

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Society 5,0 merupakan gagasan yang dicetuskan oleh negara Jepang dimana mengaitkan manusia dan teknologi sebagai suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dan hidup berdampingan (Sugyiono, 2020). Konsep kehidupan yang berpusat pada manusia (*human centered*) dan bantuan teknologi (*technology based*) bertujuan agar manusia dapat meningkatkan kualitas hidup dengan nyaman. Era *society 5.0* ini menjadi tantangan dan peluang bagi masyarakat khususnya bagi siswa untuk dapat meningkatkan *soft skill* dan kemampuan sebagai modal dalam menghadapi setiap perkembangan zaman dengan harapan siswa mampu memiliki kemampuan kepemimpinan pada bidang kewirausahaan atau karir melalui literasi digital. Dengan demikian, perencanaan karir merupakan suatu hal yang penting dalam mempersiapkan persaingan global era *society 5.0*.

Perencanaan karir merupakan aspek penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa dalam menentukan studi lanjutan sesuai dengan bakat dan minat. Perencanaan karir merupakan perkembangan perjalanan siswa untuk meraih kesuksesan dalam hidup. Melalui perencanaan karir, siswa diharapkan tidak hanya dapat menentukan studi lanjutan sesuai dengan bakat dan minat, namun juga dapat menentukan jenis pekerjaan berdasarkan pemilihan sasaran karir sesuai dengan kebutuhan kehidupan manusia agar mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi persaingan perkembangan global.

Perencanaan karir pada siswa umumnya ditandai dengan kegiatan pembelajaran mengenai informasi karir, berpartisipasi aktif dalam ekstrakurikuler, membicarakan perencanaan karir dengan orang dewasa, dan mengikuti kursus atau pelatihan tambahan yang disukai. Perencanaan karier merupakan suatu proses yang mencakup penjelajahan pilihan dan persiapan diri untuk sebuah karir (Corey dalam Diana 2022). Oleh sebab itu, perencanaan karir sebaiknya bisa dipersiapkan lebih awal untuk memastikan pemahaman karir siswa terutama dalam membangun sikap siswa ketika menempuh karir masa depan.

Ahli lain yaitu Jordan (Yusuf dalam Kasan, 2022) mengatakan bahwa dalam perencanaan karir terdiri dari aspek-aspek, yaitu:

pemahaman karir dalam membantu pribadi untuk mengembangkan kesatuan dan gambaran diri serta peranan dalam dunia kerja, menacri informasi pencarian informasi, siswa yang memiliki perencanaan karir akan memanfaatkan informasi yang telah didapatkan dari berbagai sumber untuk dipelajari sehingga setiap siswa memiliki pemahaman tentang karir, dan perencanaan pengambilan Keputusan merupakan suatu proses untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam karir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian mengenai perencanaan karir sudah banyak dilakukan, berikut kajian-kajian relevan mengenai perencanaan karir. diantaranya: Penelitian Lenia Sitompul (2018) yang berjudul Meningkatkan Pemahaman Perencanaan Karir melalui Layanan Bimbingan Karir di sekolah dengan menggunakan Media Gambar pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang

tahun 2017-2018. Hasil penelitian menunjukan bahwa penilaian ahli meteri, ahli gambar, dan ahli layanan bimbingan dan konseling maka media gambar mengenai perencanaan karir peserta didik kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang dinyatakan layak digunakan. Hasil penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai perencanaan karir, namun terdapat perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu menggunakan layanan bimbingan karir media gambar, sedangkan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

Penelitian berikutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuni Aprilianti (2019) yang berjudul Efektivitas Teknik Sosiodrama untuk meningkatkan Perencanaan Karir Siswa MTs Negeri 4 Indramayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif teknik sosiodrama dengan metode penelitian eksperimen kuasi dan desain penelitian *non-equivalent control group design* dan analisis data berupa *independent sample T-Test*. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai perencanaan karir siswa, namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif teknik sosiodrama, sedangkan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

Penelitian selanjutnya dilakukann oleh peneliti Artha Prima Bagaskara (2021) dengan judul Pengembangan Media Kartu Karir melalui Bimbingan Kelompok untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X. Penelitian

ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D media permainan kartu karir. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai perencanaan karir siswa, namun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D media permainan kartu karir, sedangkan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan dua guru BK SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yaitu ibu Dian Nur Pitasari S.Pd dan ibu Rapi Rusmanti S.Pd pada tanggal 12 Mei 2023 secara tatap muka di ruang BK SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Diketahui bahwa banyak sekali permasalahan karir pada siswa kelas XI, salah satu permasalahan tersebut yaitu kurangnya pengetahuan siswa tentang diri sendiri. Sebagian siswa masih belum memahami potensi minat dan bakat yang dimiliki, serta belum mengetahui ciri-ciri masa depan. Selain itu faktor lingkungan baik keluarga maupun masyarakat juga mempengaruhi perencanaan karir siswa. Kurangnya dukungan pihak keluarga membuat siswa rentan dalam mengambil keputusan karir yang kurang tepat. Kurangnya motivasi belajar dalam menempuh Pendidikan juga menjadi kendala yang tidak kalah penting bagi siswa. Adapun guru BK sudah memberikan layanan bimbingan kelompok untuk perencanaan karir namun masih belum tersampaikan dengan baik. Minimnya sarana dan prasarana pendukung layanan bimbingan dan konseling yang dimiliki berbeda-beda

pada setiap sekolah membuat siswa kurang komprehensif dalam memahami dan menentukan perencanaan karir.

Idealnya pemberian layanan bimbingan dan konseling terhadap siswa diharapkan dapat menjadi upaya pembentukan karakter siswa dalam menghadapi persaingan global era *society* 5.0, dengan mengedepankan aspek kognitif terutama dalam hal menyangkut pengelolaan kreativitas berbasis digital. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui bimbingan dan konseling, siswa mampu memahami perkembangan dirinya dan mampu memahami lingkungan serta berbagai kemungkinan masalah yang akan terjadi. Pemberian layanan bimbingan dan konseling pada bidang karir dapat memberikan pemahaman mengenai perencanaan karir dimulai dari jenis jenjang studi lanjutan hingga jenis pekerjaan sebagai bidang karir yang dipilih sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki.

Bimbingan dan konseling dapat berkontribusi dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi persaingan global salah satunya melalui layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan bagian dari strategi layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan untuk membantu siswa dalam menyusun rencana dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan yang akan datang (Sukardi dalam Rahmat dan Irmayanti, 2020). Umumnya layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam mengembangkan pribadi, kemampuan sosial, kegiatan belajar dan pengambilan keputusan melalui kegiatan kelompok. Hal ini sejalan dengan maksud dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu agar siswa mampu menentukan keputusan yang tepat dalam pemilihan karir serta masih kurang

tersampainya maksud dari tujuan layanan bimbingan kelompok termasuk pada perencanaan karir.

Dalam memberikan pemahaman mengenai perencanaan karir, peneliti memilih menggunakan teknik permainan. Joan Freeman merupakan tokoh psikologi yang menjelaskan bahwa teknik permainan adalah suatu aktifitas yang membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Andang Ismail, dalam Wondal, 2020). Ahli lain menyatakan bahwa penggunaan permainan sebagai salah satu teknik yang efektif dalam bidang karir menyatakan bahwa permainan sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah siswa, dimana semua permasalahan bisa dicari jalan keluarnya melalui teknik permainan (Suwarjo & Eva dalam Hadi 2019).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa teknik permainan bukan hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam perencanaan karir siswa. Dalam konteks ini, peneliti berpendapat bahwa permainan dapat dirancang secara khusus untuk membantu siswa mengenali diri mereka sendiri, minat, bakat, kemampuan, dan tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif secara bersama-sama. Selain itu, permainan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, komunikasi, dan kerjasama tim. Dalam konteks perencanaan karir, keterampilan ini sangat berharga, mengingat banyak profesi yang mengharapkan individu untuk dapat beradaptasi dan berkolaborasi. Melalui teknik permainan, siswa dapat belajar mengatasi tantangan, membuat

keputusan strategis, dan membangun keterampilan interpersonal dan intrapersonal yang diperlukan dalam dunia kerja.

