

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Bimbingan dan Konseling

a. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling tidak hanya tentang seorang konselor dengan konseli saja, akan tetapi didalam bimbingan dan konseling ada sebuah layanan yang memiliki peranan penting dan bisa dimanfaatkan untuk penyampaian informasi baik secara tatap muka maupun secara online. Layanan ini juga banyak digunakan guru bimbingan dan konseling/ konselor karena dapat memperjelas penyajian pesan sehingga dapat memperlancar suatu proses pemberian layanan dan dapat meningkatkan hasil belajar. Layanan bimbingan dan konseling tersebut adalah media bimbingan dan konseling.

Kata “media” berasal dari bahasa latin “medius” yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis agar dapat menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal (Arsyad, 2015).

Menurut Marso, mengatakan bahwasanya media merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang dapat mengembangkan perasaan, pikiran perhatian, kemauan siswa

terhadap kegiatan belajar. Menurut Gangne dalam Sadiman. A menjelaskan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Sadiman, 2002).

Dari pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa media bimbingan dan konseling merupakan sesuatu yang akan digunakan guru bimbingan dan konseling untuk menyalurkan sebuah pesan bimbingan dan konseling sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, memecahkan masalah, serta dapat mengambil keputusan yang dihadapinya.

b. Tujuan Media Bimbingan dan Konseling

Di dalam pengembangan layanan media BK, memiliki tujuan dalam upaya memaksimalkan sebuah layanan bimbingan dan konseling pada siswa. Antara lain adalah (Sadirman, 2002):

- 1) Untuk mempermudah bagi guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan layanan sesuai materi kepada siswa.

Di dalam penyampaian layanan adalah hal yang paling penting bagi guru bimbingan dan konseling untuk meberikan sebuah layanan kepada siswa. Diharapkan guru BK dapat menggunakan media yang ada, agar mempermudah penyampaian layanan sesuai materi, dengan cara guru bimbingan dan konseling melihat terlebih dahulu materi layanan yang akan dibahas dengan media yang cocok. Selain mepermudah guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan

materi, media bimbingan dan konseling juga bisa menarik siswa saat pembelajaran berlangsung.

- 2) Siswa dapat mudah menyerap atau menerima serta memahami materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling.

Artinya, tugas guru bimbingan dan konseling selain melakukan layanan- layanan seperti halnya layanan informasi, bimbingan kelompok, klasikal, dan sebagainya. Tugas guru bimbingan dan konseling masih ada banyak salah satunya yaitu membantu peserta didik dalam memecahkan masalah pada dirinya. Dengan sebab itu guru bimbingan dan konseling berharap saat melakukan layanan melalui media pengantar atau media bimbingan dan konseling yang mudah dipahami. karena siswa memiliki karakterkarakter belajar yang berbeda. Sehingga siswa akan lebih mudah untuk menyerap atau menerima materi yang diberikan dan diharapkan siswa bisa menyimpan memori tentang materi tersebut, agar saat materi diulang siswa lebih tanggap.

- 3) Dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih mendalam dan lebih luas terhadap materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling.

Siswa yang malas dan bosan akan bangkit untuk belajar, ketika guru bimbingan konseling dapat memvariasikan sebuah pembelajaran dengan media bimbingan konseling. Pada konteks ini guru bimbingan dan konseling harus menguasai media- media yang ada dalam

bimbingan dan konseling. Agar siswa tidak mudah bosan dan akan mendorong minat siswa dalam kegiatan belajar dengan media pengantar saat pembelajaran berlangsung.

4) Dapat mengatasi waktu

Artinya guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin dengan memberikan materi layanan bimbingan dan konseling dengan media pengantar seperti memutar video, hal ini bisa dilakukan guru bimbingan dan konseling saat layanan yang dibawakan terlalu banyak tetapi memiliki waktu yang cukup sedikit, guru disini cukup menjelaskan makna yang terkandung didalam video tersebut.

5) Media bimbingan dan konseling digunakan guru atau konselor untuk membantu penyelesaian terhadap masalah yang terjadi pada siswa, memberikan layanan sesuai kebutuhan siswa dan sebagainya.

