

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perencanaan Karir merupakan proses penting dalam kehidupan individu, khususnya pada masa remaja, di mana fase ini menjadi pondasi bagi pengambilan keputusan karir di masa depan. Menurut Super (1957)¹, remaja berada dalam tahap eksplorasi karir, di mana mereka mulai mengidentifikasi minat, bakat, dan nilai-nilai pribadi yang akan memengaruhi pilihan karir mereka. Proses ini tidak hanya melibatkan pemahaman diri, tetapi juga pemahaman terhadap dinamika dunia kerja yang terus berkembang. Perencanaan Karir remaja telah menjadi fokus penelitian dalam berbagai konteks budaya dan pendidikan. Studi yang dilakukan oleh Lent, Brown, dan Hackett (1994)² dalam teori *Social Cognitive Career Theory* (SCCT) menyatakan bahwa faktor lingkungan, seperti dukungan sosial dan akses terhadap informasi karir, memainkan peran penting dalam membentuk keyakinan dan keputusan karir remaja.

Berdasarkan data yang ada, perencanaan karir ditentukan oleh beberapa faktor seperti sistem Pendidikan, dukungan lingkungan dan akses terhadap informasi. Di Indonesia, penelitian yang dilakukan Hasibuan (2023)³ di kota Lhokseumawe, Aceh menunjukkan bahwa 57,8% siswa SMA memiliki perencanaan karir yang tergolong tinggi, artinya sebagian besar siswa disana telah memiliki perencanaan karir yang baik. Sedangkan, hasil riset lain menunjukkan bahwa sebanyak 92% siswa sma dan smk di Indonesia memiliki

¹ Donald E Super, *The Psychology Of Careers-an Introduction to Vocational Development*, 1957.

² Robert W Lent et al., "Social Cognitive Career Theory," *Encyclopedia of Counseling*, 2002, <https://doi.org/10.4135/9781412963978.n585>.

³ Dedek Anandasari Hasibuan, Dwi Iramadhani, and Widi Astuti, "Gambaran Perencanaan Karir Pada Siswa Sma Di Kota Lhokseumawe," *INSIGHT: Jurnal Penelitian Psikologi* 1, no. 4 (2023): 725–31, <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/jpt/inde>.

kebingungan dan ketidakpastian mengenai perencanaan karir di masa depan.⁴ Badan pusat statistik (BPS)⁵ pada tahun 2023, menunjukkan bahwa tingkat pengangguran dari lulusan smk sekitar 8,3%, sma 5,2% dan lulusan perguruan tinggi sekitar 5,1%. Hal ini disebabkan beberapa faktor, seperti ketidaksesuaian antara keterampilan yang diajarkan dengan kebutuhan industri yang terus berkembang serta kurangnya pengalaman.

Berdasarkan data diatas, Perencanaan Karir remaja di Indonesia merupakan aspek penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dunia kerja. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman terhadap dunia kerja, identifikasi minat dan bakat, serta dukungan dari lingkungan sosial sangat berperan dalam proses ini. Krumboltz (1996) dalam teori *Social Learning Theory of Career Decision Making* (SLTCDM) menekankan bahwa Perencanaan Karir dipengaruhi oleh interaksi antara faktor genetik, kondisi lingkungan, pengalaman belajar, dan keterampilan dalam mengambil keputusan. Krumboltz juga menyatakan bahwa karir bukanlah sesuatu yang statis, melainkan dinamis dan dapat berubah seiring dengan pengalaman dan pembelajaran individu. Oleh karena itu, Perencanaan Karir yang matang menjadi faktor penentu dalam mencapai kesuksesan profesional. Data menunjukkan bahwa banyak remaja masih mengalami kesulitan dalam mengakses informasi karir yang relevan, terutama di daerah terpencil.⁶

Kurangnya informasi mengenai Perencanaan Karir menjadi salah satu hambatan terbesar bagi masyarakat dalam mengembangkan potensi diri dan meraih peluang pekerjaan yang lebih baik. Meskipun Perencanaan Karir

⁴ Universitas Pertamina, “92% Siswa SMA Bingung Tentukan Jurusan Dan Jenjang Karir, Universitas Pertamina Gelar Open House Dengan Tema Energizing Your Future,” Universitas Pertamina, 2024.

⁵ Badan Pusat Statistik, “Statistik Pengangguran Di Indonesia Tahun 2023” (Jakarta, 2023).

