

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu periode yang dilalui individu dalam rentang kehidupannya adalah masa remaja, dimana masa ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu. Masa tersebut juga merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat.

Erikson berpendapat bahwa remaja merupakan masa berkembangnya *identity*. Anita E. Woolfolk mengartikan *identity* sebagai suatu pengorganisasian dorongan-dorongan (*drives*), kemampuan-kemampuan (*abilities*), keyakinan-keyakinan (*beliefs*), dan pengalaman individu ke dalam citra diri (*image of self*) yang konsisten. Upaya pengorganisasian ini melibatkan kemampuan untuk melibatkan pilihan dan mengambil keputusan terutama yang menyangkut pekerjaan, orientasi seksual, dan falsafah kehidupan (Yusuf, 2009, h.72).

Pada masa remaja, minat yang dibawa dari masa anak-anak cenderung berkurang dan digantikan oleh minat yang lebih matang (Hurlock, 1980). Studi tentang minat remaja, menunjukkan bahwa perencanaan dan persiapan karir atau pekerjaan merupakan minat (*interest*)-nya yang pokok, baik remaja pria maupun wanita (Yusuf, 2009, h.83). Oleh karena itu, remaja harus dibekali pengetahuan dan wawasan yang cukup sebagai bekal pemilihan karir di masa

depannya. Hal tersebut merupakan tanggung jawab lembaga pendidikan terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai wadah pengembangan potensi siswa yang tengah berada pada fase pengembangan (*growth*) untuk memberikan layanan bimbingan karir guna menunjang pembuatan keputusan karir siswa di masa depan sesuai dengan bakat dan minat mereka.

Bimbingan karir adalah kegiatan bimbingan yang diberikan kepada siswa untuk memilih, menyiapkan diri, mencari, dan menyesuaikan diri terhadap karir yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya sehingga dapat mengembangkan dirinya secara optimal, menemukan karir dan melaksanakan karir yang efektif dan memberi kepuasan dan kelayakan (Ayubi, 2020, h. 22).

Dengan dilaksanakannya program bimbingan karir di sekolah, semua siswa terutama yang tengah menempuh pendidikan di tingkat terakhir, diharapkan akan mendapatkan bekal dan wawasan yang cukup sebelum menentukan pilihan karir mereka di masa depan. Melalui guru pembimbing, siswa akan mendapatkan berbagai informasi tentang karir sehingga dapat membina sikap dan apresiasinya terhadap jenis pendidikan, jenis pekerjaan, dan menelusuri hubungan antara kerja dan waktu luang, memperluas minat kerja, serta memberikan berbagai informasi tentang pekerjaan sehingga memunculkan kesadaran siswa untuk menentukan pilihan pekerjaannya dimasa datang sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya (Ayubi, 2020, h. 25)

Mengenai pengambilan keputusan karir, Hartono berpendapat bahwa pengambilan keputusan karir dipengaruhi oleh aspek pengetahuan diri (*self-knowledge*) dan aspek pengetahuan tentang karir (*profesional knowledge*). Aspek pengetahuan diri dinyatakan dalam pemahaman setiap individu terhadap minat, kemampuan, kepribadian, sikap dan nilai-nilainya. Sedangkan aspek pemahaman terhadap karir seseorang dinyatakan dalam pemahaman mendalam individu tentang berbagai pekerjaan atau profesi dalam kehidupan manusia (Hartono, 2018, h.58)

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan Pepi Nuroniah, M. Ramli, dan Triyono (2019) yang berjudul “*Pengembangan Media Jurnal Karier Untuk Siswa MTsN*” mengungkapkan beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam pengambilan keputusan karir diantaranya belum mengenal kemampuan yang dimiliki, bingung menentukan pilihan, tidak mengetahui informasi peminatan, serta kurang terampil dalam membuat keputusan yang dimiliki. Dari temuan tersebut, maka bimbingan karir di sekolah tidak hanya menjadi hal penting yang harus dilaksanakan di jenjang pendidikan tingkat pertama (SMP/MTs), tetapi guru BK atau konselor juga harus memiliki kecakapan untuk memilih media bimbingan yang tepat agar tujuan dari program bimbingan karir di sekolah dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Lulu Nihayatun Sholihah S.sos.I selaku guru BK di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja pada tanggal 22 Januari 2025 ditemukan bahwa pelaksanaan bimbingan karir di MTs ell Firdaus 2 Kedungreja dilakukan

