

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Video Animasi

1. Media

a. Pengertian Media

Kata “media” berawal dari bahasa Latin yakni “medius” yang secara harfiah dapat diartikan ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. sehingga secara bahasa media berarti suatu pengantar pesan dari sipengirim kepada sipenerima pesan. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung didefinisikan sebagai alat-alat yang berkaitan dengan grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi yang visual atau verbal (Arsyad, 2011). Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi (Sadiman, 2009).

Gagne (dalam Sadiman, 2009) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media adalah suatu proses belajar dan mengajar yang sering diartikan sebagai alat-alat grafis,

fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang visual atau verbal (Kustandi, 2013).

Dari pendapat beberapa pakar dapat dipahami bahwasanya media merupakan suatu alat yang dipergunakan yang memiliki fungsi untuk memproses, menangkap dan menyampaikan informasi dari seseorang kepada orang lain yang menerimanya, sehingga pesan-pesan dapat dipahami dengan mudah.

b. Kegunaan Media dalam Pendidikan

Secara umum media dalam pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan (Sukiman, 2012) sebagai berikut :

- 1 Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2 Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.

- d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 3 Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya.
- 4 Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- 5 Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Kemp & Dayton, meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat (Arsyad, 2011). Kegunaan media pendidikan dalam proses belajar peserta didik (Sudjana, 2001) yaitu:

- 1 Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2 Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3 Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4 Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa kegunaan media pendidikan di dalam proses belajar mengajar, media pendidikan dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan

proses hasil belajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

c. Klasifikasi Media

Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok (Riyana, 2004) yaitu : suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu : gambar, garis 9 (*line graphic*), dan symbol merupakan suatu kontinum dari bentuk dapat ditangkap dengan indera penglihatan. *Bretz* juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga, terdapat 8 klasifikasi media :1). Media audiovisual gerak, 2). Media audiovisual diam, 3). Media audio seni gerak, 4). Media visual gerak, 5). Media visual diam, 6). Media seni-gerak, 7). Media audio, 8). Media cetak.

Hal ini memiliki nilai positif dalam memberikan pilihan karier secara selektif kepada para pendidik dalam menggunakan suatu media sesuai dengan apa yang telah digariskan di dalam tujuan pembelajaran dan materi, serta kondisi psikologis para peserta didik.

d. Media Bimbingan dan Konseling

Menurut AECT, *The Association For Education Communication And Technology* (Nursalim, 2010) berpendapat bahwa media adalah sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyaluran pesan. Sedangkan Asosiasi Pendidikan

Nasional (NEA) dalam (Sadiman, 2009) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Nursalim (2010) menjelaskan bahwa media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media bimbingan dan konseling adalah sebuah alat bantu yang digunakan sebagai/perantara untuk menyalurkan pesan bimbingan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

e. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Nursalim&Mustadji (2010) menjelaskan fungsi menggunakan media bimbingan dan konseling sebagai berikut:

1. Penggunaan media bimbingan dan konseling bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.

2. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling.
3. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan kompetensi yang ingin dicapai dari isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri.
4. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik.
5. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling.
6. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling.

f. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling

Sadiman (2010) menjelaskan beberapa kegunaan-kegunaan media pendidikan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (dalam membentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti misalnya :
 - a. Objek yang terlalu besar – bias seperti digantikan dengan realita gambar, film bingkai, film atau model.
 - b. Objek yang kecil yang dibantu dengan proyektor mikro.

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high-speed photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model diagram dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain). dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
- a. Menimbulkan kegairahan belajar .
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dengan kenyataan.
 - c. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan minatnya.
 - d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu diatasi sendiri. Hal ini akan lebih

sulit bila latar belakang guru dengan siswa juga berbeda. Masalah yang dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- a) Memberikan perangsang yang sama.
- b) Mempersamakan pengalaman.
- c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa manfaat menggunakan media dalam bimbingan dan konseling selain dapat menimbulkan minat peserta didik yang baik juga dapat meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling karena siswa akan memiliki sikap positif terhadap materi yang akan disampaikan akan lebih bermanfaat.

2. Video

a. Pengertian Video

Kata video berawal dari bahasa latin yang diartikan dengan arti “saya lihat”. di dalam bahasa inggris video berawal dari kata Vi yakni visual yang memiliki arti gambar dan DEO yang merupakan singkatan dari audio yang memiliki arti suara. Video merupakan bahan ajar non cetak yang dapat memberikan informasi secara luas dan tuntas karena dapat disampaikan ke hadapan siswa secara langsung (Fitriansyah, 2012). Video menjadi media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran baik pembelajaran masal, individual, maupun kelompok. Video merupakan segala sesuatu yang

memungkinkan sinyal audionya dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2012). Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapainya tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2011).

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video dapat membantu proses belajar siswa untuk mengamatin terhadap suatu objek, dari adanya media video tersebut tentunya telah dapat merangsang para peserta didik di dalam memahami seluruh subtansi materi pembelajaran yang disajikan secara lebih mudah dan menarik.

b. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, penting sekali menentukan dan memperhatikan tujuan dari penggunaan produknya. Adapun tujuan video pembelajaran untuk pengenalan karier kepada siswa antara lain adalah (Warshina, 2009):

- 1 Kognitif, menyangkut kemampuan mengingat kembali dan kemampuan untuk memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi dari rekaman aktual pada peristiwa terkini. Video mengandung unsur warna, suara, dan gerak yang mampu membuat karakter merasa lebih hidup. Selain itu menonton video,

setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

- 2 Afektif, video mampu menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik.
- 3 Psikomotor, video adalah media yang tepat dalam memberikan contoh-contoh keterampilan yang berkaitan dengan gerak dan penampilan serta peragaan.

Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi reaksi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merengkam kegiatan motorik atau gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat

sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik dapat memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara menyertainya.

c. Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012) antara lain :

- 1 Memberikan pengalam yang tak terduga kepada peserta didik.
- 2 Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- 3 Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 4 Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu dan.
- 5 Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu meperlihatkan pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka pengembangan suatu video animasi di dalam pembelajaran sangatlah efektif dan efisien dalam membantu produktivitas kegiatan pembelajaran dalam belajar yang tentunya berkaitan dengan teori karier terhadap kematangan pengenalan karier selanjutnya. Penerapan pengenalan karier membutuhkan proses yang penting agar dapat dilihat secara visual, sehingga penggunaan video animasi untuk pembelajaran di dalam pengenalan karier adalah tepat dan berkesesuaian.

3. Animasi

a. Pengertian Animasi

Kata Animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Pada masyarakat kuno, *animisme* adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup). Dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*) atau *animation* berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Kemudian animasi dipahami juga membuat film karton (*the making of cartoons*). Lazimnya istilah *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup (Ranang, 2010).

Animasi diartikan sebagai gerakan image atau video, sama halnya dengan gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Konsep animasi ini menggambarkan tentang sulitnya untuk menyajikan informasi dengan suatu bentuk gambar, maupun sekumpulan gambar (Sutopo, 2003). Sedangkan menurut Agus

Suheri (2006) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau static dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter gerakan transisi. Suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

b. Jenis-Jenis Animasi

Animasi yang sering kita lihat memiliki bentuk dan ragam sesuai dengan fungsi maupun merancu pada teknik pembuatannya. Jenis-jenis animasi menurut Antonius Rachmat (2005) diantaranya :

1. Animasi *Cell*

Kata *Cell* berasal dari kata *celluloid* yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Animasi cel biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri.

2. Animasi *frame*

Animasi *frame* adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah tepian buku kemudian kita buka buku tersebut dengan menggunakan jempol secara tepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

3. Animasi *sprite*

Pada animasi *sprite*, gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. *Sprite* adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, seperti misalnya : burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar.

4. Animasi *path*

Animasi *path* adalah animasi dari obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang, burung dan lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu. Pada kebanyakan animasi *path* dilakukan juga efek *looping* yang membuat gerakan *path* terjadi secara terus menerus.

5. Animasi *spline*

Spline adalah representasi matematis dari kurva. Sehingga gerakan obyek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

6. Animasi *vector*

Vector adalah garis yang memiliki ujung pangkal, arah, dan panjang. Animasi *vector* mirip dengan animasi *sprite*, tetapi animasi *sprite* menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan spritenya.

7. Animasi karakter

Animasi karakter biasanya terdapat di film kartun. Semua bagian dalam film kartun selalu bergerak bersamaan. Apapun jenis animasinya, yang penting adalah memberikan efek hidup (visual efek) pada gambar atau obyek. Visual efek dapat dibuat dengan cara :

- a) *Motion dynamics*, efek yang disebabkan perubahan posisi terhadap waktu
- b) *Update dynamics*, efek yang disebabkan perubahan pada obyek (bentuk, warna, struktur dan tekstur)
- c) Perubahan cahaya, posisi, orientasi dan fokus kamera

8. *Motion graphics*

Percabangan dari seni desain *graphics* yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi.

Berdasarkan uraian-uraian jenis animasi sebagaimana dijelaskan diatas, penulis dalam hal ini menggunakan jeni animasi *motion graphics*.

c. Animasi dalam Pembelajaran

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan mulai dari kegiatan santai sampai serius, maupun sebagai fungsi utama sama fungsi tambahan atau hiasan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan di antaranya sebagai media presentasi.

Pada media presentasi, animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para penonton atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presentasi. Dengan penambahan animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku. dengan penambahan animasi diharapkan dapat tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi. Menurut Agus Suheri (2006). Fungsi animasi diantaranya :

- 1 Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
- 2 Memperindah tampilan presentasi
- 3 Memudahkan susunan presentasi
- 4 Mempermudah penggambaran dari suatu materi

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat dilihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat digambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. Pada perangkat komputer, media ini dikenal istilah *CAI* atau *Computer Aided Intruction* atau *Computer Assisted Intruction*.

B. Hakikat Karier

1. Definisi Karier

Kata karier (*career*) lebih luas daripada *job* atau *position*, kata karier (*career*) bukanlah istilah baru dari kata *accupation*. Orang mempunyai karier (*career*), sementara dalam dunia kerja terdapat pekerjaan (*occupation*). Pada dasarnya karier adalah upaya dalam mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia kerja. Hornby berpendapat bahwa karier adalah pekerjaan, atau profesi (Walgito, 2010), karier adalah jalan kehidupan seseorang yang ditentukan oleh pilihan dan keputusan yang ia buat di dalam pekerjaan, pendidikan atau latihan, dan gaya hidup. Karier meliputi interaksi bermacam-

macam peranan kehidupan secara total, meliputi pekerjaan, pendidikan, tingkah laku pribadi, tanggung jawab sosial, aktivitas waktu senggang. Semua orang mempunyai karier kehidupannya adalah kariernya.

Perlu diingat bahwa seseorang akan dengan senang hati bekerja mengerjakan sesuatu apabila yang dikerjakannya itu sesuai dengan karier, kemampuan, kompetensinya dan sesuai dengan keadaan dirinya. Senada dengan pendapat Nurihsan bahwa, karier yaitu untuk membantu individu dalam perencanaan, pengembangan dan penyelesaian masalah-masalah karier, seperti pemahaman terhadap jabatan dan tugas-tugas kerja, pemahaman kondisi dan kemampuan diri, pemahaman kondisi lingkungan, perencanaan dan pengembangan karier, penyesuaian pekerjaan dan penyelesaian masalah-masalah karier yang dihadapi (Nurihsan, 2006). Kata karier dapat ditinjau dari sejumlah perspektif yang berbeda. Dari satu perspektif karier merupakan serangkaian posisi yang diduduki oleh seseorang selama hidupnya. Ini merupakan karier objektif (Kaswan, 2016).

Namun, dari sudut pandang lain, karier terdiri atas perasaan kemana yang harus dituju seseorang dalam kehidupan kerjanya, seperti sikap, nilai, dan harapan seseorang. Ini merupakan karier subjektif. Kedua sudut pandang tersebut, objektif dan subjektif berfokus pada individu dan berasumsi bahwa orang memiliki kendali atas nasibnya dan mereka dapat memanfaatkan kesempatan untuk memaksimalkan

kesuksesan dan kepuasan yang berasal dari karier. Oleh karena itu, pengembangan karier amat diperlukan.

2. Perkembangan Karier

Perkembangan karier merupakan suatu proses yang mencakup seluruh rentang kehidupan seseorang. Hal ini berarti bahwa karier seseorang bukan hanya dalam membuat keputusan untuk memasuki jenis pekerjaan atau karier tertentu, melainkan merefleksikan seluruh pengalaman yang secara nyata berpengaruh terhadap kehidupannya.

Tahapan perkembangan karier Ginzberg dalam osipow dan selligman merupakan suatu proses jangka panjang terbagi dalam 3 priode yaitu (Winkel, 2006):

1 Tahap fantasi (usia 6-11 tahun)

Pada tahap ini kesenangan dan khayalan dianggap sebagai detensi utama, karena anak-anak pada usia ini memiliki kesadaran terhadap karier mereka. Pada masa ini, bermain menjadi semakin mengarahkan pada pekerjaan, dan pilihan bidang kariernya menyebar. Pilihan bidang pekerjaan tertentu pada hal- hal aktif dan menyenangkan seperti ingin menjadi dokter, guru, polisi, TNI, dan pilot. Pilihan-pilihan mereka dipengaruhi oleh faktor emosi, tidak praktis, tidak berdasarkan kenyataan serta dipengaruhi oleh fantasi masa anak-anak.

2 Tahap tentatif (usia 11-17 tahun)

Pada usia 11-17 tahun anak cenderung menolak pilihan-pilihan pada masa fantasi dan terfokus pada sasaran di masa depan dengan menghubungkannya dengan minat dan kesenangannya, ini disebut masa minat. Ketika mencapai usia 12 tahun atau 13 tahun, kebanyakan anak mulai memperhitungkan kemampuan dan kapasitasnya manakala menyatakan sasaran kariernya. Sekitar usia 14, nilai menjadi determinan dari aspirasi karier, dan pada usia 15 atau 17 tahun, rencana karier menunjukkan adanya integritas dari nilai, kapasitas dan minat. Pada masa ini, anak terlihat memiliki kesadaran akan kebutuhan untuk membuat pilihan bidang pekerjaan, untuk menerima tanggung jawab seperti orang dewasa, dan untuk mengalami transisi dari sekolah ke dunia kerja.

3 Tahap realistis (dimulai pada usia 17 tahun)

Pada tahap ini seseorang berada pada masa eksplorasi, kristalisasi, dan spesifikasi. Melakukan eksplorasi dalam bidang-bidang pekerjaan yang dipilihnya. Pilihan-pilihan mereka sudah didasari pertimbangan-pertimbangan yang lebih matang. Pada tahap ini remaja mulai memperhitungkan pertimbangan-pertimbangan obyektif yang harus diikutinya dalam pemilihan pekerjaan. Keputusan yang diambil pada periode ini akan membawa konsekuensi yang penting bagi masa depan serta perjalanan kariernya.

Super mengemukakan tentang tahap perkembangan karier, dengan 5 tahap yaitu (S.Sharf, 1992).

- 1 Tahap pertumbuhan (*growth stage*) sejak lahir hingga usia 14 tahun. Pada tahap ini konsep diri berkembang melalui proses indentifikasi terhadap sosok kunci dilingkungan keluarga dan sekolah. Kebutuhan dan fantasi sangat dominan pada awal tahap ini. Minat dan kapasitas menjadi semakin penting pada masa ini sejalan dengan meningkatnya keterlibatan sosisl dan realitas.
- 2 Tahap eksplorasi (*exploration stage*) pada usia 15-24. Seseorang menyadari bahwa bidang karier tertentu dapat menjadi kehidupan utama masa depan dan ia mulai mengeksplorasi bidang-bidang pekerjaan melalui lingkungan sekolah, pekerjaan, dan aktivitas waktu luang.
- 3 Tahap pembangunan (*estabhlisment substage*) usia 25-44 tahun. Seseorang meyakini bahwa bidang pekerjaan yang sesuai dengan dirinya telah ditentukan, dan berusaha menciptakan suatu tempat yang permanen didalamnya.
- 4 Tahap pemeliharaan (*maintenance stage*) usia 45-64 tahun. Perhatian utama seseorang pada masa ini adalah pada kelanjutan dari pekerjaan yang dipilihnya, berpegang pada hasil-hasil yang diperoleh.
- 5 Tahap penurunan (*decline stage*) dimulai sejak 65 tahun. Menurunya aktivitas fisik dan mental, aktivitas perkerjaan sejak

secara perlahan menurun, dan dalam jangka waktu tertentu akhirnya akan berhenti.

Berdasarkan kedua tahap perkembangan yang dikemukakan oleh *Ginzberg* dan super di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja, dalam peneliti ini adalah SMP/MTs berada pada tahap tentatif berdasarkan kebutuhan, minat, kemampuan, dan nilai yang menjadi dasar bagi pilihan bidang karier. Pada masa remaja akan sangat mempengaruhi pilihan karier dimasa mendatang.

Perkembangan karier pada masa remaja ditandai dengan adanya peningkatan dalam perencanaan karier, peningkatan kesadaran diri, penyempitan pilihan pekerjaan, dan terjadi pergeseran pusat perhatian dari diri ke perencanaan karier yang lebih realistik. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa perkembangan karier individu bukanlah suatu hal yang terjadi sekali seumur hidup, melainkan merupakan tahapan yang berlangsung pada usia-usia tertentu di setiap fase.

3. Karakter Generasi Milenial

Generasi milenial memiliki karakteristik yang khas. Lahir antara tahun 1977-1995, sehingga generasi ini terdiri atas orang-orang berusia 22-40 tahun. Masa kecil mereka sudah akrab dengan TV berwarna dan memakai remote control, sejak masa sekolah sudah menggunakan handphone bahkan setiap tahun ganti smartphone, dan internet menjadi kebutuhan pokok. Bahkan untuk saat ini, internet mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan.

Sementara itu, gaya belajar generasi milenial adalah berbasis indra misalnya visual, audio, dan lainnya, yang berbasis kepada kepibadian dan bakat. Kehidupan sehari-hari yang sudah akrab dengan teknologi menjadikan cara belajar mereka lebih interaktif. Diantaranya melalui kerja sama tim, pengalaman, kolaborasi dan kelompok berpikir, mandiri, serta terstruktur.

C. Pengenalan Karier SMP atau MTs

1. Pengenalan Karier Pada SMP atau MTs

Pengenalan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali. Istilah karier dapat diartikan sebagai suatu keseluruhan pekerjaan yang diperoleh seseorang dalam keseluruhan hidupnya. Secara lebih terbatas karier diartikan sebagai pengalaman kerja di dalam suatu bidang pekerjaan tertentu (Sunaryo Kartadinata, 2002). Dari pengertian di atas dapat diartikan pengenalan karier adalah proses atau cara yang direncanakan untuk mengenalkan berbagai macam jenis pekerjaan kepada individu atau sekelompok individu guna membantu perkembangan siswa dalam mempersiapkan masa depan khususnya dalam pekerjaan. Pengenalan karier merupakan suatu proses yang disusun untuk membantu perkembangan siswa agar ia memahami dirinya, mempelajari dunia kerja untuk mendapatkan pengalaman yang membantunya dalam membuat keputusan dan mendapatkan pekerjaan (Anas Salahudin, 2012).

Siswa sekolah menengah pertama merupakan individu yang sedang menempuh jenjang pendidikan menengah pertama antara umur 11-17 tahun. Siswa sekolah menengah pertama dapat diartikan mereka yang sedang menjalani tahap perkembangan dari masa remaja awal memasuki masa remaja akhir. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengenalan karier pada siswa sekolah menengah pertama adalah proses atau cara yang direncanakan oleh guru BK untuk mengenalkan berbagai macam jenis pekerjaan atau karier kepada siswa guna mempersiapkan siswa sedini mungkin untuk menghadapi masa depan khususnya dalam hal pekerjaan.

Pengenalan karier kepada siswa sekolah menengah pertama penting dilaksanakan karena dengan siswa mengenal karier siswa dapat mempersiapkan dirinya untuk menghadapi masa depan khususnya dalam hal pekerjaan, menghargai berbagai macam pekerjaan, mengetahui berbagai macam keterampilan yang harus dia persiapkan untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, dan dapat menjadikan motivasi belajar siswa. Secara umum pengenalan karier pada siswa memiliki tujuan diantaranya agar siswa memiliki pemahaman diri terkait dengan pekerjaan, memiliki pengetahuan tentang dunia kerja dan informasi karier yang menunjang kematangan kompetensi kerja serta memiliki kemampuan merencanakan masa depan (Anas Salahudin, 2012).

Pengenalan karier pada siswa sekolah menengah pertama dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya melalui layanan bimbingan karier. Layanan bimbingan karier dapat diberikan pada siswa sekolah

menengah pertama oleh guru BK dengan beberapa cara diantaranya diintegrasikan dalam pembelajaran. Pengintegrasian layanan bimbingan karier pada pembelajaran bisa dilakukan salah satunya dengan memilih materi yang ada dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi layanan bimbingan karier sehingga pengenalan karier kepada siswa akan lebih mudah dan tidak mengganggu kompetensi pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan pengenalan karier yang akan dijelaskan untuk mengenalkan berbagai macam jenis pekerjaan pada generasi milenial. Mengetahui berbagai macam keterampilan yang harus dicapai untuk cita-cita yang diinginkan.

2. Pengenalan Media Video Animasi Pengenalan Karier

Pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan agar menjadi sempurna dari yang sebelumnya yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Media bimbingan dan konseling adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik ketika proses pemberian layanan.

Pengenalan karier yaitu proses atau cara mengenali pekerjaan. Pada penelitian ini pengenalan karier yang dimaksudkan yaitu lebih

tepatnya proses atau cara mengenali beberapa macam- macam pekerjaan yang akan dikenalkan.

Dari beberapa penjelasan diatas penelitian mengembangkan media video animasi pengenalan karier pada penelitian ini, dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yaitu berupa media video animasi yang di dalamnya terdapat dua bagian masing- masing bagian terdapat animasi pengenalan karier.

3. Produksi/Pembuatan Media Video Animasi Pengenalan Karier

Produksi/pembuatan media video animasi pengenalan karier menggunakan aplikasi yang bernama *Adobe After Effects CC 2017* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2dimensi yang sangat baik dan mudah digunakan. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat film animasi 2 dimensi maupun finishing object, baik untuk keperluan film, iklan, arsitektural (*interior* dan *exterior, 2d building design*), dan kegunaan lainnya yang berhubungan dengan pembuatan objek 2 dimensi. Keunggulan yang dimiliki oleh *Adobe After Effects CC 2017* ini adalah mampu membuat objek virtual secara 2 dimensi dan bentuk dapat diubah sesuai keinginan. Mampu memberikan efek-efek khusus pada hasil akhir produk seperti efek cahaya dan bayangan, efek atmosfer seperti api, kabut dan lighting. Dapat menjalankan proses animasi, gambar dapat digerakan dan dirubah bentuknya serta diatur proses animasinya.

4. Alasan Pemilihan Media Video Animasi Pengenalan Karier

Alasan peneliti memilih media video animasi pengenalan karier karena sangat mudah digunakan oleh semua umur khususnya SMP/MTs. Pada zaman sekarang anak balita pun telah pandai menggunakan komputer, laptop, gadget, internet, dan hal-hal yang berbau teknologi lainnya. Media dikembangkan oleh peneliti ini sesuai zaman yang berkembang saat ini. Banyak siswa SMP yang lebih tertarik belajar menggunakan media teknologi, salah satunya video animasi. Ketertarikan peserta didik pada teknologi inilah yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa SMP/MTs terhadap materi pengenalan karier yang diberikan menggunakan media video animasi berbasis *Adobe After Effects CC 2017*.

Pada pendidikan sekolah pertama dengan rentan usia antara 13-15 tahun, anak mulai memasuki tahap pemikiran formal (Hurlock, 2000) dalam tahapan ini, peserta didik memiliki pemikiran yang lebih dari sekedar abstrak dibanding pada pemikiran operasional konkret. Peserta didik menggunakan pengalaman yang nyata dan konkret sebagai landasan berpikirnya. Mereka telah mampu membayangkan situasi rekaan yaitu kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan hipotesis atau abstrak dan mencoba mengolahnya dengan pemikiran yang logis. Selain itu pada tahap ini, siswa mampu mengolah dan mengaitkan informasi baru yang diperoleh melalui pengetahuan atau informasi yang telah dimilikinya.

Salah satu bentuk dari mengolah informasi tersebut melalui pengetahuan atau informasi tersebut melalui bermain.

Kesimpulannya adalah video animasi pengenalan karier ini dipilih oleh peneliti bukan hanya karena bisa menarik minat siswa SMP/MTs untuk mengenal karier dari sedini mungkin tetapi juga sesuai dengan perkembangan peserta didik.

D. Penelitian Yang Relevan

1. Peningkatan Pengenalan Karier Pada Mata Pelajaran Ips Dengan Media Video Di Kelas IV SD Negeri Gayamharjo

Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Wahyudin, bertujuan untuk meningkatkan pengenalan karier pada mata pelajaran IPS dengan media video di kelas IV SD Negeri Gayamharjo Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Gayamharjo yang berjumlah 26 siswa tahun ajaran 2013/2014 dan objeknya adalah peningkatan pengenalan karier pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan media video dapat meningkatkan pengenalan karier pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dimana siswa telah mampu menyebutkan berbagai macam pekerjaan, sikap-sikap positif setiap pekerjaan, dan keterampilan yang diperlukan pada setiap pekerjaan. Secara kognitif pada pra siklus atau sebelum diberikan tindakan rata-rata hasil tes siswa hanya 61,76 dan persentase siswa yang mencapai nilai \geq

75 hanya 30,76% atau 8 siswa. Setelah diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 75,92 dengan persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sebesar 61,53% atau 16 siswa. Pada siklus II rata-rata meningkat kembali menjadi 80,09 dan persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sebesar 92,30% atau 24 siswa. Dengan demikian media video dapat meningkatkan pengenalan karier pada siswa kelas IV di SD Negeri Gayamharjo tahun ajaran 2013/2014.

2. Pengembangan Media Video Animasi Jendela Karier Berbasis Flash Player Dalam Layanan Informasi Perencanaan Karier Di Sekolah Menengah Pertama

Penelitian ini dilakukan oleh Adyna Nurkamila (Nurkamila, 2015), di SMP Surabaya bertujuan menghasilkan suatu produk berupa video animasi perencanaan karier untuk siswa SMP. Metode penelitian menggunakan pengembangan model pengembangan Borg and Galls.

Dari hasil uji coba dengan ahli materi diperoleh rerata presentase sebesar 90,62%, hasil ahli media diperoleh 84,1%. Kemudian dari hasil uji coba dengan ahli pengguna diperoleh rerata 88,7%. Selanjutnya rata-rata dari semua presentase hasil validasi adalah 87,8%. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula data kualitatif berupa saran atau masukan untuk perbaikan produk. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka video animasi jendela karier telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik dan dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan karier di sekolah.

3. Pengaruh Video-Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 5 Pontianak Pada Materi Keseimbangan Kimia.

Penelitian ini dilakukan oleh Syaila Nurhayati, tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media video-animasi dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media video-animasi pada materi keseimbangan kimia dan besarnya pengaruh penggunaan media video-animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak (Nurhayati, 2004). Hasil data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media video-animasi dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media videoanimasi. Pembelajaran menggunakan video-animasi memberikan pengaruh sebesar 27,34% terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak.

E. Kerangka Berpikir

Karier adalah proses perjalanan hidup individu melalui integrasi peran, setting, dan peristiwa yang melibatkan pemilihan dan pengambilan keputusan, komitmen, gaya hidup, dedikasi, dan persiapan-persiapan untuk menjalanin dan mengakhiri. Dalam perkembangan karier siswa MTs berada pada tahap tentatif berdasarkan kebutuhan, minat, kemampuan, dan nilai yang menjadi dasar bagi pemilihan karier. Perkembangan karier pada masa MTs ditandai dengan adanya peningkatan kesadaran diri, penyempitan pilihan pekerjaan, dan terjadi pergeseran pusat perhatian dari diri ke pekerjaan karier yang lebih realistik.

Pengenalan karier siswa MTs adalah mencakup karier pendidikan lanjutan, setelah tamat pendidikan pada jenjang MTs/SMP. Guru Bk sebagai pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menggunakan proses pengenalan dan pemahaman diri siswa terhadap kekuatan dan kelemahannya dengan peluang dan tantangan yang terdapat pada lingkungannya untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemandirian dalam mengambil berbagai keputusan penting dalam perjalanan hidupnya, sehingga siswa mampu memilih, meraih serta mempertahankan karier untuk mencapai hidup yang efektif, produktif dan sejahtera. Oleh sebab itu, layanan bimbingan konseling dalam bidang karier menjadi suatu layanan esensial dalam eksistensi bimbingan dan konseling pada pelaksanaan kurikulum 2013.

Melalui studi pendahuluan yang dilakukan di MTsN 2 Medan, ditemukan permasalahan yang diungkapkan melalui angket pada siswa. Permasalahan tersebut adalah bahwa siswa di MTsN 2 Medan memiliki masalah dan merencanakan karier yang sesuai bagi mereka. Mereka cenderung mengikuti pendapat orang tua mengenai pemilihan dan perencanaan karier di masa depan.

Oleh sebab itu, melalui penelitian ini akan dilakukan penelitian RND berupa pengenalan karier siswa SMP/MTs. Penelitian ini kemudian mengembangkan media video animasi sebagai media yang diharapkan efektif untuk mendukung informasi karier untuk meningkatkan pengenalan karier siswa. Adapun kerangka berpikir peneliti adalah sebagai berikut:

