

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Dewasa ini, kita telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yaitu dipenuhi dengan rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, dan super komputer (Calfinharefa, 2018). Lidyasari (2019) menjelaskan bahwa revolusi ini berdampak pada segala aspek kehidupan manusia seperti ekonomi, pemerintahan, industri, politik, dan yang lainnya. Munculnya revolusi ini menurut Angelina (2018) juga menyebabkan hilangnya profesi terutama para pekerja karena rendahnya keterampilan yang dimiliki. Selain itu, di negara-negara maju telah menggantikan posisi para pekerja dengan robot sehingga persaingan semakin ketat dan lapangan pekerjaan menjadi lebih kompetitif. Di Indonesia sendiri, hal tersebut juga sudah mulai dilakukan. Maka dari itu, mengutip (Fauzia, 2018) dalam artikelnya bahwa Freddy, peneliti dari *Center for Indonesia Policy Studies* (CIPS) mengungkapkan agar dapat mengikuti perkembangan industri para pekerja harus meningkatkan kapasitasnya. Dengan kata lain, dibutuhkan persiapan yang matang untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang unggul yaitu dengan mengikuti pelatihan, kursus, dan sertifikasi sehingga mampu berdaya saing tinggi dan siap menghadapi tantangan di era revolusi 4.0 ini. Lidyasari (2019) berpendapat bahwa SDM

dapat ditingkatkan dengan mempersiapkan karir sedini mungkin melalui jenjang pendidikan.

Jenjang pendidikan paling dasar dalam pendidikan formal di Indonesia, yaitu Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyyah (MI) atau sederajat. Kompetensi yang harus dikuasai siswa SD/MI tidak hanya berupa pengetahuan membaca, menulis, dan menghitung (calistung), akan tetapi, berdasarkan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) dalam Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (POPBK-SD) tahun 2016, siswa SD/MI juga perlu mengembangkan kompetensi dalam bidang pribadi, sosial, dan karir. Pemahaman pada bidang karir menurut Hidayati (2015) sangat menentukan siswa untuk menghadapi tantangan dunia pekerjaannya.

Karir tidak muncul secara tiba-tiba. Menurut Brown (2007), karir merupakan proses panjang yang terjadi sepanjang hidup dengan melibatkan aspek fisik, ekonomi, psikologi, sosiologi, pendidikan serta faktor lainnya. Upaya yang dilakukan untuk mencapainya membutuhkan proses perencanaan yang matang dan kontinu. Sirait (2006) mengemukakan bahwa langkah awal yang dapat dilakukan adalah dengan belajar (mencari informasi) sebanyak mungkin tentang keterampilan, sikap, dan minat yang ada pada dirinya. Jika siswa dapat paham akan hal-hal yang berkaitan dengan karir semenjak SD/MI atau bahkan lebih awal, maka akan menunjang keberhasilan karirnya dan tidak menutup kemungkinan akan berhasil juga di bidang lain pada jenjang berikutnya (Wijaya, 2017).

Pemahaman karir siswa tentu berbeda dalam setiap jenjang pendidikan (Lidyasari, 2019). Artinya, pemahaman karir siswa di SD/MI tidak sama dengan siswa SMP/MTs, begitu pula SMA/MA. Hal ini dikarenakan tugas perkembangan karir memiliki karakteristik yang berbeda di setiap tahapannya. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori perkembangan karir Super (1972) yang digambarkan dalam bentuk pelangi karir super (*Super's life span rainbow*). Perkembangan karir siswa SD/MI dalam teori ini termasuk pada tahap *growth* yaitu usia antara 0-14 tahun, yang ditandai dengan munculnya pengetahuan mengenai diri sendiri yang meliputi keterampilan diri, sikap, dan minat. Meskipun rentang usia pada tahap ini sampai usia 14 tahun, Rohmi (2017) mengemukakan pada usia 6-12 tahun merupakan usia yang cocok untuk diberikan pemahaman mengenai berbagai hal dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Terutama hal yang berkaitan dengan karir yaitu mengenalkan dan mulai merencanakan karir yang akan dicapai.

