



Model Pengembangan Media dalam Bimbingan Karier pada Siswa Sekolah Menengah Atas di Era Society 5.0 (Ulasan Penelitian di Indonesia pada Tahun 2019 - 2022)

Novida Nurhayati^{1*}, Budi Purwoko

Magister Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur

Abstract

Career media development can help high school (SMA) students understand the various career options available, including information about educational requirements, job prospects, and job demands in various fields. This allows students to make more informed decisions about the career path they wish to pursue. This research aims to explain the development model (R&D) of career guidance media for high school students in the 5.0 era. This research provides students with better knowledge and helps them plan their careers. This research uses the library research method by providing references to track research results from time to time (Review of Research in Indonesia in 2019 - 2022). The results of this research show that the high school career counseling media model provides an assessment for future researchers so that they can create more creative and successful career counseling service media models in the future. In the 5.0 era, students must always uphold their abilities, talents, and intelligence. Developing career media for high school students is important to help students explore career options, build readiness, overcome uncertainty, and prepare themselves for their future. With the right access to relevant resources and information, high school students can make better decisions about the career path they want to pursue and develop concrete steps to achieve their career goals.

Keywords: Media Development Model, Career Guidance and Counseling, Students, High School, Society 5.0 Era.

Pengembangan media karir dapat membantu Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) memahami berbagai pilihan karir yang tersedia, termasuk informasi tentang persyaratan pendidikan, prospek pekerjaan, dan tuntutan pekerjaan di berbagai bidang. Hal ini memungkinkan siswa untuk membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang jalan karir yang ingin ditempuh siswa. Penelitian ini untuk menjelaskan model perkembangan (R&D) media bimbingan karir siswa SMA di era 5.0. Penelitian ini untuk memberikan siswa pengetahuan yang lebih baik dan membantu dalam merencanakan karir masa depannya. Penelitian ini menggunakan metode library research dengan memberikan referensi untuk melacak hasil penelitian dari waktu ke waktu (Ulasan Penelitian Di Indonesia Pada Tahun 2019 - 2022). Hasil penelitian ini bahwa model media konseling karir SMA dan memberikan penilaian bagi peneliti selanjutnya agar dapat menciptakan model media layanan konseling karir yang lebih kreatif dan sukses di masa depan. Di era 5.0, peserta didik harus senantiasa menjunjung tinggi kemampuan, bakat, dan kecerdasannya. Pengembangan media karir bagi siswa SMA penting untuk membantu siswa menjelajahi pilihan karir, membangun kesiapan, mengatasi ketidakpastian, dan mempersiapkan diri untuk masa depannya. Dengan akses yang tepat ke sumber daya dan informasi yang relevan, siswa SMA dapat membuat keputusan yang lebih baik tentang jalan karir yang ingin ditempuh dan mengembangkan langkah-langkah konkret untuk mencapai tujuan karirnya

Kata Kunci: Model Pengembangan Media, Bimbingan dan Konseling Karir, Siswa, Sekolah Menengah Atas, Era Society 5.0

¹ **Authors Correspondence:** Novida Nurhayati; nurhayatinovida@gmail.com

Pendahuluan

“Era Society 5.0” dikembangkan oleh Pemerintah Jepang yang dapat digunakan untuk merujuk pada kondisi pembangunan saat ini. Pada tanggal 21 Januari 2019, society 5.0 resmi diluncurkan (Windra, 2021). Ide ini melampaui manufaktur, termasuk mengintegrasikan tempat fisik dan virtual untuk memecahkan masalah sosial (Skobelev & Borovik, 2017). Dalam Society 5.0, kecerdasan buatan (AI) (Rokhmah, 2019; Özdemir, 2018) mengubah teknologi big data yang dikumpulkan oleh Internet of Things (IoT) (Hayashi, 2017) menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kualitas hidup masyarakat yang lebih baik. Mathews, 2015. Setiap bidang kehidupan terkena dampak society 5.0, antara lain transportasi, kesehatan, pertanian, industri, pembangunan perkotaan, dan pendidikan (UU Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah menghasilkan banyak ide-ide baru yang berdampak pada berbagai bidang, termasuk sosial, budaya, pendidikan, dan ekonomi. Akibatnya, teknologi mengubah fungsi manusia di tempat kerja dan cara berinteraksi satu sama lain (Tritularsih & Sutopo, 2017, dalam Astuti 2019). Ilmu pengetahuan dan teknologi canggih mendorong manusia untuk menggunakan berbagai teknik untuk meningkatkan bakat dan keterampilan guna mencapai tujuan. Oleh karena itu, generasi penerus memerlukan pembenahan diri agar bisa eksis di era Society 5.0.

Pendidikan Indonesia baru saja mulai bertransisi menuju era 5.0. Pembelajaran online yang menghubungkan pengajar dan siswa melalui media internet merupakan tren terkini dalam pendidikan Indonesia (Ahmad, 2018). Saat ini mayoritas pendidik menggunakan teknik e-learning berbasis komputer dengan konektivitas internet (Gunawijaya, 2021).

Usia siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) berkisar antara 15 hingga 18 tahun. Perkembangan remaja mencakup rentang usia siswa tersebut. Tahap kehidupan yang memisahkan seseorang dari masa kanak-kanak hingga kedewasaan disebut dengan perkembangan remaja. Perencanaan masa depan merupakan kegiatan perkembangan bagi remaja. Menurut Savickas dalam Rahman (2019), remaja mulai memandang masa depannya dengan serius. mulai menaruh perhatian pada berbagai jenis kehidupan yang akan dialami orang dewasa di masa lalu.

Kemampuan untuk mengidentifikasi pekerjaan yang akan mempersiapkan untuk menghadapi masa depan harus tersedia bagi siswa. Namun terkadang, dalam kehidupan nyata, siswa harus mengambil keputusan mengenai pendidikannya, seperti apakah akan melanjutkan pendidikan tambahan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan layanan bimbingan dan konseling adalah membantu klien mencapai kemandirian penuh dan perkembangan optimal dalam segala bidang kehidupannya, baik pribadi, akademik, social, dan profesional. Untuk

membantu siswa berkembang dan menjadi semandiri mungkin di semua bidang, layanan bimbingan konseling pribadi, sosial, akademik, dan karir memberikan dukungan baik secara tatap muka maupun kelompok melalui berbagai kegiatan dan layanan pendukung yang mematuhi norma-norma yang relevan. Menurut Istirahayu, Mayasari, Fitriyadi, dan Damayanti (2018), layanan bimbingan dan konseling adalah inisiatif proaktif dan sistemik yang menyediakan alat yang dibutuhkan masyarakat untuk berkembang secara optimal, menciptakan lingkungan perkembangan, berperilaku efektif, dan menjadi anggota yang lebih berguna bagi lingkungannya.

Siswa kelas XII harus dapat memilih karir, informasi karir selama ini diberikan melalui ceramah, layanan bimbingan individu, dan bimbingan kelompok yang dipimpin oleh guru bimbingan dan konseling. Efisiensi layanan ini ditingkatkan dengan penggunaan media bantu, seperti materi visual, audio, dan audio visual, serta integrasi dengan internet.

Empat komponen layanan digunakan untuk memberikan bimbingan dan konseling komprehensif untuk perencanaan karir. Layanan mendasar dapat berupa konseling kelompok, konseling individu materi menemukan minat dan jenis kemampuan yang harus ditekuni, penemuan diri, menggunakan media kartu makroemosi, dan pop-up. Bantuan kelompok melalui pengenalan kategori pekerjaan yang sesuai untuk gender dan saran tentang cara menggunakan Flipchat untuk menentukan

apa yang harus dipelajari selanjutnya. memberikan bantuan segera kepada siswa yang menghadapi masalah atau hambatan selama proses persiapan karir. Tujuan dari layanan perencanaan dan peminatan individu adalah untuk membantu siswa dalam memahami diri sendiri, menemukan minat dan keterampilannya sendiri, mempelajari berbagai jurusan di perguruan tinggi dan jalur karier, dan mengambil keputusan untuk melanjutkan pendidikan. Layanan ini dapat diberikan dalam format kelompok atau individu.

Menurut Hamidjojo dan Latuheru (dalam Rachman, 2019), media berfungsi sebagai saluran yang digunakan masyarakat menyebarkan dan mengkomunikasikan ide, pendapat, dan informasi sehingga khalayak yang dituju dapat menerimanya. Dalam banyak aspek kehidupan manusia, konsumsi media sangatlah luas, khususnya di sektor pendidikan. Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan alat bantu pembelajaran berupa media seperti buku, film, slide presentasi, poster, dan poster untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan kepadanya. Salah satu alat untuk memperlancar dan meningkatkan komunikasi guru-siswa serta interaksi siswa-lingkungan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dikategorikan menjadi tujuh kelompok, menurut Gagne (dalam Rachman, 2019), yang dihubungkan dengan kapasitas kinerja dalam hierarki pembelajaran. Ketujuh kategori tersebut meliputi: (1) pameran; (2) wacana lisan; (3) media cetak; (4) gambar diam; (5) gambar

bergerak; (6) film bersuara; dan (7) perangkat pembelajaran.

Penelitian ini mengulas pengembangan model media bimbingan karir pada jenjang SMA dan memberi evaluasi supaya kedepannya penelitian pengembangan media berikutnya dapat lebih efektif dan inovatif seiring dengan perkembangan jaman

Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi tinjauan literatur jurnal untuk mengetahui model pengembangan media bimbingan karir yang ditargetkan pada siswa SMA. Proses pengumpulan data untuk studi literatur melibatkan penggunaan buku, jurnal, dan artikel online serta temuan penelitian sebelumnya sebagai sumber atau referensi. Langkah-langkah pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi data pustaka yang berhasil penulis kumpulkan untuk mencapai tujuan penulisan penelitian ini dengan melakukan kegiatan pencarian dan pengumpulan sumber dilakukan secara metodelis.

Hasil

Penelitian tentang bimbingan karir pada siswa di era 5.0 mencakup berbagai variasi dan pendekatan yang dilakukan oleh para peneliti yang disertai dengan hasil penelitian yang variative. Peneliti menemukan beberapa penelitian model pengembangan media bimbingan karir dalam rentang tahun 2019-2022 yang terangkum dalam table berikut:

No	Tahun	Peneliti	Media Bimbingan Karir	Judul Penelitian
1	2019	Nadia Meidy Adriyani, Bambang Dibyo Wiyono	Media Booklet	Pengembangan Media Booklet Perencanaan Karier Untuk Siswa SMAN 1 Sumberrejo.
2	2019	Tri septiana Islamiati, Rahmi Sofah, Harlina	Media audio Visual	Pengembangan Media Audio Visual Layanan Klasikal Bidang Karir Pada Materi Orientasi Masa Depan Di SMA Srijaya Negara Palembang
3	2019	Kurnia Sari, Vella Auliya Istiqoma	Media Mind Mapping	Upaya Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Melalui Bimbingan Karir Media Mind Mapping
4	2019	Raudlatul J, Bakhrudin All H, Siti Arifah, Tadjoe Ridjal	Media Interaktif Multiple Intelegences	Pengembangan Media Interaktif Multiple Intelegences <u>Untuk Meningkatkan Keterampilan Perencanaan Karir Peserta Didik SMK</u>
5	2019	Dewi Pustika	Media Layanan Informasi Karir Berbasis Google Classroom	Pengembangan Media Layanan Informasi Karir Berbasis Google Classroom Di Sekolah Menengah Kejuruan
6	2019	Nelly sitompul, Bambang Dibyo, Wiyono	Media Career Map	Pengembangan Media Career Map Untuk Membantu Perencanaan Karier Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Surabaya
7	2019	Liya Husna E, Edi Purwanta	Pengembangan Multimedia Interaktif	Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier Untuk meningkatkan Kematangan Karier Siswa Sekolah

Kontrol Diri Santri Putra dalam Menginternalisasi Peraturan Pondok Pesantren

No	Tahun	Peneliti	Media Bimbingan Karir	Judul Penelitian
				Menengah Kejuruan
8	2019	Abdul Aziz	Media Spinning	Pengembangan Media Spinning Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung
9	2020	Rochani, Bangun Yoga W, Arga Satrio P	Media Pembelajaran Career Profession Card	Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas
10	2020	Irfan, Jakawi, Eka Sri Handayani	Media Ular Tangga	Pengembangan Media Ular Tangga dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir
11	2020	Jumbuh Suprastowo	Media Pinball Basket	Pengembangan Media Pinball Basket Tentang Perencanaan Karier Siswa SMA
12	2021	Yohanes A Darmawan, Yari Dwikurnian ingsih	Berbasis ICT (Information and Communication Technology)	Pengembangan Model Manajemen Layanan Informasi Karir berbasis ICT bagi Peserta Didik SMA
13	2021	Cucu Kurniasih, Caraaka Putra Bhakti	Modul Digital Career Planning	Modul Digital Career Planning Sebagai Alternatif Media Perencanaan Karier Siswa SMA Kelas X
14	2021	Indah Sundari	Media Animasi	Pengembangan Media Animasi Dalam Memberikan Pemahaman

No	Tahun	Peneliti	Media Bimbingan Karir	Judul Penelitian
				Karir Pada Peserta Didik
15	2021	Wahyu Widia Astuti, Yari Dwikurnian ingsih	Media Aplikasi Edmodo	Pengembangan Model Manajemen Bimbingan Karir Menggunakan Aplikasi Edmodo
16	2021	Syifa Dwi Hendrianti, Sholeh Hidayat, Suherman	Media E Blooket Berbasis Flipbook Maker	Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa
17	2021	Wildatun Mukaromah, Sudadio, Sholih.	Media Video Interaktif	Pengembangan Media Video Interaktif Pada Layanan Informasi Karir Siswa SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.
18	2021	Restu Ramadani	Media Ensiklopedia Karier	Pengembangan Media Ensiklopedia Karir Bergambar Sebagai Layanan Dasar Untuk Memberikan Wawasan Karier Kepada Peserta Didik SMA Al Huda Jati Agung
19	2022	Rahadian Widhi H, Sri Hartini, Agung Budi P, Rini Siswanti	Media Permainan Kartu Kwartet	Media Permainan Kwartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa SMK
20	2022	Sabrina Icha Nuraini	Media Video Rumah Karier	Pengembangan Video Rumah Karier Holland Dalam Layanan Kematangan pemilihan Karier Pada Siswa Lamongan

Berdasarkan Kajian literatur dapat mengeksplorasi perubahan tren pekerjaan di era 5.0 dan implikasinya bagi bimbingan karir. Hal ini meliputi penelitian tentang pekerjaan yang rentan terhadap otomatisasi, pekerjaan baru yang muncul sebagai akibat dari kemajuan teknologi, serta perubahan dalam hubungan antara manusia dan mesin di tempat kerja.

Penelitian dapat mengidentifikasi kompetensi dan keterampilan yang diperlukan oleh siswa di era 5.0. Ini mencakup keterampilan teknis seperti pemrograman komputer, analisis data, manajemen proyek teknologi, dan kecerdasan buatan, serta keterampilan "soft skills" seperti kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan kepemimpinan.

Implementasi pendekatan bimbingan karir bisa mengevaluasi pendekatan bimbingan karir yang efektif dalam konteks era 5.0. Ini melibatkan penelitian tentang metode dan strategi bimbingan karir yang dapat membantu siswa memahami tren teknologi, menavigasi pilihan karir yang beragam, dan mengembangkan keterampilan yang relevan.

Beberapa Penelitian mengeksplorasi pemanfaatan teknologi seperti platform online, aplikasi, atau alat bantu kecerdasan buatan dalam memberikan bimbingan karir kepada siswa di era 5.0. Ini mencakup penelitian tentang efektivitas penggunaan teknologi tersebut dalam memberikan informasi karir, penilaian minat dan bakat, serta memberikan rekomendasi karir yang sesuai.

Kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja masa depan di era 5.0. Ini

melibatkan penelitian tentang persepsi siswa terhadap perubahan teknologi, minat mereka dalam karir yang berkaitan dengan teknologi, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan karir mereka. Berdasarkan hasil dari kajian literatur ini dapat sangat bervariasi tergantung pada fokus penelitian dan metode yang digunakan oleh para peneliti. Oleh karena itu, penting untuk merujuk langsung ke publikasi ilmiah terkait untuk memperoleh informasi yang lebih terperinci dan terkini tentang kajian literatur bimbingan karir di era 5.0 bagi siswa.

Pembahasan

Dari tabel diatas dapat di rangkum dan dibahas mengenai pengembangan media pendekatan bimbingan karir tersebut di bawah ini:

1. Pengembangan Media Booklet Perencanaan Karier Untuk Siswa SMAN 1 Sumberrejo. Peneliti menggunakan media booklet yang didesain seperti yang berisi tentang gambaran dalam perencanaan karir untuk siswa melalui berbagai macam uji akseptibilitas yang sesuai dengan kebutuhan siswa. (Adriani & Wiyono, 2019)
2. Pengembangan media audio visual yang menggunakan model ADDIE dalam memperoleh data yakni *Analysis, Design, Development, Implementattion*, dan *Evaluation*. Dalam tahapan awalnya dilakukan soal tes bimbingan guna mengetahui orientasi ke depan (*pretest*) dan juga melakukan wawancara pada para siswa kelas XI SMA Srijaya Palembang, tahap kedua

- merancang *story board*/ naskah media dan juga validasi angket yang akan diisi oleh siswa. Tahap ketiga yaitu pengembangan yang memodifikasi media audio visual, yang terdiri dari dua tahap yaitu *paper based* yang kemudian diwujudkan dalam bentuk *computer based* yaitu pembuatan media audio visual dengan 2 aplikasi editing *videocribe* dan *wondershare filmora*. Tahap keempat melakukan implementasi dengan melakukan *posttest*. Tahap terakhir yaitu evaluasi, untuk mengetahui keterbatasan dan kelebihan dalam penggunaan media audio visual. Untuk kelebihannya yakni memberikan kemudahan guru BK dalam memberikan layanan klasikal dan memiliki dampak positif bagi siswa supaya lebih gampang memahami materi yang diberikan guru BK tetapi memiliki hambatan yakni sekolah harus menyediakan fasilitas seperti speaker, proyektor (LCD) dan laptop, jika tidak ada fasilitas tersebut maka akan menghambat dalam pengaplikasiannya serta video ini hanya dapat digunakan di SMA Srijaya Palembang karena hanya divalidasi oleh satu sekolah saja, jika ingin digunakan oleh sekolah lain harus melakukan validasi kembali. (Islamiati, dkk,2019)
3. Mengupayakan perencanaan dengan penggunaan media *mindmapping* pada siswa SMA Unggul Negeri 3 Palembang. Menurut Tony Buzan Mind mapping atau yang biasa dikenal dengan peta pikiran adalah trademark dari sejumlah buku yang terhubung dengan mind map. Mind mapping dilakukan dengan cara mencatat, menggambarkan dan mengembangkan ide tersebut menjadi suatu gambar dan tulisan yang menarik untuk dipelajari (dalam Sari & Istiqoma,2019).
 4. Penggunaan media *multiple intelegences* yang disajikan dalam bentuk gambar, video dan informasi tentang *multiple intelligence* dalam meningkatkan keterampilan perencanaan karir peserta didik dan diaplikasikan dalam bentuk *mobile learning pada SMK PGRI Mojoagung Jombang* (Jannah dkk, 2019)
 5. Penggunaan media google classroom dengan menggunakan tahapan penelitian pengembangan *Borg and Gall* dan desain model pembelajaran *Dick and Garey* dengan penggunaan teknik berbasis komputer baik *CD Room* maupun internet. (Pustika, 2019)
 6. Pengembangan dengan media career map untuk membantu perencanaan karier kelas X pada SMA 12 Surabaya. Dengan Penggunaan model 4D dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I (dalam Sitompul & Wiyono, 2019). Model pengembangan ini mempunyai 4 tahapan, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran), dimana penelitian pengembangan ini oleh peneliti hanya terbatas pada hingga tahap ke 3 yaitu *Develop* (Pengembangan) saja tanpa melakukan tahap *Disseminate* (Penyebaran). Media career map ini berbasis buku panduan yang berguna

untuk membantu guru dalam mengaplikasikan media kepada siswa. Buku panduan ini berisikan tentang pengenalan media, tujuan media, sasaran media, petunjuk penggunaan media, tata cara penggunaan media, dan yang terakhir terdapat kesimpulan dan penutup. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan 3 kartu interaktif yang diberikan kepada siswa, dimana terdapat kartu merah yang berisi informasi 8 perguruan tinggi yang paling diminati selama 3 tahun terakhir, kemudian ada kartu hijau yang digunakan oleh peserta didik untuk menuliskan bakat dan minatnya dan yang terakhir ada kartu kuning yang digunakan untuk menuliskan perencanaan karier studi lanjut siswa. Dikatakan sebagai kartu interaktif, karena kartu ini berfungsi sebagai hubungan dua arah antara guru BK dan konselor pada saat penggunaan media (Sitompul, 2019)

7. Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier Untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa SMK. Tahapan penelitian mengadopsi dari Borg dan Gall. Pengembangan Produk dengan membuat kompetensi dasar yang sejalan dengan indikator yang akan dicapai serta pembuatan *flowchart* dan *storyboard* untuk memberi kemudahan dalam pembuatan multimedia. Pada tahap ini juga menyiapkan materi yang akan disajikan dalam bentuk multimedia. Materi yang berisi tentang berbagai macam pekerjaan yang terdiri atas: tugas pekerjaan; kemampuan yang

diperlukan (bahasa dan teknologi); serta alat yang digunakan; kondisi lingkungan pekerjaan; kegiatan kerja; gaya kerja; nilai kerja; konteks kerja serta gaji. Multimedia yang dihasilkan dan dikembangkan merupakan kombinasi dari gambar, teks dan video atau biasa dikenal sebagai multimedia interaktif. Menghasilkan produk berupa *Compact Disk* dengan aplikasi *Adobe Flash CS 6* dan *Adobe Aftereffect CS 6*. (Riqiyain & Purwanta, 2019)

8. Pengembangan media spinning sebagai layanan informasi untuk perencanaan karier peserta didik kelas XI SMA YP Unila. Menggunakan media *Spinning* yakni sebuah media bimbingan konseling yang terdiri dari rangkaian materi, gambar, video yang disusun menjadi sebuah *spinning* yang utuh. Sebelum penyusunan menjadi media yang utuh, awal pembuatan produk media *spinning* ini berupa media manual dalam bentuk kertas atau karton lalu dikembangkan ke dalam bentuk aplikasi. Kemudian ditambahkan lagi seperti gambar slide, video animasi berbasis aplikasi (Aziz, 2019)
9. Penggunaan media *Career Profession Card* yang media pembelajarannya berupa kartu yang memiliki tujuan untuk meningkatkan wawasan karier siswa tentang berbagai macam profesi atau pekerjaan yang spesifik. (Rochani dkk, 2019)
10. Penggunaan media ular tangga seperti permainan pada umumnya yang berisi konsep perencanaan karier beserta design gambar dan warna yang

- menarik, serta mudah dibawa kemana-kemana. (Irfan dkk, 2020)
11. Penggunaan media dari modifikasi pinball dan basket yang media interaktif terdiri atas pinball basket, kardus kartu, kartu informasi, kartu pertanyaan, bola dan buku panduan (Suprastowo,2020)
 12. Pemberian layanan informasi menggunakan metode *ICT* berbentuk *website* memanfaatkan alamat domain lokal sehingga situs berbayar murah dan platform gratis untuk membuat website, yang dapat guru BK dan peserta didik gunakan melalui komputer dan *smartphone* dengan jaringan internet atau sedang online. (Darmawan &Kurnaningsih,2021)
 13. Pada artikel ini menggunakan studi pustaka tentang modul digital berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang memuat konten interaktif audio dan video. Pengembangan konten digital *career planning* didasarkan pada *Grade Level Experiences* (GLes)(Kurniasih & Bhakti,2021)
 14. Menggunakan media animasi dengan *storyboard* media animasi pada *software Powton* diaplikasikan dalam perangkat lunak dan dapat diakses dengan menggunakan koomputer atau *smartphone* (Sundari, 2021)
 15. Menggunakan Aplikasi *Edmodo* yang merupakan platform pembelajaran berbasis *learning management system* (LMS) yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis social media. Aplikasi ini memeberikanfasilitas bagi guru dan murid yakni tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran secara virtual. (Astuti & Dwikurnaningsih, 2021)
 16. Pengembangan Media *e-booklet* merupakan media yang aplikasinya berupa materi-materi dalam bentuk ringkasan serta memberikan gambar menarik dan memasukan berbagai penanaman karakter dalam media itu dengan basis elektronik yang dapat diakses melalui laptop dan *smartphone* dengan jaringan internet (Hendrianti, Hidayat & Suherman, 2021).
 17. Pengembangan media video interaktif berformat MP4 yang rancangannya menggunakan aplikasi *canva* dan video maker. Pengembangan media ini berisikan mengenai materi pemilihan karir yang tepat dan sesuai dengan tipe kepribadian, macam program studi dan bidang-bidang pekerjaan yang sesuai dengan tipe kepribadian, serta tes kepribadian mandiri (Mukaromah, Sudadio, &Sholih, 2021)
 18. Pengembangan media ensiklopedia, yang isinya mengenai materi karir untuk pemahaman siswa berbasis computer dengan full colour agar lebih menarik (Ramadani, 2021)
 19. Pengembangan Media kartu *Kwartet* dibentuk 2 dimensi, memiliki gambar-gambar yang mewakili jenis karir yang ada dan berwarna, terdiri dari 12 set kartu yang terdapat 4 kartu, terdapat kartu reward dan punishment sebagai selingan, dan dilengkapi dengan buku panduan. Kartu kwartet ini digunakan untuk bahan layanan bimbingan dan konseling pada siswa untuk pemahaman karir. (Hantoro dkk,2022)

20. Pengembangan video interaktif berdasarkan perspektif profesi teori Holland yang didalamnya terdiri dari realistis, Investigatif, artistic, social, enterprising, dan konvensional. (Nuraini, 2022)

Dari uraian diatas, Jenis medianya beragam dan menjadi lebih inventif, seperti yang ditunjukkan oleh uraian di atas. Mayoritas media dikonsumsi melalui perangkat digital, seperti laptop dan smartphone, yang memerlukan akses internet. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar peradaban 5.0, yang sepenuhnya mengandalkan teknologi untuk memfasilitasi segala upaya komunal.

Variasi penelitian bimbingan karir pada siswa di era 5.0 sangat tergantung pada fokus penelitian dan pertanyaan penelitian yang diajukan oleh para peneliti. Dalam konteks yang cepat berubah seperti era 5.0, penting untuk terus memperbarui penelitian dan memperhatikan perkembangan terbaru dalam teknologi dan tren karir.

Pada setiap penelitian pengembangan (R&D) media bimbingan dan konseling tersebut di atas, penulis menawarkan penilaian khususnya pada komponen pencapaian kompetensi. Penulis melihat perkembangan media ini bermula dari perlunya peningkatan standar kualifikasi karir. Namun demikian, referensi standar kompetensi karir yang komprehensif untuk pendidikan dasar, menengah pertama, menengah atas, dan universitas masih kurang di Indonesia. Hal ini berbeda dengan Amerika Serikat, dimana Standar ASCA dan Kompetensi Sekolah Menengah

NOICC merupakan dua standar acuan kompetensi karir yang utama. Kompetensi Sekolah Menengah NOICC misalnya, terdiri dari 23 subkompetensi ditambah 4 kompetensi profesional utama. Karena sebuah media dapat digunakan untuk membangun setiap subkompetensi, maka akan terdapat 23 media yang masing-masing berkonsentrasi pada subkompetensi tertentu.

Bimbingan karir memiliki urgensi yang sangat penting bagi siswa SMA di era 5.0. Era 5.0, juga dikenal sebagai Era Revolusi Industri 4.0 yang semakin maju, ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat seperti kecerdasan buatan, robotika, *big data*, dan *Internet of Things (IoT)*. Dalam konteks ini, bimbingan karir menjadi lebih penting karena memberikan siswa persiapan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia kerja yang terus berkembang.

Bimbingan karir membantu siswa memahami tren teknologi terkini dan bagaimana pengaruhnya terhadap dunia kerja. Siswa diperkenalkan dengan konsep seperti kecerdasan buatan, otomatisasi, dan digitalisasi. Pengetahuan ini penting agar siswa dapat memilih karir yang sesuai dengan minat dan bakatnya, serta mempersiapkan diri untuk bekerja dengan teknologi yang terus berubah.

Era 5.0 menawarkan berbagai pilihan karir baru yang tidak ada sebelumnya. Bimbingan karir membantu siswa menjelajahi pilihan karir yang relevan dengan minat dan kemampuan siswa. Dengan bimbingan yang tepat, siswa dapat mengeksplorasi karir di bidang seperti ilmu data, pengembangan aplikasi, desain

pengalaman pengguna, keamanan siber, dan lain-lain.

Bimbingan karir membantu siswa mengidentifikasi keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam karir yang dipilih. Selain keterampilan teknis, keterampilan "*soft skills*" seperti pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kepemimpinan juga ditekankan. Siswa perlu mempersiapkan diri untuk menjadi profesional yang tangguh dan dapat beradaptasi dengan cepat dengan perubahan yang terjadi di dunia kerja.

Era 5.0 membawa konsep pasar kerja yang semakin global. Bimbingan karir membantu siswa memahami persaingan global dan persyaratan karir di berbagai negara. Siswa perlu memahami tren global, kebutuhan industri, dan persyaratan pendidikan yang berlaku di tempat-tempat di luar negeri jika setelah lulus sekolah berencana untuk mengejar karir internasional. Bimbingan karir juga dapat membantu siswa mempersiapkan aplikasi kuliah atau pekerjaan di luar negeri. Identifikasi keterampilan dan kompetensi yang relevan untuk siswa di era 5.0. Ini mencakup penelitian tentang keterampilan teknis yang dibutuhkan, seperti pemrograman, analisis data, keamanan siber, dan manajemen teknologi. Selain itu, penelitian juga dapat mengeksplorasi keterampilan "*soft skills*" yang penting dalam menghadapi perubahan di dunia kerja, seperti keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Penelitian lainnya juga dapat difokuskan pada pemanfaatan teknologi dalam konteks bimbingan karir di era 5.0.

Ini mencakup penelitian tentang penggunaan platform online, aplikasi, atau alat bantu kecerdasan buatan dalam memberikan bimbingan karir kepada siswa. Penelitian semacam ini dapat menggali efektivitas teknologi tersebut, serta dampaknya terhadap aksesibilitas, kualitas, dan efisiensi bimbingan karir.

Bimbingan karir membantu siswa dalam perencanaan pendidikan siswa dengan memilih program studi yang sesuai dengan minat dan tujuan karir siswa. Siswa akan diberikan informasi tentang program pendidikan tinggi yang relevan dan institusi yang menawarkannya. Bimbingan karir juga membantu siswa memahami persyaratan masuk dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tes seleksi atau proses aplikasi.

Simpulan

Di Indonesia, model pengembangan media bimbingan karir di tingkat SMA/SMK cenderung meningkat baik jumlah maupun keragaman variasi media di era Society 5.0. Kemajuan ini merupakan bagian dari periode yang tidak pernah berhenti berkembang; kita kini telah memasuki masa dimana segala sesuatunya bergantung pada software dan teknologi jaringan internet. Penulis berharap agar terciptanya media yang lebih fokus dan beragam, penulis-penulis selanjutnya diharapkan lebih fokus pada pencapaian karir dan kompetensinya.

Dalam kesimpulannya, bimbingan karir sangat penting bagi siswa SMA di era 5.0. Hal ini membantu siswa memahami tren teknologi, menavigasi pilihan karir

yang beragam, mengembangkan keterampilan yang relevan, memahami pasar kerja global, dan merencanakan pendidikan dengan bijaksana. Dengan bimbingan karir yang tepat, siswa dapat mempersiapkan diri dengan baik untuk sukses dalam dunia kerja yang terus berkembang di era 5.0.

Referensi

- Adriyani, M, Nadia. Wiyono, D, Bambang. (2019). Pengembangan Media Booklet Perencanaan Karier Untuk Siswa SMAN 1 Sumberrejo. *Ejournal Unesa*.
- Ahmad, I. (2018). *Proses Pembelajaran Digital Dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Direktur Jenderal Pembelajaran Dan Kemahasiswaan. Kemenristek Dikti.
- Astuti, W, Wahyu. Dwikurnaningsih, Yari. (2021). Pengembangan model manajemen bimbingan karir menggunakan aplikasi Edmodo. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*. 9(1):64-74.
- Astuti. Waluya,B,S. Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Aziz, A. (2019). Pengembangan Media Spinning sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Peserta DiDIk Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung. Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Darmawan, A, Yohanes. Kurnaningsih, Yari. (2021). Pengembangan model manajemen layanan informasi karir berbasis ICT bagi peserta didik SMA. *Journal of Counseling and Education (IICET Journal)*. 9(3):241-251.
- Gunawijaya, Tirta, W, I. (2021). E-learning Menjadi Platform Pembelajaran Era Society 5.0. *Pramana Jurnal Hasil Penelitian*. 1(1):89-97.
- Hantoro, W, Rahadian. Hartini, Sri. Prabowo, B, Agung. Siswanti, Rini. (2022). Media Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa SMK. *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 4(1):21-31.
- Hayashi, H. S. (2017). International Standardization For Smarter Society In The Field Of Measurement, Control And Automation. *56th Annual Conference Of The Society Of Instrument And Control Eng*.
- Hendrianti, D, Syifa. Hidayat, Sholeh. Suherman. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. 6(2):178-184.
- Irfan. Jarkawi. Handayani, S, Eka. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*. 3(2): 79-87.
- Islamiati, S, Tri. Sofah, Rahmi. Harlina. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Layanan Klasikal

- Bidang Karir Pada Materi Orientasi Masa Depan Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling*. 6(1):30-39.
- Istirahayu, I. Mayasari, D. Fitriyadi, S. Damayanti, Z. (2018). Bimbingan karir Terhadap Pemilihan Studi Lanjut Siswa Kelas XII. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*. 2 (2): 139-144.
- Jannah, R. Habsy, A, B. Arifah, S. Ridjal, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif Multiple Intelligences Untuk Meningkatkan Ketrampilan Perencanaan Karir Peserta Didik SMK. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*. 2(1).
- Kurniasih, Cucu. Bhakti, P, Caraka. (2021). Modul Digital Career Planning Sebagai Alternatif Media Perencanaan Karier Siswa SMA Kelas X. *PROSIDING Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islami"*
- Mukaromah, W. Sudadio. Sholih. (2021). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Layanan Informasi Karir Siswa SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*. 6(2) :45-56.
- Nuraini, I, Sabrina. (2022). Skripsi tentang Pengembangan Video Rumah Karier Holland Dalam Layanan Kematangan pemilihan Karier Pada Siswa Lamongan. Surabaya. UIN Sunan Ampel.
- Özdemir, V. &. (2018). Birth Of Industry 5.0: Making Sense Of Big Data With Artificial Intelligence, "The Internet Of Things" And Next-Generation Technology Policy. *Omic: A Journal Of Integrative Biology* 22(1) , 65-76.
- Pustika, Dewi. (2019). Skripsi Pengembangan Media Layanan Informasi Karir Berbasis Google Classroom Di Sekolah Menengah Kejuruan. Pontianak. Universitas Tanjung Pura.
- Rachman, N, B. (2019). Tren Pengembangan Media Dalam Bimbingan Karier SMP: Ulasan Penelitian di Indonesia Pada Tahun 2012-2018. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*. 4(1): 19-22.
- Ramadani, Restu. (2021). Pengembangan Media Ensiklopedia Karir Bergambar Sebagai Layanan Dasar Untuk Memberikan Wawasan Karier Kepada Peserta Didik SMA Al Huda Jati Agung. Lampaung. UIN Raden Intan Lampung.
- Risqiyain, H, Liya. Purwanta Edi. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 4(3): 88-93.
- Rochani. Wibowo, Y, Bangun. Prabowo, S, Arga. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling (Untirta)*. 5(1):8-13.
- Rokhmah, N. I. (2019). Peran Matematikawan Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Teknologi Yang Relevan Menjadi Bagian Integral Dari Kurikulum. Peran Matematikawan Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Teknologi*

Yang Relevan Menjadi Bagian Integral Dari Kurikulum.

Guidance and Counseling Development Journal. 4 (2): 58-65.

Sari, Kurnia. Istiqoma, A, Vella. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Bimbingan Karir Media Mind Mapping. *Juang: Jurnal Wahana Konseling.* 2(1).

Sitompull, Nelly. Wiyono, D, Bambang. (2019). Pengembangan Media Career Map Untuk Membantu Perencanaan Karir Siswa Kelas X SMA Negeri X Surabaya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan.* 3(1).

Skobelev, P., & Borovik, Y. S. (2017). On The Way From Industri 4.0 To Industri 5.0: From Digital Manufacturing To Digital Society. *International Scientific Research Journal «Industri4.0»*, 307-311.

Sundari, Indah. (2021). Pengembangan Media Animasi Dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik. Lampung. UIN Raden Intan Lampung.

Suprastowo, J. (2020). Pengembangan Media Pinball Basket Tentang Perencanaan Karier Siswa SMA. Eprints-UAD.

Windra. (2021). Pembelajaran Menyambut Era Society 5.0. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo *Prosiding seminar Nasional Pendidikan Dasar.*

Yandri, H. Sujadi, Eko. Juliawati, D. (2021). Perencanaan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas dengan Pendekatan Konsep STIFIn untuk Menghadapi Perilaku Kapitalisme di Era Revolusi Industri 4.0. *Educational*