

Bab I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Perubahan semakin cepat pilihan banyak membuat individu merasa susah untuk menentukan sebuah pilihan karier, perubahan pasar kerja mempengaruhi dinamika dalam proses perencanaan karier bagi peserta didik sehingga perencanaan karier menjadi salah satu aspek penting dalam tahapan perkembangan karier kedepannya. Masa Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan masa transisi menuju masa dewasa, ini berarti fase untuk menentukan karier. Fase remaja bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. SMK berada pada tahap remaja akhir. Pada tahap remaja sudah mulai sadar akan tanggung jawab yang belum ia terpikirkan sebelumnya. Remaja mulai memikirkan dan menentukan karir ke depannya apakah setelah lulus mereka memasuki dunia kerja, melanjutkan perguruan tinggi ataupun menerima pelatihan tertentu. Pada tahap peralihan ini, salah satu tugas perkembangan remaja adalah memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan, serta membuat keputusan karier. Peserta didik yang duduk di bangku SMK merupakan usia remaja dimana merupakan perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosio emosional. Selain itu permasalahan karier yang terjadi pada remaja biasanya berkaitan dengan pengambilan keputusan untuk menentukan karier dan membuat perencanaan terhadap karier untuk kedepannya.

Perencanaan karier menurut Dillard (1985) merupakan proses individu untuk pencapaian tujuan kariernya, ditandai dengan adanya tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, cita-cita yang jelas terhadap pekerjaan, motivasi dalam bidang pendidikan untuk maju serta pekerjaan yang diharapkan, persepsi yang realistis terhadap diri dan lingkungan, kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati, memberikan

penghargaan yang positif terhadap pekerjaan dan nilai-nilai, kemandirian dalam proses pengambilan sebuah keputusan, kematangan dalam mengambil keputusan, dan menunjukkan cara realistis dalam menggapai cita-cita dalam pekerjaan. Begitu pentingnya individu dalam merencanakan kariernya karena karier akan selalu berhubungan dengan masa depan sehingga kemampuan individu untuk merencanakan karier kedepannya menjadi bagian penting. Menurut Antoniu (2010) perencanaan karier memiliki hal yang kompleks dengan berbagai macam komponen, yaitu (1) *self assessment*; (2) *reality check*; (3) *setting goals*; dan (4) *planning activities*. Perencanaan karier adalah proses yang terus berkelanjutan dengan memperhitungkan perubahan yang terjadi dalam diri individu dan organisasi (Priyono & Marnis 2008).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 terdapat pengangguran sebanyak 60 ribu individu. Jika dilihat dari segi pendidikan, bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TBT) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bersumber dari Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) masih bertempatan pada tingkat paling tinggi diantara lembaga pendidikan lainnya, yaitu sebesar 9,42%. Sehingga pada penelitian yang dilakukan oleh Zona & Zulvia (2022) mengenai perencanaan karier bagi peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Batipuh presentase yang cukup tinggi bagi peserta didik yang belum memahami karier apa yang akan ia ambil setelah lulus dari sekolah apakah melanjutkan ke jenjang lebih tinggi atau mengambil pekerjaan sesuai dengan bidangnya. Berdasarkan data yang diperoleh maka sebagian besar peserta didik masih bingung akan perencanaan karier karena ketidaktahuan akan informasi tentang perencanaan karier.

Ketidaktahuan mengenai rencana terhadap karier yang akan diambil bagi peserta didik setelah lulus dari sekolah membuat peserta didik mengalami rasa bingung untuk mengambil langkah dan tidak sedikit dari lulusan sekolah menengah kejuruan berdampak terhadap proses pencapaian perkembangan peserta didik. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai

pendidikan dan pelatihan untuk mempersiapkan peserta didiknya untuk siap bekerja sesuai dengan bidang kajiannya atau dengan bidang kejuruan dari sekolah. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tercantum pada bab V pasal 26 ayat 3 menyatakan: Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri serta mengikuti jenjang pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan. Kesulitan dan pemahaman yang kurang tentang informasi mengenai ruang karier bagi peserta didik menjadikan mereka mengalami *problem* ketika ditanya “mau ambil jurusan kuliah atau jika pekerjaan, maka pekerjaan apa setelah lulus sekolah menengah kejuruan?”. Faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam menentukan pilihan karier diantaranya peserta didik kurang memahami lingkungan kerja, mereka masih bingung dengan pekerjaannya, peserta didik kurang mampu memilih pekerjaan ia mengalami kecemasan tentang apakah mereka ingin bekerja setelah lulus, disamping itu bagi peserta didik yang memiliki keinginan dalam melanjutkan pendidikan setelah Sekolah Menengah di perguruan tinggi mereka tidak memiliki pengalaman dalam memilih universitas tertentu atau melanjutkan pendidikan setelah lulus dari sekolah menengah, peserta didik tidak memahami karakteristik, ketentuan, kapasitas dan kapabilitas yang dibutuhkan untuk prospek karier mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Larasati pada tahun (2020) mengungkapkan bahwa peserta didik kelas XI MIPA 1 sebanyak 82% dari 23 peserta didik mereka menyatakan belum memiliki pandangan setelah lulus dari sekolah, baik yang mau melanjutkan bekerja atau melanjutkan ke perguruan tinggi. Disisi lain penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sumberrejo oleh Adriyani & Wiyono (2019) melalui Angket Kebutuhan Dasar Peserta Didik (AKPD) yang disebarkan mendapati peserta didik tidak sedikit yang kurang mempunyai pengetahuan tentang perencanaan karier, peneliti mendapatkan untuk kelas XI dengan jumlah 323 peserta didik mendapati 71% peserta didik

