

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berfungsi menyiapkan generasi muda agar dapat menghadapi dan menjalani kehidupannya di masa yang akan datang. Perkembangan ilmu dan teknologi, perkembangan tuntutan kehidupan sebagai pribadi dan warga masyarakat serta tuntutan dunia kerja yang sangat cepat, mengakibatkan perkembangan pendidikan yang semakin cepat dan tuntutan terhadap mutu pendidikan yang semakin tinggi.

Pendidikan di Indonesia dikembangkan berdasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yaitu sebagai berikut:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan diarahkan bukan hanya untuk mengasah kemampuan kognisi semata, namun secara keseluruhan sebagaimana tercantum di dalam tujuan pendidikan adalah terbentuknya individu yang memiliki kepribadian yang utuh, yang berakhlak mulia, kreatif dan mandiri. Dengan kata lain, terbentuknya individu yang memiliki keseimbangan lahir dan batin sebagai bekal untuk kehidupan berikutnya.

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Perkembangan pendidikan sebenarnya sangat berkaitan dengan perkembangan dunia kerja, sebab salah satu fungsi pendidikan adalah menyiapkan lulusannya untuk masuk dunia kerja (Sukmadinata, 2007: 87). Anak-anak dan remaja melalui berbagai jenjang dan jenis pendidikan, menyiapkan diri untuk secara langsung setelah selesai dari suatu jenjang pendidikan atau terlebih dahulu memasuki jenjang berikutnya, akhirnya akan memasuki dunia kerja. Keragaman jenjang, jenis, program pendidikan, isi dan sistem pembelajaran yang digunakan sebenarnya sampai batas tertentu ada kaitannya dengan perkembangan tuntutan dan kebutuhan dunia kerja (Sukmadinata, 2007: 87).

Sekolah menengah atas (SMA) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara formal, setelah menempuh jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) atau madrasah tsanawiyah (MTS) yang sebelumnya menempuh jenjang sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiyah (MI).

Pada jenjang SMA, peserta didik berada pada pintu gerbang untuk memasuki dunia pendidikan tinggi atau dunia kerja yang merupakan tahapan dimana peserta didik mempersiapkan karir di masa yang akan datang.

Berdasarkan rentang usia, peserta didik SMA termasuk remaja yakni berkisar antara usia 13-18 tahun (Hurlock, 1980: 270). Remaja tersebut dihadapkan pada berbagai hal yang menyangkut keberadaan dirinya, masa depannya, peran-peran sosialnya baik dalam keluarga ataupun masyarakat, dan kehidupan beragama.

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Remaja sudah mulai berpikir tentang perkembangan karir di masa yang akan datang, baik bidang akademik maupun dalam bidang pekerjaan. Senada dengan apa yang diungkapkan Hurlock (1980: 221) bahwa peserta didik sekolah menengah atas mulai memikirkan masa depan mereka secara sungguh-sungguh. Hal ini sejalan dengan temuan *The National Assesment of Educational Progress Project on Career and Occupational Development*, bahwa dari sekitar 37.500 anak laki-laki dan perempuan antar bangsa, kebanyakan anak-anak umur tujuh belas tahun telah membicarakan secara serius kepada seseorang tentang rencana-rencananya di masa depan. Rencana-rencananya didiskusikan dengan orang tua dua kali lebih sering daripada dengan para konselor atau teman sebaya (Mitchell, 1977 dalam www.whyna-blogs.co.id).

Kartadinata *et al.* (2003: 7), dalam petunjuk teknis Inventori Tugas Perkembangan (ITP)-SMA mengungkapkan terdapat sebelas aspek tugas perkembangan yang harus dimiliki serta dituntaskan oleh peserta didik SMA. ITP tersebut diadaptasi dari tugas perkembangan model Loevinger kemudian disusun menjadi ITP yang disesuaikan dengan kondisi di Indonesia. Aspek perkembangan tersebut yaitu: (1) landasan hidup religius, (2) landasan perilaku etis, (3) kematangan emosional, (4) kematangan intelektual, (5) kesadaran tanggung jawab, (6) peran sosial sebagai pria atau wanita, (7) penerimaan diri dan pengembangannya, (8) kemandirian perilaku ekonomis, (9) wawasan persiapan karir, (10) kematangan hubungan dengan teman sebaya, (11) persiapan diri untuk pernikahan dan hidup berkeluarga.