Selain itu didalam pelaksanaan sebuah layanan media bimbingan dan konseling, ada manfaat dan fungsi yang harus diketahui yaitu, sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kreativitas, meningkatkan keingintahuan dan memberikan hal baru yaitu variasi pada kegiatan mengajar, sehingga saat memberikan sebuah layanan akan lebih menarik. Siswa senang, nyaman, mudah paham ketika guru bimbingan dan konseling melakukan sebuah layanan dengan mengkolaborasikan hal- hal tidak biasanya seperti ular tangga, siswa selain belajar ia

juga dapat bermain, dan disitu siswa lebih mudah menangkap materi atau informasi yang diberikann guru bimbingan dan konseling .

- b) Guru bimbingan dan konseling atau konselor akan memiliki pandangan yang baik terhadap materi layanan yang akan diberikan. Tugas guru bimbingan dan konseling selain memberikan sebuah informasi tetapi juga membantu siswa dalam proses belajarnya, sehingga dapat menentukan arah yang baik dan tepat sesuai porsinya.
- c) Akan memunculkan respon baru pada siswa Dengan memberikan materi layanan melalui media pengantar guru bimbingan dan konseling dapat memberikan respon baru dengan cara guru dapat mengkolaborasikan beberapa media menjadi sebuah pengantar pembelajaran yang mudah dimengerti siswa.
- d) Mengurangi rasa bosan terhadap layanan- layanan seperti kegiatan belajar sebelumnya Guru BK dapat memvariasikan sebuah media bimbingan dan konseling agar menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar, sebaiknya jika guru memberikan sebuah materi melalui media pengantar harus sesuai dengan permasalahan materi yang dibahas. Agar siswa tidak mudah bosan dan dapat menangkap isi materi tersebut.
- e) Guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat menemukan materi, silabus, kurikulum baru melaui media- media bimbingan

dan konseling seperti web. Menjadi seorang guru khususnya guru BK sebaiknya selalu update mengenai apa yang menjadi perbincangan diluar tentang lingkup bimbingan dan konseling. Sehingga guru bimbingan dan konseling tidak hanya mengetahui lingkup disekolah saja.

c. Fungsi Media Dalam Bimbingan dan Konseling

Menurut Mayong Tetra W.A dalam layanan media bimbingan dan konseling ada beberapa fungsi yang harus diketahui diantaranya (Aminudi, 2017):

- 1) Sebagai sarana membantu melaksanakan situasi bimbingan dan konseling lebih efektif.
- 2) Siswa lebih mudah untuk memahami masalah yang sedang dialami dan dapat menangkap semua materi layanan yang disajikan lebih mudah dan tentunya akan menyingkat waktu.
- 3) Penggunaanya relevan dengan kompetensi/tujuan yang ingin dicapai, fungsi ini bertujuan agar saat pemilihan media bimbingan dan konseling diperlukan melihat kompetensi atau tujuan pada bahan materi layanan bimbingan dan konseling terlebih dahulu.
- 4) Dapat membuat ketertarikan siswa.
- 5) Meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.

Sedangkan menurut Nova Yuniar S, media Bimbingan dan konseling memiliki beberapa fungsi yang perlu diperhatikan dalam

pemberian layanan bimbingan dan konseling diantaranya sebagai berikut (Setyaputri, 2020):

- a) Memperjelas pesan bimbingan dan konseling agar tidak verbalitas
- b) Menimbulkan semangat minat pada kegiatan belajar
- c) Mengatasi keterbatasan terhadap ruang, waktu Menimbulkan semangat minat pada kegiatan belajar
- d) Memberikan stimulus yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
- e) Proses pemberian layanan bimbingan dan konseling agar lebih menarik
- f) Lebih interaktif dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling
- g) Meningkatkan layanan bimbingan dan konseling
- h) Meningkatkan perilaku siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling.

Dapat disimpulkan fungsi media BK dari kedua para ahli adalah selain media bimbingan dan konseling dapat mengatasi keterbatasan akan waktu dan ruang saat pemberian layanan, media bimbingan dan konseling juga dapat memberikan ketertarikan siswa terhadap layanan yang diberikan misalnya layanan diberikan melalui media audio video (film, motivasi dan sebagainya), siswa secara tidak langsung akan terangsang dengan materi yang diberikan atau yang terkandung didalamnya, pastinya siswa juga tidak mudah bosan dan dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.

d. Jenis-Jenis Media Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, media bimbingan dan konseling dikelompokkan menjadi tujuh kelompok yaitu (Susilana R, 2009, h. 20):

1) Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam

a) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Contohnya grafik, diagram, bagan, dan poster.

b) Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau *offset*. Misalnya buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

c) Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

2) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak. Jenis media ini contohnya *slide*, *OHP/OHT*.

3) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Jenis media audio ini diantaranya radio dan alat perekam pita magnetik.

4) Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak, contohnya *sound slide*.

5) Film

Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak.

6) Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak.

7) Multimedia

Media yang melibatkan berbagai indra dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

e. Langkah- Langkah Pembuatan Media Bimbingan dan Konseling

Dalam pemberian layanan media bimbingan dan konseling ada beberapa langkah dalam pembuatan media bimbingan dan konseling sebelum disajikan kepada siswa, antara lain. Sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan atau permasalahan siswa, artinya langkah pertama yang harus diketahui yaitu menganalisis apa saja kebutuhan atau permasalahan yang sekarang ini terjadi pada siswa.
2. Penentuan tujuan yang ingin dicapai, artinya setelah langkah pertama selesai yaitu langkah kedua ini harus menentukan tujuan yang nantinya dicapai siswa kedepannya. Apakah media yang diberikan akan membantu siswa atau tidak, jika tidak akan diberikan media pendukung yang lainya yang tentunya bisa membuat siswa untuk pengembangan dirinya.
3. Analisis situasi dan kondisi siswa, artinya langkah ketiga ini harus mengetahui situasi dilingkungan sekolah, apakah situasi dan kondisi memungkinkan untuk melakukan nya apa tidak.
4. Penentuan jenis kegiatan yang dilakukan artinya langkah keempat ini guru bimbingan dan konseling sebaiknya mengetahui jenis kegiatan yang akan dilakukan.
5. Menentukan personel- personel yang akan melaksanan, artinya setelah langkah untuk menentukan jenis kegiatan, selanjutnya tugas guru bimbingan dan konseling menentukan siapa saja yang

nantinya mengikuti kegiatan tersebut, apakah saja siswa yang sedang memiliki masalah atau semua siswa.

6. Perkiraan biaya yang dimiliki, artinya langkah ini harus mengetahui biaya yang digunakan saat kegiatan berlangsung. Sesuai target yang ditentukan atau tidak, jika tidak sesuai yang ditentukan sebelumnya maka guru bimbingan dan konseling bisa mempertimbangkan lagi.
7. Mengantisipasi hambatan dalam penggunaan media bimbingan dan konseling, artinya langkah ini sebelum kegiatan dilaksanakan sebaiknya guru bimbingan dan konseling mengetahui hambatan yang akan terjadi selama kegiatan berlangsung agar nantinya terjadi saat kegiatan berlangsung bisa mengantisipasinya.
8. Waktu dan tempat untuk digunakanya media bimbingan dan konseling, artinya langkah yang terakhir guru bimbingan dan konseling harus menentukan waktu pelaksanaan kegiatan ini terlebih dahulu, agar tempat yang nantinya digunakan saat kegiatan bisa disesuaikan dengan waktu yang diinginkan.

Maka kesimpulan didalam media bimbingan konseling ada beberapa yang perlu diperhatikan untuk menentukan media yang akan diberikan dan disajikan guru bimbingan dan konseling kepada siswa sebelum kegiatan dilakukan. Oleh karena itu guru bimbingan dan konseling memudahkan dirinya untuk melaksanakan kegiatan

berlangsung. Dan berharap jika ada kendala ditengah kegiatan berlangsung nantiya bisa mudah untuk diperbaiki.

f. Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling

Didalam media bimbingan dan konseling ada kriteria umum yang harus diketahui dalam pemilihan media bimbingan dan konseling sebagai berikut (Budiman, 2018):

