

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Paparan Teori

##### 1. Perencanaan Karir

###### a. Pengertian Perencanaan Karir

Perencanaan karir merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan diri individu yang berfungsi sebagai panduan dalam menentukan arah, tujuan, dan langkah yang akan diambil dalam dunia kerja. Mathis mendefinisikan perencanaan karir adalah perencanaan yang fokus pada pekerjaan dan pengidentifikasian jalan karir yang memberikan kemajuan yang logis atas orang-orang diantara pekerjaan dalam organisasi. Supriatna mengatakan perencanaan karir adalah aktivitas yang mengarah pada keputusan karir masa depan. Dalam konteks perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang cepat, pendekatan tradisional yang menekankan pada perencanaan jangka panjang menjadi kurang efektif<sup>1</sup>. Banyak individu mengalami perubahan minat, mengalami peristiwa tak terduga, atau mendapatkan peluang yang tidak pernah mereka rencanakan sebelumnya<sup>2</sup>.

John D. Krumboltz, dalam bukunya *Keberuntungan bukanlah kebetulan* (2009)<sup>3</sup>, memperkenalkan teori *Planned Happenstance* sebagai paradigma baru dalam perencanaan karir yang lebih adaptif dan realistis. Teori *Planned Happenstance* menekankan bahwa kejadian-kejadian yang tidak terduga (*happenstance*) seringkali

---

<sup>1</sup> R Massie, "Pengaruh Perencanaan Karir, Pelatihan Dan Pengembangan Karir Terhadap Kinerja Pegawai Pada Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara," *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi* 15, no. 05 (2015): 635–45, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jbie/article/view/10275>.

<sup>2</sup> Nurul Hidayati et al., "Bimbingan Karir Dalam Perencanaan Karir Remaja Akhir Pemahaman Yang Lebih Baik Tentang Pilihan Karir Mereka Dan Lebih Percaya Diri Dalam Berbagai Tahap Dalam Perencanaan Karir . Pada Tahap Remaja Akhir , Mereka Harus" 3 (2025).

<sup>3</sup> John D Krumboltz et al., *Keberuntungan Bukanlah Kebetulan: Memanfaatkan Sebaik-Baiknya Kebetulan Dalam Hidup Dan Karier Anda* (Jakarta, 2005).

menjadi titik balik penting dalam perkembangan karir seseorang. Menurut Krumboltz, individu yang sukses adalah mereka yang siap dan mampu mengambil peluang dari peristiwa tak terencana. Oleh karena itu, perencanaan karir tidak hanya mencakup penetapan tujuan, tetapi juga kesiapan menghadapi peluang dan perubahan yang muncul secara tiba-tiba.

*Planned Happenstance* menggabungkan unsur kebetulan dengan kesiapan individu untuk memanfaatkan kebetulan tersebut sebagai peluang. Krumboltz mengemukakan lima karakteristik utama yang perlu dimiliki individu agar dapat memanfaatkan kejadian tak terduga dengan efektif, yaitu rasa ingin tahu (*curiosity*), ketekunan (*persistence*), fleksibilitas (*flexibility*), pandangan positif (*optimism*), dan keberanian mengambil risiko (*risk taking*). Rasa ingin tahu memungkinkan individu untuk terus mengeksplorasi hal-hal baru, sedangkan ketekunan menjaga semangat untuk terus mencoba meskipun menghadapi kegagalan. Fleksibilitas penting untuk menyesuaikan rencana sesuai dengan perubahan situasi, optimisme membantu individu tetap melihat kemungkinan positif dari setiap pengalaman, dan keberanian mengambil risiko memungkinkan individu untuk melangkah meski hasilnya belum pasti.

#### **b. Tujuan Perencanaan Karir**

*Planned Happenstance Theory* dikembangkan dengan tujuan untuk membantu individu agar mampu melihat kejadian-kejadian tak terduga sebagai peluang, bukan hambatan. Krumboltz dan Levin (2009) menjelaskan bahwa individu sebaiknya tidak hanya terpaku pada rencana yang telah dibuat sejak awal, melainkan juga memiliki kemampuan untuk merespons peluang yang muncul di luar dugaan. Teori ini mengajarkan bahwa keberhasilan dalam karir tidak semata-mata berasal dari strategi yang matang dan rencana jangka panjang,

melainkan juga dari kesiapan mental, keterampilan, dan sikap dalam menghadapi ketidakpastian. Oleh karena itu, teori ini bertujuan untuk membekali individu dengan kemampuan agar mereka tidak hanya menjadi perencana yang baik, tetapi juga pelaku yang responsif terhadap dinamika lingkungan<sup>4</sup>.