belum paham hubungan antara bakat, minat, pendidikan, dan pekerjaan. Selain itu 72% peserta didik kelas XI menyatakan masih memiliki keraguan dengan pilihan cita-cita/ karier masa depan. Pada penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Batipuh terkait perencanaan karier yang dialami peserta didik mendapatkan presentase yang cukup besar peserta didiknya dalam memilih melanjutkan perguruan tinggi/ kuliah dengan nilai 53% setelah melanjutkan bekerja dengan presentase 33,3%. Kemudian ditambah penelitian yang dilakukan oleh R. Jannah, Habsy, Arifah (2019) menyampaikan mengenai kemampuan merancang karier bagi peserta didik kelas XI SMK PGRI Mojoagung Jombang menemukan peserta didik yang ragu akan kemampuannya untuk bersaing di dunia kerja, peserta didik yang merasa dirinya tidak cocok untuk bekerja sesuai dengan jurusannya sekarang, selain itu ada peserta didik yang ragu-ragu dalam menentukan; apakah memasuki perguruan tinggi terlebih dahulu atau mempersiapkan diri memasuki dunia kerja dengan bekal ijazah SMK dan keterampilan yang dimiliki sekarang ini. Kemudian, peserta didik yang masih bingung dalam menentukan pekerjaan yang akan di tekuninya karena belum memperoleh informasi dunia kerja yang memadai untuk pengambilan suatu keputusan.

Untuk membantu dalam pengambilan keputusan bagi peserta didik maka peranan guru BK untuk aktif dalam membantu peserta didik dengan memberikan layanan bimbingan, layanan diberikan berdasarkan kebutuhan dari peserta didik melalui angket kebutuhan sehingga dapat dilaksanakan untuk pelaksanaan bimbingan oleh guru BK bersama para peserta didik yang membutuhkan. Peranan guru BK sebagai tenaga pendidik pada lembaga pendidikan tugasnya untuk membantu penyelesaian terhadap hal yang kurang dipahami dari peserta didik yang sedang merasa bingung untuk menentukan karier mereka. Karier merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan seseorang untuk menjalani hidup dan mencapai tujuan dalam hidupnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang individu harus memiliki kelebihan yang dimiliki seperti penguasaan kemampuan dan aspek yang menunjang kesuksesan pada karier.

Karier seringkali disamakan dengan pekerjaan. Perencanaan karier adalah salah satu hal yang paling penting dalam perkembangan karier individu. Seringkali juga perencanaan karier disamakan dengan pemilihan pekerjaan. Sebenarnya arti karier lebih luas dari sekedar memilih pekerjaan. Karier berkaitan dengan perkembangan seseorang dan menjadi bagian penting dalam kesuksesan dalam hidup seseorang, untuk itu karier perlu direncanakan dengan sangat baik. Kemampuan perencanaan karier yang baik sama hubungannya dengan pemahaman peserta didik mengenai karier itu sendiri. Untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami peserta didik, maka terdapat layanan yang diberikan oleh konselor sekolah berupa layanan bimbingan dan konseling untuk membantu peserta didik dalam memahami perencanaan karier.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Pemberian layanan/ materi terhadap perencanaan karier melalui metode pengembangan permainan monopoli dengan harapan berjalan secara efektif karena pemberian layanan berdasarkan masalah yang sama yaitu peserta didik belum mampu dalam menentukan pilihan karier mereka. Berfokus terhadap beberapa peserta didik yang memiliki kebutuhan yang sama dalam pemenuhan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan, diantaranya kebutuhan untuk eksplorasi karier atau membantu peserta didik dalam pemantapan pemilihan karier. Pada pemberian layanan memerlukan pengembangan media untuk memfasilitasi kegiatan layanan dengan tujuan pelaksanaan layanan memberikan kesan tidak membosankan dan menarik bagi peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang di sampaikan pengajar, terlebih dalam layanan dari guru Bimbingan dan Konseling untuk melaksanakan program layanan secara efektif dan interaktif. Pada layanan yang berfokus untuk mengidentifikasi serta membuat perencanaan karier merupakan bagian layanan penting bagi peserta didik demi kehidupan selanjutnya. Media permainan monopoli merupakan permainan yang sudah banyak dimainkan dari berbagai macam kalangan dan memiliki ketertarikan pada saat

