

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Siswa Sekolah Menengah Akhir (SMA) ialah anak didik yang mempunyai bentang umur 14- 18 tahun serta terletak dalam umur anak muda. Kemajuan anak muda ialah era rentang waktu yang dijalani seorang semenjak berakhirnya era anak- anak hingga datangnya dini berusia. Era ini merupakan era dimana para anak muda diperhadapkan oleh pilihan- pilihan hidup, tidak lain opsi hal pekerjaan. Tidak hanya itu kekal (dalam Evi, 2020) melaporkan kemajuan berasumsi pada era ini antara lain bisa mempertimbangkan era depan dengan membuat pemograman serta mempelajari bermacam mungkin buat mencapainya.

Winkel serta Hastuti (dalam Eriyanti, 2019) melaporkan tugas- tugas kemajuan pekerjaan khusus semenjak umur anak muda ialah pemograman (Crystillization) antara umur 14- 18 tahun anak muda dituntut buat sanggup merancang pekerjaan di era depan. Pada era ini diharapkan anak muda sanggup merancang pekerjaan cocok dengan keahlian diri dan wawasan kepada informasi- informasi pekerjaan. Data pemograman pekerjaan ialah keinginan anak didik yang wajib terkabul, alhasil anak didik bisa menaikkan pengetahuan

dan bisa mengenali pemograman yang hendak dicoba buat bisa mencapai angan-angan mereka.

Pemograman pekerjaan merupakan kegiatan anak didik yang membidik pada ketetapan pekerjaan era depan. Bagan, Prasetyaningtyas, (dalam Suprastowo & Martaningsih, 2020) melaporkan pemograman pekerjaan amat berarti untuk anak didik dalam perencanaan pekerjaan di era yang hendak tiba alhasil dalam merancang pekerjaan wajib memikirkan beberapa aspek yang pengaruhi dalam merancang pekerjaan antara lain tipe kemaluan, sokongan, pengalaman berlatih, kondisi ekonomi, keahlian, atensi, kemampuan yang dipunyai. Tidak hanya itu pemograman pekerjaan membimbing anak didik fokus pada kemampuan dan menolong menata strategi, langkah- langkah serta keadaan yang dibutuhkan buat menggapai tujuan pekerjaan. Bagi riset yang telah dicoba oleh Pandangan Enggar Prastiwi (2014) mengenai pengembangan alat ular tangga dalam edukasi golongan anak didik SMA Negara 17 Surabaya dalam instrument keabsahan kelayakan mendapatkan angka 75- 100% ialah: (1) bagian novel bimbingan 85, 42%, (2) bagian modul dengan angka 79, 62% alhasil hasil produk alat ular tangga telah amat bagus atau pantas untuk berguna.

Hasil wawancara guru Bimbingan dan Konseling di Madrasah Aliah Pui Maja, Pada saat proses layanan bimbingan konseling materi tentang karir pada 20 juni - 25 juni memiliki sebuah kasus terpaut pendapatan keahlian anak didik dalam membuat pemograman pekerjaan era depan. Layanan bimbingan

konseling karir di sekolah belum memenuhi keinginan anak didik, dimana anak didik belum menguasai hal opsi pekerjaannya sendiri. Bersumber pada hasil angket yang di berikan oleh guru BK yang mengambil sample mengenai permasalahan karir, pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Puja menunjukkan hasil dari 30 responden, 18 siswa belum paham mengenai informasi karir, 12 siswa belum tahu rencana karir kedepan dalam melanjutkan studinya.

Perihal ini diakibatkan oleh bermacam aspek antara lain media pembelajaran atau layanan yang diberikan oleh guru, dan berbagai faktor diantaranya keterbatasan guru ketika memberikan sebuah layanan hanya mengandalkan metode ceramah dan PowerPoint atau pemanfaatan media yang ada di sekolah, maka dari itu siswa mengalami kejenuhan penggunaan media yang sama. Itu dibutuhkan suatu media untuk mengupayakan an minat siswa tertuju terhadap suatu layanan yang diberikan oleh guru BK. Kondisi pembelajaran atau pemberian layanan bimbingan konseling di Madrasah Alia Puja kurang optimal di kaerenakan fasilitas media sebagai penunjang dalam layananan BK, hanya sebatas menggunakan media berupa video, power point ataupun hanya sebatas diskusi, maka dari itu siswa kurang termotivasi atau merasa bosan dalam penyampaian materi yang di berikan oleh guru BK.

Media layanan sangatlah penting dalam proses pembelajaran berlangsung, maka hal ini harus kita tunjukkan, karena sebuah media pembelajaran, sangat membantu guru BK untuk memberikan pengajaran yang

paling efektif dalam proses pembelajaran, sehingga kita memiliki sebuah sistem, yang harus memperhatikan proses pembelajaran. Anggap saja sebagai suatu sistem karena komponen yang saling terkait untuk mencapai tujuan. Komponen tersebut antara lain tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Semua elemen tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan serta tidak dapat dipisahkan. Guru perlu memakai alat bantu terbaik untuk mempromosikan materi dalam pembelajaran yang membuat pemahaman siswa tentang hal ini meningkat. Namun sulit sebagai tenaga pendidik (guru BK) menentukan sebuah alat bantu berupa media yang layak digunakan.

Layanan Bimbingan dan Konseling yang diberikan oleh guru sebagai layanan yang sangat membantu siswa dalam memaksimalkan potensinya. Selain itu, sebuah layanan bimbingan konseling diberikan oleh guru BK, juga dapat didukung dengan penggunaan media yang dapat menjadikan siswa lebih baik dalam kelas. Jadilah kreatif dan termotivasi. Proses layanan. Kewajiban yang harus dilakukan oleh guru Bk adalah, mengembangkan media layanan bimbingan dan konsultasi yang efektif, inovatif dan inovatif bagi siswa. Nursalim (dalam Bactiar dan rosada, 2022) menjelaskan sebuah media layanan bimbingan konseling adalah, dapat digunakan untuk menyebarkan informasi bimbingan dan konseling, yang dapat menumbuhkan pemikiran, membangun perasaan, perhatian dan kemampuan siswa untuk memahami diri sendiri, membimbing diri sendiri, dan merumuskan kemampuan memecahkan masalah

langsung.

MAN Mojosari Mojokerto” oleh Linda Septiana dan Mohamad Nursalim (2014), dari hasil uji skala besar yang dilakukan dengan ahli materi, ditemukan rata-rata 87,5% dan ahli media 86%. Kemudian, Anda melakukan tes skala besar dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan hasil tes. 5 praktisi profesional dan 10 siswa untuk menilai Skor rata-rata praktisi profesional adalah 91% dan siswa adalah 82,25. Setelah memperoleh data, buat data kualitatif kategori "Wawasan BK" dari media ular tangga sesuai Kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan sebagai layanan informasi.

Menggunakan media ular tangga peserta lebih aktif pada layanan Bimbingan konseling, dan pesertadidik dapat mendorong aktif dalam layanan, siswa mengerti materi yang diberikan dan menghibur. Media merupakan layanan konseling, yang cocok atau sesuai untuk semua kondisi dan materi layanan, dibandingkan dengan duduk diam mendengarkan penjelasan guru BK saat memberikan layanan konseling. Hal yang sangat penting bahwa untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan layanan konseling, peran layanan bimbingan dan konseling di sekolah sangat membantu dalam memberikan layanan bimbingan karir, mempersiapkan diri memasuki dunia kerja dengan menyediakan berbagai rencana pembelajaran. Walgito (dalam Atmaja, 2014) meyakini bahwa, layanan bimbingan karir adalah upaya untuk memahami dan memahami diri sendiri, mendapatkan pemahaman yang baik dari hati, dan

mendapatkan pemahaman yang baik tentang pekerjaan saat ini dan persyaratan pekerjaan tersebut. Mahasiswa dapat menggabungkan pengetahuan yang dibutuhkan untuk bekerja atau berkarir dengan kemampuan atau potensi pribadi.

Diamati dari statment di atas alat jadi penunjang dalam kesuksesan layanan bimbingan serta konseling, tidak hanya itu alat mempermudah guru BK dalam membagikan layanan mengenai pemograman pekerjaan. Bersumber pada penjelasan yang dipaparkan di atas, periset berupaya buat melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Madrasah Aliyah Puja”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum dikembangkannya sebuah media BK berupa Ular tangga di Madrasah Aliyah Puja yang sesuai dengan kebutuhan siswa
2. Adanya Siswa yang kurang berminat saat guru BK memberikan materi layanan karir yang dibutuhkan untuk pengembangan layanan karir
3. Guru BK Madrasah aliyah Puja belum dapat memanfaatkan media layanan BK seperti ular tangga karena keterbatasan media