⁶ Miko Oktavio Wijaya et al., “Determinan Pengangguran Lulusan SMK Di Indonesia Tahun 2020 Analisis Data Sakernas Februari 2020,” *Seminar Nasional Official Statistics 2021* 2020, no. 17 (2021): 801–10.

merupakan faktor penting dalam mencapai keberhasilan profesional, banyak warga pedesaan yang tidak memiliki akses terhadap informasi yang dapat membantu mereka merencanakan masa depan karir mereka dengan lebih baik.⁷ Selain itu, sebagian besar masyarakat pedesaan tidak memiliki pengetahuan atau akses terhadap *platform digital* yang dapat memberikan informasi tentang pendidikan lanjutan, pelatihan keterampilan, atau peluang kerja yang ada, baik secara lokal maupun global. Akses internet yang terbatas, terutama di daerah-daerah terpencil, membuat mereka kesulitan mencari informasi terkait pengembangan karir atau pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan mereka. Hal ini semakin memperburuk ketidaksetaraan antara daerah perkotaan dan pedesaan, di mana warga kota lebih mudah mengakses berbagai informasi dan sumber daya untuk mengembangkan karir.⁸

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk membantu remaja dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk merencanakan karir mereka. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media Audio-Visual, yang mampu menyajikan informasi secara menarik dan interaktif.⁹ *Powtoon*, sebagai salah satu platform pembuatan animasi dan video, dapat menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan informasi karir kepada remaja.

Pengembangan media Audio-Visual *Powtoon* diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi remaja di Kp. Bojong Hejo. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman remaja tentang berbagai pilihan karir,

⁷ Indra Bangkit Komara, "Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Dan Perencanaan Karir Siswa SMP," *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2016): 33, <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4474>.

⁸ Abdul Muid et al., "DIGITAL (Studi Kasus Di Pondok Pesantren Al-Islah Bungah Gresik)," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 1 (2024): 512–30, <https://doi.org/10.34001/an.v6i2.228>.

⁹ Wardatun Nikmah et al., "Penggunaan Teknologi Dalam Pengembangan SDM," *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 1, no. 5 (2023): 366–86, <https://doi.org/10.59059/mutiara.v1i4.511>.

tetapi juga dapat membantu mereka dalam mengidentifikasi potensi diri, minat, dan bakat yang dimiliki. Selain itu, penggunaan media Audio-Visual yang menarik dan mudah dipahami dapat meningkatkan minat dan motivasi remaja dalam merencanakan karir mereka¹⁰. Terutamanya di Kp. Bojong Hejo Desa Sukasari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada beberapa remaja yang ada disana ditemukan banyak remaja yang belum memiliki Perencanaan Karir yang baik. Banyak remaja di daerah tersebut yang tidak tau mengenai tujuan karir diri mereka sendiri. Akibatnya, banyak dari remaja disana tidak memiliki pekerjaan dan tidak melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dari hasil wawancara ditemukan faktor-faktor seperti keterbatasan akses terhadap informasi karir, kurangnya pemahaman tentang potensi diri, serta minimnya sarana dan prasarana yang mendukung menjadi penghambat utama dalam proses Perencanaan Karir remaja disana.¹¹ Oleh karena itu, banyak dari remaja disana yang tidak melanjutkan Pendidikan dan tidak bekerja serta memilih untuk tetap tinggal di rumah setelah keluar dari sekolah.

Membahas tentang Perencanaan Karir remaja, Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Dimana, penelitian tersebut menggunakan metode yang sama yaitu metode penelitian dan pengembangan (rnd). Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sarifah dkk pada tahun 2022¹² yang berjudul “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir”. Penelitian tersebut

¹⁰ Nova Erlina Indah Sundari, Hardiansyah Masya, “Pengembangan Media Animasi Dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik,” *Attractive : Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023): 33–55.

¹¹ Menurut wawancara dengan MY, remaja kp.bojong hejo (wawancara pribadi oleh Raihan Ridla, 24 Desember 2024) Banyak remaja di daerah tersebut yang tidak tau mengenai tujuan karir diri mereka sendiri.

¹² Isnainiatus Sarifah, Yusuf Hasan Baharudin, and Linda Dwi Sholikhah, “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir,” *CERMIN: Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2022): 9–15.

menggunakan metode *research and development* dengan mengembangkan Media Audiovisual berbasis sparkol videoscribe Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Karir siswa di MA Raudlatul Huda Adipala. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sundari dkk pada tahun 2023¹³ berjudul “Pengembangan Media Animasi dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media animasi untuk siswa memahami karirnya.

Dari beberapa penelitian yang ditemukan lebih banyak yang melakukan penelitian mengenai Perencanaan Karir kepada siswa di sekolah. Beberapa penelitian terbatas pada Siswa SMA, sementara penelitian ini akan fokus pada remaja secara umum di Kp. Bojong Hejo. Juga, sebagian besar penelitian terdahulu belum memanfaatkan platform *Powtoon*, yang dikenal dengan kemudahan pembuatan konten Audio-Visual yang menarik dan interaktif.

