# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Menurut Afifah, di Indonesia setelah lulus SMP siswa harus memahami pilihan studi sesuai dengan potensi, bakat dan minatnya karena akan dihadapkan pada beberapa pilihan karir yaitu melanjutkan ke SMA (Sekolah Menengah Atas) atau ke SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang dimana studi SMA lebih banyak menekankan pada teori sedangkan SMK lebih banyak menekankan pada praktek dan menurut Yun & Min, masa SMP adalah masa yang memiliki pemahaman dan keterampilan tentang kompetensi, pekerjaan, dan pendidikan persiapan karir. Namun kenyataan nya siswa SMP masih bingung dalam menentukan perencanaan karir (Fanta dkk, 2021). Fenomena yang ada sekarang, siswa SMP memilih sekolah lanjutannya berdasarkan pengaruh teman sebaya ataupun keinginan orang tua sedangkan siswa sendiri belum mengenal bakat dan minatnya**.** Pernyataan tersebut sejalan dengan adanya berbagai penelitian yang menunjukkan masih banyak siswa SMP yang tidak dapat menyesuaikan minat karir dengan kemampuannya. Remaja dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal pada saat mengambil keputusan. Faktor internal itu sendiri adalah yang berasal dari dalam diri siswa yaitu kecerdasan, bakat, minat, emosi, sikap, fisik dan orientasi di masa depan, sedangkan faktor eksternal itu sendiri adalah faktor yang berasal dari luar siswa yaitu ligkungan, guru, orang tua, serta teman (Sahputra and Hutasuhut, 2019).

1

Hasil observasi dan wawancara kepada guru BK juga siswa,yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa belum memahami minat, bakat dan informasi tentang karir. Hal ini terbukti dari jawaban siswa bahwa mereka tidak paham tentang karir dan tidak mengetahui akan kemana mereka sebaiknya menempuh pendidikan lanjutan setelah lulus SMP, yang seharusnya mereka sudah memikirkan tentang pendidikan lanjutan. Ada beberapa siswa yang memilih pendidikan karena pengaruh teman atau paksaan dari orang tuanya yang padahal siswa sendiri tidak paham tentang pendidikan lanjutan tersebut. Kurangnya layanan informasi karir juga menjadi faktor penyebab dari ketidakpahaman siswa terkait pendidikan lanjutannya.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa SMP sangat memerlukan dampingan dari Guru BK disekolah contohnya dengan menyediakan layanan yang berisikan informasi karir guna membantu siswa dalam mengarahkan karir. Salah satu layanan yang diberikan Guru BK adalah bimbingan karir yang di dalamnya mengandung informasi dan hal-hal terkait dengan karir. Guru BK juga dituntut untuk memberikan metode layanan yang mudah dimengerti, dipahami dan menolong serta menarik bagi siswa. Metode layanan bimbingan karir adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, guna membantu keberhasilan proses layanan bimbingan dan konseling. Salah satu metode yang efektif, efisien dan menarik adalah dengan menggunakan metode media permainan. Media merupakan alat perantara dari pengirim pesan kepada penerima pesan untuk menyebarkan informasi (Prisanti & Faidah, 2019). Sadiman menyatakan bahwa permainan adalah interaksi yang

****dilakukan antara pemain satu dengan pemain lainnya dengan mematuhi peraturan yang ada guna mencapai tujuan tertentu agar siswa dapat berinteraksi satu sama lain untuk membangun keakraban, kerjasama, dan memecahkan masalah (Pravitasari & Puspasari, 2020)**.**

Ada berbagai jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan, salah satunya adalah permainan ular tangga, yang dimana permainan ini tidak dimakan oleh zaman, karena sampai saat ini masih dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa. Menurut Rifa permainan ular tangga memiliki manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kemampuan siswa dalam pemecahan masalah contohnya dalam dunia karir. Dan menurut Sutjipto permainan ular tangga adal ah permainan yang memiliki gambar dan mengandung pesan atau informasi (Haqiqi, 2017). Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tanggan adalah permainan yang memiliki gambar dan berisikan pesan yang memiliki manfaat untuk membantu siswa dalam memecahan masalah karirnya. Hal tersebut yang membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media permainan di dalam bimbingan karir.

