

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan proses pembelajaran termasuk di dalamnya layanan bimbingan dan konseling yang merupakan bagian integral dari pendidikan di sekolah. Bimbingan dan konseling memiliki peranan yang penting dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa baik dalam bidang sosial, pribadi, belajar maupun karir.

Ketika memasuki Sekolah Dasar (SD), siswa berada pada masa bermain, siswa sering melakukan permainan bermain peran. Hal ini mengindikasikan minat siswa pada beberapa bidang pekerjaan dan pada saat ini siswa mulai memasuki tahap eksplorasi dalam perkembangan karirnya.

Perkembangan karir pada usia sepuluh tahun dimulai seiring dengan masa fantasi pada masa kanak-kanak. Pada tahap ini siswa melakukan eksplorasi untuk memuaskan keingintahuan terhadap bidang pekerjaan. Pada tahap fantasi, siswa memerlukan berbagai dukungan untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai jenis pekerjaan. Siswa memerlukan lingkungan yang kondusif, yang dapat menyediakan berbagai sumber informasi pekerjaan. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan formal sudah selayaknya menyediakan lingkungan kondusif bagi siswa untuk melakukan eksplorasi pada masa fantasi. namun,

sekolah seringkali mengalami keterbatasan dalam hal informasi dan strategi dalam menyampaikan informasi pekerjaan. Bimbingan dan konseling hadir sebagai salah satu pemecahan permasalahan ini. Meski masih sangat terbatas, pelaksanaan layanan bimbingan karir di sekolah dasar dapat menjadi sumber informasi alternatif dalam membantu siswa melakukan eksplorasi pada tahap fantasi.

Amri dan Marjohan (1994: 7) mengemukakan pelaksanaan bimbingan karir di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa memiliki bekal di masa mendatang dengan menumbuhkan ketertarikan terhadap informasi jenis pekerjaan yang tersedia. Dalam hal ini, Menteri Pendidikan Nasional mengeluarkan peraturan nomor 23 tahun 2006 mengenai Standar Kompetensi Kelulusan (SKL) Sekolah Dasar, yakni menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis dan kreatif dengan bimbingan dari guru atau pendidik.

Sejalan dengan pendapat diatas, *Occupational Information Coordinating Committee* juga mengemukakan kompetensi karir yang harus dimiliki siswa sekolah dasar, yaitu:

1. Mendeskripsikan hubungan pelajaran saat ini dengan cita-cita di masa depan.
2. Mendeskripsikan pekerjaan anggota keluarga, personil sekolah dan pekerjaan masyarakat. (career awareness guide; 1999: 8-9)

Salah satu kelemahan bimbingan karir di sekolah dasar adalah kurang tepatnya penggunaan strategi dalam menyampaikan informasi jenis pekerjaan dalam mendukung masa fantasi siswa. Informasi yang disampaikan kepada siswa seringkali menggunakan metode ceramah.

Metode ceramah yaitu suatu metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. (Muhibbin Syah, 2000). Metode ceramah adalah metode paling ekonomis dalam menyampaikan informasi. Namun, metode ceramah membuat siswa menjadi pasif, membuat siswa merasakan adanya unsur keterpaksaan, mengurangi daya berpikir kritis siswa, dan bila dilakukan berulang-ulang akan membosankan (Djamarah, 2000). Hal ini seiring dengan pendapat Percival dan Elington (Sadiman, 1988:8) yang mengemukakan bahwa perhatian yang penuh dalam belajar dengan metode ceramah rentang perhatian (attention spannya) makin lama makin menurun drastis. Kelemahan penggunaan metode ceramah pada akhirnya akan mempengaruhi proses penyerapan informasi yang dilakukan siswa. Kelemahan ini pula akan menghambat siswa dalam melakukan eksplorasi selama masa fantasi. Sebagai upaya pencegahan terjadinya hal ini, bimbingan karir memerlukan strategi baru untuk melakukan penyampaian informasi jenis pekerjaan pada siswa.

