

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Yakni sebagai upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, serta untuk mencapai hasil pendidikan yang bermutu, diperlukan proses pendidikan yang bermutu (Sudarsana, 2015). Pendidikan merupakan penentu individu dalam menggapai karir yang diharapkan, karena pendidikan adalah pondasi utama dalam membentuk manusia yang lebih berkualitas dan berkompeten.

Situasi global saat ini juga memiliki diferensiasi sosial yang semakin kompleks, khususnya bagi peserta didik SMP yang akan dihadapkan pada berbagai macam tantangan dalam pilihan peminatan karir. Permasalahan karir merupakan permasalahan masa depan peserta didik. Oleh karenanya agar peserta didik SMP dapat menyiapkan masa depannya khususnya dalam hal karir dengan baik serta sesuai bakat dan minatnya, maka peserta didik harus dibekali sejumlah informasi karir yang akan dipilihnya sekaligus setiap pendidik perlu mengarahkan peserta didik dalam menentukan karir yang sesuai bagi dirinya. Oleh karena itu bimbingan dan konseling sebagai bagian dari proses pendidikan, perlu memiliki peran yang tepat khususnya dalam peminatan karir peserta didik SMP di sekolah, karena dalam perspektif

bimbingan dan konseling, peserta didik merupakan individu yang sedang berada dalam proses berkembang atau menjadi (*becoming*), yaitu berkembang ke arah kematangan atau kemandirian (Bhakti, 2015).

Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta terkait permasalahan karir yaitu :

...Untuk bimbingan karir hanya difokuskan kepada kelas IX di semester 1. Setiap tahun kelas IX pasti ada yang kebingungan dalam menentukan studi lanjutnya, karena mereka bingung akan ke SMA ataupun SMK. Jika ada siswa yang berkonsultasi patokannya saya menggunakan nilai rapot dan juga hasil tes psikologinya dengan mengacu pada minat dan bakatnya mengarah kemana. Kebanyakan siswa memilih ke SMK karena kebanyakan teman-temannya memilih jurusan SMK dan juga mereka berpikiran jika memilih SMK langsung bisa bekerja. Padahal sudah selalu saya tekankan bahwa SMK hanya awal pondasi untuk kerjanya tetapi jika kalian ingin lebih mendalami jurusan yang akan kalian pilih maka saya menyarankan untuk kuliah...

Ketika peserta didik telah menjalani serta memilih, namun pada akhirnya merasa menyesal dalam menentukan pilihannya sehingga pilihan karir yang diminatinya tidak sesuai dengan kepribadian dan minat yang dimiliki, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi malas dan tidak semangat dalam menjalankan proses yang dilaluinya. Tetapi sebaliknya ketika peserta didik dapat memilih pilihan karir ataupun studi lanjut yang sesuai kepribadian maka peserta didik tersebut akan semangat kembali dalam menjalankan proses yang dilaluinya, karena sebelumnya di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta guru BK belum pernah menggunakan media puzzle untuk permasalahan karir, dengan demikian saya mengembangkan media permainan puzzle berbasis literasi digital tentang keputusan karir agar peserta didik dapat menyelesaikan permasalahannya.

Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo, 2014) dalam Seminar Sehari Internasional Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja Indonesia, menyebutkan bahwa dari penelitian yang dilakukan kepada anak-anak dan remaja umur 10-19 tahun, setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja Indonesia yang menggunakan internet dan menjadikan media digital sebagai pilihan utama komunikasi mereka. Berdasarkan hasil survey tersebut bahwa anak-anak dan remaja di Indonesia telah menggunakan media *online* selama lebih dari satu tahun, dan hampir setengah dari mereka menyebutkan belajar internet melalui teman terdekat, 69 % menggunakan komputer dalam mengakses internet, 34 persen melalui laptop, 52 % menggunakan *smartphone*, dan hanya 4 % menggunakan tablet. Data ini menunjukkan bahwa teknologi digital banyak digunakan oleh para remaja untuk mengakses informasi melalui jaringan internet untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta terkait media pembelajaran yang sering digunakan :

...Untuk pembelajaran disini kadang melalui buku dan juga internet bisa menggunakan komputer sekolah atau handphone masing-masing siswa tergantung dari guru mata pelajaran. Jika tidak membutuhkan handphone untuk mengakses internet dalam pembelajaran masing-masing handphone siswa akan dikumpulkan menjadi satu dan di simpan dalam laci guru. Jika dibutuhkan akan dikembalikan kepada masing-masing siswa...