Penelitian ini akan dilakukan di Kp. Bojong Hejo Desa Sukasari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang. Kurangnya akses informasi, sarana dan prasarana mengenai karir membuat penelitian ini penting untuk dilakukan dalam pengembangan media Audio-Visual *powtoon* untuk membantu Perencanaan Karir remaja di daerah tersebut. Penelitian ini juga penting untuk melengkapi penelitian terdahulu dengan menggunakan media yang lebih interaktif dan penelitian yang dilakukan pada remaja secara umum di kp. Bojong Hejo.

Maka berdasarkan masalah yang ditemukan, peneliti termotivasi untuk menindaklanjuti penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Audio-Visual *Powtoon* untuk Membantu Perencanaan Karir Remaja di Kp. Bojong Hejo Desa Sukasari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang”**

¹³ Indah Sundari et al., “Pengembangan Media Animasi Dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Kurangnya akses informasi di kalangan remaja Kp. Bojong Hejo menyebabkan banyak dari mereka tidak memiliki perencanaan karir yang jelas.
2. Minimnya pemahaman terhadap potensi diri, minat, dan bakat membuat remaja kesulitan menentukan arah masa depan mereka.
3. Belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik seperti *Powtoon* yang dapat membantu menyampaikan informasi karir secara efektif dan interaktif.

C. Rumusan Masalah

Sejalan dengan latar belakang masalah sebelumnya, barikut rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini.

1. Bagaimana Pengembangan Media Audio-Visual *Powtoon* Untuk Membantu Perencanaan Karir Remaja di Kp. Bojong Hejo Desa Sukasari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang?
2. Bagaimana kelayakan Media Audio-Visual *Powtoon* Untuk Membantu Perencanaan Karir Remaja di Kp. Bojong Hejo Desa Sukasari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan Media Audio-Visual *Powtoon* Yang Efektif Untuk Membantu Perencanaan Karir Remaja di Kp. Bojong Hejo Desa Sukasari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang.

2. Untuk mengetahui kelayakan Media Audio-Visual *Powtoon* Untuk Membantu Perencanaan Karir Remaja di Kp. Bojong Hejo Desa Sukasari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan literatur mengenai Perencanaan Karir di kalangan remaja pedesaan, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling, melalui pengembangan Media Audio-Visual *Powtoon* Untuk Membantu Perencanaan Karir Remaja. Pengembangan Media Audio-Visual *Powtoon* untuk Perencanaan Karir dapat menjadi model atau pendekatan baru dalam penyampaian informasi pendidikan dan karir yang dapat diterapkan di berbagai daerah lain dengan karakteristik serupa. Hasil penelitian ini memperkaya teori tentang efektivitas Media Audio-Visual *Powtoon* dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman remaja terhadap pentingnya Perencanaan Karir dan pengembangan potensi diri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja di Kp. Bojong Hejo

Media Audio-Visual *Powtoon* yang dikembangkan diharapkan dapat membantu remaja di Kampung Bojong Hejo memahami pentingnya Perencanaan Karir, mengeksplorasi minat dan bakat mereka, serta mengetahui langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan karir.

b. Bagi Prodi Bimbingan dan Konseling Islam

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting dalam pengembangan kurikulum dan materi ajar bagi mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Media Audio-Visual *Powtoon* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mahasiswa dalam

memahami konsep Perencanaan Karir. Dengan demikian, mahasiswa dapat lebih memahami pendekatan-pendekatan praktis yang relevan untuk membantu Remaja merencanakan karir mereka, terutama di wilayah dengan keterbatasan akses terhadap informasi karir.

c. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan

Penelitian ini memberikan masukan bagi pemerintah dan pembuat kebijakan untuk meningkatkan akses informasi karir di wilayah pedesaan. Penelitian ini dapat menjadi contoh bagi pemangku kebijakan untuk mengadopsi teknologi Audio-Visual *Powtoon* sebagai bagian dari program pendidikan karir di daerah pedesaan lainnya.

F. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Jenis Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Audio-Visual *Powtoon* yang dirancang untuk membantu remaja di Kampung Bojong Hejo, Desa Sukasari, Kecamatan Pulosari, Kabupaten Pandeglang, dalam memahami Perencanaan Karir. Dengan mempertimbangkan keterbatasan akses informasi yang dialami oleh remaja di daerah pedesaan, media ini dibuat agar mudah diakses dan dipahami oleh mereka.

2. Tujuan Media

Media Audio-Visual *Powtoon* ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya Perencanaan Karir pada remaja, serta membuka wawasan mereka mengenai berbagai pilihan karir yang tersedia, keterampilan yang dibutuhkan, dan langkah-langkah untuk mencapainya.

3. Format dan Durasi Media

Video berdurasi 6 menit ini akan dibuat dalam format MP4 menggunakan laptop, dengan menampilkan video yang telah disesuaikan berdasarkan masalah yang ada, serta diedit menggunakan aplikasi Canva dan Capcut untuk menghasilkan video berkualitas profesional yang menarik bagi remaja.