Lebih jauh, Rohmi (2017) menjelaskan pada usia siswa SD/MI kelas tinggi memiliki beberapa karakteristik yang memberikan keuntungan apabila diberikan informasi seputar karir. Hal ini dikarenakan aspek perkembangan intelektual siswa SD/MI menurut Piaget merupakan tahap *Concrete Operational Thinking*, yang ditandai dengan gaya berpikir siswa menjadi lebih logis, terorganisir dan fleksibel (Meggit, 2013). Selanjutnya, Meggit menjabarkan pada usia antara 10-11 tahun siswa sudah belajar merencanakan sesuatu ke depan, akan mengembangkan bakat tertentu, dan dapat konsentrasi lebih lama dalam mengerjakan sesuatu serta lebih menikmati aktivitas yang

menunjukkan keterampilannya. Sementara Maliki (2013) menyebutkan karakteristik siswa kelas tinggi yaitu terdapat minat dalam kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, realistik, ingin tahu dan ingin belajar.

Pemahaman karir untuk siswa SD/MI masih sangat sederhana, akan tetapi belum tentu tidak ada problematika yang muncul sehingga bimbingan karir di SD/MI harus tetap diselenggarakan (Andriani, 2019). Nathan dan Hill (2006) menjelaskan bahwa ketidaktahuan siswa terhadap apa yang akan dilakukan, minimnya pengetahuan, dan gambaran terhadap pekerjaan seringkali menjadi faktor penyebab permasalahan karir siswa. Hal ini menjadi pegangan bagi tenaga-tenaga kependidikan, terutama guru kelas, dalam mengupayakan bimbingan secara integral untuk siswa agar cita-cita dan pekerjaan yang diinginkan di masa depan tidak terhambat (Wijaya, 2017). Gibson dan Mitchael (2011) mengungkapkan bahwa penting untuk mengembangkan karir di usia-usia SD/MI, karena sebagai dasar bagi keputusan penting berikutnya yang melandasi naiknya atensi terencana dalam perkembangan karir siswa SD/MI.

Pada kenyataannya, telah dijelaskan dalam POPBK-SD (2016), memang belum ada posisi struktural konselor atau guru Bimbingan Konseling (BK) ditingkat SD/M. Guru SD/MI dituntut untuk menjadi orang tua sekaligus guru BK. Sebab, pada tingkat pendidikan ini siswa perlu pendekatan khusus dan pendampingan yang *ajeg* (konsisten) oleh guru kelas. Tugas guru kelas selain menyampaikan materi pembelajaran juga bertanggung jawab dalam melaksanakan bimbingan dan konseling, walaupun latarbelakang

pendidikannya bukan bimbingan dan konseling (Pambayun, 2017). Hal ini juga sesuai dengan pendapat Mu'awanah dan Rifa (2012) bahwa jika tidak terdapat guru pembimbing dalam sekolah tersebut, maka guru mata pelajaran dapat memfungsikan diri untuk melaksanakan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan penjelasan di atas, MI Hasyim Asy'ari Ponggok di bawah naungan Kemenag merupakan salah satu lembaga dasar yang turut andil dalam mencetak generasi bangsa yang unggul. Selanjutnya, sebagai data awal peneliti melakukan wawancara dan *need assessment* kepada gurudi lembaga tersebut dengan hasil yang menunjukkan bahwa: 1) MI Hasyim Asy'ari Ponggok penyelenggaraan kegiatan bimbingan karir melalui Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) oleh guru kelas dengan metode ceramah, 2) Siswa terlihat kurang antusias dan merasa bosan, 3) Guru ingin menerapkan metode lain seperti permainan atau menggunakan media tertentu, 4) Terdapat kendala yaitu keterbatasan fasilitas, tenaga, dan kurangnya penguasaan tentang media. Permasalahan ini mengakibatkan layanan bimbingan belum optimal sehingga berdampak pada pemahaman karir siswa. Oktaviana dan Christiana (2016) menyatakan bahwa metode ceramah merupakan metode yang sering digunakan sebagai metode untuk menyampaikan informasi tentang karir. Namun, penyampaian dengan cara ini hanya akan membuat siswa merasa bosan dan informasi yang disampaikan menjadi tidak dapat diterima siswa dengan sempurna.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan, maka penyampaian bimbingan diperlukan suatu inovasi yang dapat menarik siswa salah satunya

