

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Masa remaja, sebagaimana didefinisikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), adalah fase transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang mencakup usia 10 hingga 19 tahun. Periode ini ditandai dengan gejolak dan ketidakstabilan emosi, terutama dalam pencarian identitas pribadi dan pada tahap kehidupan ini, memainkan peran penting dalam perjalanan individu. Keberhasilan menyelesaikan tugas-tugas ini akan membawa kebahagiaan dan mempersiapkan pencapaian di masa depan, sementara kegagalan dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan pengucilan masyarakat, sehingga menghambat kemajuan dalam tugas-tugas berikutnya. Fokus pembangunan pemuda terletak pada pengembangan sikap dan perilaku yang matang, upaya untuk mencapai kapasitas untuk menavigasi dunia sebagai orang dewasa, meskipun ada tantangan dalam proses membangun masa depan.

Lesmana (2021:32) menyatakan bahwa pada masa remaja, individu seringkali memulai pencarian identitas (identitas ego) dan menunjukkan beberapa ciri yang signifikan. Ciri-ciri tersebut diantaranya adalah proses pemilihan dan persiapan karir masa depan berdasarkan minat dan kemampuan pribadi. Menurut Havighurst (2011), perencanaan karir dan pengambilan keputusan merupakan tugas penting dalam perkembangan remaja. Pengambilan keputusan karir yang sukses melibatkan penyelesaian tugas pengembangan profesional pada tahap tertentu. Indikator kematangan karir meliputi kemampuan merencanakan, memikul

tanggung jawab, dan mempertimbangkan seluruh faktor internal dan eksternal ketika memilih atau menetapkan diri dalam suatu pekerjaan. Namun, siswa perlu memiliki keyakinan terhadap kemampuan mereka untuk membuat pilihan karir. Bandura menyebut kepercayaan diri ini sebagai efikasi karier.

Menurut Kurniasari (2018), efikasi karier merupakan hasil dari proses kognitif yang melibatkan keputusan, keyakinan, dan apresiasi. Proses ini mencakup individu mengevaluasi kinerja mereka dalam tugas atau tindakan tertentu berdasarkan kemampuan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penting untuk dicatat bahwa efikasi karier tidak bergantung pada keterampilan yang dimiliki seseorang, melainkan pada keyakinan mereka terhadap apa yang dapat mereka capai, apa pun keahlian yang mereka miliki. Efikasi karier menekankan pada rasa percaya diri ketika menghadapi situasi yang tidak pasti dan tidak dapat diprediksi yang seringkali melibatkan tekanan. Pengaruh efikasi karier meluas ke berbagai aspek kognisi dan perilaku. Secara khusus, efikasi karier dikaitkan dengan keyakinan individu terhadap kemampuan mereka untuk memenuhi tanggung jawab mereka selama proses seleksi dan seterusnya.

Sementara itu, Baron dan Byrne (Rederica, 2020) mendefinisikan efikasi karier sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan atau mengatasi tantangan. Seseorang dipengaruhi oleh kesulitan yang dihadapinya dalam mengambil keputusan karier. Banyak tantangan yang terjadi. Kesulitan yang muncul dalam pengambilan keputusan karier erat kaitannya dengan bagaimana individu menilai kemampuannya dalam menghadapi tantangan tersebut. Pengambilan keputusan karier merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan

seseorang. Keputusan karir melibatkan berbagai faktor yang membentuk jalan seseorang. Kesiapan siswa dalam mengambil keputusan karir erat kaitannya dengan efikasi diri terhadap kemampuannya.

Menurut (Fikriyani, Nurbaeti, & Hidayat, 2020), efikasi karier juga mengacu pada keyakinan individu terhadap kemampuan dan keterampilannya untuk berhasil dalam tugas tertentu, mendorong individu untuk memilih tugas yang memberikan tantangan dan lebih bertahan dalam menghadapi tantangan tersebut. Efikasi diri karir mengharuskan individu untuk memiliki keyakinan terhadap kemampuan mereka untuk membuat keputusan yang efektif, sehingga memberikan pengaruh preferensial pada pilihan karir. Perencanaan dan pemilihan Karier adalah salah satu proses yang penting bagi individu setelah melalui beberapa tahap perkembangan kehidupan.

