

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Hakikat Layanan Bimbingan Klasikal

1. Pengertian Layanan Bimbingan

Layanan bimbingan atau kurikulum bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada semua siswa melalui kegiatan-kegiatan secara klasikal atau kelompok yang disajikan secara sistematis dalam rangka membantu perkembangan dirinya secara optimal (Yusuf, 2009: 77).

Dalam model bimbingan dan konseling komprehensif, layanan bimbingan dikenal dengan istilah layanan dasar bimbingan. Layanan dasar bimbingan di artikan sebagai proses pemberian bantuan kepada seluruh konseli melalui kegiatan penyiapan terstruktur secara klasikal atau kelompok yang disajikan dalam rangka mengembangkan perilaku jangka panjang sesuai dengan tahapan dan tugas-tugas perkembangan yang diperlukan dalam pengembangan kemampuan memilih dan mengambil keputusan dalam menjalani kehidupannya (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 207).

Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan dapat diartikan sebagai layanan bantuan yang diberikan secara terstruktur (terjadwal) kepada seluruh siswa dalam bentuk klasikal

atau kelompok untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas perkembangan secara optimal.

Jika diperhatikan, pada dasarnya layanan bimbingan sama saja dengan layanan dasar bimbingan, hanya istilah yang digunakan saja yang berbeda. Untuk strategi layanan, layanan bimbingan dapat dilakukan secara klasikal (tatap muka di kelas).

2. Pengertian Layanan Bimbingan Klasikal

Menurut Winkel dan Hastuti bimbingan klasikal merupakan istilah yang khusus digunakan di institusi pendidikan sekolah dan menunjuk pada sejumlah peserta didik yang dikumpulkan bersama untuk kegiatan bimbingan (Hastuti,1991: 561).

Bimbingan klasikal merupakan program yang dirancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik di kelas (Yusuf,2009: 80).

Pada dasarnya layanan bimbingan klasikal termasuk dalam layanan bimbingan, yaitu salah satu strategi yang digunakan dalam layanan bimbingan. Dalam layanan bimbingan klasikal, secara terjadwal konselor atau guru bimbingan dan konseling memberikan layanan orientasi atau informasi yang dipandang bermanfaat bagi seluruh peserta didik (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 224).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal adalah program pemberian informasi dan orientasi yang bermanfaat bagi peserta didik secara tatap muka dan terjadwal antara guru bimbingan dan konseling dengan seluruh peserta didik di kelas.

3. Tujuan Layanan Klasikal

Tujuan dari layanan bimbingan ialah untuk membantu semua peserta didik agar memperoleh perkembangan yang normal, memiliki mental yang sehat, dan memperoleh kemampuan dasar hidupnya, atau dengan kata lain membantu peserta didik agar mereka dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya.

Secara lebih rinci tujuan layanan bimbingan dapat dirumuskan sebagai upaya untuk membantu peserta didik agar (1) memiliki kesadaran (pemahaman) tentang diri dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, sosial-budaya, dan agama); (2) mampu mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku tepat (memadai) bagi penyesuaian dirinya dengan lingkungannya; (3) mampu menangani atau memenuhi kebutuhan dan masalahnya; (4) mampu mengembangkan dirinya dalam rangka mengembangkan hidupnya (Supriatna, 2011:20).

4. Kelebihan Bimbingan Klasikal

Ada beberapa kelebihan dari bimbingan klasikal, yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan bimbingan klasikal dapat menjangkau sejumlah peserta didik secara merata dalam pemberian informasi.
- b. Bimbingan klasikal membuka peluang untuk peserta didik secara serempak mempunyai pengalaman belajar yang sama dan seragam.
- c. Bimbingan klasikal memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengimprovisasikan kemampuan kreativitas dan spontanitas.
- d. Bimbingan klasikal memungkinkan para peserta didik saling memahami, berbagi, terbuka, menilai, mengomentari dengan jujur dan tulus.
- e. Bimbingan klasikal memungkinkan peserta didik membina sikap asertif yang sangat diperlukan peserta didik dalam kehidupan mereka yang akan datang.
- f. Bimbingan klasikal memberikan peluang bagi peserta didik belajar bertoleransi. Peserta didik dapat memahami, mengenal, menerina, dan dapat mengarahkan secara positif. Bimbingan klasikal memberi kesempatan kepada guru bimbingan dan konseling mengenal bakat-bakat khusus peserta didik melalui observasi.

