

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan merupakan individu yang berada pada rentang usia 15-18 tahun. Masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Remaja menghadapi berbagai perubahan yang terjadi secara bersamaan baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. Kondisi ini menuntut remaja melakukan berbagai penyesuaian yang tidak mudah (Hurlock E. B., 2013).

Pada fase ini, remaja mulai mengembangkan orientasi masa depan. Menurut Super fase ini merupakan tahap perkembangan vokasional yang kedua yaitu tahap eksplorasi (*exploration*). Tahapan ini individu mulai memikirkan berbagai alternatif jabatan, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat. Tugas perkembangan vokasional pada fase ini disebut kristalisasi, yaitu proses kognitif untuk mengatur sebuah tujuan vokasional berdasarkan sumber-sumber yang telah tersedia seperti minat, nilai, dan perencanaan untuk mengambil pekerjaan yang paling disukai (Suryanti, 2011).

Menurut Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan perlu mengembangkan wawasan aspek karier dan kesiapan karier. Tugas perkembangan atau kompetensi yang harus dicapai yaitu mempelajari kemampuan diri, peluang dan ragam pekerjaan, pendidikan dan aktivitas yang terfokus pada pengembangan alternatif karier yang lebih terarah. Pada tahap ini remaja mulai mengidentifikasi kesempatan serta jenis pekerjaan yang sesuai dengan dirinya. Asumsi tersebut dimaksudkan bahwa seorang remaja mampu membuat rencana kariernya sematang mungkin sejak dini sehingga menghadapi tantangan-tantangan yang mungkin terjadi di masa perkembangan kariernya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2016).

Pengembangan ensiklopedia tentang pekerjaan dalam bidang seni, tentu didukung oleh fakta-fakta yang ada, seperti penelitian yang dilakukan pada SMKN 11 Bandung, secara umum kematangan karir berkategori sedang, dengan indikator terendah adalah kompromi, pemahaman diri, dan pengetahuan pekerjaan (Juwitaningrum, 2013). Penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Boyolali juga menunjukkan bahwa nilai persentase peserta didik masih rendah dengan persentase sebesar 61% (Prastiwi, 2015). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hayadin (2008) dan diperoleh hasil bahwa sebanyak 47,7% peserta didik setingkat SMA (MA dan SMK) sudah mempunyai pilihan Perguruan Tinggi dan 52,3% belum mempunyai pilihan Perguruan Tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada peserta didik setingkat SMA masih

banyak yang kesulitan mengambil keputusan yang tepat terkait studi lanjut ke Perguruan Tinggi (Saputri, Purwanti, & Yusuf).

Berdasarkan studi pendahuluan kepada peserta didik di SMKN 58 Jakarta menggunakan angket tentang karier dengan total responden 198 peserta didik yang terdiri dari jurusan seni lukis, kriya kreatif batik dan tekstil, kriya kreatif logam dan perhiasan, dan kriya kreatif kayu dan rotan. Peserta didik merasakan bahwa bimbingan karier di sekolah bermanfaat bagi mereka, guru BK menggunakan media berupa *Powerpoint* yang membuat peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, didapatkan keterangan bahwa guru BK di sekolah hanya menggunakan *Powerpoint* sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan karier di sekolah. Jika tidak ada ensiklopedia di sekolah, sehingga menyebabkan sistem pemberian layanan informasi karier menjadi lebih monoton, dikarenakan tidak adanya sistem mengajar dengan penggunaan media yang baru.

Ensiklopedia mampu menghubungkan pelajaran dengan lingkungan, teknologi, dan peserta didik sehingga mampu menciptakan "*joyfull learning*". Hal tersebut lah yang akan men proses pembelajaran dan pengembangan belajar berupa ensiklopedia, karena hal tersebut memiliki keunggulan dalam proses transfer informasi, sehingga sumber pembelajaran menjadi lebih menarik. Ensiklopedia relatif lebih digemari oleh peserta didik karena isinya berupa informasi

yang lebih lengkap dan detail, dibandingkan buku-buku pelajaran (Purbosari, 2016).

Wibowo (2005) menyatakan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok di mana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Kegiatan bimbingan kelompok juga membuat anggotanya yang tertarik pada pekerjaan dalam bidang seni dapat berbagi pengetahuan dan pengalamannya masing-masing, selain itu kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan efisien dan dinamis karena anggota kelompok memiliki ketertarikan yang sama terhadap pekerjaan dalam bidang seni (Setianingsih, Sutoyo, & Purwanto, 2014).

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana efektifitas pemberian layanan bimbingan kelompok dalam memberikan informasi karier kepada peserta didik?
2. Bagaimana proses penggunaan media ensiklopedia dalam bimbingan kelompok?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media ensiklopedia karier pekerjaan dalam bidang seni dalam layanan bimbingan kelompok?

C. Pembatasan Masalah

Bagaimana proses penggunaan media ensiklopedia karier pekerjaan dalam bidang seni dalam layanan bimbingan kelompok dan pengaruhnya bagi peserta didik?

D. Rumusan Masalah

Pengaruh penggunaan media ensiklopedia karier pekerjaan dalam bidang seni dalam layanan bimbingan kelompok bagi peserta didik SMKN 58 Jakarta.

E. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan standar mutu pengetahuan mengenai karier melalui ensiklopedia yang menarik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dunia Pendidikan

Menambah ketersediaan buku pengetahuan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMK sederajat yang variatif dan menarik.

b. Bagi Guru

Menambah referensi bahan ajar di kelas sehingga guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih variatif.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan alternatif buku pelajaran sebagai usaha untuk menambah pengetahuan peserta didik mengenai karier pekerjaan dalam bidang seni dengan media yang lebih variatif, dan lebih menarik.