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dalam aspek wawasan persiapan karir terdapat empat sub aspek yaitu pemahaman jenis pekerjaan, kesungguhan belajar, upaya meningkatkan keahlian dan perencanaan karir (Kartadinata *et al.*, 2003: 7).

Salah satu sub aspek dalam tugas perkembangan wawasan dan persiapan karir adalah perencanaan karir. Jadi perencanaan karir menjadi salah satu tugas perkembangan karir yang harus dilalui oleh peserta didik SMA.

Crites (1969 dalam www.whyna-blogs.co.id) melakukan *review* terhadap beberapa studi yang berkaitan dengan perencanaan karir, Crites menyimpulkan bahwa sekitar 30% peserta didik bimbang saat di sekolah lanjutan dan perguruan tinggi. Penemuan Fottler dan Bain (1980) menyatakan bahwa 18% dari sampel peserta didik sekolah lanjutan atas di Alabama bimbang, Marr (1956) melaporkan bahwa 50% subjek tidak membuat sesuatu keputusan hingga usia 21 tahun.

Penelitian di atas menggambarkan bahwa dalam pencapaian tugas perkembangannya, peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang dapat menghambat pencapaian tugas perkembangannya. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik bimbang dalam memilih karir karena perencanaan karir yang kurang baik. Ketika perencanaan kurang baik maka akan menghambat pada pencapaian tugas perkembangan karir selanjutnya.

Beberapa hasil penelitian tentang perencanaan karir antara lain dilakukan oleh Budi Amin (2002: 260), dan Prihantoro (2007).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Budi Amin (2002: 260) tentang kemampuan peserta didik SMU di Kabupaten Bandung dalam

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

merencanakan masa depan menunjukkan bahwa 90% peserta didik menyatakan bingung dalam memilih karir masa depannya, dan 70% peserta didik menyatakan perencanaan masa depan tergantung orang tua.

Penelitian lain tentang perencanaan karir, dilakukan oleh Prihantoro (2007). Penelitian tersebut dilakukan di kelas X SMAN 2 Majalengka dengan hasil bahwa 27,8% peserta didik mempunyai perencanaan karir yang rendah, 47,2% mempunyai perencanaan karir yang sedang, dan 25% sudah memiliki perencanaan karir yang tinggi.

Berdasarkan hasil analisis tugas perkembangan dari inventori tugas perkembangan yang disebar di kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2010/2011 menunjukkan bahwa tujuh dari sembilan kelas, aspek wawasan dan persiapan karirnya berada di bawah rata-rata tugas perkembangan, yaitu sub aspek perencanaan karir. Ini menunjukkan bahwa hampir 80% peserta didik mengalami hambatan dalam merencanakan karirnya.

Menurut Ramli (2010: 91), salah satu model bimbingan dan konseling yang dipandang efektif dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran diri peserta didik ialah layanan bimbingan konseling kelompok berbasis permainan simulasi. Permainan simulasi melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini peserta didik memainkan peran dalam situasi yang menyerupai dalam kehidupan nyata. Peserta didik mereaksi isyarat-isyarat sebagaimana ditemui dalam lingkungan yang sebenarnya.