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengenang keterbatasan peneliti, dari bidang ilmu wawasan, pengalaman, durasi, daya, serta anggaran, supaya riset tidak sangat menyebar, hingga dari itu peneliti cuma menghalangi permasalahan hingga pengembangan media layanan bimbingan konseling pada layanan bimbingan kelompok materi karir berupa media Ular Tangga di Madrasah Aliyah Puja.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan permasalahan di atas, hingga bisa dikemukakan suatu kesimpulan permasalahan selaku selanjutnya: Apakah pengembangan alat ular tangga dalam layanan bimbingan golongan buat tingkatkan pemograman karir siswamadrasah aliyah PUI Maja memenuhi sebuah kriteria di Madrasah Aliyah Puja, Yang memiliki dan memenuhi standar (kegunaan, kelayakan) untuk meningkatkan perencanaan karir.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, hingga bisa diformulasikan tujuan penelitian selaku selanjutnya: buat mengenali perkembangan media ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan perencanaan karir siswa Madrasah Aliyah PUI Maja.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dikembangkannya media layanan bimbingan konseling ini diharapkan bisa membagikan khasiat bagus teoritis ataupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Sumbangan berupa teori terkait dengan pengembangan media Ular Tanggapada layanan bimbingan kelompok siswaMadrasah Aliyah Puja.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

- 1) Guru bisa memusatkan anak didik buat mendapatkan bermacam pengalaman berlatih lewat alat yang pas serta serta cocok dengan tujuan berlatih alhasil anak ajar bisa bertambah hasil belajarnya.
- 2) Guru bisa meningkatkan suatu media layanan bimbingan konseling terkini yang mempunyai suatu rancangan berlatih sembari main, supaya wawasan modul perencanaan karir anak didik bisa bertambah, ialah dengan pengembangan media layanan bimbingan kelompok dengan media Ular Tangga.

b. Bagi siswa

- 1) Media yang cocok dengan suatu tujuan modul layanan BK hendak sanggup tingkatkan wawasan pemograman pekerjaan anak didik.
- 2) Lewat media layana ini, anak didik diharapkan mempunyai suatu desakan sendiri buat membantu kebutuhan siswa dalam pengetahuan perencanaan karir. Siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pemberian layanan akan menjadi aktif, kreatif, efektif, dan

menyenangkan.

## **G. Spesifikasi Produk**

Konsep percobaan coba produk dalam penelitian pengembangan ini berbentuk konsep game Ular Tangga yang di desain oleh peneliti memuat komponen sebagai berikut:

1. Buku pedoman game Ular Tangga berdimensi A4 yang bermuatan ketentuan game Ular Tangga serta bermuatan informasi- informasi game dengan tujuan supaya bisa gampang dimengerti dikala anak didik mau memainkannya
2. Kartu jebakan pertanyaan dan kartu keinginan berukuran 8 cm X 8 cm yang berisi pertanyaan terkait materi layanan perencanaan karir
3. Alat pemain Ular Tangga berupa sebuah dadu dan pion dengan batasan permainan ini dapat di mainkan sebanyak 2-4 orang.
4. Permainan Ular Tangga ini dikemas dalam wujud suatu kertas berdimensi luas 40 X 40 centimeter Dengan konsep yang menarik yang sudah terbuat memakai aplikasi Coreldraw kemudian agar lebih awet media tersebut di cetak dengan kertas anti air yang bisa di lipat agar menambah kesan menarik dan membuat media semakin lebih awet, media tersebut dicetak Peta terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan materi perencanaan karir.

Cara bermain game Ular Tangga ini, game ini bisa dimainkan

maksimal 2- 4 orang. Game ini memakai alat ialah ular tangga yang terdiri, 2 buah dadu, kartu jerat persoalan serta kartu kemauan. Para pemeran diundi buat mengenali antrean mainnya. Pemeran awal melontarkan 2 dadu serta berjalan cocok jumlah yang tercetak pada dadu itu. Bila nilai pada kedua dadu serupa hingga pemeran menemukan peluang melontarkan dadu buat kedua kalinya. Pemeran yang menyudahi di tiap petak hingga harus menarangkan ataupun menanggapi lukisan serta aspek apa dalam suatu petak itu terpaut modul pemograman pekerjaan, Bila benteng pemeran menyudahi di kartu kemauan ataupun jerat persoalan hingga mereka mengutip kartu sangat atas yang diletakkan di tengah kediaman serta menjajaki instruksinya. Pemeran pula bisa masuk bui, bila menyudahi di petak berbekas itu. Game ini dengan cara tidak langsung mengarahkan aktornya buat menanggapi serta menguasai materi perencanaan karir.

## **H. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media layanan bimbingan kelompok berupa media Ular Tangga ini berpijak pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Pengembangan media Ular Tanggaini hanya untuk uji coba sebuah kelayakanproduk yang dikembangkan.

2. Pengembangan media Ular Tangga ini hanya dikembangkan untuk pengetahuan perencanaan karir siswa Madrasah Aliyah Puja.