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu adanya upaya yang diharapkan mampu memberikan dampak secara signifikan dalam hal

keputusan karier siswa. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk keputusan karir siswa. Salah satunya upaya tersebut melalui bimbingan dan konseling yang efektif, kreatif dan inovatif.

Oleh karena itu, peneliti menawarkan metode layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan puzzle berbasis literasi digital yang kembangkan untuk peserta didik di SMP. Penggunaan permainan puzzle dalam layanan bimbingan kelompok di sekolah sangat jarang digunakan, padahal metode ataupun teknik tersebut mampu menarik serta meningkatkan antusias serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Oleh karenanya, berdasarkan pemaparan di atas peneliti akan melakukan penelitian yakni dengan pengembangan media permainan puzzle berbasis literasi digital tentang keputusan karir.

Permainan merupakan aktivitas yang banyak diminati oleh semua orang tidak terbatas dengan usia. Dahulu permainan banyak dilakukan dengan menggerakkan anggota badan dan menggunakan kemampuan motorik. Namun pada masa sekarang dimana pertumbuhan teknologi begitu pesat, permainan yang menggunakan kemampuan motorik tersebut jarang dimainkan dan perlahan dilupakan. Dengan pertumbuhan teknologi yang begitu pesat, permainan pada masa sekarang banyak menggunakan alat-alat permainan. Salah satunya adalah permainan papan. Walaupun permainan ini sudah ada sejak zaman dahulu namun permainan papan sekarang lebih ke arah modern dan juga semakin menarik.

Penggunaan teknik permainan baik untuk kepentingan pengajaran maupun bimbingan didasarkan pada pikiran bahwa belajar secara berarti dapat terjadi lebih menyenangkan apabila si belajar menyatu dan akrab dengan lingkungan belajarnya (Astutui : 2020). Media permainan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan dapat meningkatkan kemantapan peserta didik dalam proses perkembangannya khususnya dalam hal karir.

Hal tersebut diperkuat berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya permainan kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa, sehingga siswa tidak mengalami hambatan atau masalah serta mendapatkan nilai yang memuaskan di sekolah (Putri, 2016). Diperkuat juga oleh data dari hasil penelitian bahwa berdasarkan hasil uji efektivitas, menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini hasilnya efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa (Fithriyana & Sugiharto, 2014).

Puzzle merupakan bentuk teka teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* menjadi permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. Para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian *puzzle*. Menurut (Jamil, 2012) mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan bentuk teka teki dengan model Menyusun potongan – potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Melalui permainan ini anak akan belajar menganalisis suatu

masalah dengan mengenali bentuk, warna, tekstur, lalu memprakirakan posisinya dengan tepat (Jamil, 2012). Sehingga *puzzle* merupakan media visual yang dapat digunakan siswa sebagai sarana belajar dan bermain. Penggunaan media *puzzle* diharapkan mempermudah guru untuk menyampaikan pesan agar siswa aktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Astuti (2015) dengan menggunakan menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kemampuan merencanakan karir diajukan kepada siswa secara umum berada pada kategori cukup baik yaitu 219 menjadi 236 kategori baik, dan ada peningkatan 17 point atau 78%. Model layanan bimbingan karir berbasis life skill yang dikembangkan dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan merencanakan karir siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji-t sebesar - 7, 135 dengan nilai signifikasi 0.005, maka nilai $0.005 > 0.05$ yang berarti mendekati nilai 0 sehingga signifikan.