Berdasarkan observasi terhadap siswa dan konselor sekolah yang dilakukan oleh peneliti yang menjadikan sekolah sebagai objek penelitian melalui wawancara, ditemukan bahwa siswa memerlukan bahkan memang membutuhkan rencana karir yang sesuai dengan minat siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti tidak yakin tentang Keputusan Karir mereka. Hal ini semakin diperkuat dengan informasi yang diberikan oleh guru BK, diperlukan layanan media dan adanya minat terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk dapat mengenyam pendidikan yang tinggi, berpengalaman, mempunyai keterampilan khusus, dan mempunyai koneksi atau informasi tentang dunia kerja, diperlukan pemahaman yang kuat mengenai profesi tersebut agar mahasiswa dapat memiliki gambaran dirinya di dunia kerja. masa depan. Pemahaman yang kuat

mengenai karir dimulai dari mengetahui kemampuan dan kepribadian diri sendiri, serta memahami berbagai jenis pekerjaan.

Oleh karena itu, perlu dilakukan perencanaan sejak dini agar siswa dapat mempertimbangkan faktor-faktor apa saja yang mungkin menjadi kendala dalam proses pengambilan keputusan kariernya. Dalam hal ini, guru BK atau konselor sekolah seringkali memberikan informasi tentang arahan pendidikan tinggi melalui papan bimbingan, namun untuk lebih jelasnya hal ini dilakukan. Untuk informasi selengkapnya, silakan datang ke ruang konsultasi untuk konsultasi detail. Kurangnya informasi menjadi salah satu penyebab menurunnya penerimaan mahasiswa di perguruan tinggi negeri. Bimbingan dan Bimbingan Guru menggunakan layanan bimbingan kelompok untuk menyampaikan informasi karir kepada siswa, maka dalam hal ini peneliti menggunakan media permainan Monopoli karier.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya sebuah pelayanan bimbingan dan konseling terutama pada perencanaan karier peserta didik. Dalam situasi yang telah di jelaskan peneliti membuat sebuah pengembangan baru ,Dengan cara memperbarui media perencanaan karier yaitu sebuah media permainan monopoli agar efektif dan berguna untuk mengatasi permasalahan siswa dalam merencanakan karier dan masa depannya berdasarkan potensi,kesukaan atau hobi dan kemampuannya,Dengan menggunakan media permainan monopoli karier. Dalam media permainan monopoli memuat tentang dunia kerja, sehingga siswa mendapat pemahaman dan memperluas pengetahuan mereka tentang perencanaan karier yang diridapat dalam media permainan monopoli tersebut. Iffah (2013) juga

memperkuat pernyataan di atas dengan mengemukakan bahwa peserta didik akan lebih suka dengan pemberian informasi lebih beragam, contohnya menggunakan gambar, video, dalam jumlah banyak, agar dapat menarik minat siswa.

Hal ini sesuai dengan manfaat permainan Monopoli (Trinovitasari, 2018). Media permainan Monopoli ini dapat mengurangi rasa bosan dan canggung pada saat belajar siswa serta cocok digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, permainan ini juga merupakan salah satu cara untuk melatih tanggung jawab dan memungkinkan interaksi dalam lingkungan sosial seperti tujuan pendidikan yang digagas oleh pemerintah. Melalui media permainan Monopoli, siswa diharapkan dapat meningkatkan efikasi karier siswa. Kemampuan efikasi karier seorang siswa yang tinggi membuatnya semakin percaya diri, membangkitkan minat belajar, memungkinkannya menjawab pertanyaan tanpa ragu, dan memungkinkannya memutuskan karir sesuai dengan kemampuannya.

Permainan monopoli karier ini di harapkan dapat menumbuhkan semangat peserta didik terhadap bimbingan dan konseling karir, khususnya layanan konseling karir, serta mengatasi kebingungan peserta didik dalam memilih pekerjaan setelah mereka lulus dari SMA. yang sesuai dengan kemampuan, dan ambisinya. Kedepannya kita bisa memperluas wawasan para peserta. Berdasarkan penjelasan informasi pembelajaran lain yang diterima, keterbatasan bimbingan dan konseling secara spasial dan temporal dalam memberikan informasi karir kepada peserta didik dapat diatasi.

Penelitian ini telah dibuktikan dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti: Pertama, dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iffah (2013)

“Layanan Informasi Karier Melalui Media Game Monopoli Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pengambilan Keputusan Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Menganti”.Hal ini diperoleh dari hasil angket SPBK. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penilaian stabilitas yang signifikan antara pretest dan posttest ketika melakukan penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, layanan informasi karir melalui media permainan Monopoli dapat meningkatkan kestabilan studi lanjut siswa SMAN 1 Menganti Kelas XI IPA 2.