- 1) Kesesuaian dengan tujuan, artinya guru bimbingan dan konseling harus melihat serta menganalisis media apa cocok diberikan siswa untuk mencapai tujuan tertentu terhadap kegiatan layanan.
- 2) Kesesuaian dengan materi, artinya diharapkan guru bimbingan dan konseling tidak asal-asalan saat memberikan media untuk pendukung kegiatan layanan, akan tetapi guru bimbingan dan konseling memilih media yang tepat atau sesuai dengan materi yang sedang diberikan agar siswa lebih mudah untuk memahaminya.
- 3) Kesesuaian dengan karakter, artinya media yang diberikan harus familiar atau kebanyakan siswa sukai, sehingga saat pemberian layanan semua karakter yang dimiliki siswa bisa menangkap layanan yang diberikan.
- 4) Kesesuaian pada teori, artinya pemilihan media ini harus didasarkan dengan teori yang sedang diangkat, sehingga media yang diberikan sesuai dengan teori-teori yang diangkat.

- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar, artinya kriteria gaya belajar siswa sesuai dengan kondisi psikologis pada anak. Karena gaya belajar menjadi salah satu pengaruh dalam kegiatan belajar mengajar.
- 6) Kesesuaian dengan lingkungan, fasilitas dan waktu yang disediakan, artinya fasilitas dan lingkungan yang kurang memadai disekolah juga menjadi pengaruh dalam pemberian layanan media bimbingan dan konseling. Begitu pula waktu, jika media tidak didukung oleh waktu yang disediakan disekolah maka kurang efektif. Oleh karena itu guru bimbingan dan konseling diharapkan pintar untuk membagi waktu.

Walaupun guru bimbingan dan konseling secara maksimal sudah memberikan layanan sesuai kriteria dalam pemilihan media bimbingan dan konseling. Ada juga faktor faktor penghambat yang perlu diperhatikan penggunaan teknologi media, yaitu sebagai berikut (Basri, 2018) (Aminudi, 2017):

- a. Kapasitas kemampuan guru bimbingan dan konseling sendiri yang belum maksimal, mulai dari pengetahuan sampai penguasaan teknologi baik software maupun hardware. Dengan seirignya perkembangan zaman yang sangat cepat sebagai guru bimbingan dan konseling diharap memiliki pengetahuan dan penguasaan terhadap teknologi karena dapat membantu guru bimbingan dan konseling saat kegiatan pemberian layanan, dan juga mencegah bosan terhadap siswa.

- b. Kuantitas jumlah guru bimbingan dan konseling, artinya guru bimbingan dan konseling menjadi salah satu faktor, dapat diketahui bahwa satu guru bimbingan dan konseling menampung anak maksimal 150 siswa. Banyak sekali sekolah yang kekurangan guru bimbingan dan konseling sehingga satu guru bimbingan dan konseling memegang beberapa kelas yang terdiri lebih dari 150 siswa. Dikhawatirkan guru yang memegang banyak kelas tidak maksimal dalam memberikan layanan karena terlalu banyak sehingga guru bimbingan dan konseling akan bingung dan lain sebagainya.
- c. Fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah belum mendukung untuk memaksimalkan penggunaan layanan media bimbingan dan konseling.
- d. Paradigma elemen sekolah khususnya pemimpin dan elemen lainnya, yang masih mengaggap keberadaan bimbingan dan konseling bukan hal yang penting dibandingkan dengan penguasaan kompetensi akademik pada siswa. Sehingga yang lebih diutamakan berbagai keperluan pengembangan akademik dan pembelajaran saja, daripada pengembang psikologi pada anak.

2. Media *Maze Game*

a. Pengertian *Maze Game*

Dari beberapa karakteristik game edukatif yang dipaparkan diatas, maka permainan labirin atau *maze game* merupakan salah satu bentuk

permainan edukatif. Selain itu, *maze game* juga merupakan salah satu permainan yang populer dan mudah dimainkan oleh siswa dari berbagai latar belakang usia dan jenjang Pendidikan.

Maze adalah sebuah permainan untuk mencari suatu tujuan akhir tertentu yang menggunakan jalur berliku, sempit dan di dalamnya dapat ditemukan jalan buntu atau rintangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) labirin adalah tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berliku-liku dan simpang siur (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2023). Menurut Nurul Ikhsan (Ikhsan, 2014, h.1) permainan labirin atau maze adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Dalam permainan *maze*, seorang siswa harus menentukan jalur yang harus dilewati untuk sampai pada tujuan akhir tertentu.

Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan (Rosidah, 2014). Bermain maze selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan. Biasanya permainan maze berbentuk dua dimensi di atas lembaran kertas yang berisi lajur-lajur sempit, namun ada juga yang terbuat dari papan. Permainan maze dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Menurut pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa permainan maze adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dengan jalan berliku dimana siswa diarahkan untuk menentukan jalan tertentu untuk mencapai satu tujuan.

b. Manfaat *Maze Game*

Permainan *maze* selain populer di Masyarakat, juga memiliki beberapa manfaat. Berikut adalah beberapa manfaat spesifik maze game bagi remaja

1) Meningkatkan Keterampilan Kognitif:

Maze game melatih kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, karena remaja harus mencari jalan keluar yang benar dari labirin yang kompleks.

2) Mengembangkan Motorik Halus:

Memainkan maze game membutuhkan gerakan tangan yang presisi untuk mengikuti jalur, sehingga melatih koordinasi mata dan tangan serta motorik halus.

3) Melatih Kesabaran dan Konsentrasi:

Menemukan jalan keluar dalam maze membutuhkan waktu dan fokus, sehingga melatih kesabaran dan meningkatkan kemampuan konsentrasi.

4) Meningkatkan Daya Ingat Visual:

Maze game dapat membantu remaja mengingat pola dan jalur, meningkatkan kemampuan visualisasi dan daya ingat spasial.

5) Merangsang Kreativitas:

Desain maze yang beragam dan tantangan yang berbeda dapat merangsang imajinasi dan kreativitas remaja dalam mencari solusi.

6) Meningkatkan Kepercayaan Diri:

Keberhasilan menyelesaikan maze, terutama yang lebih sulit, dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja dalam mengatasi tantangan.

Dengan berbagai manfaat tersebut, maze game dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat bagi remaja untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting.

c. Jenis-Jenis *Maze Game*

Jenis-jenis maze secara umum ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan Basic Maze

Mainan Edukasi Basic Maze Kayu (papan alur) untuk melatih logika (klasifikasi warna) dan memperlentur gerakan tangan anak, agar dapat menulis/menggambar dengan lebih baik.

2. Permainan Maze Pre Writing

Permainan ini berguna untuk melatih motorik halus, pengenalan warna, pengenalan logika, pengenalan pola garis dan melatih persiapan ketrampilan sebelum menulis. Permainan ini satu tingkat lebih sulit dibandingkan dengan permainan Basic Maze, karena pola garis yang terdapat pada permainan ini lebih banyak dan berpola.

Dalam memainkan maze seorang siswa harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai pada tujuan akhir. Berdasarkan bentuknya *Maze* terbagi menjadi 2 macam:

a. *Maze* dua dimensi

Maze dua dimensi merupakan yang biasa terdapat pada media dua dimensi seperti kertas. Pada jenis ini biasa dijumpai di majalah untuk pembelajaran anak usia dini.

b. *Maze* tiga dimensi

Maze tiga dimensi merupakan maze yang biasanya terbuat dari papan kayu, dan cara memainkannya dengan menggerakannya dengan tangan.

3. Pengambilan Keputusan Karir

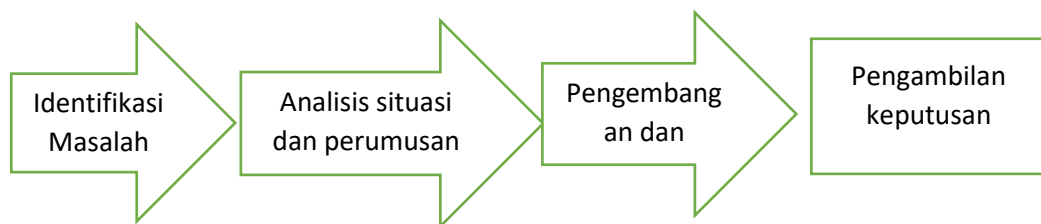
a. Pengertian Pengambilan Keputusan Karir

Pengambilan keputusan adalah kegiatan melakukan penilaian dan menjatuhkan sebuah pilihan. Sebuah Keputusan diambil setelah seseorang melewati beberapa hal yang menjadi pertimbangan-pertimbangan dari beberapa alternatif pilihan. Secara umum, pengertian pengambilan Keputusan yang dikemukakan oleh para ahli adalah sebagai berikut (Haudi, 2021, h. 1) :

- 1) G.R Terry mengemukakan bahwa pengambilan Keputusan sebagai pemilihan yang didasarkan pada kriteria tertentu atas lebih alternatif yang mungkin.