Peserta didik tersebut mengalami konsekuensi reaksi dalam kondisi yang aman

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan menyenangkan. Permainan simulasi merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari dan menyenangkan melalui suasana bermainnya, maka kondisi tersebut menarik bagi para peserta didik, sehingga mereka merasa senang dan terlibat mendalam dengan kegiatan bimbingan berbasis permainan simulasi. Banyak penelitian yang menunjukkan keefektifan permainan simulasi dalam peningkatan kemampuan subjek penelitian di Amerika Serikat (Ramli, 2010: 91), di antaranya permainan simulasi tersebut dapat meningkatkan: (1) kesadaran nilai-nilai peserta didik dalam kaitannya dengan pilihan karir (Mulherin, 1971 dalam Muro & Dinkmeyer, 1977), (2) rasa toleransi rasial peserta didik (DeKrock, 1969 dalam Muro & Dinkmeyer, 1977), (3) kemampuan administrator dalam berperan sebagai pemimpin pembelajaran (Wilcox, 1985), (4) keterampilan pemecahan masalah peserta didik (Babb, 1985), (5) assesmen diri peserta didik dalam pembuatan keputusan karir (Tsai, 1985), (6) perubahan sikap peran jender (Wittrock, 1986), dan (7) keterampilan transisi kerja para remaja dan dewasa awal (Kathleen, 1995).

Selain di Amerika penelitian tentang keefektifan permainan simulasi juga dilakukan di Indonesia di antaranya: (1) motivasi warga belajar (Suparna, 1984), (2) kesadaran warga kelompok belajar (kejar) dalam pengamalan butir-butir nilai Pancasila dan peraturan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat (Tim BP-7 Provinsi Dati I Jawa Timur, 1987), (3) pemahaman diri peserta didik dan lingkungannya (Flurentin, 1993), (4) peningkatan layanan konsultasi bagi orang tua peserta didik (Mansyur, 2001), dan (5) peningkatan kecerdasan emosional peserta didik sekolah menengah pertama (Ramli, 2010).

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan hasil penelitian tentang kegunaan pelayanan peningkatan kemampuan individu berdasarkan permainan simulasi yang merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok di atas, dapat diperkirakan bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan efektif untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang di atas, menggambarkan fenomena kebingungan peserta didik akan masa depan dan tidak tergambarinya pilihan-pilihan karir yang akan diambil oleh peserta didik dalam pencapaian karirnya (memilih melanjutkan studi atau bekerja setelah lulus SMA). Kebimbangan dalam memilih masa depan yang akan dijalani membuat peserta didik perlu mempunyai perencanaan karir yang sesuai dengan apa yang mereka cita-citakan.

Agar peserta didik dapat merencanakan karirnya dengan baik, perlu dikembangkan layanan bimbingan konseling yang dapat mengembangkan perencanaan karir peserta didik. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dipandang efektif dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran diri peserta didik ialah layanan bimbingan kelompok berbasis permainan. Bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan keadaan di lapangan, yaitu jam masuk kelas untuk BK, khususnya di SMA Negeri 19 Bandung rata-rata berada di akhir-akhir jam kegiatan belajar mengajar,

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sehingga layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sesuai untuk dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung penting untuk diteliti, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana efektivitas bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012?

Permasalahan tersebut diuraikan ke dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Seperti apa profil perencanaan karir peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012?
2. Bagaimana rumusan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang layak menurut para ahli dan praktisi serta dapat mengembangkan perencanaan karir peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012?
3. Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012?

C. Batasan Masalah

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dalam penelitian ini ada tiga konsep utama yang akan dijelaskan dan dibatasi yakni perencanaan karir, bimbingan kelompok dan teknik permainan.

1. Perencanaan Karir

Menurut beberapa ahli, di antaranya Dillard (1985: 24), Super (Sharf, 1992: 156), Supriatna (2009: 49), mendefinisikan perencanaan karir sebagai berikut.

