

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Aspek karier dikembangkan ketika kaitannya dengan upaya memberikan bantuan kepada individu yang terdiri dari kemampuan memahami dirinya, membuat rencana masa depan sesuai kehidupan yang diharapkan, mengambil keputusan yang tepat serta bertanggung jawab, sehingga mampu mewujudkan dirinya secara bermakna. Tekanan dirasakan oleh peserta didik dalam keadaan sehari-hari mempengaruhi aspek kehidupan, seperti cara individu mengambil keputusan akan mempengaruhi di masa depan serta dapat mengakibatkan konsekuensi negatif jangka panjang untuk masa depan vokasional, kesejahteraan psikologi, kesehatan, dan penerimaan sosial (Khairun, Sulastri, & Hafina, 2016).

Penyelenggaraan layanan BK bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai sisi positif dan negatif, dan bertanggung jawab pada sebuah keputusan yang diinginkan. Hal ini juga sejalan dengan rencana bimbingan konseling dalam kurikulum 2013 yaitu setiap anak memiliki potensi yang berbeda dan mampu berkembang optimal sesuai dengan potensinya serta membantu siswa dalam memilih karier untuk mencapai kehidupan lebih produktif.

Menurut (Boharudin, 2011) perkembangan yang global di era MEA, BK mengalami kecenderungan untuk bergeser dari situasi isolasi atau soliter kearah ketertarikan dengan berbagai aspek dan dimensi dalam setiap

prosesnya. Perkembangan yang optimal bukan sebatas tercapainya prestasi intelektual dan minat yang dimiliki, tetapi sebuah kondisi perkembangan yang memungkinkan mampu mengambil keputusan yang bertanggung jawab dan memiliki adaptasi tinggi terhadap dinamika kehidupan yang dihadapinya.

Bimbingan karier di SD sangat diperlukan dan penting bagi siswa sekolah dasar, hal ini sebagai gambaran tentang kehidupan yang akan datang. Namun pada kenyataan yang berada saat ini, bimbingan karier kurang dikenal dalam dunia pendidikan sekolah dasar di Indonesia fakta menunjukan pembaharuan bimbingan karier merupakan tantangan besar. Bimbingan karier berfungsi penting dalam rangka perkembangan karier manusia. Siswa sekolah dasar mulai membatasi pilihan karier berdasarkan pada informasi atau referensi yang mereka dapatkan dari lingkungan mereka (Brown, 2002);(OECD, 2004).

Referensi dan studi pengembangan karier anak Indonesia dalam hal jumlah dan variasinya belum memadai. Referensi penting tentang perkembangan vokasi pada masa sekolah dasar lebih sulit ditemukan daripada masa remaja dan dewasa (J. Hartung, Porfeli, & Vondracek, 2005). Sejatinya, bimbingan karier perlu diberikan kepada anak SD bahkan dimulai sebelum taman kanak-kanak dengan asumsi bahwa perkembangan karier mempertimbangkan proses sepanjang hayat, program karier komprehensif disesuaikan usia, dan termasuk kegiatan pengalaman (Zunker, 2006).

Cita-cita bagi siswa SD bukan hal yang mudah untuk mereka tentukan serta menjadikan pilihan yang sesuai dengan kemampuannya, karena banyak siswa yang belum mengetahui bahwa cita-cita adalah jalan hidup dalam

mengapai masa depan. Pengenalan ragam profesi sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar, bahkan sejak taman kanak-kanak, sebagai referensi cita-cita. Hal ini disebabkan agar siswa dapat mengenal dan memiliki gambaran profesi dalam mempersiapkan kehidupan yang akan datang (Salahudin, 2010).

Penelitian yang dilakukan Azhari (2016) yang terjadi di SDN 1 Babatan Surabaya, terkait pengenalan ragam profesi pada anak usia sekolah dasar sangatlah kurang berdasarkan hasil observasi, disebabkan karena kurangnya jam layanan bimbingan dan konseling menjadi alasan mengapa pemberian layanan karier termasuk pengenalan ragam profesi sulit dilaksanakan. Dijelaskan lebih lanjut oleh penelitian Ardiansyah (2012) mengatakan bahwa masa usia sekolah dasar merupakan masa untuk menekan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, fisik, bahasa, sosial emosi, disiplin, seni, moral, konsep diri dan nilai agama. Antara lain yaitu dengan mengenalkan profesi-profesi yang umum di masyarakat sehingga akan mendorong anak untuk bersemangat belajar mengejar cita-cita yang mereka minati saat belajar mengenal profesi. Namun, faktanya masih belum terealisasikan, oleh karena itu bimbingan karier di SD sangat dibutuhkan.