2) Siagian mendefinisikan pengambilan Keputusan sebagai suatu pendekatan sistematis terhadap suatu masalah, pengumpulan fakta, dan data penelitian yang matang atas alternatif dan Tindakan. Sesungguhnya manusia dalam rentang kehidupannya sering sekali dihadapkan pada alternatif-alternatif yang membingungkan dan menuntut manusia tersebut untuk mengambil satu pilihan atau keputusan.

Menurut Oteng Sutisna, proses pengambilan Keputusan melewati tahap sebagai berikut (Haudi, 2021, h.24) :



Gambar 2.1 Proses pengambilan Keputusan menurut Oteng Sutisna (Haudi, 2021)

Apabila semua proses itu dilewati dengan baik, maka Keputusan yang akan diambil pun baik. Dan proses tersebut juga berlaku dalam segala hal atau pilihan yang membutuhkan sebuah Keputusan, salah satunya dalam menentukan pilihan karir yang ingin ditempuh di masa kini atau masa depan

Definisi karir menurut Farlex adalah suatu kemajuan umum tentang pekerjaan seseorang atau kehidupan professional. Menurut Hartono definisi karir dapat dijelaskan sebagai berikut (Hartono, 2018, h.140):

- 1) Karir berkaitan dengan suatu pekerjaan seseorang atau aktivitas professional.
- 2) Karir menggambarkan kemajuan seseorang dalam melaksanakan pekerjaannya sepanjang hidupnya.
- 3) Kemajuan itu diwujudkan dalam capaian suatu prestasi kerja seseorang.

Mengacu pada definisi pengambilan Keputusan dan definisi karir diatas, dapat dirumuskan bahwa pengambilan Keputusan karir adalah suatu proses menentukan pilihan karir dari beberapa alternatif pilihan, berdasarkan pemahaman diri dan pemahaman karir itu sendiri.

Pengambilan keputusan karir adalah suatu proses dinamis dan berkelanjutan, dimana aspek pemahaman diri (*self knowledge*) seperti minat karir, kepribadian, nilai-nilai dan sikap, serta aspek pemahaman karir (*occupational knowledge*) seperti ragam karir dan Pendidikan karir sebagai aspek penting yang turut berperan dalam pengambilan keputusan karir (Hartono, 2018, h. 171).

b. Faktor-Faktor yang Mempengarui Perencanaan Karir

Dalam teori Krumboltz dijelaskan bahwa proses perkembangan karir seseorang melibatkan empat faktor, yaitu (Azmatul Khairiyah Sari, 2021):

- 1) Warisan genetik dan kemampuan khusus. Dalam hal ini mencakup sejumlah kualitas bawaan yang dapat meningkatkan kesempatan karir individu. Masing-masing Individu lahir dengan potensi bawaan

dari lahir berupa bakat, minat dan keterampilan khusus yang bisa dikembangkan dengan baik oleh individu tersebut. Karena merupakan warisan genetik, maka terkadang kemampuan khusus dimiliki sama seperti orang tuanya. Misalkan seorang Ayah atau ibu yang memiliki bakat *public speaking*, maka anak mereka pun akan memiliki kemampuan yang sama. Potensi dari warisan genetic inilah yang akan menjadi dasar bagi seorang individu dalam merencanakan arah pilihan karirnya.

- 2) Kondisi dan peristiwa lingkungan. Dimana kedua hal tersebut merupakan faktor eksternal yang bisa mempengaruhi seseorang dalam merencanakan arah karirnya. Faktor lingkungan bisa berupa kesempatan kerja, kesempatan dalam pendidikan, dan hal-hal lainnya yang datang dari luar individu dan dapat berpengaruh terhadap perencanaan karirnya.
- 3) Pengalaman belajar. Pengalaman belajar adalah hal-hal yang dapat diambil oleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Dengan pengalaman belajar tersebut, seseorang dapat memiliki perspektif yang bagus mengenai sebuah profesi dan menjadikannya sebagai dasar dalam merencanakan arah karirnya.
- 4) Keterampilan dan pendekatan tugas. Dengan kemampuan menyelesaikan tugas yang dimiliki seseorang, maka ia akan bisa menyelesaikan berbagai masalah yang di hadapi. Karena, dalam setiap perjalanan karir akan menemukan rintangan, hambatan, dan

masalah-masalah yang bisa saja membuat seseorang bertahan ataupun menyerah. Ketika individu merasa menyerah dengan kondisi yang tidak mendukungnya untuk merencanakan arah karir, maka hal tersebut dapat menyebabkan karirnya tidak akan berkembang dengan baik.