Dillard (1985: 24) mengemukakan bahwa perencanaan karir merupakan proses pencapaian tujuan karir oleh individu, yang ditandai dengan adanya: tujuan yang jelas setelah menyelesaikan pendidikan, cita-cita yang jelas terhadap pekerjaan, motivasi terhadap pendidikan dan pekerjaan yang dicita-citakan, persepsi yang realistis terhadap diri maupun lingkungan, kemampuan mengelompokkan pekerjaan yang diminati, menghargai pekerjaan dan nilai-nilai yang ada di dalamnya secara positif, kemandirian dalam proses pengambilan keputusan, kematangan dalam proses pengambilan keputusan, dan menunjukkan cara-cara realistis dalam mencapai cita-cita pekerjaan.

Super (Sharf, 1992: 156), perencanaan karir dapat mengukur tingkat pemahaman individu tentang berbagai jenis pencarian informasi dan aspek-aspek pekerjaan. Terdapat beberapa aktivitas yang menunjukkan seseorang merencanakan karirnya, yaitu antara lain: belajar tentang informasi karir, mendiskusikan karir dengan orang dewasa, memilih kursus yang dapat membantu dalam membuat keputusan karirnya, berpartisipasi aktif dalam kegiatan ekstra

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kurikulumnya, dan mendapatkan pelatihan atau pendidikan pada pekerjaan yang dipilihnya.

Supriatna (2009: 49) mengatakan bahwa perencanaan karir adalah aktivitas peserta didik yang mengarah pada keputusan karir masa depan. Tujuan dari perencanaan karir adalah peserta didik memiliki sikap positif terhadap karir dimasa yang akan datang.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa perencanaan karir adalah kemampuan individu dalam mempersiapkan diri memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan di masa yang akan datang. Indikator dari kemampuan tersebut meliputi: (1) pemahaman tentang kelemahan dan kelebihan diri, (2) persepsi yang realistis terhadap diri maupun lingkungan pendidikan atau pekerjaan, (3) keyakinan terhadap cita-cita tentang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, (4) terlibat secara aktif dalam pencarian informasi tentang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, (5) berpartisipasi aktif dalam kegiatan ekstra kurikuler dan kegiatan lain yang menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, (6) penghargaan positif terhadap pendidikan lanjutan dan pekerjaan dan, (7) mandiri dalam proses pengambilan keputusan.

Kemampuan individu dalam mempersiapkan diri memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan di masa yang akan datang, dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek, yaitu: pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu dalam memilih cita-cita pekerjaannya.

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Perencanaan karir dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan diri memilih pendidikan lanjutan dan pekerjaan selepas pendidikan SMA, dengan batasan aspek pengetahuan serta aspek sikap. Secara operasional perencanaan karir dalam penelitian ini adalah respon peserta didik yang dituangkan dalam jawaban instrumen perencanaan karir yang terdiri dari dua aspek dengan indikator setiap aspeknya sebagai berikut.

- a. Aspek pengetahuan tentang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, ditunjukkan dengan indikator pemahaman tentang kelemahan dan kelebihan diri, persepsi yang realistis terhadap lingkungan pendidikan lanjutan dan pekerjaan.
- b. Sikap terhadap pendidikan lanjutan dan pekerjaan ditunjukkan dengan indikator keyakinan terhadap cita-cita tentang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, terlibat secara aktif dalam pencarian informasi tentang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan, dan penghargaan positif terhadap pendidikan lanjutan dan pekerjaan.

2. Bimbingan Kelompok

Beberapa ahli, Sukardi (1987), Winkel (1997), Tohirin (2007, dalam Dwi, 2012), dan Rusmana (2009: 13).

Menurut Sukardi (1987) bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor)

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Winkel (1997) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok diskusi yang menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing individu dalam kelompok, serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna bagi para partisipan.

Menurut Tohirin (2007, dalam Dwi, 2012) bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri.

Rusmana (2009: 13) menyatakan suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu untuk menunjang perkembangan diri yang optimal, yang diberikan dalam situasi kelompok, yang dalam prosesnya individu berpartisipasi aktif serta berbagi pengalaman dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan diri.