dengan menggunakan media. Media dalam bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan individu untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi (Nursalim, 2018). Media yang digunakan tidak hanya memiliki sisi kemenarikan saja, melainkan juga mengkonkretkan pesan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Media juga harus dapat membantu siswa yang dalam konteks ini adalah dalam hal memahami karir yang berupa informasi seputar dunia kerja. Maka dari itu, muncul keinginan peneliti untuk mencoba mengembangkan media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar mudah menyerap materi-materi tentang karir.

Pengembangan media dalam penelitian ini adalah kartu karir yang dilakukan dengan cara bermain. Aktivitas layanan bimbingan perlu disertai dengan prosedur penunjang seperti permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI yang senang bermain, seperti yang dikemukakan oleh Ginzberg (1951) karakteristik siswa SD dalam memperoleh pengalaman karir adalah melalui proses bermain yang berorientasi pada berbagai jenis pekerjaan dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Berkaitan dengan itu, Tsiapis dan Gikopoulou (2008) mengungkapkan bahwa permainan merupakan suatu cara untuk menambah pengalaman dan pembelajaran bagi pendidikan siswa dengan cara yang menarik.

Media kartu karir yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua jenis kartu. Jenis kartu pertama dilakukan seperti

permainan kartu kuwartet, sedangkan jenis kartu kedua dinamakan kartu karirku yang berisi tentang identitas siswa yang berhubungan dengan karir. Penelitian yang sejenis sebelumnya telah dilakukan oleh Qona'ah (2017) yang menghasilkan produk media kartu kuwartet tentang informasi jenis-jenis pekerjaan dalam layanan bimbingan klasikal. Selanjutnya, Hanani (2016) dalam penelitiannya menghasilkan produk kartu karir sebagai media bimbingan karir untuk siswa kelas rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3. Pengembangan yang dilakukan Hanani masih terbatas sehingga menyarankan agar tidak hanya untuk siswa SD/MI kelas rendah sehingga peneliti mencoba mengembangkan produk kartu karir untuk siswa kelas tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6 sebagai sasaran penelitian.

Media kartu karir ini diharapkan mampu memberikan pendalaman baik mengenai diri sendiri maupun dunia pekerjaan pada diri siswa. Peneliti juga berharap dengan adanya media ini dapat membantu guru pembimbing atau guru kelas pada saat memberikan layanan bimbingan untuk pemahaman karir siswa dengan lebih maksimal dan siswa mudah memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan pengembangan media berupa kartu karir yang bertajuk "*Pengembangan kartu karir sebagai media pemahaman karir siswa di MI Hasyim Asy'ari Ponggok*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana hasil pengembangan kartu karir sebagai media

pemahaman karir siswa di MI Hasyim Asy'ari Pongkok yang memenuhi kriteria akseptabilitas?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk kartu karir sebagai media pemahaman karir siswa. Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui hasil pengembangan kartu karir sebagai media pemahaman karir siswa di MI Hasyim Asy'ari Pongkok yang memenuhi kriteria akseptabilitas?

D. Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menambah nilai khasanah keilmuan khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan atau acuan bagi peneliti lain yang berminat dalam meneliti permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran siswa dalam memahami diri sendiri dan dunia pekerjaan agar dapat mengetahui arah karir yang sesuai dengan keadaannya. Siswa dalam

memperoleh informasi dengan bermain akan meningkatkan keingintahuannya sehingga mempermudah memahami materi tentang karir.