Oleh karenanya berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan tentang keputusan karir, berupa permainan *puzzle* berbasis literasi digital. Sehingga diharapkan dengan adanya pengembangan permainan *puzzle* tentang keputusan karir ini, mampu menjadikan peserta didik lebih memahami dalam informasi tentang keputusan karir yang baik dan benar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Adanya beberapa peserta didik SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yang kurang memahami pemilihan karir
2. Kurangnya informasi karir bagi siswa, sehingga kebingungan dalam menentukan studi lanjut

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah peneliti akan memfokuskan pada pengembangan media permainan Puzzle tentang keputusan karir siswa, dalam permainan Puzzle tersebut siswa dapat mengetahui kemampuan apa saja yang harus dimiliki siswa, dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media permainan puzzle berbasis literasi digital tentang keputusan karir di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah layak digunakan untuk media bimbingan dan konseling berdasarkan penilaian para ahli tentang Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Literasi Digital Tentang Keputusan Karir?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang dikembangkan berupa permainan puzzle berbasis literasi digital tentang keputusan karir sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

F. Manfaat Penelitian

a. Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini diyakini dapat menjadi bantuan untuk media pembelajaran yang menarik dan memberikan manfaat bagi kemajuan persekolahan di Indonesia dan permainan *puzzle* berbasis literasi digital sebagai bentuk inovasi pengembangan media dalam layanan bimbingan dan konseling.

b. Praktis

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti dapat membeirkan pengalaman serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

3. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Dapat memberikan bantuan media untuk guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan konseling berupa permainan puzzle berbasis literasi digital tentang keputusan karir.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan yang dilakukan oleh peneliti dari pengembangan media permainan *puzzle* tentang pengambilan keputusan karir bagi siswa SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Spesifikasi Teknis/Fisik

Permainan *puzzle* terdiri dari beberapa bagian yaitu: (a) pengembang berisi identitas pembuat, (b) permainan berisi tentang permainan *puzzle* gambar profesi yang dapat dimainkan oleh siswa siswi, (c) belajar berisi tentang materi jenis-jenis karir, dan (4) Tes karir

2. Spesifikasi isi/ materi

Permainan *puzzle* berbasis literasi digital merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan permainan *puzzle* karir dan informasi pekerjaan serta jenjang pendidikan. Dengan aplikasi siswa dapat menggunakannya di rumah dan dapat diakses kapan saja. Dengan kata lain bermain sambil belajar.

Permainan *puzzle* berbasis literasi digital tersebut didalamnya memuat permainan menyusun gambar, serta materi tentang jenis-jenis profesi pekerjaan. Materi tersebut berisi tentang jenis pekerjaan

berserta tugasnya masing-masing dan jenjang pendidikan yang harus dilalui untuk mencapai pekerjaan tersebut.

3. Spesifikasi Penggunaan/Pemanfaatan

- a. Media permainan *puzzle* berbasis literasi digital dengan jumlah 4 menu yaitu; belajar, permainan, dan pengembang. Masing-masing menu tersebut memiliki kegunaannya masing masing. Menu belajar memiliki kegunaan untuk memahami siswa terkait dengan eksplorasi karir sehingga siswa mendapatkan pengetahuan jenis-jenis pekerjaan dan jenjang yang harus dilaluinya. Menu permainan terdapat *puzzle* bergambar jenis pekerjaan. Masing-masing menu ditempatkan sesuai urutan, sehingga siswa mendapatkan pemahaman tentang jenis pekerjaan setelah itu diterapkan dalam tes karir untuk mengetahui arah karir siswa dan yang terakhir adalah permainan *puzzle*.
- b. Mekanisme pemanfaatan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah siswa dapat memahami layanan bimbingan karir dalam melakukan bimbingan menggunakan media *puzzle* berbasis literasi digital tentang perencanaan karir, minimnya informasi atau pengetahuan tentang karir maka layanan bimbingan karir menggunakan media *puzzle* tentang perencanaan karir menjadi salah satu yang cocok untuk diberikan kepada siswa SMP yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

H. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi

Penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan puzzle berbasis literasi digital, disini peneliti akan memasukan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan dan tes karir yang diperlukan bagi peserta didik. Pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan puzzlie ini dikemas dengan desain yang kreatif dan diharapkan dapat menjadi media permainan yang efektif dan menarik perhatian peserta didik dalam memahami isi materi serta mengoptimalkan peran guru bimbingan dan konseling dalam proses layanan bimbingan dan konseling.

2. Keterbatasan Pengembang

Pengembangan media ini masih cukup sederhana dengan desain sedemikian rupa.