling.
- b. Bagi Guru Bagi Guru BK atau Konselor, Kartu *Jobscover* sebagai media dapat digunakan sebagai tambahan media bantu dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling.

- c. Bagi Peneliti, studi ini memberikan wawasan dan pengalaman baru terkait pengembangan media permainan yang sesuai standar Bimbingan dan Konseling, menjadi referensi untuk pengembangan media lain pada layanan Bimbingan dan Konseling di periode yang akan datang.
- d. Penelitian di masa mendatang, dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan oleh peneliti selanjutnya dalam bidang yang serupa.

F. Definisi Operasional

Supaya tidak salah tafsir dalam suatu judul penelitian ini, maka variabel yang akan didefinisikan sebagai berikut.

1. Perencanaan karier

Perencanaan karier adalah proses di mana siswa mengidentifikasi minat, bakat, dan potensi diri untuk menentukan pilihan karier di masa depan. Dalam konteks penelitian ini, perencanaan karier melibatkan penggunaan Kartu *Jobscover* untuk membantu siswa mengenali berbagai profesi dan jalur pendidikan yang relevan.

2. Kartu *Jobscover*

Set kartu berisi 87 kartu yang terdiri dari 75 kartu profesi, 4 kartu kategori khusus, dan 8 kartu deskripsi untuk setiap masing-masing kategori dan dilengkapi dengan panduan permainan. Digunakan untuk mengenalkan siswa SMP pada berbagai profesi, menyediakan nama, kategori, deskripsi, dan keahlian yang diperlukan.