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Bimbingan Kelompok dalam penelitian ini adalah satuan layanan bimbingan yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis profil perencanaan karir peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik SMA kelas X SMAN 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012, serta menggunakan teknik permainan yang mencerminkan kehidupan sebenarnya, ditandai dengan situasi yang menyenangkan serta penuh dengan suasana kompetitif, relatif aman, dan sederhana, dengan tahapan identifikasi, analisis, generalisasi dan refleksi permainan secara keseluruhan.

Tahapan bimbingan kelompok dalam penelitian ini disesuaikan dengan tahapan perencanaan karir. Tahapan bimbingan kelompok dalam penelitian ini secara operasional terdiri dari atas tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap I : Identifikasi kelemahan dan kelebihan diri, serta minat dan bakat peserta didik.
- b. Tahap II : Analisis sikap peserta didik terhadap pendidikan lanjutan atau pekerjaan, sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik dari indikator sikap dalam perencanaan karir yaitu keyakinan akan pencapaian cita-cita, persepsi realistis mengenai pendidikan lanjutan dan pekerjaan, terlibat aktif dalam pencarian informasi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang menunjang pendidikan lanjutan dan pekerjaan.
- c. Tahap III : Generalisasi yaitu menyusun langkah-langkah yang akan diambil peserta didik dalam perencanaan karirnya.

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

d. Tahap IV : Refleksi permainan simulasi secara keseluruhan, yakni tahap untuk menyerapkan pengalaman dan wawasan yang diperoleh setelah mengikuti bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan, kesimpulan hasil bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dan penguatan terhadap langkah-langkah yang akan dilaksanakan peserta didik dalam merencanakan karir.

3. Teknik Permainan

Menurut Romlah (2001 dalam Sarjun, 2010), dalam bimbingan kelompok terdapat teknik yang biasa digunakan antara lain : pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem solving*), permainan peranan (*role playing*), permainan simulasi (*simulation games*), karyawisata (*field trip*), penciptaan suasana keluarga (*home rome*).

Dalam penelitian ini yang dimaksud permainan yaitu permainan simulasi. Berikut definisi permainan simulasi menurut para ahli.

Beberapa ahli, Gillispie (1973 dalam Ramli, 2007: 31), Adams (1973 dalam Ramli, (2007: 31), Muro dan Dinkmeyer (1977 dalam Ramli, 2007: 32), Stewart, *et al.* (1978 dalam Ramli, 2007: 32), Husen dan Postlethwaite (1988 dalam Ramli, 2007: 32), Ramli (2010 : 91), Bruce Joyce dan Marsha Weil (1985: 299), dan Arifuddin (2009) sebagai berikut.

Menurut Gillispie (1973 dalam Ramli, 2007: 31), permainan simulasi merupakan upaya penciptaan lingkungan bagi para partisipan atau para pemain yang tidak akan mengalaminya sebagaimana mestinya. Senada dengan pendapat

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tersebut, Adams (1973 dalam Ramli, (2007: 31), mengemukakan bahwa permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk mencerminkan situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Muro dan Dinkmeyer (1977 dalam Ramli, 2007: 32) mengemukakan bahwa permainan simulasi merupakan pengganti situasi sosial dan perpaduan sejumlah proses sosial tempat para pemain berpartisipasi.

Stewart, *et al.* (1978 dalam Ramli, 2007: 32) menjelaskan bahwa permainan simulasi adalah suatu representasi operasional sifat-sifat situasi nyata yang menyediakan pembelajaran dalam lingkungan yang relatif aman, sederhana, dan saling berhubungan secara erat. Sementara itu, Husen dan Postlethwaite (1988 dalam Ramli, 2007: 32) mengemukakan bahwa permainan simulasi memadukan karakteristik permainan (pemain, aturan, kompetisi/kerjasama) dengan karakteristik simulasi (representasi realitas). Jika kehidupan nyata disimulasikan secara kompetitif dan kooperatif maka permainan simulasi cenderung berkembang secara alamiah. Senada dengan pendapat tersebut, Arifuddin (2009) mengungkapkan bahwa permainan simulasi adalah model yang mengilustrasikan atau menggambarkan baik sistem sosial maupun sistem fisik yang diabstraksi dari realitas dan disederhanakan.