Dukungan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok sangat sesuai dengan penelitian perencanaan karir di era *society* 5.0. melalui penelitian ini, peneliti tidak hanya mengoptimalkan kognitif pada siswa namun juga mengoptimalkan daya guna digitalisasi teknologi dalam keputusan perencanaan karir. Hal ini sesuai dengan maksud dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu agar siswa mampu memahami bagaimana cara membuat keputusan yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada melalui situasi yang terkontrol dan tidak terlalu menegangkan bagi siswa untuk berlatih mengambil keputusan pemilihan karir yang tepat dengan memanfaatkan inovasi yang berpusat pada teknologi.

Kenyataannya pemilihan layanan ini didasari oleh pelaksanaannya yang tidak hanya agar siswa terdorong dalam pelaksanaan layanan, namun juga persiapan diri untuk menghadapi keputusan karir menjadi hal yang paling penting terutama bagi siswa tingkat SMK dimana para siswa tingkat SMK ini belum mengetahui cita-cita yang di inginkah maupun jenis pekerjaan yang tepat sebagai langkah selanjutnya setelah memperoleh pendidikan di SMK. Mengkaji dari proses kegiatan belajar mengajar, seharusnya peserta didik sudah memiliki wawasan dasar mengenai persiapan karir, mampu memilih sekolah lanjutannya sebagai bentuk wujud dari perencanaan karir, mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi persaingan perkembangan pasar global, dan mampu membuktikan bahwa indonesia layak bersaing dalam mempersiapkan pasar global *era society* 5.0.

Dalam hal ini, peran guru bimbingan dan konseling sekolah dibutuhkan karena program layanan bimbingan kelompok teknik permainan ditujukan agar dapat membantu siswa dalam memberikan pemahaman, perencanaan dalam memilih serta keterampilan dalam menentukan karirnya kelak setelah selesai dari dunia pendidikan, untuk menyesuaikan diri dalam dunia kerjanya sehingga dapat mengembangkan karir di kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan, siswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang diri sendiri (*self-awareness*), meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang karir (*knowledge career*), serta mampu befikir realistis dalam menentukan tujuan karir yang diinginkan (*career goal setting*) melalui kegiatan berbagai macam permainan yang kreatif, rekreatif dan edukatif. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan *Uno Stacko* untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan peneliti yang muncul pada latar belakang masalah, maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan mengenai perencanaan karir pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta belum mengetahui tingkat perencanaan karir yang dimiliki.

2. SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta belum mengetahui cara meningkatkan perencanaan karir.
3. Minimnya inovasi baru layanan-layanan dalam BK seperti bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko* untuk meningkatkan perencanaan karir di sekolah SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.
4. Bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko* memungkinkan untuk diterapkan pada meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI disekolah SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi penelitian yang sudah dijelaskan, terdapat batasan masalah yang diterapkan peneliti agar ruang lingkup penelitian ini tidak meluas, batasan masalah pada kaji peneliti ini yaitu:

1. Penelitian ini akan membahas layanan bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko* sebagai metode untuk membantu siswa dalam menentukan perencanaan karir.
2. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta yang sedang dalam tahap perencanaan karir.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah yang ditetapkan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi perencanaan karir siswa sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko*?

2. Bagaimanakah kondisi perencanaan karir siswa sesudah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko*?
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko* dalam meningkatkan perencanaan karir siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui Kefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yohyakarta sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi perencanaan karir siswa sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko*.
2. Untuk mengetahui kondisi perencanaan karir siswa sesudah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko*.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan bimbingan kelompok teknik permainan *uno stacko* dalam meningkatkan perencanaan karir.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya wawasan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya memperoleh gambaran

umum tentang keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan perencanaan karir pada siswa di seluruh Indonesia khususnya siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa yaitu siswa mampu meningkatkan kemampuan menentukan perencanaan karir sehingga peserta didik dapat memperoleh jenis pekerjaan yang tepat serta mencapai karir kesesuaian antara kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu.

b. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh rekan-rekan akademisi dan khususnya peneliti untuk memperoleh gambaran umum tentang layanan bimbingan kelompok teknik permainan dalam menentukan perencanaan karir pada siswa di seluruh Indonesia khususnya siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

c. Manfaat bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling mampu memberikan wawasan baru bahwa melalui layanna bimbingan kelompok teknik permainan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan menentukan perencanaan karir pada peserta didik. dengan harapan hasil kajian ini dapat dipergunakan oleh peneliti maupun akademis

sebagai bahan penelitian lebih lanjut terhadap permasalahan karir yang saat ini menarik perhatian.