melalui bimbingan klasikal menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran tertentu dengan alokasi waktu 1 jam pelajaran (40 menit). Hal tersebut menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, siswa hanya menerima penjelasan materi tentang karir yang cenderung monoton dengan durasi waktu yang terbatas. Selain itu, Bu Lulu juga mengungkapkan media yang digunakan dalam bimbingan klasikal di kelas sangatlah terbatas, biasanya hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak sebagai referensi. Dari hasil observasi langsung peneliti pada ruang kelas IX yang berjumlah 9 ruang dari kelas IX A sampai kelas IX I juga tidak terpasang satupun media pembelajaran baik berupa poster atau papan informasi yang berkaitan dengan karir.

Dari hasil angket yang disebarakan kepada sampel penelitian yang berjumlah 122 siswa pada tanggal 23 Januari 2025, ditemukan sebanyak 21 siswa memiliki keterampilan sangat rendah dalam mengambil keputusan karir, 54 siswa memiliki keterampilan yang rendah dalam mengambil keputusan karir, 44 siswa memiliki keterampilan yang tinggi dalam mengambil keputusan karir, dan sebanyak 3 siswa yang memiliki keterampilan sangat tinggi dalam mengambil keputusan karir.

Pada era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat seperti sekarang ini, pemberian layanan bimbingan karir di sekolah kepada siswa tidak selalu berupa bimbingan klasikal di kelas. Namun, bisa menggunakan media pembelajaran tertentu dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga layanan bimbingan karir yang diberikan kepada siswa

disajikan dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Sehingga siswa akan mendapatkan informasi tentang karir dengan maksimal sebagai bekal mereka dalam mengambil keputusan karir.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Isnainiatus Sarifah yang berjudul *“Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir”*, terdapat peningkatan yang signifikan setelah dilakukan *treatment* berupa pemberian layanan bimbingan karir dengan menggunakan media audiovisual berbasis *sparkol videscribe* di MA Raudlatul Huda Adipala.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Edris Zamroni, dkk dengan judul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Bimbingan Karir Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Keputusan Karir Pada Program Peminatan Siswa SMP”*, menunjukkan adanya signifikansi peningkatan keterampilan siswa dalam membuat keputusan karir setelah mendapatkan layanan bimbingan karir menggunakan multimedia interaktif.

Penelitian yang disusun oleh Idho Mardhotillah (2018) dengan judul *“Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak”*, Disimpulkan bahwa media pembelajaran maze matematika dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak masuk dalam kategori valid atau dapat digunakan sebagai produk pembelajaran kognitif.

Dari beberapa penelitian tersebut diketahui bahwa penggunaan media terbukti efektif dan dapat meningkatkan keterampilan dalam pengambilan

keputusan karir siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah berupa *maze game*. Namun sejauh penelusuran peneliti, belum ada penelitian yang mengungkapkan penggunaan media *maze game* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengambil Keputusan karir.

Permainan maze (*maze game*) merupakan permainan pemecahan masalah yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan edukatif maze siswa harus menemukan beberapa jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Terdapat beberapa bentuk maze untuk siswa seperti bentuk lingkaran, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk sekolah dan lain-lain.

Permainan *Maze* ini, bermanfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan siswa. pada saat bermain dengan permainan *Maze* ini siswa akan terlatih perkembangan kognitifnya. Dalam aspek perkembangan motorik, siswa mampu mengikuti jalan liku-liku untuk bisa sampai dari suatu tempat ke tempat yang lain. Dalam perkembangan seni, siswa mampu memilih jalan yang lebih cepat untuk bisa sampai kesuatu tempat tujuan. Dalam perkembangan bahasa, siswa mampu berinteraksi dengan temannya untuk bisa berangkat ke tempat yang ingin dituju, dan pada perkembangan sosial emosional, siswa mampu membantu temannya mencari jalan untuk menuju ke suatu tempat (Ramadhan, 2017). Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kesabaran,

konsentrasi, dan koordinasi mata-tangan, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Hal tersebut yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Berbasis Maze Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Kelas IX MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang masalah sebelumnya peneliti dapat menentukan identifikasi masalah yang ada diantaranya :