Menurut Ramli (2010), permainan simulasi merupakan aktivitas bertujuan yang menyenangkan dalam situasi tiruan karakteristik kehidupan nyata yang memberikan lingkungan belajar yang relatif aman, sederhana, dan saling berhubungan secara erat. Permainan simulasi melibatkan peserta didik secara aktif

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dalam proses belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini peserta didik memainkan peran dalam situasi yang menyerupai dalam kehidupan nyata. Peserta didik mereaksi isyarat-isyarat sebagaimana ditemui dalam lingkungan yang sebenarnya. Peserta didik tersebut mengalami konsekuensi reaksi dalam kondisi yang aman dan menyenangkan.

Bruce Joyce dan Marsha Weil (1985: 299) menyatakan bahwa permainan simulasi merupakan permainan yang menyenangkan, permainan dengan kombinasi unsur-unsur kondisi realitas dan mengembangkan pemecahan masalah yang realistis serta penuh dengan suasana kompetitif.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi adalah kegiatan bukan sebenarnya, berupa permainan yang mencerminkan kehidupan yang sebenarnya, baik sistem sosial maupun sistem fisik, yang ditandai dengan situasi yang menyenangkan serta penuh dengan suasana kompetitif dengan tujuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang relatif aman, sederhana, dan saling berhubungan secara erat.

Dalam penelitian ini permainan simulasi merupakan teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menghasilkan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang efektif untuk mengembangkan

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

perencanaan karir peserta didik. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh:

- a. Profil perencanaan karir peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.
- b. Rumusan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang layak menurut para ahli dan praktisi serta dapat mengembangkan perencanaan karir peserta didik kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.
- c. Gambaran efektivitas bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan yang dapat mengembangkan perencanaan karir peserta didik SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru bimbingan dan konseling dan peneliti selanjutnya. Manfaat hasil penelitian ini antara lain:

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan hasil penelitian ini yaitu berupa manual bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik sebagai salah satu metode layanan bimbingan dan konseling karir.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar serta acuan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

untuk mengembangkan perencanaan karir sesuai tahap perkembangan karir peserta didik pada setiap jenjang pendidikan SD, SMP, dan PT, membandingkan profil perencanaan karir peserta didik SMA pada setiap jenjang kelas dan jenis kelamin, sehingga profil yang dihasilkan cenderung dinamis dan menyeluruh.

E. Asumsi Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada asumsi-asumsi berikut:

1. Perencanaan karir merupakan salah satu sikap karir agar seorang individu memiliki orientasi karir yang matang (Sharf, 1992: 156)
2. Bimbingan kelompok lebih bersifat efektif dan efisien (Rusmana 2009: 13).
3. Suatu permainan dapat digunakan untuk memfokuskan anggota kelompok pada suatu isu atau topik yang umum, dapat menjadi cara untuk menstimulasi minat dan energi anggota kelompok serta memberi kesempatan untuk pembelajaran eksperiensial (Rusmana 2009: 22).

F. Hipotesis

Berdasarkan asumsi penelitian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “*Bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan efektif untuk mengembangkan perencanaan karir peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas*”.

G. Pendekatan dan Metode Penelitian

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif mengutamakan objektivitas desain penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka yang diolah menggunakan perhitungan statistik (Riduwan, 2005: 5). Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa profil perencanaan karir. Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik sehingga dihasilkan data yang teruji secara ilmiah. Hasil analisis profil perencanaan karir dijadikan landasan dalam penyusunan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen. Metode pra-eksperimen seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Disebut penelitian tidak sebenarnya karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu (Arikunto, 2006: 84).

Menurut Arikunto (2006: 84), dalam metode pra-eksperimen terdiri dari tiga jenis desain, yaitu (1) *One shot case study*, (2) *Pre test and Post test*, (3) *Static Group Comparison*.