c. Tujuan dan Manfaat Pengambilan Keputusan Karir

Dalam perkembangan karir di masa depan, pengambilan keputusan karir memiliki peran yang penting. Apabila seseorang salah dalam mengambil keputusan karir, maka bisa jadi ia akan mengalami kesulitan untuk berkembang. Oleh karena itu, pengambilan keputusan karir yang tepat akan sangat bermanfaat bagi kelangsungan dan keberlanjutan karir di masa depan.

Berikut adalah tujuan dan manfaat pengambilan keputusan karir (Hartono, 2018, h. 62) :

- 1) Untuk menentukan pilihan karir yang sesuai dengan potensi diri (minat, abilitas, karakteristik pribadi, nilai-nilai dan sikap karir siswa)
- 2) Sebagai dasar dalam memilih jurusan atau program studi di jenjang pendidikan tinggi
- 3) Mewujudkan pengembangan diri pada aspek akademik, aspek profesional, serta nilai-nilai dan sikap yang mendukung pengembangan karir

- 4) Untuk memperoleh kedudukan karir yang dapat menyejahterakan hidupnya kelak.

d. Masalah Karir yang Terjadi Pada Siswa

Sering terjadi permasalahan dalam mengambil keputusan, diakibatkan siswa merasa bingung atau bimbang dalam mengambil keputusan. Beberapa masalah yang sering dirasakan siswa dalam pengambilan keputusan karir adalah sebagai berikut (Farid, 2015) :

- 1) Siswa kurang memahami cara memilih program studi yang cocok dengan kemampuan dan minat
- 2) Siswa tidak memiliki informasi tentang dunia kerja yang cukup
- 3) Siswa masih bingung untuk memilih pekerjaan
- 4) Siswa masih kurang mampu dalam memilih pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan minat
- 5) Siswa merasa cemas untuk mendapat pekerjaan setelah tamat sekolah
- 6) Siswa belum memiliki pilihan perguruan tinggi atau lanjutan pendidikan tertentu, bila setelah tamat tidak masuk dunia kerja
- 7) Siswa belum memiliki gambaran tentang karakteristik, persyaratan, kemampuan, dan ketrampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan, serta prospek pekerjaan untuk masa depan karirnya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Isnainiatus Sarifah (2021) 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. pemberian *treatment* ini adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karir sehingga dapat memutuskan pilihan masa depan yang. Adapun hasil angket yang telah diuji dengan menggunakan analisis statistik uji *Paired Sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. dengan jumlah nilai hasil *pretest* yaitu 39,88 dan *posttest* dengan jumlah nilai hasil yaitu 45,23. Terdapat peningkatan hasil *pretest posttest* dengan jumlah nilai awal *pretest* yaitu 1037 dengan skor rata-rata 39,88 dan nilai *posttest* 1176 dengan skor rata-rata 45,23. Maka selisih dari jumlahnya adalah 139 dan selisih rata-ratanya adalah 5,35. Kesimpulannya bahwa ada keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audiovisual berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Dalam penelitian tersebut, variable yang diukur memiliki kesamaan dengan yang diangkat peneliti dalam penelitian ini yaitu keterampilan siswa dalam mengambil Keputusan karir. Namun, media yang digunakan berbeda karena penelitian sebelumnya menggunakan *Sparkol Videoscribe* yang lebih berbentuk sebagai multimedia pembelajaran karena melibatkan unsur audio visual, sedangkan pada penelitian ini, peneliti menggunakan media berbasis *maze game* yang hanya mekeankan pada unsur visual semata.

