

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Super berpendapat bahwa keberhasilan dan kesiapan remaja untuk memenuhi tugas-tugas yang terorganisir yang terdapat dalam setiap tahapan perkembangan karir disebut sebagai kematangan karir (Gonzales, 2008: 749). Kematangan karir seseorang juga dipengaruhi oleh usia (Gonzales, 2008: 749). Kesesuaian dengan usia yang dimaksudkan dalam definisi ini, adalah berdasarkan teori *Life-Span, Life Space* dari Super, yang mengatakan bahwa setiap individu pada jenjang usia tertentu mempunyai peran yang harus dijalankan sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Kematangan karir merupakan kesiapan kognitif serta afektif individu untuk mengatasi tugas-tugas perkembangan yang dihadapkan kepadanya. Kesiapan kognitif terdiri dari kemampuan mengambil keputusan dan wawasan tentang dunia kerja sedangkan afektif meliputi perencanaan karir dan eksplorasi karir.

Pendidikan di taraf Sekolah Menengah Pertama siswa dibekali pengetahuan yang mendasar guna dikembangkan untuk taraf pendidikan selanjutnya yang akan ditempuh, tidak terkecuali pengetahuan tentang karir. Siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) dengan usia 12-15 tahun sangat membutuhkan layanan karir. Salah satu layanan karir yang dapat diberikan oleh guru BK adalah bimbingan karir dengan memberikan eksplorasi karir dalam menentukan program kelanjutan studi. Bimbingan karir adalah upaya bantuan terhadap individu supaya mengenal dan memahami dirinya serta mengembangkan

masa depannya dengan bentuk kehidupan yang diharapkan (Nurihsan, 2009: 16).

Teori perkembangan karir (development career choice theory) Ginzberg merupakan hasil kerjasama suatu tim yang mempelajari tentang pengaruh perkembangan terhadap pemilihan karir. Kelompok ini terdiri dari Eli Ginzberg yang seorang ahli ekonomi, S. Ginzburg yang seorang psikiater, S. Axelrad yang seorang sosiolog, dan J. Herma yang merupakan seorang psikolog. Pemilihan pekerjaan atau karier oleh Ginzberg dikelompokkan dalam tiga unsur yaitu: proses (bahwa pilihan pekerjaan itu merupakan suatu proses); irreversibilitas (bahwa pilihan pekerjaan itu tidak bisa diubah atau dibalik); kompromi (bahwa pilihan pekerjaan itu merupakan kompromi antara faktor-faktor yang terlibat yaitu minat, kemampuan, dan nilai); dan optimisasi yang merupakan penyempurnaan teori (individu yang mencari kecocokan kerja).

Informasi tersebut berkaitan dengan segala aktivitas yang berkaitan dengan jenjang pendidikan yang sesuai dengan bakat dan minat siswa. Oleh karena itu, informasi karir sangat diperlukan bagi remaja awal atau usia SMP. Permendikbud No 111 Tahun 2004 menjelaskan bimbingan dan konseling karir bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan, eksplorasi, aspirasi dan pengambilan keputusan karir siswa. Eksplorasi Karir merupakan keinginan individu untuk mengeksplorasi atau melakukan pencarian informasi terhadap sumber-sumber informasi karir (Suherman 2008: 116). Salah satu bentuk tanggung jawab guru BK dalam mendukung perkembangan karir siswa dengan memfasilitasi dalam eksplorasi karir.

Eksplorasi karir sangat penting bagi remaja awal supaya mampu memilih dan mendapat informasi yang tepat dan mampu mengaplikasikan minat dan bakat

siswa sesuai yang dimiliki. Eksplorasi karir sangat penting dan diperlukan oleh siswa agar dapat mengambil keputusan dan merencanakan karir. Kurangnya informasi tentang karir siswa juga bisa disebabkan karena adanya keterbatasan guru BK dalam memberikan layanan karir secara optimal. Pada kenyataannya, sebagian besar siswa kelas IX belum memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi karir. Selain itu, didapati bahwa guru BK belum memiliki acuan dalam memberikan layanan karir khususnya bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sehingga pelaksanaan konseling belum berjalan optimal dan siswa masih kurang dalam wawasan karir. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penyebaran test pada siswa kelas IX yang menunjukkan bahwa hasil masalah eksplorasi karir siswa rendah. Sehingga sangat diperlukan layanan bimbingan karir untuk siswa, agar siswa lebih banyak mengetahui tentang wawasan karir. Selain itu faktor lingkungan baik keluarga maupun lingkungan masyarakat juga dapat mempengaruhi kemampuan eksplorasi karir siswa.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru BK di sekolah, diperoleh data bahwa siswa kelas IX memang masih belum mendapatkan layanan dengan materi tentang karir yang optimal. Berdasarkan hasil yang didapat menunjukkan kurangnya pemahaman siswa dalam bidang karir yaitu mengenai eksplorasi karir. Untuk membantu hal tersebut dibutuhkan upaya meningkatkan eksplorasi karir siswa. Kenyataan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian dari Harsantik dan Nursalim (2014) mendapatkan hasil bahwa siswa masih merasa kebingungan dan kesulitan ketika ditanya yang berkaitan dengan rencana karir. Mereka hanya mampu menyebutkan karir yang berkaitan dengan dokter, pedagang, nelayan, petani dan guru selebihnya tidak. Selanjutnya hasil penelitian Prayitno Tovik