Pada penelitian ini menggunakan modifiikasi kartu kata. Kartu adalah kertas yang berbentuk persegi panjang sedikit tebal yang digunakan untuk berbagai keperluan (Samsiyah dkk, 2021). Sedangkan kata ialah suatu unsur bahasa baik diucapkan maupun ditulis yang merupakan kesatuan perasaan dan pikiran (Haqiqi, 2017). Jadi kartu kata adalah kertas yang berbentuk persegi panjang sedikit tebal beruliskan kata-kata dan berisikan pikiran atau pesan untuk

keperluan tertentu. Tujuan dari modifikasi permainan ular tangga ini adalah untuk membuat pemainan lebih interaktif, menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dari kasus diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa perlu diberikan layanan bimbingan karir yang efektif, efisien, dan menarik untuk menyelesaikan masalah karir yang dialami siswa. Selain itu, menggunakan metode media permainan diharapkan dapat memberikan layanan yang tepat untuk menyelesaikan kurangnya layanan yang diberikan pada siswa, karena permainan ular tangga ini dapat dimainkan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja sehingga tidak terlalu membutuhkan waktu dan tepat. Dengan menggunakan media permainan ular tangga dan kartu, siswa akan diajak belajar sambil bermain dengan menggunakan beberapa kartu yang berisikan pertanyaaan dan harus dijawab oleh siswa dengan cara yang menarik dan kreatif serta mudah dimengerti. Melalui pengembangan media ular tangga, akan dibuat menjadi media bimbingan karir yang efektif, kreatif dan efisien bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mencoba melakukan penelitian terhadap Pengembangan Media Ular Tangga Pada Bimbingan Karir Bagi Siswa SMP AKP Galang.

# Identifikasi Masalah

Identifikasi, artinya merinci masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas. Identifikasi sebaiknya disertai dengan data yang mendukung (Noor, Metodologi Penelitian, 2017 : 28). Identifikasi suatu masalah merupakan proses merumuskan permasalahan-permasalahan yang akan diteliti. Tujuan dari

identifikasi masalah adalah agar penelitian yang akan dilakukan menjadi terarah dan cakupan yang akan diatasi menjadi tidak terlalu luas, serta untuk memudahkan dalam proses selanjutnya. Berdasarkan latar belakang masalah yaitu dapat diambil suatu gambaran tentang masalah yang mencakup dalam penelitian ini adalah :

* + 1. Masih kurangnya sumber informasi karir berbasis media permainan.
		2. Siswa tidak memahami pendidikan yang akan ditempuh selanjutnya setelah lulus SMP nanti
		3. Media permainan ular tangga pada bimbingan karir sebagai bentuk informasi karir kepada siswa belum banyak dikembangkan dan digunakan oleh guru BK.

# Batasan Masalah

Batasan masalah adalah pembatasan permasalahan-permasalahan yang akan diambil dalam penelitian agar pembahasan bisa fokus pada satu penelitian, tidak terlampau jauh atau melebar ke topik lainnya (Saepul dkk, 2015) . Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media ular tangga pada bimbingan karir yang memudahkan dalam pemberian informasi karir kepada siswa dan memudahkan guru BK agar lebih kreatif dalam memberikan media layanan.

# Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melaui pengumpulan data (Sugiyono, 2010 : 35). Berdasarkan masalah yang

diteliti, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana Pengembangan Media Ular Tangga Pada Bimbingan Karir Bagi Siswa SMP AKP Galang ?

# Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Media Ular Tangga Pada Bimbingan Karir Bagi Siswa SMP AKP Galang agar siswa dapat menambah wawasan mengenai informasi karir guna menentukan perencanaan karirnya dengan baik.

# Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

* + 1. Manfaat teoritis

Peneliti diharapkan dapat menambah wawasan mengenai penerapan media permainan ualr tangga karir pada siswa.

* + 1. Manfaat praktis
			1. bagi peneliti, untuk meningkatkan pengetahuan peneliti mengenai pengembangan media ular tangga karir pada siswa. Selain itu, peneliti ini juga menambah wawasan pengetahuan peneliti mengenai bimbingan karir.
			2. bagi siswa, pengembangan media ular tangga dapat membantu siswa dalam mengetahui informasi tentang karir melalui bimbingan karir.
			3. bagi guru BK, dapat memberikan referensi penggunaan media ular tangga di dalam pelaksanaan bimbingan karir.

# Anggapan Dasar

Peneliti berencana mengembangkan sebuah media ular tangga dalam pelaksanaan bimbingan karir untuk membantu siswa dalam memilih karirnya dan mendukung pelaksanaan bimbingan karir ini dengan baik, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran. Media Pembelajaran yang bersifat inovatif dan menumbuhkan keingintahuan siswa adalah permainan ular tangga yang dapat membantu dan mengembangkan inovasi, meningkatkan keingintahuan, dan motivasi terhadap siswa.

Bimbingan karir pada hakikatnya salah satu upaya pendidikan melalui pendekatan pribadi dalam membantu individu dalam mencapai kompetensi yang di perlukan dalam menghadapi masalah-masalah karir. Bimbingan karir pada hakikatnya merupakan salah satu upaya pendidikan melalui pendekatan pribadi dalam membantu individu dalam mencapai kompetensi yang di perlukan dalam menghadapi masalah-masalah mengenai karir.