Penelitian lain dilakukan oleh Rasmalina (2016) tentang perancangan aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi sebagai referensi cita-cita untuk anak usia 10-12 tahun, seri kesehatan: profesi dokter hewan dan ahli gizi mengungkapkan untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambahkan seri baru tentang profesi lain agar mereka bisa mengetahui lebih banyak tentang ragam profesi, serta mengembangkan melalui media

lainnya. Selain itu kelemahan pada penelitian ini dari hasil uji coba anak mengharapkan adanya gambar animasi dan musik pada bagian *homescreen* untuk membangun kesan atraktif dalam aplikasi, perlu adanya perbaikan untuk beberapa tombol dari aplikasi yang tidak bisa jalan, dan mereka ingin seri profesi lebih banyak agar mereka bisa mengetahui lebih banyak tentang profesi. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh penelitian Syafira Sukma Mukaromah (2016) tentang perancangan buku ilustrasi pengenalan profesi edisi “aku ingin jadi koki” untuk anak usia 4-6 tahun menjelaskan bahwa banyak hambatan dalam pembuatan baik dari segi sketsa latar, desain karakter, sampai *storyline*. Dan diharapkan kepada peneliti selanjutnya lebih mengembangkan bahan ajar dan media mengenai ragam profesi lainnya.

Hal di atas juga diperkuat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Islam At-Taqwa Rawamangun yaitu dengan mewawancarai Ibu Ninda Maulidya, S.Pd pada Rabu, 08 Mei 2019. Memaparkan bahwa di SD Islam At-Taqwa Rawamangun membutuhkan media terkait dengan pengenalan ragam profesi dan pengenalan jenis-jenis pekerjaan sebagai informasi bagi peserta didik, dikarenakan masih banyak peserta didik/siswa di kelas 4 dan 5 yang belum banyak mengenal ragam profesi yang ada dengan baik. Serta sangat membutuhkan media yang dapat menunjang terkait pengenalan ragam profesi, selama ini pemberian media hanya dilakukan berupa ceramah, menonton video, dan diskusi saja, sedangkan untuk media permainan sangat jarang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap peserta didik dalam mengumpulkan data bahwasannya lemahnya ketertarikan anak dalam mengenal karir, karena dalam kegiatan pemberian layanan tidak adanya inovasi dalam kegiatan pelayanan,

sehingga membuat anak lebih mudah jenuh dengan sekian banyak layanan yang bersifat menghafal. Selain itu saat melakukan studi pendahuluan masih banyak peserta didik ketika ditanya terkait ragam profesi mereka masih banyak yang belum mengetahui profesi yang sangat beragam di Indonesia, mereka terkesan menyebutkan profesi yang hanya populer saja seperti dokter, guru, pilot, polisi. Penggunaan media inovatif dalam kegiatan belajar dan pemberian layanan sangatlah diperlukan agar adanya sebuah bentuk kemajuan dalam dunia pendidikan. Media permainan dirasa tepat dalam mengembangkan sebuah inovasi dalam kegiatan belajar dan layanan (Mochammad Nursalim, 2010).

Berdasarkan temuan-temuan tersebut dapat dipahami bahwa bimbingan karier perlu dilaksanakan agar anak sadar diri dan karir sejak dini. Pelaksanaan di SD dilakukan dengan menggunakan gambar berwarna, beraneka permainan dalam kelompok kecil (Wingkel, 2010). Media yang dipilih harus dapat menciptakan situasi bimbingan yang menarik, menyenangkan, merangsang rasa ingin tahu, mendidik, mengaktifkan minat, serta mengembangkan kreativitas. Bagi siswa SD belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Chatib, 2009).

Selain itu juga, di SD Islam At-Taqwa Rawamangun masih belum adanya media permainan ragam profesi serta masih kurang media yang digunakan dalam pemberian layanan di sekolah. Ibu Ninda Maulidya, S.Pd selaku guru BK SD Islam At-Taqwa Rawamangun juga memaparkan, bahwa pengembangan media permainan ini terbilang baru, menarik dan inovatif, karena jarang sekali adanya penggunaan media seperti ini saat pelaksanaan layanan, apalagi terkait dengan pengenalan ragam profesi. Selain inovatif, juga terdapat metode diskusi kelompok dalam media permainan.

Didukung dengan penelitian lainnya yaitu tentang *experiential learning* bagi siswa SD untuk memahami jenis profesi dan kelanjutan pendidikan: penggunaan game interaktif dari virginia career view oleh Setyaningsih & Sunardi (2017) hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah pemahaman akan jenis profesi pada siswa SD Karangbesuki 3 dan 4 yang tercermin dalam hasil angket, wawancara dan diskusi bersama setelah kegiatan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa 78% memahami jenis profesi dan kelanjutan pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Trisandrilla (2018) tentang *game* edukasi pengenalan profesi dan pekerjaan untuk anak TK, menunjukkan hasil kuisioner sebanyak 30 responden menunjukkan bahwa 94% responden setuju bahwa *game* profesi dan pekerjaan mudah digunakan oleh pemain, sebanyak 89% menyetujui bahwa materi dari *game* profesi dan pekerjaan ini tidak membosankan. Selain itu, 84% responden menyetujui bahwa latar musik yang disajikan pada *game* profesi dan jenis pekerjaan ini menarik. Sebanyak 80% responden juga setuju bahwa tampilan pada *game* menarik dan informasi yang disediakan mudah dimengerti.

Sedangkan penelitian tentang pengembangan kartu karier sebagai media dalam bimbingan karier siswa SD Negeri Samirono dilakukan oleh (Hanani, 2016) menunjukkan layak digunakan, anak-anak memperoleh gambaran kasar terkait karier masa depan mereka, anak-anak dapat mempersiapkan kompetensi yang dibutuhkan dalam industri sejak dini, sehingga terhindar dari fenomena pengangguran. Sejalan dengan hal tersebut. Penelitian tentang perancangan aplikasi mobile pengenalan ragam profesi

sebagai referensi cita-cita untuk anak usia 10-12 tahun, seri kesehatan: profesi dokter hewan dan ahli gizi yang dilakukan (Rasmalina, 2016). Penelitian ini dilakukan pada anak-anak kelas 10-12, pendidikan sekolah dasar di perkotaan (*urban*) Surabaya. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat respon positif dari siswa terhadap aplikasi mobile ini.

Beberapa penelitian di atas memberikan bahwa gambaran serta bukti bahwa dalam proses pemberian layanan BK lebih efektif jika menggunakan media. Salah satunya adalah media permainan tentang pengenalan ragam profesi. Dari peneliti sebelumnya tidak ada yang sama dengan masalah yang akan diteliti. Oleh sebab itu, peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Permainan Pengenalan Ragam Profesi (Si-Gamsi) Dalam Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar. Hal ini, menunjukkan dan membuktikan pengenalan ragam profesi hendaknya diberikan sedini mungkin mengingat betapa pentingnya karier dalam kehidupan manusia. Selain itu siswa sekolah dasar masih senang dalam bermain peran sesuai dengan peran yang mereka lihat dilingkungan sehari-hari.

Menurut Super (1990) siswa sekolah dasar memiliki empat tahapan pertumbuhan (*growth*) karier seperti berkembangnya tahap ingintahu (*curiosity*), minat (*interest*), hayalan (*fantasy*) dan berkembangnya kemampuan (*capasities*) karier. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa pengenalan profesi merupakan hal yang penting dilakukan pada siswa

sekolah dasar. Pengenalan ragam profesi ialah sebagai landasan awal yang bertujuan untuk mengenalkan dan merencanakan karier pada anak.

Dorn (dalam Beck, 2016) menyatakan hal serupa bahwa penerapan metode bermain dalam belajar mampu meningkatkan pengalaman belajar. Dan pemahaman komunitas siswa melalui *teamwork* (Percy & Rossiter, 1997). Hal ini dapat diobservasi melalui peningkatan aktifitas dan sikap antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa sepanjang proses belajar. Penggunaan media dalam belajar juga menjadi salah satu indikasi bahwa adanya kemajuan dalam dunia pendidikan Indonesia.

