

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Karir adalah bagian hidup yang berpengaruh pada hidup manusia secara keseluruhan. Oleh karenanya ketepatan memilih serta menentukan keputusan karir menjadi titik penting dalam perjalanan hidup manusia. Keputusan memilih suatu karir dimulai saat individu berada pada masa remaja. Pada usia remaja, sekolah merupakan aspek penting dalam kehidupan karena pendidikan menyiapkan mereka dalam kondisi siap untuk mengambil keputusan karir.

Seligman mengatakan bahwa sejumlah karir mulai dibangun dan dikembangkan sejak masa sekolah dan karir dapat juga dikatakan sebagai suatu cita-cita yang diinginkan, baik yang berkaitan dengan suatu bidang pendidikan, pekerjaan maupun suatu profesi tertentu. Remaja adalah peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan. Suatu masa yang mempengaruhi perkembangan dalam aspek sosial, emosi, dan fisik (Marliyah, 2004: 1).

Remaja memiliki tugas-tugas perkembangan yang mengarah pada persiapan memenuhi tuntutan dan peran sebagai orang dewasa. Pada tahap ini, salah satu tugas perkembangan remaja adalah memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan, serta membuat

keputusan karir.

Dilihat dari tahapan perkembangan karir Super, remaja mulai membuat rencana karir dengan mengeksplorasi dan mencari informasi berkaitan dengan karir yang diminati. Setelah remaja mencapai tahap perkembangan kognitif operasional formal (11 tahun – dewasa), yaitu tahap dimana mereka sudah dapat berpikir secara abstrak dan logis serta pikiran mereka menjadi lebih idealistik. Pada fase ini mereka mengeksplorasi berbagai informasi mengenai perguruan tinggi yang meliputi struktur, jenjang, serta macam-macam perguruan tinggi (Santork, 2003: 483).

Hal tersebut didukung oleh penelitian jurnal *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* dengan judul meningkatkan pemahaman cara membuat keputusan karir melalui layanan informasi karir, bahwa ada layanan informasi karir yang diberikan kepada siswa dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan dalam peningkatan pemahaman siswa tentang cara membuat keputusan karir. (Novitasari, 2003: 49)

Dalam bimbingan dan konseling penyampaian informasi kepada siswa di dalam kelas disebut bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal merupakan cara yang efektif bagi guru bimbingan dan konseling atau konselor dalam memberikan informasi dan atau orientasi kepada siswa tentang program layanan yang ada disekolah, layanan klasikal

merupakan bagian yang memiliki porsi terbesar dalam layanan bimbingan dan konseling, serta merupakan layanan yang efisien dalam memberikan materi dengan media yang interaktif.

Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dapat digunakan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Guru sebagai salah satu perantara untuk siswa mengeksplorasi berbagai informasi mengenai karir melalui pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang di pelajari.

Pengembangan media bimbingan dan konseling merupakan sebuah hal yang penting untuk dilakukan. Media dalam bimbingan dan konseling merupakan media yang digunakan dalam kegiatan bimbingan dan konseling, dengan menggunakan suatu peralatan baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 79 Jakarta, peneliti menemukan bahwa siswa di sekolah tersebut masih memiliki informasi yang minim mengenai perguruan tinggi. Hal tersebut diungkapkan oleh guru bimbingan dan konseling bahwa siswa masih banyak yang belum dapat memutuskan pilihan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.

Guru bimbingan dan konseling juga menjelaskan bahwa sebenarnya beliau sudah memberikan informasi mengenai perguruan tinggi dalam layanan klasikal dengan metode ceramah dan power point tetapi siswa terlihat kurang tertarik dengan metode yang disampaikan, sehingga materi yang diberikan tidak tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, 52% siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi struktur, jenjang serta macam-macam perguruan tinggi, dan 49% siswa belum dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakan media

pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Marc Prensky, seorang ahli pendidikan membagi manusia menjadi dua generasi *digital immigrant* dan *digital native* (Prensky, 2009: 3-4).

*Digital immigrant* adalah generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. *Digital native* adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. Mereka cepat belajar dan nyaman menggunakan perlatan digital, oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk anak zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis digital.

Sparkol *videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media bimbingan yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-*import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga

dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media bimbingan menggunakan sparkol *videoscribe*. Pengguna hanya perlu men-*download software* dan di-*install* pada PC yang dimiliki.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Sparkol *Videoscribe* untuk Materi Struktur, Jenjang, serta Macam-Macam Perguruan Tinggi Siswa Kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh media berbasis sparkol *videoscribe* untuk materi struktur, jenjang, serta macam-macam perguruan tinggi siswa kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta?
2. Bagaimana hasil penggunaan media bimbingan menggunakan sparkol *videoscribe* terhadap pemahaman siswa kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan peneliti pada bagian latar belakang dan identifikasi permasalahan, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu Pengembangan Media Berbasis Sparkol *Videoscribe* Untuk Materi Struktur, Jenjang, Serta Macam-Macam Perguruan Tinggi Siswa Kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat di rumuskan masalah penelitian yang akan diteliti yaitu “Pengembangan Media Berbasis Sparkol *Videoscribe* Untuk Materi Struktur, Jenjang, Serta Macam-Macam Perguruan Tinggi Siswa Kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media bimbingan menggunakan sparkol *videoscribe* pada layanan bimbingan dan konseling kelas XII di SMA Negeri 79 Jakarta.
2. Mengukur hasil Pengembangan Media Berbasis Sparkol *Videoscribe* Untuk Materi Struktur, Jenjang, Serta Macam-Macam Perguruan Tinggi Siswa Kelas XII SMA Negeri 79 Jakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

### **1. Bagi Mahasiswa Bimbingan dan konseling :**

Merupakan salah satu usaha dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media bimbingan yang tepat guna dan berdayaguna.

### **2. Bagi Guru :**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media bimbingan yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat digunakan sebagai refrensi dalam pembuatan media bimbingan yang lebih inovatif, kreatif dan tepat guna.