- g. Bimbingan klasikal memberi kesempatan guru bimbingan dan konseling menjangkir masalah-masalah peserta didik secara spesifik, seperti tingkah laku yang muncul pada peserta didiknya. Misalnya penakut (phobia), pemalu, egois, agresif, dan lain-lain.
- h. Dalam bimbingan klasikal guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi, menarik, menyenangkan, dan dapat dinikmati oleh peserta didik bersama-sama (Winkel, 1991: 562).

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Definisi media

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengertian media adalah alat atau sarana komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar (Arief S. Sadiman, 2009: 6).

National Education Association (NEA) menyebutkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman, 2009: 7).

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar (Komalasari, 2010: 55).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai pengertian media dan juga pengertian pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan dalam membantu penyampaian pesan yang diberikan oleh pengajar atau pemberi pesan yang ditujukan kepada peserta didik atau penerima pesan, dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu pengajar untuk dapat lebih memaksimalkan penyampaian pesan atau materi.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak sekali manfaat media, dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu;
 - 1) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - 2) Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
 - 3) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - 4) Obyek atau proses yang amat rumit seperti edaran dapat ditmpilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya 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.
- 7) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Arsyad, Media Pengajaran, 1997: 27).

Dalam sumber lain, disebutkan pula beberapa manfaat dari penggunaan media pengajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, manfaat tersebut antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik.
- c. 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 bila guru

mengajar untuk setiap jam pelajaran. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Rivai, 2001: 2).

3. Jenis Media Pembelajaran

Berbagai media dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Untuk memudahkan dalam memilih dan menggunakan ragam media tersebut kerap diklasifikasikan dalam beberapa klasifikasi jenis media sebagai berikut: (1) media cetak; (2) media yang dipamerkan (display media); (3) overhead transparency (OHP); (4) rekaman suara; (5) slide suara dan film strip; (6) presentasi multi gambar; (7) video dan film; (8) pembelajaran berbasis computer (*computer based instruction*) (Pri, 2015: 3).

Pendapat berikutnya yang tidak jauh berbeda mengenai jenis media pembelajaran dirumuskan oleh Heinich dan kawan-kawan yang mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/display; (3) media audio; (4) gambar bergerak/motion pictures; (5) multimedia; (5) media berbasis web atau internet (Pri, 2015: 3).

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu; media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

Sedangkan dalam sumber lain media di klasifikasikan menjadi tujuh jenis yaitu (1) media grafis, bahan cetak dan gambar diam, (2) media proyeksi diam, (3) media audio, (4) media audio visual diam, (5) media film (motion pictures), (6) media televisi, (7) multi media (Riyana, 2009: 9).

4. Kriteria Kelayakan Pengembangan Media Video

Menurut Riyana pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe Materi

Media video cocok untuk materi yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.

2) Durasi Waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat

imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

4) Ketentuan Teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu *editing*, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya: penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Terdapat beberapa ketentuan dalam penggunaan music dalam video pembelajaran yaitu: musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator, musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen, hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa, menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan

melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik (Riyana, 2009 : 11-14).

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian peserta untuk memyimak media yang diberikan.

C. Hakekat Media bimbingan dan konseling

1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Menurut AECT media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Media bimbingan dan konseling selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawahnya (*message/software*) (Nursalim, 2015: 7).

2. Manfaat Media Dalam Bimbingan dan Konseling

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

- c. Menimbulkan minat peserta didik, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan guru bimbingan dan konseling.
- d. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- e. Proses dalam layanan bimbingan dan konseling dapat lebih menarik.
- f. Proses dalam layanan bimbingan dan konseling dapat lebih interaktif.
- g. Kualitas layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan
- h. Meningkatkan sikap positif bahwa peserta didik terhadap materi layanan bimbingan dan konseling (Nursalim, 2015: 9).