Tujuan lain dari teori ini adalah membantu individu untuk terus berkembang melalui pengalaman yang tidak direncanakan. Menurut Abdillah, tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan individu dalam kegiatan eksploratif dan mengembangkan keterampilan dalam menangkap peluang yang mungkin tidak muncul dalam perencanaan awal<sup>5</sup>. Dalam jurnal lain, **Menurut Prayitno (2009)**, teori bimbingan dan konseling, termasuk dalam konteks perencanaan karir, bertujuan untuk membantu individu agar mampu mengembangkan fleksibilitas, ketahanan dalam menghadapi perubahan, serta memberikan ruang untuk pertumbuhan diri dan karir yang lebih otentik dan sesuai dengan potensi diri masing-masing.

### c. Aspek-Aspek Perencanaan Karir

Dalam teori *Planned Happenstance Learning Theory* yang dikembangkan oleh John D. Krumboltz, terdapat beberapa aspek penting yang memengaruhi perencanaan karir individu. Teori ini menekankan bahwa keputusan karir tidak hanya hasil dari perencanaan yang terstruktur, tetapi juga dipengaruhi oleh peristiwa tak terduga yang dapat dimanfaatkan secara positif.

Empat Faktor Utama dalam Perencanaan Karir Menurut Krumboltz

---

<sup>4</sup> D Krumboltz and S Levin.

<sup>5</sup> Nurfaury Abdillah, Astarie Nurmaulidya, and Dede Rahmat Hidayat, "Planned Happenstance Dalam Perencanaan Dan Pengambilan Keputusan Karir," *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 11, no. 1 (2020): 47–53, <https://doi.org/10.23887/jjbk.v11i1.27456>.

1) Bakat dan Kemampuan Genetik (*Genetic Endowments and Special Abilities*)

Setiap individu memiliki karakteristik bawaan seperti bakat, kecerdasan, dan kemampuan fisik yang dapat memengaruhi pilihan karir. Meskipun faktor ini tidak dapat diubah, mengenali dan memahami kekuatan serta keterbatasan diri sangat penting dalam merencanakan karir.

2) Kondisi dan Peristiwa Lingkungan (*Environmental Conditions and Events*)

Faktor eksternal seperti kondisi ekonomi, budaya, kebijakan pemerintah, dan kesempatan pendidikan dapat memengaruhi perkembangan karir seseorang. Beberapa kondisi ini berada di luar kendali individu, namun dapat diatasi atau dimanfaatkan melalui strategi yang tepat.

3) Pengalaman Belajar (*Learning Experiences*)

Pengalaman belajar, baik yang direncanakan maupun tidak, memainkan peran penting dalam membentuk minat, nilai, dan keterampilan individu. Pengalaman ini mencakup pembelajaran dari pendidikan formal, pelatihan, maupun pengalaman hidup sehari-hari.

4) Keterampilan Pendekatan Tugas (*Task Approach Skills*)

Merujuk pada keterampilan individu dalam menghadapi tugas dan tantangan, termasuk kemampuan memecahkan masalah, kebiasaan kerja, dan respons emosional. Keterampilan ini berkembang melalui pengalaman dan pembelajaran, dan dapat ditingkatkan untuk mendukung pengambilan keputusan karir yang efektif.

#### d. Faktor yang mempengaruhi Perencanaan Karir

Dalam perspektif Krumboltz, keputusan karir seseorang tidak hanya dibentuk oleh niat dan perencanaan, melainkan juga oleh interaksi antara beberapa faktor eksternal dan internal. Berdasarkan *Social Learning Theory of Career Decision Making* (1979)<sup>6</sup>, Krumboltz mengidentifikasi empat faktor utama yang memengaruhi pengambilan keputusan karir, yaitu: pengalaman belajar (*learning experiences*), kondisi lingkungan (*environmental conditions*), karakteristik genetik dan kemampuan bawaan, serta keterampilan kognitif dan afektif. Pengalaman belajar, baik langsung melalui praktik maupun tidak langsung melalui observasi, memberikan informasi penting tentang dunia kerja dan memperkuat atau mengubah persepsi individu terhadap suatu profesi. Kondisi lingkungan seperti latar belakang keluarga, akses pendidikan, serta kondisi ekonomi dapat membuka atau membatasi pilihan karir. Sementara itu, faktor genetik dan kemampuan bawaan dapat mempengaruhi kecenderungan individu terhadap jenis pekerjaan tertentu. Keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, serta keterampilan afektif seperti regulasi emosi, juga turut memengaruhi kemampuan seseorang dalam menghadapi tantangan karir.