Berikutnya yaitu Irasmana & Wiryosutomo (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan”.dengan jumlah Populasi penelitian sebanyak 28 peserta didik. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah sampel acak sederhana.Kuesioner DCM, wawancara, dan observasi digunakan sebagai alat pengumpulan data., diketahui bahwa 1% peserta didik d tersebut berada pada level masalah E, yakni level masalah E.H. Masalah yang memerlukan layanan yang dipercepat.Dari hasil verifikasi ahli materi, kami menemukan data kuantitatif bahwa 75% produk memiliki standar penilaian baik, dan rata-rata persentase setiap aspek sebesar 81,3%., pemberian perencanaan karier menggunakan media permainan monopoli bisa menumbuhkan keputusan karier.

Media permainan yang akan di buat oleh peneliti adalah hasil pengembangan penelitian sebelumnya. Permainan monopoli karier di modifikasi Arwinda Al Muntaz (2022) dan juga merupakan versi pengembangan dari permainan Monopoli yang populer. Media yang di kembangkan dikembangkan oleh peneliti menggunakan teori Borg dan Gall. Pencetus teori ini menyatakan

interaksi antara seseorang dengan lingkungan dapat menimbulkan dan mempengaruhi pemilihan karier dan adaptasi terhadap lingkungan kerja. Lebih lanjut, selanjutnya Borg dan Gall mengemukakan pilihan pekerjaan atau status merupakan kombinasi faktor genetik dan pengaruh lingkungan seperti pengaruh adat, rekan kerja, pergaulan, orang sekitar, dan lain-lain, yang diyakini memainkan peran penting bahwa itu adalah hasil interaksi.

Fokus utama teori Borg and Gall dalam bimbingan dan konseling karir adalah untuk membantu generasi muda, dewasa, bahkan lanjut usia menemukan cara-cara praktis untuk membantu mereka dalam menentukan rencana karir mereka baik di dunia pendidikan maupun di masyarakat, untuk memahami perilaku minat karir . Berguna di dunia nyata. Penelitian ini dibuat untuk meningkatkan efektivitas profesional siswa. Mengingat kelebihan media pembelajaran permainan Monopoli, diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif. Manfaat mempelajari kasus-kasus di atas dapat lebih diperdalam melalui kegiatan konseling kelompok, dan wawasan belajar dapat ditingkatkan melalui pengembangan media monopoli yang dapat meningkatkan efikasi karir siswa. Penelitian yang dilakukan adalah ``Pengembangan bimbingan kelompok dengan menggunakan media monopoli untuk meningkatkan efikasi karier siswa."

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah pengembangan media monopoli berbasis bimbingan kelompok efektif digunakan sebagai media bimbingan dan konseling ?

2. Bagaimana tingkat uji validasi dan kegunaan media permainan monopoli berbasis bimbingan kelompok untuk di terapkan pada siswa ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Menguji keefektifan permainan monopoli melalui uji ahli dan uji kelompok terbatas dengan menggunakan skala pengukuran yang dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling.
2. Mengetahui Hasil validasi,kegunaan,kepraktisan media monopoli yang di kembangkan oleh peneliti.

### **D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media permainan Monopoli yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk media permainan monopoli ini merupakan bagian dari media objek, yaitu berbentuk persegi panjang, yang di dalamnya terdapat 28 desain petak permainan meliputi, 1 petak start dan finish, 1 petak masuk penjara, 1 petak bebas parkir, 1 petak penjara hanya lewat, 1 pajak istimewa, 1 petak pajak jalan, 3 petak percobaan, dan 3 petak peluang, 16 petak mencakup tentang yang mencakup nama pekerjaan. Dilengkapi dengan alat pendukung yang memiliki fungsi seperti, pion-pion yang mewakili pemain ketika melangkah, 1 dadu untuk menentukan arah langkah selanjutnya dan berbagai macam pertanyaan maupun pernyataan. Media monopoli terbuat dari kertas pamflet ukuran A3.
2. Langkah-langkah Permainan Monopoli Terdapat tiga sesi kegiatan dalam

permainan ini, yaitu; (a) kegiatan pembukaan, (b) kegiatan inti, dan (c) kegiatan penutup. Berikut adalah uraian singkat mengenai kegiatan-kegiatan tersebut:

- a) Kegiatan Pembukaan Kegiatan pembukaan ini, posisi siswa duduk mengelilingi monopoli, guru BK membuka kegiatan, lalu membangun hubungan baik, dan menjelaskan aturan permainan.
- b) Kegiatan Inti Setelah kegiatan pembuka dilakukan, permainan monopoli dapat dimulai. Setiap siswa diharapkan memilih satu pion terlebih dahulu untuk mewakili langkahnya. Setelah pion terpilih, siswa melakukan lotre untuk menentukan siapa yang akan melangkah terlebih dahulu dalam permainan tersebut. Setelah ditentukan urutan pemain, siswa atau pemain berada digaris start lalu harus mengocok dadunya untuk melangkah di kotak manakah mereka harus berhenti. Ketika mereka sudah berhenti di salah satu kotak tersebut, maka pemain harus membacakan atau menjawab isi dari kotak yang telah ditentukan. Begitupun dengan pemain selanjutnya. Terdapat batasan waktu untuk bermain, siswa hanya bermain dalam satu putaran saja sampai pada garis finish. Setelah semua pemain sudah menyelesaikan permainan tersebut, siswa diminta untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilakukannya kemudian dilanjutkan dengan proses sharing antara guru BK dengan siswa.
- c) Kegiatan Penutup Menyimpulkan hasil dari permainan monopoli antara guru BK dengan siswa yang memainkannya dan menutup kegiatan tersebut.

## **E. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan informasi dan memperdalam pemahaman terhadap materi bimbingan dan konseling, terutama di bidang karier. Hal ini bertujuan agar temuan penelitian ini dapat membantu mengarahkan penelitian permainan monopoli karier bagi peserta didik dalam pendidikan bimbingan dan konseling.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa, Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas efikasi karier siswa serta dapat meningkatkan pemahaman terhadap media pembelajaran peserta didik dan dapat mengembangkan dirinya melalui permainan monopoli karier.
- b. Bagi Guru BK, Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas layanan bimbingan dan konseling yang diberikan pada siswa agar dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.
- c. Bagi Ilmu Bimbingan dan Konseling, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi ilmu jurusan bimbingan dan konseling ketika akan memberikan layanan bimbingan kelompok pada siswa.

## **F. Asumsi Penelitian**

Asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Siswa SMA membutuhkan bimbingan untuk meningkatkan efikasi karier siswa

- b. Efikasi karier siswa bukan suatu hal yang kecil maka perlu diperhatikan dan perlu dibiasakan melalui latihan, sehingga efikasi karier dapat ditingkatkan melalui bimbingan di sekolah.
- c. Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Definisi Pengembangan**

Pengembangan adalah proses meningkatkan sesuatu, yaitu mengembangkan yang sudah terkonsep dengan ide-ide yang mampu mengoptimalkan suatu program yang di butuhkan.

### **2. Media Bimbingan dan Konseling merupakan sarana untuk menyampaikan sebuah pesan, sarana untuk mengutarakan ide ataupun pendapat, sarana pendidikan dalam pembelajaran, serta sarana untuk mendapatkan hiburan dan relaksasi dari ketegangan sosial.**

### **3. Permainan Monopoli adalah media bimbingan dan konseling , berbentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat 28 desain kotak dengan isi yang berbeda-beda. Kotak pernyataan yang berisi kalimat positif dan dapat dijadikan sebuah motivasi pada diri siswa. Kotak pertanyaan yang berisi kalimat tanya untuk menghilangkan pikiran yang negatif dan ada beberapa kotak lainnya untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan percaya diri siswa. Permainan tersebut akan melatih siswa untuk meningkatkan efikasi karir siswa..**

4. Efikasi karier adalah keyakinan akan kemampuan diri siswa yang mereka miliki untuk memilih karier.

#### **H. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan dalam pengembangan media permainan monopoli ini. Dalam hal ini peneliti memaparkan serta keterbatasan yang terjadi.

- 1) Keterbatasan waktu dan biaya dalam pembuatan media monopoli
- 2) tidak memuat semua jenis-jenis pekerjaan yang ada Peneliti hanya memilih beberapa pekerjaan yang mudah ditemui oleh peneliti .
- 3) Hanya guru bimbingan dan konseling yang dilibatkan dalam penyusunan panduan ini ,yang hanya di ujikan pada kelompok kecil yaitu SMAN 01 Krucil.