2. 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. Berdasarkan hasil pengembangan disarankan agar media maze matematika ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran kognitif oleh guru dan dapat digunakan sebagai referensi pengembangan media yang sama ataupun materi yang lain. Dengan kriteria keberhasilan pengembangan media maze matematika yaitu sebesar 3.78 sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Layak” sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan nilai sebesar 3.79 sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak” untuk rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan nilai sebesar 3.5 sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian guru mendapatkan nilai 3.7 sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Layak” dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas yang mendapatkan nilai sebesar 3.88 dengan kategori “Sangat Menarik” pada uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan nilai 3.89 dengan kategori “Sangat Menarik”. Dalam penelitian tersebut, variable yang diukur adalah kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun, sedangkan variable dalam

penelitian ini adalah keterampilan pengambilan keputusan karir. Namun, media yang digunakan memiliki kesamaan yaitu berbasis *maze game*.

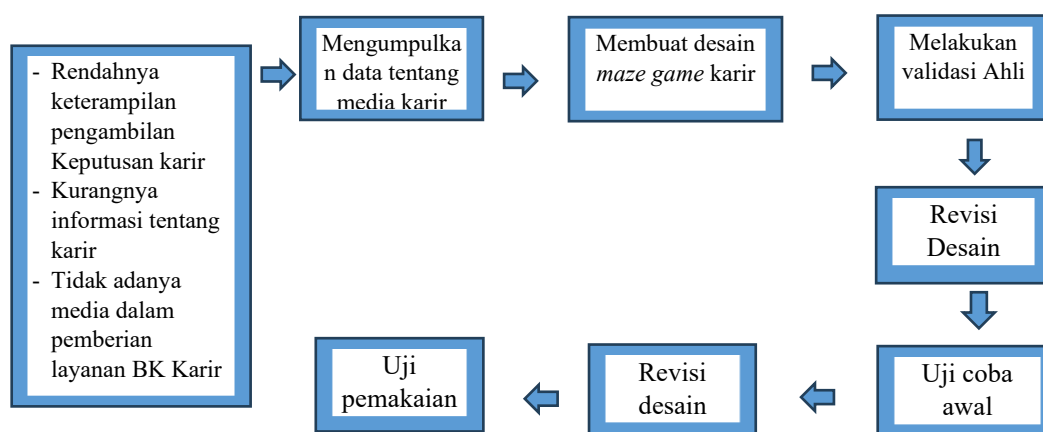
C. Kerangka Pikir

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *maze game* bimbingan karir yang diperuntukkan untuk siswa pada jenjang kelas IX SMP/MTs sebagai jenjang kelas terakhir sebelum mereka memasuki jenjang Pendidikan atas yang mengharuskan mereka untuk menentukan kelas peminatan yang kelak akan menunjang karir mereka. Namun di sisi lain ada beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menentukan karir mereka diantaranya kurangnya informasi tentang karir sehingga siswa belum memiliki gambaran tentang karir serta kebingungan yang dialami siswa dalam memilih kelompok peminatan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Berangkat dari permasalahan tersebut, mendorong peneliti untuk membuat media *maze game* bimbingan karir yang nantinya diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam mengambil Keputusan karir di masa depan.

Media *maze game* karir ini dibuat melalui beberapa tahap dari mulai tahap perencanaan, desain, dan tahap pembuatan. Tahap perencanaan merupakan tahap awal penelitian untuk mengetahui potensi masalah dan kebutuhan pada obyek penelitian yang diperoleh dari hasil angket, wawancara dan observasi.

Selanjutnya masuk ke tahap pembuatan, dimana pada tahap ini peneliti membuat desain produk berupa *maze game* karir yang selanjutnya divalidasi

oleh ahli media, materi dan ahli Bahasa. Setelah mendapatkan validasi ahli dan dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan catatan dari ahli barulah produk *maze game* karir tersebut diuji cobakkan pada siswa dalam uji coba terbatas. Berdasarkan kajian teori diatas, berikut adalah gambar kerangka pikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.2 Kerangka pikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian pengembangan media berbasis *maze game* dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam pengambilan keputusan karir sebagai berikut :

H_o : Media berbasis *Maze Game* tidak dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pengambilan keputusan karir siswa kelas IX di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja.

H_a : Media berbasis *Maze Game* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pengambilan keputusan karir di MTs Ell Firdaus 2 Kedungreja.