3. Klasifikasi Media Bimbingan dan Konseling

Dilihat dari bentuk penyajian dan cara penyajian, maka media bimbingan dan konseling dapat diklasifikasikan sebagai berikut yaitu (a) kelompok kesatu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam (b) kelompok kedua: media proyeksi diam (c) kelompok ketiga: media audio (d) kelompok keempat: media film (*motion pictures*) (e) kelompok kelima: multimedia (Nursalim, 2015: 11). Dalam penelitian ini , media bimbingan yang dikembangkan berupa sparkol videoscribe yang termasuk dalam kelompok multimedia.

D. Videoscribe sebagai media bimbingan

1. VideoScribe

Videoscribe adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih yang sangat mudah dan menarik.

Videoscribe merupakan nama lain dari *whiteboard animation* video dikenal dengan banyak nama lain, seperti 'sketch videos' 'doodle videos' 'video scribing' atau 'explainer videos', meskipun begitu orang lebih nyaman menyebutnya *whiteboard animation* (animasi papan tulis) (Octavianingrum, 2016: 6).

Whiteboard animation (animasi papan tulis) adalah proses di mana seseorang membuat sketsa gambar dan teks diatas papan tulis, kertas atau kanvas untuk menggambar sebuah skrip tertentu atau narasi, kemudian merekam pekerjaannya dari awal hingga akhir. Hasil pekerjaan tersebut kemudian diedit dan dipercepat sehingga gambar dan teks dapat bertepatan dengan apa yang dikatakan dalam narasi yang telah ditentukan.

Berdasarkan pemahaman di atas maka dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* merupakan *software* media visual yang dibuat melalui simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar, dan suara yang kegunaannya bisa dipakai untuk berbagai macam materi pembelajaran.

Videoscribe dapat memecahkan masalah dalam pembuatan video bimbingan yang menarik dan menggunakan animasi yang berbagai macam bentuknya serta terdapat suara atau musik dalam pembuatan video bimbingan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap penyajian informasi pada layanan bimbingan klasikal di kelas, karena materi yang

disampaikan akan lebih mudah diterima serta meningkatkan motivasi peserta didik.

2. Sparkol *Videoscribe*

Sparkol *Videoscribe* adalah sebuah aplikasi untuk membuat video dengan simulasi tangan yang sedang menggambarkan animasi. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol, salah satu perusahaan yang ada di Inggris.

Sparkol videoscribe merupakan aplikasi konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran ataupun bimbingan. fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media yang dapat disesuaikan dengan materi bimbingan diinginkan.

Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

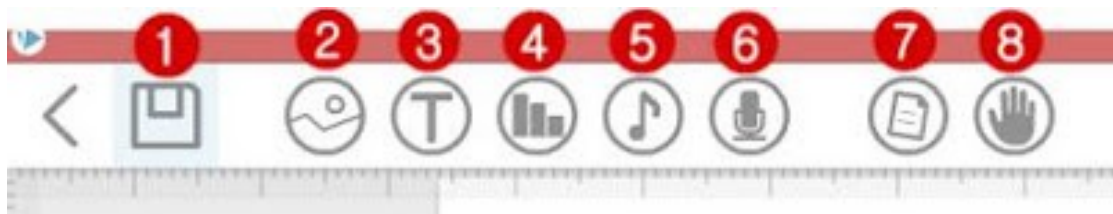
Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline jika pengguna telah membeli *software* tersebut sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan sparkol *videoscribe*,

pengguna hanya perlu men-download software dan di-*install* pada PC yang dimiliki. Berikut adalah beberapa kegunaan sparkol *videoscribe* :

- a. Sparkol *videoscribe* dapat digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran.
- b. Sparkol *videoscribe* dapat digunakan untuk media presentasi.
- c. Sparkol *videoscribe* dapat menunjukkan kemampuan berfikir dan mengkombinasikannya melalui video animasi.

3. Fitur dalam lembar kerja sparkol *videoscribe*

Dalam pembuatan *videoscribe* menggunakan sparkol terdapat beberapa fungsi dalam setiap komponen yang terdapat pada halaman kerja, seperti gambar di bawah ini dan berikut penjelasannya.



- a. Nomor satu merupakan menu yang digunakan untuk menyimpan hasil kerja.
- b. Nomor dua merupakan menu yang digunakan untuk memasukkan karakter atau gambar.
- c. Nomor tiga menu tersebut berfungsi sebagai penginput kata atau teks yang ingin kita masukan. Bisa dibayangkan adalah lembar kerja dari sparkol itu sendiri.

- d. Nomor empat merupakan menu yang digunakan untuk memasukkan tanggal, bulan, dan tahun pada video.
- e. Nomor lima menu musik yaitu menu yang digunakan untuk memasukan musik yang akan anda gunakan. Sparkol sendiri memiliki musik original yang cukup mumpuni untuk *project* yang sedang dibuat.
- f. Nomor enam recorder, menu ini digunakan untuk memasukan rekaman atau musik suara rekaman kita ke dalam project.
- g. Nomor tujuh merupakan menu yang digunakan untuk mengubah tampilan background video.
- h. Nomor delapan merupakan menu yang digunakan untuk mengubah animasi pada video, misalnya gambar tangan menulis atau tangan yang bergerak lainnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Sparkol Videoscribe

Sparkol videoscribe merupakan aplikasi yang dangat mudah digunakan, namun terdapat kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan oleh para pengguna sebelum menggunakannya.

Sparkol *videoscribe* mempunyai kelebihan pada fitur-fitur yang dimilikinya, seperti beragamnya pilihan karakter animasi yang dapat memudahkan pengguna untuk mengaplikasikannya pada produk yang akan dibuat, berbagai macam format file gambar dapat digunakan, fitur perekaman suara yang langsung dapat diaplikasikan oleh pengguna,

serta fitur untuk mengupload produk yang telah dibuat oleh pengguna langsung ke media sosial seperti youtube, twitter, facebook, dll.

Selain memiliki kelebihan sparkol *videoscribe* juga memiliki kekurangan seperti para pengguna hanya dapat menggunakan aplikasi jika memiliki akses internet, pengguna dapat mengakses sparkol secara *offline* selama 30 hari setelah aplikasi di *download* selanjutnya jika ingin tetap menggunakan aplikasi secara *offline* pengguna harus membayar \$4 atau setara dengan Rp.53,434, kekurangan lain dari sparkol ialah pengguna tidak dapat mengatur durasi musik atau latar suara yang di aplikasikan pada produk pengguna, jadi para pengguna harus mengedit kembali produk yang telah dibuat menggunakan perangkat lain untuk mendapatkan durasi latar suara yang diinginkan.

E. Hakikat Kematangan Karir

1. Definisi Kematangan Karir

Donald Edwin Super berpendapat bahwa individu telah mencapai kematangan karir atau dianggap telah siap untuk membuat pilihan karir yang tepat ketika individu tersebut telah mengalami tahap eksplorasi yang terencana dan memiliki pengetahuan tentang dunia kerja yang tepat, pengetahuan diri, serta pengetahuan dalam pengambilan keputusan (Callanan, 2006: 125)

2. Dimensi Kematangan Karir

Menurut Donald Edwin Super komponen-komponen kematangan karir terdiri atas : perencanaan karir, eksplorasi karir, pengambilan keputusan karir, informasi dunia kerja dan pengetahuan tentang kelompok pekerjaan yang diharapkan. Selain itu terdapat komponen realisme yang belum diuji (Sharf, 1992: 156-158).

- a. Pertama, perencanaan karir mengukur pemikiran individu untuk mencari dan merasakan tentang berbagai aspek dunia kerja. Perencanaan karir dapat berupa: belajar tentang informasi karir, berdiskusi dengan orang yang lebih tua, mengikuti seminar tentang karir, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau kerja sampingan, dan mengikuti pelatihan atau pendidikan tambahan.
- b. Kedua, eksplorasi karir merupakan keinginan individu untuk mengeksplorasi atau melakukan pencarian informasi terhadap sumber-sumber informasi/refrensi karir.

Ada dua jenis eksplorasi karir, Pertama, eksplorasi lingkungan karir adalah upaya mengeksplorasi berbagai pilihan karir yang kemungkinan individu dapat pertimbangkan dalam mencapai karir yang diinginkannya.

Dalam eksplorasi lingkungan karir, individu proaktif mengumpulkan informasi terbaru mengenai lapangan pekerjaan, organisasi, jenis pekerjaan ataupun industri yang memungkinkan membantu

pengambilan keputusan karir yang lebih tepat. Kedua, eksplorasi diri pada fase ini individu berfokus pada mendefinisikan dan mengeksplorasi minat individu itu sendiri, nilai-nilai, pengalaman sebelumnya, dan tujuan karir (Callanan, 2006: 104).

- c. Ketiga, pengambilan keputusan karir penekanannya pada kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan pemikiran untuk membuat perencanaan karir.

Pengambilan keputusan karir umumnya dianggap sebagai sebuah proses yang memerlukan identifikasi alternatif, mengumpulkan informasi, menimbang pilihan, memilih satu pilihan, dan melaksanakan alternatif yang dipilih (Callanan, 2006: 94).

- d. Keempat, Informasi karir terdiri atas dua komponen dasar, yaitu: (1) berhubungan dengan tugas perkembangan ketika individu harus mengetahui minat dan kemampuan dirinya, mengetahui cara orang lain mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan pekerjaannya, dan mengetahui alasan orang lain berganti pekerjaan; (2) konsep yang berkaitan dengan pengetahuan tentang tugas-tugas pekerjaan dalam satu vokasional dan perilaku-perilaku dalam bekerja. Donald Edwin Super meyakini bahwa sangat penting bagi individu untuk memiliki pengetahuan tentang dunia kerja sebelum dilakukan konseling.
- e. Kelima, pengetahuan tentang kelompok/jenis pekerjaan. Dalam *Career Development Inventory*, individu diminta untuk memilih pekerjaan dari

20 kelompok pekerjaan yang diinginkan. Setelah mereka memilih, mereka diberi pertanyaan tentang persyaratan kerja, tugas dari pekerjaan, dan peralatan kerja yang diperlukan. Selain itu, mereka juga diminta untuk menilai kemampuannya sendiri dari sembilan bidang kemampuan, yaitu: kemampuan verbal, penalaran non-verbal, kemampuan numerik, kemampuan klerikal, kemampuan mekanik, kemampuan spasial, koordinasi motorik, kemampuan bahasa, dan kemampuan membaca. Mereka juga diminta untuk mengamati minat-minat kerja orang lain dan alasan-alasannya.

- f. Keenam, realisme karir yaitu perbandingan antara kemampuan individu dengan pilihan pekerjaan secara realistis. Realisme karir merupakan salah satu pandangan Donald Edwin Super tentang kematangan karir walaupun konsep ini tidak pernah diuji dalam *Career Development Inventory* (CDI).

Berdasarkan dari komponen-komponen kematangan karir Donald Edwin Super, peneliti hanya melakukan tahap pertama yaitu perencanaan karir dengan memberikan layanan informasi mengenai pendidikan tinggi.

F. Pendidikan Tinggi Sebagai Konten Videoscribe Dalam Memberikan Layanan Informasi Karir

Pendidikan tinggi adalah pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program

magister, program doktor, dan program profesi serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

1. Fungsi Pendidikan tinggi

Pendidikan tinggi didirikan untuk menyiapkan menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian, serta mengupayakan untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat memperkaya kebudayaan nasional (Pemerintah Republik Indonesia, 2012: 2).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan tinggi adalah kelanjutan pendidikan menengah dengan artian seseorang dapat masuk ke perguruan tinggi setelah melalui pendidikan menengah.

- a. Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.
- b. Mengembangkan sivitas akademika yang inovatif, responsive, kreatif, terampil, berdaya saing, dan kooperatif melalui pelaksanaan tridharma.
- c. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora.

2. Tujuan Pendidikan Tinggi

- a. Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa.

- b. Ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penelitian yang memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora agar bermanfaat bagi kemajuan bangsa, serta kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia.
- c. Terwujudnya pengabdian kepada masyarakat berbasis penalaran dan karya penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

3. Prinsip Pendidikan Tinggi

Dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi terdapat prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Pencarian kebenaran ilmiah.
- b. Demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif.
- c. Pengembangan budaya akademik serta pembudayaan kegiatan baca tulis bagi sivitas akademika.
- d. Pembudayaan dan pemberdayaan bangsa yang berlangsung sepanjang hayat.
- e. Keteladanan, kemauan, dan pengembangan kreativitas mahasiswa didik dalam pembelajaran.
- f. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dengan memperhatikan lingkungan secara selaras dan seimbang.

- g. Kebebasan dalam memilih program studi berdasarkan minat, bakat, dan kemampuan mahasiswa.
- h. Satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna.
- i. Keberpihakan pada kelompok masyarakat kurang mampu secara ekonomi.
- j. Pemberdayaan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan tinggi.

4. Bentuk-bentuk Perguruan Tinggi

Perguruan tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan sedangkan pendidikan tinggi adalah pendidikan yang pada jenjang yang lebih tinggi daripada pendidikan menengah di jalur pendidikan sekolah. Perguruan tinggi merupakan jalur pendidikan yang disediakan oleh pemerintah ataupun swasta/yayasan.

Perguruan tinggi negeri merupakan perguruan tinggi yang didirikan dan diselenggarakan oleh pemerintah. Sedangkan perguruan tinggi swasta merupakan perguruan tinggi yang didirikan atau diselenggarakan oleh masyarakat.

Ada 5 jenis perguruan tinggi di Indonesia yaitu

- a. Universitas merupakan Perguruan Tinggi yang program akademis yang beragam dan terdiri dari beberapa fakultas. Setiap fakultas dibagi dalam beberapa jurusan dan program studi. Misalnya fakultas ilmu

pendidikan memiliki jurusan bimbingan dan konseling, manajemen pendidikan, teknologi pendidikan, pendidikan anak usia dini, pendidikan luar biasa dan pendidikan guru sekolah dasar; fakultas ekonomi memiliki jurusan akuntansi, ekonomi, manajemen, ekonomi pembangunan.

Contoh universitas negeri antara lain; Universitas Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Universitas Padjajaran, Universitas Brawijaya.

Contoh universitas swasta antara lain: Universitas Trisakti, Universitas Gunadarma.

- b. Institut merupakan Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan professional dalam kelompok disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian yang sejenis. Misalnya memiliki program studi peternakan, pertanian. Contohnya antara lain: Institut Pertanian Bogor (IPB), Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Institut Teknologi Bandung (ITB).
- c. Sekolah Tinggi merupakan Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan pendidikan professional dalam lingkup satu disiplin ilmu tertentu. Contohnya: Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.
- d. Akademi merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan professional dalam sebagian cabang ilmu pengetahuan, teknologi, atau kesenian tertentu. Lebih menekankan pada kebutuhan lapangan kerja. Contohnya: Akademi Polisi (Akp), Akademi TNI

Angkatan Laut (AAL), Akademi kebidanan (Akbid), Akademik Gizi (Akzi), Akademi Sekertaris Manajemen (Asmi) dan lain-lain.

- e. Politeknik merupakan Perguruan Tinggi yang serupa dengan Akademi, menyelenggarakan program pendidikan professional dalam sejumlah bidang pengetahuan khusus. Bedanya dibandingkan dengan Akademi, politeknik memberikan porsi lebih besar pada praktik kerja. Contohnya: Politeknik Keuangan Negara STAN (Nurbowo budi utomo, 2011: 140).

5. Jenis Pendidikan Tinggi

a. Pendidikan Vokasi

Pendidikan Vokasi adalah program pendidikan pada jenjang pendidikan tinggi yang bertujuan untuk mempersiapkan tenaga yang dapat menetapkan keahlian dan ketrampilan di bidangnya, siap kerja dan mampu bersaing secara global.

Secara umum pendidikan vokasi (program diploma) bertujuan menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan tenaga ahli profesional dalam menerapkan, mengembangkan, dan menyebarkan teknologi dan/atau kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional (Pemerintah Republik Indonesia, 2012: 18).

1) Program diploma terdiri dari :

- a) Diploma Satu (D-I) merupakan Pendidikan Tinggi program diploma yang menyiapkan mahasiswa untuk pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu sampai program sarjana terapan, dengan masa studi selama 1 tahun. Setelah menyelesaikan studi maka akan mendapatkan gelar ahli pratama.
- b) Diploma Dua (D-II) merupakan Pendidikan Tinggi program diploma yang menyiapkan mahasiswa untuk pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu sampai program sarjana terapan, dengan masa studi selama 2 tahun. Setelah menyelesaikan studi maka akan mendapatkan gelar ahli muda.
- c) Diploma Tiga (D-III) merupakan Pendidikan Tinggi program diploma yang diarahkan agar lulusan menguasai kemampuan dalam bidang kerja yang bersifat rutin maupun memecahkan masalah khusus yang sesuai dengan sifat maupun konteksnya secara mandiri dalam pelaksanaan maupun tanggung jawab pekerjaannya serta mampu melaksanakan pengawasan dan bimbingan atas dasar keterampilan manajerial yang dimilikinya.

Program ini diperuntukkan bagi lulusan SMA/MA/ SMK/ MAK/ SMALB/Paket C dengan beban studi 110 (seratus sepuluh) SKS yang dijadwalkan untuk 6 (enam) semester dan paling lama 10 (sepuluh) semester (Pedoman Akademik, 2012: 28)

Mahasiswa yang berhasil menyelesaikan program ini mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md.).

- d) Diploma Empat (D-IV), Merupakan program sarjana dengan muatan pendidikan praktik terjadwal yang sangat besar. Masa perkuliahan Diploma – IV sama dengan S-1 yaitu 4 tahun, dengan jumlah SKS 144, mahasiswa yang berhasil menyelesaikan program ini mendapatkan gelar Sarjana Terapan dan dapat melanjutkan ke pendidikan Magister Terapan (Pasal 26 ayat 4, 2012: 136).

b. Pendidikan Akademik

Pendidikan akademik adalah pendidikan tinggi program sarjana dan pascasarjana yang difokuskan pada penguasaan disiplin Ilmu Pengetahuan tertentu. Dalam pendidikan akademik terdapat jenjang Program Sarjana (S1).

Program sarjana merupakan pendidikan akademik yang diperuntukkan bagi lulusan pendidikan menengah atau sederat. Program sarjana menyiapkan mahasiswa menjadi intelektual dan/atau ilmuwan yang berbudaya, mampu memasuki dan/atau menciptakan lapangan kerja, serta mampu mengembangkan diri menjadi profesional (Pasal 18, 2012). Beban studi program sarjana berkisar 144-146 SKS yang dijadwalkan untuk 8 (delapan) semester dan paling lama 14 (empat belas) semester.

Mahasiswa yang berhasil menyelesaikan program ini akan mendapatkan gelar (S.Pd.) untuk gelar Sarjana Pendidikan; (S.E.) untuk gelar Sarjana Ekonomi; (S.H.) untuk Sarjana Hukum; (S.Psi.) untuk gelar Sarjana Psikologi.

c. Pendidikan profesi

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional (SPN) mengamanatkan bahwa, pendidikan profesi adalah pendidikan tinggi setelah program sarjana yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan persyaratan keahlian khusus.

Pendidikan profesi dapat diselenggarakan oleh perguruan tinggi dan bekerjasama dengan Kementerian, LPNK, atau organisasi profesi yang bertanggung jawab atas mutu layanan profesi (Pasal 24, 2012: 136).

d. Pendidikan Spesialis

Program spesialis merupakan pendidikan keahlian lanjutan yang dapat bertingkat dan diperuntukkan bagi lulusan program profesi yang telah berpengalaman sebagai profesional untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya menjadi spesialis.

Program spesialis dapat diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi bekerjasama dengan Kementerian, Kementerian lain, LPNK dan/atau

organisasi profesi yang bertanggung jawab atas mutu layanan profesi
(Pasal 25, 2012: 137).