Penelitian ini menggunakan desain *Pre test and Post test Group* yaitu ada pemberian tes awal yaitu instrumen perencanaan karir sebelum diberi perlakuan dengan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dan tes akhir yaitu instrumen perencanaan karir setelah diberi perlakuan dalam kelompok yang sama.

Dalam desain *Pre test and Post test Group*, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test* (Arikunto 2006: 84-85).



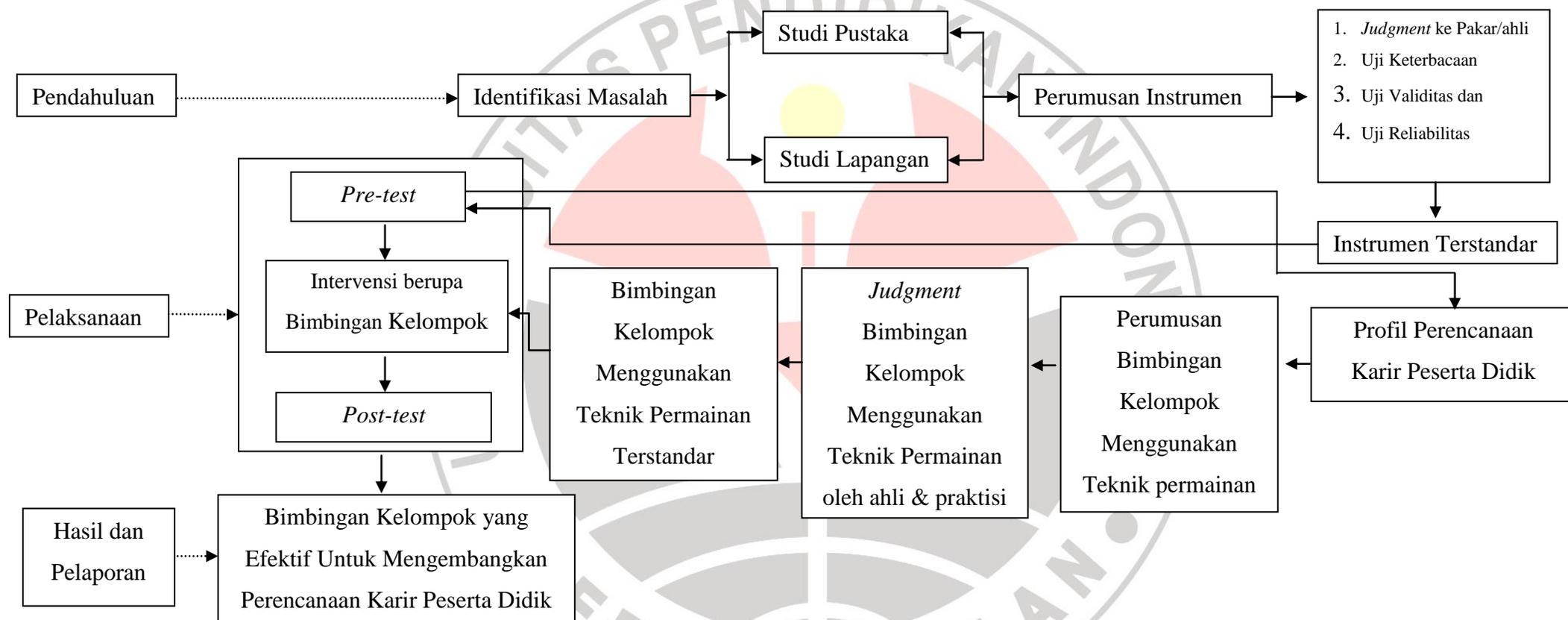
Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

H. Kerangka Penelitian



Gambar 1.1
Kerangka Penelitian

Fajar Maulana Yusup, 2012

Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Permainan Untuk Mengembangkan Perencanaan Karir Peserta Didik

: Penelitian Pra Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 19 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu