

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karier merupakan salah satu bagian penting dari kehidupan. Karier memiliki pengertian secara umum dan khusus. Pengertian karier secara umum adalah kemajuan seseorang dalam menempuh suatu profesi dalam kehidupannya. Sedangkan pengertian karier secara khusus yaitu studi lanjut dan profesi yang akan ditempuh oleh seseorang (Hartono, 2016). Penelitian (Levinson et al., 1998) menunjukkan bahwa ada dua komponen paling penting dari kehidupan manusia, yaitu keluarga dan karier.

Menurut Herr dan Cramer (Edwin L et al., n.d.) karier mempunyai peranan yang besar dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia dalam segi ekonomi, sosial dan psikologis. Ketika seseorang berkarier lalu mendapatkan upah, upah tersebut dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari atau primer. Seseorang yang berkarier dari segi sosial, lebih mendapat penghargaan daripada seseorang yang tidak berkarier. Secara psikologis, seseorang yang berkarier dapat meningkatkan harga diri dan kompetensi diri dengan cara mengaktualisasikan potensi diri yang dimiliki. Diperkuat dengan teori hierarki kebutuhan Maslow (Maslow & Lewis, 1987), yang menyatakan bahwa pada dasarnya manusia memiliki lima kebutuhan yaitu: kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kepemilikan sosial, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri.

Apabila salah satu kebutuhan tidak terpenuhi maka akan mengganggu kelangsungan hidup manusia. Dalam hal ini karier termasuk dalam kebutuhan fisiologis yang akan berjenjang pada kepemilikan sosial, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri. Tanpa karier, seseorang tidak bisa memenuhi

kebutuhan hidupnya, seperti: kebutuhan primer atau sehari-hari, kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier dengan maksimal. Selain itu, angka pengangguran dan kemiskinan akan menjadi tinggi. Pengangguran berpotensi membawa dampak negatif, seperti: tindak kriminal dan kekerasan, efek psikologis yang buruk terhadap diri sendiri dan keluarga, kemiskinan, serta konflik antar masyarakat karena adanya perbedaan sosial (Hartono, 2016).

Masalah lain dalam karier, yaitu ketidaksesuaian antara pekerjaan yang diperoleh dengan potensi yang dimiliki. Hal tersebut menyebabkan seseorang tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik. Permasalahan karier yang sering dialami oleh siswa, yaitu: 1) Siswa belum sepenuhnya mengenali minat, bakat dan potensinya, 2) Kurangnya pengetahuan tentang studi lanjut dan karier, 3) Bingung memilih studi lanjut dan karier yang sesuai dengan peluang serta potensinya, 4) Pilihan studi lanjut yang ditempuh bukan hasil keinginannya sendiri (Supriatna, 2009). Dalam usia remaja yang masih labil, siswa mudah dipengaruhi oleh teman-temannya dalam pemilihan studi lanjut dan karier. Hal tersebut akan berdampak pada saat kegiatan belajar mengajar dan prestasi akademiknya, karena tidak sesuai dengan kemampuan dirinya.

Terdapat tiga tahap pokok perkembangan karier menurut Ginzberg, Axelrad dan Herma (1951), yaitu: 1) tahap fantasi: 0 – 11 tahun (masa sekolah dasar), 2) tahap tentatif: 12 – 18 tahun (masa sekolah menengah), 3) tahap realistik: 19 – 25 tahun (masa perguruan tinggi). Pada tahap tentatif, tugas perkembangan yang harus dicapai oleh siswa yaitu: memahami minat, bakat dan potensi, mampu memilih studi lanjut dan profesi yang sesuai dengan kemampuannya, mampu merencanakan masa depannya. Jika ditinjau dari tiga tahap perkembangan karier (Ginzberg et al., 1951), siswa SMP usia 13-15 tahun termasuk dalam tahap tentatif