Guru BK dalam memberikan layanan masih cenderung monoton, jarang sekali menggunakan metode yang kreatif untuk menyampaikan layanan kepada peserta didik, sehingga hal tersebut membuat peserta didik menjadi bosan. Oleh karena itu diperlukan metode yang efektif, kreatif serta inovatif. Media permainan jarang sekali dipergunakan di sekolah-sekolah sedangkan metode tersebut dapat menambah antusiasme serta menarik peserta didik dalam mengikuti layanan. Adriana (2011) media permainan dalam layanan dinilai perlu digunakan, karena metode ini inovatif, kreatif serta memiliki daya manfaat yang tinggi dalam proses pemberian layanan, karena aspek perkembangan anak dapat tumbuh secara optimal dan maksimal melalui kegiatan permainan.

Berdasarkan paparan diatas pengembangan ini peneliti spesifikasikan pada penelitian yang akhirnya akan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media permainan ragam profesi (Si-Gamsi), dalam bidang karier. Jenis media permainan *arcade puzzle* berbentuk 2 dimensi

yang mempunyai konsep sederhana namun tetap menarik untuk dimainkan. Media permainan di adaptasi dari permainan *Onet Deluxe* yang telah ada di aplikasi *android* dan komputer. Permainan ini sudah sangat terkenal dan sangat mudah dimainkan yakni hanya dengan menghubungkan dua gambar yang sama. Namun, pada tahap pengembangan ini peneliti mengadaptasikan pada model *bordgame* karena didasarkan pada hasil studi pendahuluan bahwasannya disekolah tidak mendapatkan izin untuk menggunakan elektronik sejenis HP, serta guru BK menyarankan adanya *bordgame* dikarenakan agar dalam menggunakan media adanya diskusi dua arah.

Media Permainan ragam profesi (Si-Gamsi) berisi informasi jenis-jenis profesi untuk membantu peserta didik secara kognisi dalam informasi kariernya yang nantinya dapat mengetahui arah yang tepat sesuai dengan kemampuan mereka. Pengembangan akan difokuskan pada media permainan ragam profesi (Si-Gamsi) yang berguna bagi peserta didik untuk mengetahui beberapa ragam profesi jenis-jenis pekerjaan yang berpotensi di Indonesia serta melatih siswa bekerjasama dalam sebuah kelompok dan bisa dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan layanan bimbingan karier dengan media yang inovatif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bimbingan karier belum diberikan bagi siswa sekolah dasar kelas tinggi sehingga terdapat keterbatasan informasi karier terkait ragam profesi jenis-jenis pekerjaan.

2. Guru belum menyediakan informasi karier terkait ragam profesi jenis-jenis pekerjaan sehingga siswa masih kurang memahami jenis-jenis pekerjaan.
3. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap pengenalan ragam profesi pada anak usia sekolah dasar berdampak pada ketidakmampuan dalam memenuhi tugas perkembangan.
4. Belum ada pengembangan media permainan ragam profesi (Si-Gamsi) sebagai media karier yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas tinggi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pokok-pokok identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini pada:

1. Bagaimana pengembangan media permainan ragam profesi (Si-Gamsi) dalam bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar?
2. Apakah media permainan ragam profesi (Si-Gamsi) yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam bimbingan karier pada peserta didik?

### **D. Tujuan Penelitian**

Merancang sebuah media permainan yang menarik dan dapat digunakan serta mampu menampilkan media permainan yang mudah dipahami oleh siswa, media permainan ragam profesi (Si-Gamsi) ini diharapkan dapat memberikan pengenalan informasi kepada siswa berkaitan dengan ragam profesi yang berada dilingkungan.

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Secara Teoritis

- a. Menambah wawasan keilmuan dalam bidang bimbingan dan konseling di bidang bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar.
- b. Menambah khasanah kajian ilmiah (publikasi) dalam pengembangan media layanan dalam bentuk media permainan untuk pengenalan ragam profesi sebagai referensi cita-cita.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa penelitian ini sebagai bentuk gambaran atau tambahan informasi mengenai ragam profesi sebagai referensi cita-cita. Dengan menggunakan media permainan diharapkan siswa dapat memahami jenis-jenis profesi yang berkaitan dengan cita-citanya dimasa depan.
- b. Bagi guru bimbingan dan konseling penelitian ini dapat memberikan sebuah pengembangan dengan media permainan yang lebih menarik untuk diberikan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.
- c. Bagi guru mata pelajaran penelitian ini bisa digunakan sebagai media dalam proses pemberian pembelajaran dalam Tema 4 pada kelas 4 dan 5.
- d. Hasil penelitian dapat dijadikan masukan bagi mahasiswa dalam mengembangkan media layanan.
- e. Peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan produk pengembangan ini.