Perencanaan karir merupakan proses penting dalam tahap perkembangan remaja yang berfungsi untuk menentukan arah masa depan sesuai minat, kemampuan, dan nilai-nilai pribadi. Perencanaan karir yang baik akan membantu individu dalam mengambil keputusan yang tepat terkait pendidikan, pelatihan, dan pilihan pekerjaan. Namun, proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal yang saling berinteraksi satu sama lain.

---

<sup>6</sup> D Krumboltz and S Levin, *Keberuntungan Bukanlah Kebetulan: Memanfaatkan Sebaik-Baiknya Kebetulan Dalam Hidup Dan Karier Anda*.

Menurut Pratiwi dan Rahmawati (2021), terdapat tiga faktor utama yang memengaruhi perencanaan karir remaja, yaitu faktor individu, lingkungan, dan informasi karir. Faktor individu mencakup minat, bakat, kepribadian, nilai hidup, serta persepsi terhadap pekerjaan tertentu. Misalnya, remaja dengan minat tinggi pada seni cenderung merencanakan karir di bidang kreatif, seperti desain grafis atau musik. Selain itu, tingkat kepercayaan diri dan kematangan emosional juga sangat menentukan kemampuan remaja dalam merencanakan masa depan secara realistis.

Faktor kedua adalah lingkungan sosial, yang meliputi pengaruh orang tua, guru, teman sebaya, serta kondisi sosial-ekonomi keluarga. Orang tua memiliki peran besar dalam memberikan dukungan, arahan, dan sumber informasi karir. Namun, tekanan atau ekspektasi yang terlalu tinggi dari orang tua juga bisa menjadi hambatan dalam perencanaan karir mandiri. Dalam konteks ini, Wulandari (2020) menekankan pentingnya bimbingan karir yang memberikan ruang eksplorasi dan penguatan identitas diri.

Faktor ketiga adalah akses terhadap informasi karir. Kemudahan memperoleh informasi terkait dunia kerja, jalur pendidikan, serta prospek pekerjaan sangat menentukan kualitas perencanaan karir remaja. Siswa yang mendapatkan informasi akurat dan relevan cenderung mampu menyusun rencana yang lebih terarah. Menurut Safitri et al. (2022), media digital dan teknologi informasi seperti video pembelajaran, internet, dan aplikasi karir memiliki kontribusi besar dalam memperluas wawasan karir remaja saat ini. Di samping itu, faktor budaya, norma masyarakat, dan tren industri juga turut memengaruhi orientasi karir remaja. Perubahan zaman dan perkembangan teknologi memunculkan jenis-jenis pekerjaan baru

yang mendorong remaja untuk berpikir lebih fleksibel dan adaptif dalam merencanakan karir.

Dengan demikian, perencanaan karir bukanlah proses yang terjadi secara instan, melainkan dipengaruhi oleh serangkaian faktor kompleks yang perlu dipahami secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang komprehensif dari berbagai pihak, termasuk orang tua, guru, dan konselor, dalam mendampingi remaja untuk merancang masa depan yang sesuai dengan potensi dan kondisi mereka.

Penelitian lain oleh Lent, Brown, dan Hackett (2000)<sup>7</sup> dalam *Social Cognitive Career Theory* (SCCT) menguatkan bahwa faktor seperti efikasi diri, ekspektasi hasil, dan tujuan pribadi sangat mempengaruhi pilihan serta keberhasilan karir seseorang. Sementara itu, hasil studi dari Hirschi (2011)<sup>8</sup> menunjukkan bahwa motivasi intrinsik, nilai karir, dan kejelasan identitas karir juga berkontribusi signifikan dalam pengambilan keputusan karir, terutama pada remaja dan dewasa muda.

Diperkuat oleh teori modern Nugraha, 2019<sup>9</sup>, terdapat empat faktor utama:

- a. Pengalaman belajar (*learning experiences*) – baik langsung maupun tidak langsung, sangat memengaruhi keyakinan karir.
- b. Faktor lingkungan (*environmental conditions and events*) – seperti dukungan keluarga, kondisi ekonomi, dan kebijakan pendidikan.

---

<sup>7</sup> W Lent, D Brown, and Hackett, "Social Cognitive Career Theory."

<sup>8</sup> Andreas Hirschi, "Career-Choice Readiness in Adolescence: Developmental Trajectories and Individual Differences," *Journal of Vocational Behavior* 79, no. 2 (2011): 340–48, <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2011.05.005>.