yang dimana siswa dianggap sudah mampu untuk merencanakan karier sesuai dengan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki. Namun, hal tersebut berbeda dengan fakta yang ada di lapangan. Banyak siswa yang mengalami keraguan dan kesulitan dalam merencanakan karier yang sesuai dengan kemampuan dirinya. Hal tersebut dikarenakan kurangnya persiapan diri, dan kurangnya pemahaman dalam merencanakan karier yang matang.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier dapat dilakukan saat siswa berada di bangku sekolah menengah pertama (SMP). Perencanaan karier yang matang menjadi hal penting untuk mengatasi persoalan karier. Seseorang yang mampu merencanakan kariernya dengan matang akan membawanya pada kesejahteraan, sehingga hal tersebut dapat menjadikan solusi untuk mengurangi angka pengangguran. Seiring dengan perkembangan zaman, persaingan di dunia karier sangatlah kompetitif. Maka dari itu, pengetahuan dan perencanaan karier yang matang harus dipersiapkan sejak dini, untuk menjadikan generasi muda yang siap bersaing di dunia karier.

Dampak positif bagi siswa yang memiliki perencanaan karier yang matang, yaitu: memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai diri sendiri, memiliki pengetahuan mengenai jenis-jenis sekolah lanjutan, mengetahui berbagai macam pekerjaan/profesi, timbul sikap positif untuk menghargai pekerjaan dan melanjutkan studi lanjut, mampu merencanakan dan memilih kariernya dengan baik tanpa keraguan. Sedangkan dampak negatif dari rendahnya perencanaan karier jika tidak segera diatasi, yaitu pada keputusan karier yang akan diambil dapat menyebabkan kesalahan atau tidak sesuai dengan potensi diri yang dimiliki, rendahnya sikap positif terhadap pekerjaan/profesi tertentu serta tidak mampu dalam merencanakan pilihan karier dengan baik. Dampak negatif lainnya dari rendahnya pengenalan karier dan studi lanjut yaitu ketika

memilih studi lanjut, banyak siswa yang hanya ikut-ikutan temannya, sehingga pilihan itu bukan hasil dari pilihannya sendiri atau bisa disebut salah jurusan. Salah jurusan akan berdampak pada rendahnya prestasi akademik mereka.

Hal tersebut diperkuat oleh Indonesia Career Center Network (2017) dengan menyatakan masalah yang sama yaitu sebesar 45% mahasiswa di Indonesia merasa salah memilih jurusan kuliah. Penelitian sebelumnya menyatakan sebanyak 92% siswa SMA/SMK di Indonesia merasa bingung dalam memilih studi lanjutan dan tidak mengetahui profesi apa yang cocok untuk masa depannya (Youthmanual, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Arviani, 2018) di SMP Negeri 3 Gresik, sebanyak 31,2% siswa memiliki pengetahuan yang rendah akan macam-macam karier, minat bakat dan potensi diri. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian (Sumita et al., 2018) di SMA Negeri 9 Pontianak melalui wawancara dengan guru BK, bahwa banyak siswa yang belum mampu memahami minat bakat dirinya dan masih ragu dalam memilih studi lanjut yang sesuai dengan potensinya.

Fakta dilapangan menunjukkan banyak siswa yang memilih butir pernyataan “Informasi karier yang saya dapatkan masih kurang” Hasil penelitian (Sitompul & Wiyono, 2019) di SMA Negeri 12 Surabaya. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, yaitu: rendahnya pengetahuan siswa dalam perencanaan karier, kurangnya kesadaran siswa untuk berkonsultasi dengan guru BK dalam mengeksplorasi pilihan karier (Hidayat & Prabowo, 2019). Oleh karena itu, dalam karier diperlukan perencanaan karier yang matang.

Perencanaan karier bisa didapatkan salah satunya melalui layanan bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling adalah layanan bantuan profesional yang dilakukan oleh guru BK kepada siswa. Layanan bantuan ini bertujuan untuk memandirikan

siswa dalam mengembangkan potensi diri dan memecahkan masalah yang sedang dialami. Bimbingan dan Konseling memiliki empat bidang layanan yaitu pribadi, sosial, belajar dan karier. Layanan bimbingan dan konseling di sekolah menengah harusnya dilaksanakan secara intensif untuk mengatasi permasalahan pada siswa, salah satunya yaitu permasalahan karier.

Tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah memiliki beberapa hambatan sehingga belum dapat terlaksana secara maksimal. Berikut adalah faktor yang menjadi hambatan pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah: 1) Kurangnya pemahaman personil sekolah tentang pentingnya peran bimbingan dan konseling di sekolah. 2) Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung kelangsungan kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah. 3) Di beberapa sekolah, guru BK tidak diberikan jam kelas oleh pihak sekolah. 4) Terbatasnya waktu yang diberikan oleh guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Selama ini guru BK telah mengupayakan untuk mengatasi permasalahan karier pada siswa, salah satunya dengan memberikan layanan bimbingan karier. Layanan bimbingan karier merupakan layanan informasi yang diberikan oleh guru BK kepada siswa mengenai studi lanjut dan dunia karier. Bimbingan karier di sekolah bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami minat bakat dan potensinya, menambah pengetahuan mengenai dunia karir dan memandirikan siswa dalam merencanakan dan menentukan masa depannya. Teknik dan metode yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karir yaitu salah satunya dengan menggunakan teknik diskusi dan metode ceramah serta tanya jawab. Media yang sering digunakan hanya laptop, LCD, PowerPoint, lembar folio dan pohon karier.

Hal tersebut dinilai membosankan dan kurang menarik oleh siswa. Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Padanglarang, layanan bimbingan karier kurang diminati oleh siswa karena materinya yang monoton dan kurangnya sarana media elektronik untuk menyajikan PowerPoint yang menarik. Oleh karena itu, untuk menarik minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah, maka diperlukan suatu metode dan media yang menarik. Metode tersebut dapat berupa permainan, dimana siswa dapat belajar sambil bermain agar pembelajaran lebih menyenangkan (*joyful learning*) dan tidak mudah bosan (Depdiknas, 2004).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flashcard* yang dapat digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karier. Media ini dikembangkan untuk menarik minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah dan mempersiapkan diri siswa dalam merencanakan kariernya. Pengembangan media *flashcard* dapat dikombinasikan dengan metode lainnya yang diharapkan mampu menghasilkan layanan bimbingan konseling yang menyenangkan serta merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif. Media berbasis kartu (*flashcard*) ini dinilai efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Lestari dan Romdani, serta peneliti lainnya yaitu Musbhirah, Muntari dan Idrus yang menyatakan bahwa media kartu ini efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian lainnya dalam "Pengembangan media *flashcard* berbasis pictorial Riddle pada materi *plantae* untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa SMA/MA kelas X" yang dilakukan oleh (Setyawan & Ibrahim, 2019) juga menunjukkan bahwa secara

validitas media *flashcard* praktis dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kelebihan dari media *flashcard* yaitu: 1) Mudah digunakan dan dibawa karena ukurannya yang proporsional. 2) Desainnya menggunakan warna dan gambar yang menarik. 3) Terdapat deskripsi singkat yang memudahkan siswa dalam memahami materi. 4) Media berbasis kartu ini terbukti secara efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari media *flashcard* yaitu: 1) Mudah robek jika terkena air. 2) Mudah rusak dan hilang jika tidak disimpan dengan baik. 3) Tulisan yang tertera dalam media *flashcard* ini tidak dapat menggunakan ukuran yang terlalu besar.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Mengacu pada latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut adalah penjabaran dari kedua tujuan tersebut:

1. Tujuan Umum

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *flashcard* dan buku panduan media *flashcard* untuk perencanaan karier bagi siswa dan guru BK.

2. Tujuan Khusus

Adanya penelitian pengembangan ini bertujuan khusus untuk:

- a. Menghasilkan media *flashcard* dan buku panduan yang memenuhi kriteria akseptabilitas melalui uji ahli.
- b. Menghasilkan media *flashcard* yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan karier untuk membantu perencanaan karier siswa.