Pelaksanaan bimbingan karir di Sekolah Dasar akan lebih bermakna dan menarik bila menggunakan media, khususnya media audio-visual. Media audio-visual mampu mengemas materi kedalam dua unsur, yaitu unsur gambar dan unsur suara. Sadiman (1992: 200) berpendapat media audio-visual memiliki kemampuan yang baik karena kedua unsur tersebut saling melengkapi dan mendukung. Contoh media audio-visual diantaranya; film, televisi, radio.

Penggunaan media audio-visual dalam proses penyampaian informasi akan memiliki nilai yang lebih efektif jika mampu memanfaatkan kedua unsur media tersebut. Media audio-visual mampu menyederhanakan informasi yang bersifat kompleks, membuat informasi abstrak menjadi lebih konkrit, baik secara spasial, temporal, maupun melalui hubungan fungsi secara sederhana. Hasil gambar media audio-visual seperti animasi dapat meningkatkan daya ingat dan mempertinggi imajinasi siswa. Hal ini senada dengan Margono (1995: 158) yang mengemukakan paket media audio-visual, khususnya animasi sangat efektif dalam menunjang pembelajaran siswa dalam menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Heinic dan Dawyer dalam Yusuf (1990: 71) menemukan keberhasilan pembelajaran siswa sebagian besar melalui audio 10%, melalui visual 80 %, melalui indera perasa 1 %, melalui indera peraba 1,5 % dan melalui indera penciuman 3,5 %. Penelitian Heinic dan Dawyer membuktikan pembelajaran melalui media audio-visual akan membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pembimbing (06 Desember 2006) Sekolah Dasar Muhammadiyah VII Bandung adalah sekolah yang telah menyediakan layanan bimbingan dan konseling, namun belum menyentuh aspek bimbingan karir secara optimal. Sebagai upaya peningkatan proses pelaksanaan layanan informasi bimbingan karir di sekolah dasar, peneliti melakukan penelitian tentang "Studi

Perbandingan Layanan Informasi Jenis-jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar Melalui Video Animasi dengan Metode Ceramah; yang meliputi pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar, pekerjaan yang membutuhkan sekolah tinggi dan pekerjaan yang berawal dari hobi” di Sekolah Dasar Muhammadiyah VII Bandung.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah yang akan diteliti dapat tertuang dalam bentuk pertanyaan penelitian mengenai: “Apakah video animasi lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam menyampaikan informasi jenis-jenis pekerjaan di Sekolah Dasar?”

Secara operasional akan diuraikan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah siswa kelas empat SD lebih aktif dalam proses layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dibandingkan dengan metode ceramah di SD Muhammadiyah Bandung?
2. Apakah video animasi dapat lebih menambah informasi tentang jenis-jenis pekerjaan dibandingkan dengan metode ceramah kepada siswa kelas empat di SD Muhammadiyah Bandung ?
3. Apakah layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dapat lebih menambah wawasan dalam mengembangkan cita-cita siswa SD kelas empat dibandingkan dengan metode ceramah?

### **C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Tujuan penelitian pada umumnya adalah untuk mengetahui efektifitas video animasi dalam layanan informasi jenis-jenis pekerjaan di Sekolah Dasar dibandingkan dengan metode ceramah.

Secara khusus penelitian dimaksudkan untuk mengetahui:

1. Keaktifan siswa dalam proses layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dan metode ceramah di kelas empat SD Muhammadiyah Bandung.
2. Layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dapat lebih menambah informasi dibandingkan dengan metode ceramah di kelas empat SD Muhammadiyah Bandung.
3. Bertambahnya wawasan dalam perkembangan cita-cita siswa setelah menerima layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dan metode ceramah di kelas empat SD Muhammadiyah Bandung.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru pembimbing
  - a. Mengetahui keaktifan siswa dalam proses layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dan metode ceramah di kelas empat SD Muhammadiyah Bandung.
  - b. Mengetahui bahwa informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dapat lebih menambah informasi dibandingkan dengan

metode ceramah kepada siswa kelas empat SD Muhammadiyah Bandung.

- c. Mengetahui bahwa layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi dapat lebih menambah wawasan dalam mengembangkan cita-cita siswa dibandingkan dengan metode ceramah di kelas empat SD Muhammadiyah Bandung.

## 2. Bagi Sekolah Dasar Muhammadiyah Bandung

Memberikan sumbangan pemikiran untuk pengembangan layanan bimbingan dan konseling, terutama dalam layanan bimbingan karir di sekolah dasar.