memainkan. Permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh pengajar membantu sebagai media pembelajaran (PRAYOGO, 2019). Selain dapat dimainkan oleh berbagai kalangan permainan monopoli dibandingkan dengan permainan lain menurut Ircham (2008) : (a) meningkatkan partisipasi aktif, (b) Memungkinkan adanya umpan balik secara langsung, (c) Meningkatkan kemampuan untuk menyampaikan pendapat (argumentasi) dalam diskusi kelompok. Adapun kelemahannya adalah tidak bisa diterapkan hanya untuk satu orang, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memainkannya serta membutuhkan konsentrasi untuk dapat memahami alur tata cara bermain. Monopoli secara termonologi sebagaimana terdapat dalam ensiklopedi Indonesia, bahwa kata monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu *monopol* yang berarti menjual. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat secara lebih sederhana.

Penelitian yang dilakukan oleh Larasati & Dewi (2020) memberikan gambaran mengenai penggunaan menggunakan media permainan monopoli memperoleh skor 93,33% melalui penyebaran angket untuk melihat ketertarikan serta dorongan peserta didik untuk memahami mengenai perencanaan karier melalui media. Hal ini menandakan bahwa media permainan yang dikembangkan dapat menggerakkan peserta didik untuk mempunyai perencanaan karier yang tepat sesuai dengan materi dalam media yang telah dibahas. Penggunaan media permainan monopoli membantu guru BK menyampaikan informasi atau melakukan pengajaran kepada peserta didik menjadi lebih menarik dan cenderung dilakukan secara berdiskusi. Menurut Jawandi (2013) mengungkapkan guru atau pengajar yang masih menggunakan metode ceramah atau cenderung satu arah tanpa adanya proses diskusi dengan peserta didik maka mereka cenderung bosan dan kurang diminati peserta didik. Sedangkan dengan menggunakan metode komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran menjadi penting dimana peserta didik memiliki kesempatan untuk menyampaikan argumen dan mampu mengambil keputusan. Salah satu sebab proses pembelajaran

berjalan dengan satu arah yaitu pengajar hanya fokus menyampaikan materi tanpa memperhatikan kesiapan, kefokuskan, dan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga jarang memperhatikan ketertarikan atau antusiasme dari peserta didik selama proses pembelajaran.

Kurangnya inovasi menggunakan media membuat layanan BK yang berada di sekolah menjadikan peserta didik tidak memiliki ketertarikan dan terkesan membosankan sehingga antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan yang diberikan guru BK kurang sehingga membutuhkan media yang menarik untuk membantu dalam memfasilitasi selama kegiatan 2bimbingan berlangsung yaitu dengan menggunakan adaptasi permainan monopoli tentang perencanaan karier. Penggunaan media dalam bimbingan dan konseling mampu membuat variasi layanan yang lebih kreatif dan inovatif agar layanan tidak membosankan.

Berdasarkan fenomena yang sudah disampaikan maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Informasi dalam Perencanaan Karier Bagi Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana gambaran pemahaman peserta didik SMK Perwira Jakarta mengenai perencanaan terhadap karier?
2. Bagaimana gambaran media yang digunakan guru BK dalam membantu peserta didik menentukan perencanaan karier setelah masa studi di SMK?
3. Bagaimana mengembangkan media monopoli untuk meningkatkan pemahaman mengenai informasi perencanaan karier peserta didik kelas XI SMK Perwira Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalahnya yaitu “pengembangan media permainan monopoli untuk membantu dalam perencanaan karier bagi peserta didik kelas XI di SMK Perwira Jakarta?”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang tertulis di atas, maka rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media permainan monopoli yang dapat meningkatkan pemahaman mengenai informasi perencanaan karier peserta didik kelas XI SMK Perwira Jakarta?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat untuk Pengembangan Keilmuan BK

Penggunaan media permainan monopoli karier dalam membantu peserta didik untuk menentukan perencanaan karier mereka berdasarkan pilihan minat serta bakat dari peserta didik itu sendiri.

- a. Bagi guru Bimbingan dan Konseling (BK), sebagai salah satu *literature* serta referensi dan masukan dalam menghadapi permasalahan peserta didik terutama dalam menentukan perencanaan terhadap karier.
- b. Bagi peserta didik, sebagai sarana informasi dan masukan untuk membantu dalam penentuan dan pemilihan terhadap perencanaan karier terlebih khusus terhadap pemilihan studi lanjutan setelah menempuh pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).