- c. Menghasilkan buku panduan media *flashcard* untuk siswa dan guru BK.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat dua produk yang dihasilkan, yaitu media *flashcard* dan buku panduan. Media *flashcard* diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti layanan bimbingan karier serta dapat membantu siswa dalam merencanakan kariernya. Buku panduan diharapkan dapat memudahkan pembaca dalam menggunakan media *flashcard* yang telah dikembangkan. Berikut adalah rincian spesifikasi produk:

1. Media *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan media berbasis kartu yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan telah dimodifikasi untuk membantu siswa dalam merencanakan kariernya. Pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk bimbingan kelompok yang terdiri dari enam siswa dan satu guru BK. Isi dan aturan penggunaan media *flashcard* telah disesuaikan dengan kemampuan siswa SMP. Siswa akan memilih kartu yang mereka sukai.

Spesifikasi produk media *flashcard* sebagai berikut:

- a. Media *flashcard* berukuran 6cm x 8cm.
- b. Kertas yang digunakan yaitu art paper 310gsm, dan laminasi glossy.
- c. Memiliki dua sisi, yaitu sampul dan isi.
- d. Bagian isi terdapat gambar dan tulisan mengenai perencanaan karier.

2. Buku Panduan

Buku panduan terbagi menjadi dua, yaitu buku panduan untuk guru BK dan buku panduan untuk siswa. Buku panduan untuk guru BK memuat informasi mengenai:

- a. Pendahuluan, berisi deskripsi singkat mengenai gambaran umum media *flashcard*, fungsi dan manfaat media *flashcard*.
- b. Petunjuk umum, berisi tentang spesifikasi media *flashcard*, aturan penggunaan, tujuan penggunaan, sasaran pengguna, peserta dan jumlah peserta, serta jadwal pelaksanaan kegiatan.
- c. Petunjuk khusus, berisi tahapan penggunaan media *flashcard* dalam bimbingan kelompok untuk perencanaan karier siswa.
- d. Lembar Refleksi Diri.

Buku panduan untuk siswa memuat informasi mengenai:

- a. Pendahuluan, berisi deskripsi singkat mengenai gambaran umum media *flashcard*.
- b. Petunjuk umum, berisi tentang fungsi dan manfaat media *flashcard*, tujuan penggunaan, sasaran pengguna, peserta dan jumlah peserta, serta aturan penggunaan.
- c. Petunjuk khusus, berisi tahap awal, tahap inti dan tahap akhir kegiatan.

Spesifikasi produk buku panduan sebagai berikut:

- a. Bagian sampul terdapat: judul, gambar sampul, dan nama penulis.
- b. Buku panduan berukuran A5 (14,8cm x 21cm).
- c. Jenis huruf yang digunakan yaitu Poppins ukuran 10 spasi 1.15.
- d. Halaman terletak di kanan bawah.

- e. Kertas yang digunakan untuk sampul yaitu art paper 210gsm, sedangkan kertas yang digunakan untuk isi yaitu HVS 100gsm, serta laminasi glossy.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan berperan penting dalam memberikan inovasi mengenai media yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Guru BK/Konselor di Sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier di sekolah. Media *flashcard* ini dapat dikombinasikan dengan berbagai metode yang menarik agar siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

2. Program Studi Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan referensi yang dapat dikembangkan dan dikemas lagi dalam bentuk lainnya oleh dosen maupun mahasiswa program studi bimbingan dan konseling.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat membantu siswa dalam merencanakan karier yang matang dan menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memacu peneliti untuk terus berinovasi dalam mengembangkan berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dalam penelitian pengembangan media *flashcard*:

1. Media *flashcard* dapat digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karier agar tidak monoton.
2. Media *flashcard* dapat menarik minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan karier di sekolah.
3. Media *flashcard* dapat membantu siswa dalam perencanaan kariernya.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media *flashcard* ini, yaitu:

1. Penelitian ini hanya berfokus dalam mengembangkan media berbasis kartu (*flashcard*).
2. Media *flashcard* ini hanya digunakan untuk membantu siswa SMP dalam salah satu tugas perkembangannya yaitu perencanaan karier.
3. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada uji ahli.