## 3. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Adanya contoh video animasi sebagai media penunjang layanan informasi jenis-jenis pekerjaan di Sekolah Dasar.

## D. ASUMSI

Penelitian bertitik tolak dari asumsi sebagai berikut :

1. Tujuan bimbingan karir di sekolah dasar membantu untuk memberikan bekal di masa mendatang dengan menyenangkan berbagai informasi mengenai jenis-jenis pekerjaan yang tersedia . (Ami & Marjohan: 1996 ).
2. Tujuan layanan informasi adalah untuk membekali siswa dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan

- pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga keluarga dan masyarakat. (Nurihsan, 2002; 70).
3. Dalam perkembangan karir, orang mengalami proses perubahan melalui tahap eksplorasi yang selanjutnya terbagi atas fase fantasi. (Super 1984).
  4. Ciri utama dari fantasi (yang mencakup usia sampai kira-kira sepuluh atau dua belas tahun) dalam perkembangan karir yaitu, pilihannya didasarkan pada kesan atau khayalan belaka. (Ginzberg, Gizburg, Axelrad, dan Herma : 1951).
  5. Animasi merubah tingkah laku siswa yang semula pasif dan tidak memiliki kemampuan menghafal pelajaran akhirnya dapat lebih aktraktif dalam mengungkapkan gagasan-gagasan cemerlangnya, 50% kesan yang diperoleh orang melalui visual akan lebih tersimpan dalam ingatan. (Tri Margono, 1999: 158).
  6. Keberhasilan pembelajaran seseorang sebagian besar melalui audio 10%, visual 80%, perasa 1%, peraba1,5%, dan penciuman 3,5%. (Heinic dan Dawyer, 1989 : 66).
  7. Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. (Muhibbin Syah, 2000).



8. Perhatian yang penuh dalam belajar dengan metode ceramah rentang perhatian (*attention spannya*) makin lama makin menurun drastis. Percival dan Elington (Sadiman, 1988:8).

## **E. HIPOTESIS**

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian adalah sebagai berikut:

*“Layanan informasi jenis-jenis pekerjaan melalui video animasi lebih efektif digunakan kepada siswa kelas empat di sekolah dasar dibandingkan dengan metode ceramah”.*

## **F. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL**

### **1. Layanan Informasi Jenis-Jenis Pekerjaan**

Layanan informasi jenis-jenis pekerjaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi bimbingan informasi karir yang meliputi pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar, pekerjaan yang berawal dari hobi, dan pekerjaan yang memerlukan jenjang sekolah tinggi.

### **2. Video Animasi**

Video animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah media sebagai pelantara penyampai informasi (materi) kepada siswa berupa disk berisi gambar tiga dimensi bergerak yang menampilkan tokoh ilusi yang sedang bekerja, adapun format media video yang digunakan adalah bentuk piringan video compact disc (VCD) yang dapat diputar dengan menggunakan VCD-Player melalui Televisi.

### 3. Metode Ceramah

Metode ceramah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu metode yang dilakukan dalam menyampaikan informasi jenis-jenis pekerjaan secara lisan tanpa menggunakan media.

### G. METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode *kuasi eksperimen* yang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan random (*Random Assignment*), melainkan menggunakan kelompok yang sudah terbentuk (*intact group*) dalam hal ini adalah kelas biasa.

Penelitian dilakukan pada dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan video animasi dan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah.

Desain yang digunakan dalam penelitian adalah desain pre-test dan post-test dengan kelompok pembandingan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa penugasan random, untuk lebih jelasnya desain penelitian yang dimaksud dapat dilihat dari tabel berikut:

### Desain Penelitian

Kelompok	Pre - test	Perlakuan	Post - test
Kelas Eksperimen	T <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	T <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>

Keterangan:

X1 : Perlakuan Video Animasi

X2 : Perlakuan Metode Ceramah

T1 : Pre Test

T2 : Post Tet

### H. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah VII Jln. Kadipaten 4-6 Antapani Bandung. Populasi dalam penelitian melibatkan seluruh siswa kelas 4. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV.B sebagai kelas kontrol.