<sup>9</sup> Muhammad Fadli Nugraha, "Iklim Organisasi Dan Kepuasan Kerja Guru Di Sekolah Singosari Delitua," *Jurnal Diversita* 5, no. 1 (2019): 19–23, <https://doi.org/10.31289/diversita.v5i1.2402>.

- c. Pengaruh genetik dan kemampuan bawaan – memengaruhi persepsi individu terhadap potensi dan batasannya.
- d. Keterampilan kognitif dan afektif – seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta regulasi emosi.

Semua faktor ini berinteraksi dan membentuk respons seseorang terhadap peluang karir yang muncul, baik secara terencana maupun kebetulan.

## 2. Media Audio-Visual *Powtoon*

### a. Pengertian Media Audio-Visual

Media Audio-Visual merujuk pada alat bantu pembelajaran yang menggabungkan elemen suara dan gambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif. Media ini terdiri dari berbagai jenis seperti video, film edukatif, animasi, presentasi multimedia, dan siaran televisi, yang dirancang untuk merangsang indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Dalam konteks sosial, media Audio-Visual sangat berperan dalam membentuk identitas sosial remaja dengan menghubungkan mereka dengan berbagai nilai dan ideologi yang ada di masyarakat<sup>10</sup>.

Media ini digunakan oleh remaja tidak hanya untuk tujuan pendidikan, tetapi juga untuk mengenal dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Sebagaimana dijelaskan oleh Sadiman.<sup>11</sup>, media Audio-Visual memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan proses atau konsep yang abstrak, serta memperjelas materi pelajaran yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal. Namun, dalam

---

<sup>10</sup> Acep Ruswan et al., "Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 1468–76, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>.

<sup>11</sup> S Arief, "Koleksi Buku 2009 Sadiman , Arief S . " Media Pendidikan : Pengertian , Pengembangan Dan Pemanfaatannya / Arief S . Sadiman ... [ et Al . ] " 2009," 2009, 2009.

ranah sosial, media Audio-Visual juga membantu remaja dalam proses pengembangan identitas mereka, baik secara pribadi maupun dalam kaitannya dengan kelompok sosial mereka.

Menurut Smaldino et al. (2015)<sup>12</sup>, pengaruh media Audio-Visual terhadap remaja dapat sangat besar dalam mengembangkan sikap sosial dan pandangan mereka terhadap dunia. Dengan memanfaatkan media ini, remaja dapat mengakses berbagai informasi yang relevan dengan isu-isu sosial yang sedang berkembang, seperti keberagaman, masalah lingkungan, atau nilai-nilai kemanusiaan yang penting dalam kehidupan sosial mereka. Lebih lanjut, media Audio-Visual dapat menjadi alat untuk memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir kritis pada remaja mengenai berbagai isu sosial yang dihadapi masyarakat.

#### **b. Tujuan Penggunaan Media Audio-Visual**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu jenis media yang kian banyak digunakan adalah media audio-visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan pesan atau materi secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media audio-visual bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menjembatani keragaman gaya belajar siswa serta memperkuat pemahaman terhadap materi. Menurut Sari dan Arief (2022), tujuan utama penggunaan media audio-visual adalah membantu menyajikan informasi secara lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat ilustrasi visual yang memperkuat pemahaman. Hal ini sangat efektif untuk topik-topik yang bersifat abstrak, kompleks,

---

<sup>12</sup> Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, and Clif Mims, *Instructional Media and Technology for Learning, International Journal of Distributed and Parallel Systems*, vol. 3, 2012.

atau sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Media audio-visual juga dapat membangkitkan minat belajar, karena sifatnya yang interaktif dan tidak monoton. Selain itu, media audio-visual berfungsi untuk meningkatkan retensi atau daya ingat siswa terhadap materi. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Widyastuti (2020) menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan melalui perpaduan gambar dan suara dibandingkan hanya teks atau ceramah. Hal ini didukung oleh teori dual coding dari Paivio, yang menyebutkan bahwa informasi yang diterima melalui dua jalur (verbal dan non-verbal) lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Tujuan lain dari penggunaan media ini adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual atau auditori. Media audio-visual juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui video pembelajaran, animasi edukatif, atau simulasi digital. Ini memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Pratiwi, 2021).