1. Pelaksanaan bimbingan karir di sekolah dilakukan dengan metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang mendukung.
2. Bimbingan karir di kelas IX dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah dengan durasi waktu yang terbatas hanya 40 menit.
3. Kurangnya informasi tentang karir, seperti tidak adanya gambar yang menjelaskan tentang karir yang terpasang di dinding ruang kelas, sehingga siswa belum memiliki gambaran tentang karir.
4. Pemahaman siswa tentang pilihan karir berdasarkan latar belakang pendidikannya yang masih rendah.
5. Beberapa siswa belum memiliki pendirian tentang pemilihan minat dan cenderung terpengaruh dengan teman mereka.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari indentifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya penelitian lebih fokus menjawab permasalahan yang ada,

adapun masalah pada penelitian ini dibatasi pada nomer 1. Pelaksanaan bimbingan karir di sekolah dilakukan dengan metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang mendukung, 3. Kurangnya informasi tentang karir, seperti tidak adanya gambar yang menjelaskan tentang karir yang terpasang di dinding ruang kelas, sehingga siswa belum memiliki gambaran tentang karir, 4. Pemahaman siswa tentang pilihan karir berdasarkan latar belakang pendidikannya yang masih rendah.

Maka dari itu perlu adanya pengembangan media *maze game* sebagai salah satu media yang dapat digunakan oleh guru BK dan siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam pengambilan keputusan karir. Dimana *maze game* tersebut dapat digunakan oleh semua siswa dari berbagai jenjang pendidikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan diatas, maka yang menjadi masalah pokok penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *maze game* untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja?
2. Bagaimana kelayakan media *maze game* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja?

3. Bagaimana kepraktisan media *maze game* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja?
4. Bagaimana efektivitas media *maze game* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui proses pengembangan media *maze game* untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja.
2. Mengetahui kelayakan media *maze game* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja.
3. Mengetahui kepraktisan media *maze game* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja.
4. Mengetahui efektivitas media *maze game* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengambil keputusan karir pada siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ilmu tentang pengembangan media *maze game* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pengambilan keputusan karir , serta sebagai acuan diri sebagai calon guru BK. Temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi pengetahuan tentang pengembangan media yang menunjang peningkatan keterampilan siswa dalam mengambil keputusan karir selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan agar siswa dapat mempermudah dalam menerima informasi terkait dengan bimbingan karir yang diberikan oleh guru BK, siswa dapat merencanakan karir sesuai dengan minat keilmuannya dan membantu siswa dalam memilih kelas peminatan yang akan ditempuh pada jenjang Pendidikan selanjutnya.

b. Guru

Dengan penelitian ini dapat membantu guru, terutama guru BK dalam pemilihan karir siswa sehingga siswa tersebut dapat mengembangkan bakat dan minatnya dengan baik. Dengan adanya media *maze game* dapat membantu guru dalam menciptakan suasana yang aktif dan komunikatif pada proses bimbingan.

c. Sekolah

Dengan penelitian ini dapat membantu memberikan alternatif media yang dapat digunakan oleh sekolah guna meningkatkan kualitas dalam proses bimbingan karir.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu ;

1. Media berbasis *maze game* diperuntukan bagi siswa yang disusun sesuai dengan komponen isi materi keputusan karir.
2. Media berbasis *maze game* berisikan gambar denah atau rute karir yang dikemas dalam bentuk permainan mencari jejak dari kolom bidang peminatan mata pelajaran yang dipilih hingga ke kolom pilihan karir.
3. Media berbasis *maze game* akan menggunakan gambar, tulisan dan pemilihan warna yang menarik dengan menggunakan *Microsoft power point*.
4. Jenis maze yang dikembangkan oleh peneliti adalah maze dua dimensi yang terbuat dari kertas jenis *ivory* ukuran besar.