(2016) melaporkan bahwa terdapat siswa yang masih bingung dan ragu-ragu dalam memilih kelanjutan karir. Pengetahuan siswa tentang informasi pekerjaan dan dunia kerja masih rendah yang ditandai oleh kurangnya pengetahuan tentang bagaimana memasuki dunia kerja dan cara meraih sukses dalam berkarir. Untuk membantu hal tersebut dibutuhkan upaya meningkatkan eksplorasi karir siswa. Salah satu upaya tersebut dapat melalui pengembangan dalam layanan yang diberikan oleh guru BK. Pengembangan yang dilakukan dengan layanan yang inovatif dan variatif salah satunya dengan menggunakan metode simulasi game supaya siswa terlibat aktif dan berperan penuh dalam layanan yang diberikan guru BK. Permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Menurut Adam (dalam Romlah: 2006) dengan menggunakan simulasi game diharapkan supaya siswa terlibat aktif dan berperan penuh dalam layanan yang diberikan guru BK.

Pengembangan buku panduan ini menghasilkan sebuah produk berupa buku panduan, artikel yang dipublish di jurnal berindex, serta dilengkapi dengan instrumen. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa belum memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi karir yang baik

dan didapati guru bimbingan dan konseling di sekolah belum optimal memberikan layanan bimbingan kelompok berlandaskan teori Ginzberg dengan teknik simulasi games di SMP Negeri 2 Kediri untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.

2. Siswa sangat membutuhkan berbagai informasi tentang wawasan karir bagi masa depannya.
3. Siswa mengalami kesulitan memahami kemampuan diri dalam menentukan pilihan karir.
4. Siswa kelas IX memang masih belum mendapatkan layanan dengan materi tentang karir yang optimal.
5. Guru BK belum memiliki acuan dalam memberikan layanan karir khususnya buku panduan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa.
6. Fasilitas sekolah yang cukup memadai namun belum dimanfaatkan secara optimal khususnya untuk pelaksanaan layanan bimbingan konseling.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memfokuskan adanya pembatasan masalah yang berkaitan dengan “Pengembangan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan *Eksplorasi Karir* Siswa SMP Negeri 2 Kediri”

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun Buku Panduan Bimbingan Kelompok

Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX?

2. Bagaimana validitas konten Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX?
3. Bagaimana keberterimaan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX?
4. Bagaimana efektifitas implementasi Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyusun Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas konten Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan keberterimaan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP

Kelas IX.

4. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektifitas implementasi Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMP Kelas IX.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Untuk pengembangan keilmuan yg terkait dengan BK kontribusi pada layanan BK, dengan menyediakan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa yang disusun berdasarkan penelitian akademik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan tentang program bimbingan konseling bagi dunia bimbingan konseling khususnya pada konselor bahwa bimbingan kelompok dapat digunakan terkait dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa.

b. Bagi Lembaga

Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi pada sekolah melalui guru bimbingan konseling, tentang program bimbingan kelompok terkait dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa.

c. Bagi peserta didik

Strategi ini dapat menjadikan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa.

d. Bagi Penulis

Bagi penulis, penelitian ini sangat bermanfaat untuk menambah ilmu dan wawasan dan juga digunakan sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan tingkat S1.

1.7 Produk Penelitian

Produk penelitian ini adalah (1) Produk penelitian ini adalah buku panduan bimbingan kelompok berlandaskan teori Ginzberg dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa SMP. Tujuan dibuatnya buku panduan ini adalah membantu guru BK dalam melaksanakan kegiatan bimbingan konseling di sekolah terutama pada siswa yang mengalami eksplorasi karir rendah. Buku panduan ini menyajikan penjelasan terkait indikator Eksplorasi Karir, bimbingan kelompok, teori Ginzberg dan teknik permainan simulasi yang dapat diaplikasikan oleh guru BK dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling. Buku panduan ini membahas terkait pengertian Eksplorasi karir, indikator-indikator Eksplorasi karir, bimbingan kelompok, konsep dasar teori Ginzberg dan permainan simulasi. (2) Artikel yang *dipublish* di jurnal berindex. Hasil penelitian pengembangan ini akan *dipublish* di jurnal berindex dalam bentuk artikel, sehingga hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dan pengetahuan bagi peneliti-peneliti lain.