- b. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi agar sekolah tidak hanya memperhatikan kompetensi siswa di bidang akademik. Namun, di bidang lain terutama bidang karir. Selain itu, dapat memberikan kontribusi bagi MI Hasyim Asy'ari dalam upaya untuk memperbaiki proses bimbingan dan mengembangkan media pemahaman karir sehingga media kartu karir ini dapat dipraktikkan oleh sekolah.
- c. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan keterampilan yang dimiliki peneliti. Di samping itu, peneliti juga memperoleh pengalaman tersendiri baik pada saat penelitian maupun saat mengembangkan produk.
- d. Bagi Pembaca, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan gambaran mengenai media bimbingan dan konseling dalam bidang karir.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan kartu karir yang diharapkan oleh peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media dua dimensi yang berbentuk persegi panjang menyerupai kartu, dicetak dengan menggunakan kertas *Art Paper* 210 gram dengan ukuran 9 x 7 cm.
2. Kartu karir terdiri dari dua jenis.
3. Jenis kartu yang pertama memiliki spesifikasi sebagai berikut:
 - Kartu karir jenis ini pada bagian depan atas kartu terdapat judul (nama pekerjaan). Sedangkan di bagian bawah kartu terdapat sub-sub topik informasi karir meliputi tugas, keterampilan, dan kondisi kerja. Lalu, di bagian tengah dari kartu karir ini adalah informasi mengenai pekerjaan tertentu sesuai sub topik dan disertai gambar visual.
 - Kartu ini terdapat 10 seri pekerjaan yang terdiri 3 macam kartu di setiap serinya. Jadi, jumlah keseluruhan kartu ada 30.
4. Jenis kartu karir yang kedua dinamakan “kartu karirku”. Kartu karirku diisi oleh siswa mengenai hal-hal tentang dirinya untuk mencapai cita-citanya.
5. Desain kartu menggunakan aplikasi *Corel Draw*.
6. Kartu ini dilakukan dengan cara permainan sebagai metode bimbingan.
7. Kartu karir ini dilengkapi dengan buku panduan. Adapun spesifikasi buku panduan kartu karir sebagai berikut.
 - a. Buku panduan berukuran B5 dengan sampul berwarna kuning.
 - b. Sampul depan berjudul “Buku Panduan Penggunaan Media Kartu karir” menggunakan *font Showcard Gothic*, size 24 pt., pada bagian tengah terdapat gambar animasi sebagai visualisasi, bagian bawah

nama pengembang. Bagian isi dari buku panduan menggunakan *font Javanese Text*.

- c. Buku panduan ini memuat: kata pengantar, daftar isi, bab I pendahuluan (latarbelakang, tujuan, dan sasaran), bab II pelaksanaan (gambaran umum, petunjuk penggunaan kartu karir pekerjaan dan kartu karirku), bab III penutup, daftar rujukan, profil penulis.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul “Pengembangan Kartu Karir sebagai Media Pemahaman Karir Siswa di MI Hasyim Asy’ari Ponggok”.

1. Pengembangan merupakan proses mendesain atau merancang agar menghasilkan produk secara logis dan sistematis. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.
 - a. Perencanaan
 - 1) Menentukan potensi masalah penelitian
 - 2) Melakukan kajian pustaka dan *need assessment*
 - b. Pengembangan Produk
 - 1) Menentukan tujuan
 - 2) Menyusun isi produk
 - 3) Menyusun alat evaluasi

c. Uji Validasi Produk

- 1) Uji ahli dan guru
- 2) Revisi produk hasil uji ahli dan guru

d. Produk Kartu Karir sebagai Media Pemahaman Karir Siswa

2. Media kartu karir adalah media yang berisi informasi mengenai pekerjaan yang dilakukan dengan cara bermain.
3. Pemahaman karir adalah suatu kondisi di mana individu dapat memahami keadaan dirinya untuk dikembangkan dan mempelajari dunia kerja untuk mendapatkan pengalaman agar dapat menentukan karir yang sesuai dengan dirinya. Adapun aspek pemahaman karir yaitu pemahaman diri dan pemahaman dunia kerja.