Media audio-visual juga memiliki keunggulan dalam menyampaikan nilai-nilai atau informasi yang bersifat afektif. Misalnya, dalam pembelajaran perencanaan karir, video yang menampilkan tokoh inspiratif atau simulasi wawancara kerja dapat membangun motivasi dan menumbuhkan kesadaran diri secara lebih mendalam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media audio-visual tidak hanya untuk menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh—baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dalam konteks remaja, tujuan penggunaan media Audio-Visual tidak hanya terbatas pada pembelajaran akademis, tetapi juga pada perkembangan sosial dan pribadi mereka. Pertama, media ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar. Gambar bergerak dan suara yang menyertainya dapat menarik perhatian remaja dan mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, media Audio-Visual berfungsi untuk membantu memperjelas materi pelajaran serta konsep-konsep sosial yang penting, seperti nilai-nilai keberagaman dan toleransi<sup>13</sup>.

Menurut Aloraini (2012)<sup>14</sup>, media Audio-Visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi di kalangan remaja. Penggunaan media ini memungkinkan mereka untuk belajar tentang dunia sosial mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap informasi yang diterima.

Selain itu, media Audio-Visual dapat mempercepat proses pembelajaran dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Misalnya, dalam pembelajaran sosial, remaja dapat memanfaatkan media Audio-Visual untuk memahami isu-isu sosial yang sedang berkembang, seperti pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja atau tantangan yang mereka hadapi dalam interaksi sosial. Ini juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis remaja, yang penting dalam menanggapi pengaruh media massa dan memperkuat sikap sosial yang positif.

Pada masa remaja, individu berada dalam proses pembentukan identitas sosial yang signifikan. Media Audio-Visual memainkan

---

<sup>13</sup> Fazri Nur et al., "Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2023): 158–78.

<sup>14</sup> Sara Aloraini, "The Impact of Using Multimedia on Students' Academic Achievement in the College of Education at King Saud University," *Journal of King Saud University - Languages and Translation* 24, no. 2 (2012): 75–82, <https://doi.org/10.1016/j.jksult.2012.05.002>.

peran penting dalam proses ini dengan menyediakan contoh-contoh model sosial dan budaya yang dapat diidentifikasi oleh remaja. Menurut Riyana (2020)<sup>15</sup>, media Audio-Visual tidak hanya menyajikan pengetahuan akademik tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat.

Remaja sering kali mengidentifikasi diri mereka melalui media, baik itu melalui konten hiburan, edukasi, atau media sosial. Media Audio-Visual membantu mereka memahami peran mereka dalam masyarakat, serta memberikan informasi mengenai nilai-nilai seperti persahabatan, empati, keberagaman, dan solidaritas. Oleh karena itu, media ini tidak hanya menjadi alat pembelajaran formal, tetapi juga alat penting dalam perkembangan sosial dan personal remaja<sup>16</sup>.

### c. Powtoon

*Powtoon* adalah sebuah platform berbasis web yang digunakan untuk membuat video animasi dan presentasi interaktif dengan tampilan visual menarik. Media ini memungkinkan peneliti untuk menyampaikan pesan atau materi karir secara lebih dinamis, visual, dan komunikatif tanpa harus memiliki kemampuan teknis tinggi dalam desain grafis atau animasi<sup>17</sup>. Nama *Powtoon* sendiri merupakan gabungan dari kata *PowerPoint* dan *Cartoon*, yang menggambarkan kekuatannya sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara visual seperti presentasi, namun dengan gaya kartun dan animasi yang hidup<sup>18</sup>.

---

<sup>15</sup> Cepi Riyana, "Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online.," 2019.

<sup>16</sup> Dea Cindi Amelia Ginting et al., "Analisis Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Interaksi Sosial Di Era Digital," *Pusat Publikasi Ilmu Manajemen* 2, no. 1 (2024): 22–29, <https://ejournal-nipamof.id/index.php/PPIMAN/article/view/280>.

<sup>17</sup> Syahrul Fajar, Cepi Riyana, and Nadia Hanoum, "Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu," *Edutechnologia* 6, no. 9 (2022): 4784–93.

<sup>18</sup> Amirul Anam, "Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Channel Youtube Berbantu Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Suhu Dan Kalor," 2019, 1–107.

*Powtoon* memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bagi remaja, khususnya dalam konteks sosial. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa. Melalui kombinasi elemen visual dan audio yang menarik, seperti karakter animasi yang lucu, gerakan yang dinamis, serta efek suara yang menyenangkan, *Powtoon* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, *Powtoon* juga sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak yang sering muncul dalam pembelajaran sosial, seperti empati, keadilan, atau keberagaman. Dengan ilustrasi visual yang konkret dan narasi yang komunikatif, remaja dapat lebih mudah memahami dan mengaitkan materi tersebut dengan pengalaman nyata mereka. Tak hanya itu, media ini juga mendorong kreativitas dan partisipasi siswa. Guru dapat memberikan tugas proyek berbasis video *Powtoon* yang memungkinkan siswa menuangkan ide, pendapat, atau solusi terhadap masalah sosial melalui karya visual yang mereka buat sendiri. Kelebihan lainnya adalah sifat *Powtoon* yang interaktif dan fleksibel. Media ini dapat digunakan dalam berbagai bentuk penyampaian materi, mulai dari pengantar pembelajaran, refleksi, hingga sebagai bentuk penilaian alternatif yang berbasis produk kreatif siswa. Fleksibilitas ini membuat *Powtoon* menjadi media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan belajar remaja di era digital saat ini<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup> Alfy Adhmayati, "Pengembangan Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SD/MI," 2023, 1–35.

### 3. Remaja

#### a. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan periode transisi yang kompleks dalam kehidupan individu, ditandai dengan perubahan besar baik secara fisik, emosional, sosial, maupun psikologis. Menurut Elizabeth B. Hurlock (2016), remaja adalah tahap perkembangan yang dimulai sekitar usia 12 tahun dan berlangsung hingga kira-kira usia 22 tahun, saat individu mulai memasuki masa dewasa awal. Dalam klasifikasinya, Hurlock membagi masa remaja menjadi dua bagian: remaja awal (sekitar 12–17 tahun) dan remaja akhir (sekitar 18–22 tahun). Remaja akhir merupakan fase perkembangan yang lebih dekat pada kedewasaan, di mana individu mulai memikul tanggung jawab sosial yang lebih besar, membentuk kepribadian yang stabil, serta mulai membuat keputusan penting dalam hidupnya<sup>20</sup>.

Menurut Hurlock, masa remaja akhir merupakan fase kritis dalam membentuk identitas pribadi. Pada masa ini, remaja tidak lagi terlalu bergantung pada orang tua dalam hal emosional, melainkan mulai menunjukkan kemandirian dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Mereka sudah mulai memikirkan masa depan secara lebih realistis, seperti menentukan arah karier, mengeksplorasi nilai-nilai hidup, serta menjalin relasi interpersonal yang lebih matang. Selain itu, remaja akhir juga mulai memperluas relasi sosialnya di luar lingkungan keluarga dan sekolah, termasuk dalam dunia organisasi, komunitas, dan hubungan romantis yang lebih serius. Oleh karena itu, remaja akhir disebut juga sebagai masa *searching stage*, yakni tahap pencarian jati diri dan arah hidup yang sesungguhnya<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> Tamara K Djaranjoera, “Gambaran Asupan Karbohidrat Dengan Status Gizi Underweight Pada Remaja Di Kota Kupang,” 2019, 1–23.

<sup>21</sup> Khamim Zarkasih Saputro, “Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja,” *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17, no. 1 (2018): 25, <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>.

Hurlock menekankan bahwa perkembangan kepribadian pada masa remaja akhir sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, keluarga, dan pengalaman hidup sebelumnya. Remaja yang tumbuh dalam lingkungan suportif, hangat, dan penuh komunikasi terbuka, cenderung mengembangkan kepribadian yang positif, percaya diri, serta memiliki kontrol diri yang baik. Sebaliknya, individu yang mengalami tekanan lingkungan, konflik keluarga, atau perasaan terisolasi sosial, lebih rentan mengalami kebingungan identitas, gangguan emosional, hingga kecenderungan perilaku menyimpang. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan masyarakat sangat penting dalam memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan remaja akhir<sup>22</sup>.

Secara fisik, remaja akhir telah mencapai kematangan biologis. Namun secara psikologis dan emosional, mereka masih berada dalam proses penyempurnaan. Hurlock mencatat bahwa salah satu ciri khas masa ini adalah terjadinya konflik internal antara keinginan untuk bebas dan tanggung jawab yang harus dipikul. Di satu sisi, remaja ingin memperoleh kebebasan, namun di sisi lain mereka juga dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi dewasa, seperti menyelesaikan pendidikan, mencari pekerjaan, atau merencanakan masa depan. Konflik ini menuntut remaja untuk memiliki keterampilan pengambilan keputusan yang baik serta kemampuan mengelola stres yang sehat.

Dalam perspektif Hurlock, remaja akhir juga merupakan masa pembentukan nilai dan sistem moral. Nilai-nilai yang ditanamkan sejak kecil mulai diuji dan dibandingkan dengan pengalaman baru yang mereka temui dalam dunia yang lebih luas. Inilah mengapa masa

---

<sup>22</sup> Tsania Nelly Fakhрина and Mamun Hanif, "Pandangan Psikologi Pendidikan Terhadap Faktor Pembawaan Anak Usia Remaja Dalam Keluarga" 12, no. 2 (2024): 1–19.

ini sering disebut sebagai tahap reorganisasi nilai. Remaja akhir mulai merefleksikan mana nilai yang benar-benar mereka yakini dan mana yang hanya diadopsi karena tekanan lingkungan. Dalam proses ini, peran diskusi terbuka, media pembelajaran yang kontekstual, serta contoh dari figur dewasa sangat membantu mereka membentuk prinsip hidup yang kuat.

Teori Hurlock ini diperkuat oleh pandangan Santrock (2019), yang menyatakan bahwa remaja akhir merupakan masa di mana pencarian identitas menjadi fokus utama perkembangan. Konflik antara *identity vs role confusion* yang dikemukakan Erikson juga masih berlangsung dalam fase ini, dan keberhasilan remaja dalam membentuk identitas yang positif akan berpengaruh besar terhadap masa dewasa mereka. Papalia et al. (2021) menambahkan bahwa perkembangan sosial-emosional remaja akhir sangat berkaitan dengan kemampuan mereka membentuk hubungan yang sehat dan stabil, serta menemukan makna personal dalam kehidupan sosial mereka<sup>23</sup>.

Selain itu, penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pada masa remaja akhir, individu memiliki sensitivitas sosial yang tinggi. Mereka mulai peduli terhadap isu-isu seperti keadilan sosial, lingkungan, dan kesejahteraan komunitas. Menurut Arnett (2015)<sup>24</sup>, remaja akhir termasuk dalam fase *emerging adulthood*, yaitu masa transisi unik yang ditandai oleh eksplorasi identitas, ketidakstabilan peran sosial, dan pencarian arah hidup yang ideal. Dalam konteks ini, pendidikan sosial yang relevan sangat penting untuk membentuk kepekaan sosial, empati, dan tanggung jawab warga negara pada diri remaja akhir.

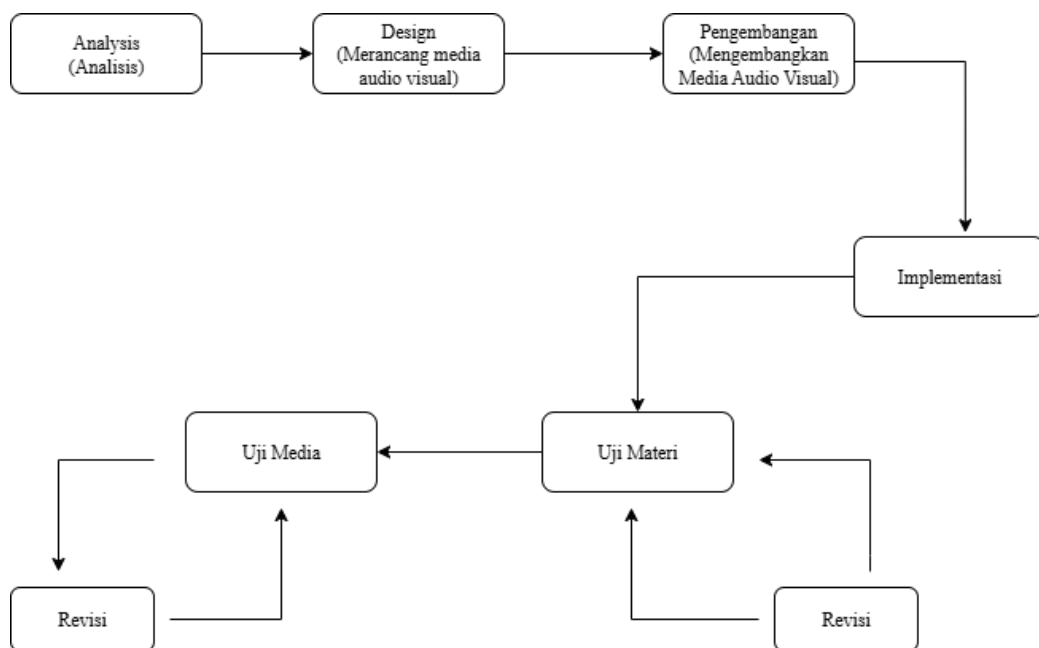
---

<sup>23</sup> Syarifan Nurjan, *Perilaku Delinkuensi Remaja Muslim*, 2019, [http://eprints.umpo.ac.id/4614/1/2\\_DELINKUENSI\\_REMAJA\\_MUSLIM%2Bcover.pdf](http://eprints.umpo.ac.id/4614/1/2_DELINKUENSI_REMAJA_MUSLIM%2Bcover.pdf).

<sup>24</sup> Arnett, *Emerging Adulthood: The Winding Road from the Late Teens Through the Twenties*, n.d.

Dengan memahami teori Hurlock dan pandangan para ahli lainnya, dapat disimpulkan bahwa remaja akhir merupakan masa yang sangat penting dalam perjalanan hidup individu. Pada tahap ini, remaja mengalami pertumbuhan intelektual dan emosional yang signifikan, menghadapi berbagai tuntutan hidup, serta mulai menyusun arah masa depan. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan, komunikasi keluarga, dan intervensi sosial perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan remaja akhir agar mereka dapat berkembang menjadi individu dewasa yang sehat secara fisik, psikologis, dan sosial.

## B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk mendukung dan memperkuat landasan dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media audio-visual berbasis *Powtoon* dalam konteks perencanaan karir remaja.

1. Penelitian pertama dilakukan oleh **Septiani Ainun Nur Fadilah** dkk. (2024)<sup>25</sup> yang berjudul “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Perencanaan Karier Siswa Kelas XI di SMA Angkasa Bandung.*” Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall. Hasil dari validasi ahli materi, media, dan praktisi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori “sangat layak” dengan persentase kelayakan sebesar 95,90%. Uji coba juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap perencanaan karir setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang penulis lakukan karena sama-sama berfokus pada penggunaan media *Powtoon* untuk mendukung layanan bimbingan karir.
2. Penelitian oleh **Isfira Reina Rahman** dkk. (2023)<sup>26</sup> berjudul “*Pengembangan Media Powtoon terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas X*” juga menggunakan metode R&D model Borg and Gall. Penelitian ini menekankan pada pengembangan media bimbingan berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan kematangan karir peserta didik. Validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada dalam kategori “sangat layak”, dan uji coba pada siswa menunjukkan

---

<sup>25</sup> Septiani Ainun Nur Fadilah et al., “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Perencanaan Karier Siswa Kelas Xi Di Sma Angkasa Bandung” 7, no. 2 (2024): 112–20, <https://doi.org/10.22460/fokusv7i2.12096>.

<sup>26</sup> Isfira Reina Rahman, Ika Mustika, and Riesa Rismawati Siddik, “Pengembangan Media Powtoon Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas X,” *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 6, no. 6 (2023): 483–87, <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i6.11412>.

adanya peningkatan skor kematangan karier. Penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis animasi dapat secara signifikan membantu siswa dalam memahami potensi diri dan perencanaan masa depan, sehingga sangat relevan dengan fokus penelitian penulis.

3. Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh **Rizki Anggraini** (2021)<sup>27</sup> berjudul “*Pengembangan Media Bimbingan Karier Berbasis Video Animasi untuk Siswa SMP*”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, sama seperti model yang digunakan dalam penelitian ini. Fokus utama penelitian tersebut adalah merancang video animasi yang mampu menyajikan informasi karier secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa SMP. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori layak digunakan, dan hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa lebih memahami konsep perencanaan karir dan minat pribadi setelah menggunakan media tersebut. Kesamaan pada jenis media (video animasi), model pengembangan (ADDIE), dan sasaran remaja menjadikan penelitian ini relevan sebagai pendukung utama penelitian yang sedang dilakukan.
4. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Anggi Dwi Noperlis (2022)<sup>28</sup> dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Video Animasi dalam Layanan Informasi tentang Perencanaan Karier Siswa Kelas XII di MAN Karimun.” Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media audio visual berupa video animasi dalam layanan informasi bimbingan karir di sekolah. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan guru BK serta siswa kelas XII sebagai

---

<sup>27</sup> Rafika Nadia and Khairina Ulfa Syaimi, “Pengembangan Media Vidio Animasi Dalam Pelaksanaan” 1, no. 3 (2024): 181–88.

<sup>28</sup> Anggi Dwi Noperlis, “Penggunaan Media Audio Visual Video Animasi Dalam Layanan Informasi Tentang Perencanaan Karier Siswa Kelas Xii Di Man Karimun,” *Repository.Uin-Suska.Ac.Id* 53, no. 9 (2016): 1689–99, [https://repository.uin-suska.ac.id/6605/4/BAB III.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/6605/4/BAB%20III.pdf).

partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam layanan informasi terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi perencanaan karir secara lebih mudah dan menyenangkan. Guru BK menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan informasi yang sebelumnya sulit dijelaskan secara verbal. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan positif, karena penyampaian materi menjadi lebih jelas, visual, dan tidak membosankan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu layanan dan frekuensi pelaksanaan yang masih rendah, sehingga media belum digunakan secara maksimal.