

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dapat dimaknai sebagai alat yang dapat membantu meringankan pekerjaan individu dalam berbagai kegiatan, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan (Maritsa *et al.*, 2021). Terdapat beberapa contoh perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, seperti Google Meeting, Zoom Meeting, dan Google Classroom (Maritsa *et al.*, 2021). Dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi dan bidang pendidikan dapat memberikan banyak perubahan yang cukup signifikan, baik dalam proses penyampaian maupun pengalaman belajar yang dirasakan oleh guru maupun murid (Subroto *et al.*, 2023).

Teknologi memberikan manfaat berupa kemudahan akses bagi para penggunanya dan memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi sehingga memungkinkan penggunanya untuk belajar dari mana saja dan kapan saja (Raja dalam Subroto *et al.*, 2023). Kemudian, pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan juga memberikan manfaat dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Yana & Adam dalam Suyuti *et al.*, 2023). Jika berbicara mengenai pendidikan, tentunya tidak dapat terlepas dari layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling menjadi aspek penting yang tidak dapat terpisahkan dari satuan pendidikan.

Layanan bimbingan dan konseling memiliki peluang yang sama besarnya untuk diintegrasikan dengan perkembangan teknologi, tanpa terkecuali dengan layanan bimbingan karier. Layanan bimbingan karier pada umumnya dilakukan melalui berbagai strategi, baik diintegrasikan dengan strategi layanan bimbingan klasikal dan penyebaran informasi melalui grup WhatsApp (Khoirunnisa & Lestari, 2024).

Kemudian, pada penelitian yang dilakukan oleh Apriliani *et al.* (2026) di salah satu sekolah negeri menunjukkan bahwa layanan bimbingan karier umumnya dilakukan melalui tiga bentuk layanan, diantaranya layanan klasikal di kelas, informasi berbasis media, dan konsultasi individu. Namun, ditemukan

beberapa hambatan dalam pelaksanaannya, diantaranya keterbatasan waktu, evaluasi program yang kurang optimal, dan stigma negatif seputar layanan bimbingan (Apriliani *et al.*, 2026).

Dalam mengentaskan persoalan di atas, mengintegrasikan layanan bimbingan dan konseling dengan teknologi dapat memberikan manfaat yang cukup banyak, diantaranya memudahkan dalam proses perencanaan dan perancangan layanan bimbingan dan konseling, memproses data berkaitan dengan layanan BK, mengembangkan aplikasi yang dapat membantu layanan BK, dan mengolah data layanan BK, serta masih banyak manfaat lainnya (Sodiq & Herdi, 2021).

Berdasarkan hal di atas, terdapat beberapa contoh pengembangan teknologi dalam layanan BK, diantaranya: 1) *platform* informasi karier yang bertujuan untuk membantu individu dalam mengeksplorasi pilihan karier melalui asesmen diri dan data pasar kerja (Zainudin *et al.*, 2020); 2) pengembangan aplikasi seluler bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling di institusi pendidikan, seperti meningkatkan fleksibilitas dalam pemberian layanan (Ukaoha *et al.*, 2020); 3) pengembangan *Cyber Counseling* sebagai proses pra-konseling sebelum dilakukan secara tatap muka (Prasetya *et al.*, 2019); 4) pemanfaatan teknologi *virtual reality* yang dikolaborasikan dengan *chatbot* untuk layanan konseling kelompok (Lin *et al.*, 2021); dan 5) pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam memilih studi lanjut yang diminati murid (Majjate *et al.*, 2023).

Merujuk pada beberapa kajian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam BK sudah cukup beragam, mulai dari teknologi yang sederhana sampai yang rumit. Namun, kondisi ini ternyata belum sepenuhnya dapat mengentaskan berbagai persoalan yang dialami oleh murid, salah satunya, yaitu minimnya proses eksplorasi karier murid. Eksplorasi karier yang rendah dapat menyebabkan banyak persoalan, salah satunya dapat menjadi faktor pemicu bertambahnya jumlah pengangguran karena minimnya orientasi masa depan dan minimnya pengetahuan atau informasi yang berkaitan dengan karier (Angelina *et al.*, 2020).

Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta (2023) menyebutkan bahwa jumlah pengangguran pada jenjang pendidikan akhir SMA berkisar 121.364 orang. Kemudian, survei angkatan kerja nasional (sakernas) yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta (2023) menunjukkan bahwa Kota Jakarta Timur menempati posisi pertama dengan jumlah pengangguran terbanyak, yaitu sekitar 112.490 orang. Dengan begitu, eksplorasi karier memiliki kedudukan yang penting dalam mengentaskan persoalan tersebut.

Super dalam Jiang *et al.* (2019) mendefinisikan eksplorasi karier sebagai bagian yang tertanam dalam model pengembangan karier. Kemudian, teori tahap karier yang diperkenalkan oleh Super dalam Smart (1998) menjelaskan pada tahap eksplorasi, individu memiliki tugas dalam mengidentifikasi minat dan kemampuan mereka yang kemudian dihubungkan sesuai dengan pekerjaan. Tahap eksplorasi memiliki dampak yang besar dalam proses pengambilan keputusan karier, melalui tahap ini individu dapat memahami dirinya, memperoleh pengetahuan mengenai berbagai pilihan karier, membangun keterampilan dan pengalaman, serta bersiap diri terhadap perubahan dan perkembangan dalam dunia kerja (Nurrohim *et al.*, 2023).

Adapun fenomena yang banyak ditemukan di sekolah, yaitu hampir sebagian besar murid yang telah mempunyai minat terhadap suatu pekerjaan tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat menunjang untuk mencapai pekerjaan tersebut, hal ini disebabkan karena minimnya eksplorasi karier (Fikriyani & Herdi, 2021). Eksplorasi karier memiliki kedudukan penting dalam perkembangan karier murid. Rendahnya kemampuan eksplorasi karier berimbas terhadap keterampilan murid untuk mengenali kesadaran dalam dirinya, tidak dapat memilih karier atau program studi yang sesuai dengan bakat dan minatnya, serta tidak dapat mencapai perkembangan karier yang semestinya sesuai kebutuhan (Armat *et al.*, 2023).

Dalam menganalisis tingkat eksplorasi karier murid, terdapat beberapa aspek atau indikator penting yang digagas oleh Super dalam Awaliyah *et al.* (2023a), diantaranya pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada aspek pengetahuan terdapat beberapa capaian, diantaranya pembuatan gagasan, analisis informasi, pemahaman diri, dan pemusatan perhatian. Kemudian, pada

aspek sikap terdapat satu capaian, yaitu sukarela. Selanjutnya, pada aspek yang terakhir, yaitu aspek keterampilan terdapat beberapa capaian, seperti pencarian informasi, penentuan keputusan, dan pemanfaatan sumber daya.

Sebagai upaya dalam meningkatkan proses eksplorasi karier murid di sekolah, maka dapat memaksimalkan proses pemberian layanan bimbingan karier berbasis digital. Salah satunya yaitu dengan media intervensi yang berfokus pada tahap eksplorasi karier dengan memperhatikan indikator capaiannya, diantaranya murid dapat menggali dan mencari informasi karier, murid mengetahui potensi dirinya, serta murid memiliki cukup banyak informasi karier (Hediyati dalam Fikriyani & Herdi, 2021)

Merujuk pada beberapa kajian terdahulu, pengembangan media intervensi yang berfokus pada tahap eskplorasi karier sudah cukup bervariasi, diantaranya: 1) pengembangan media karier bowling sebagai media interaktif yang dintegrasikan dengan alat permainan simulasi kreatif (Sofiana & Basuki, 2021); 2) pengembangan media dartboard (permainan melempar anak panah) yang berfokus pada tahap eksplorasi karier (Wijayanto & Prabowo, 2022); 3) pengembangan panduan ekplorasi karier dengan model *experiential learning* (Trishaputri *et al.*, 2020); 4) pengembangan media video animasi *motion graphic* (Alamsyah *et al.*, 2023); dan 5) pengembangan media berbasis *website card* untuk meningkatkan eksplorasi karier (Gemilang *et al.*, 2024).

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, setiap media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan dan memfasilitasi tahap eskplorasi karier murid. Namun, tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan dari setiap media yang dikembangkan. Jika mengacu pada beberapa media di atas, umumnya media yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori media non digital, hanya dua media yang berbasis media digital. Pemanfaatan media digital dalam pendidikan dinilai lebih efektif, praktis, dan layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (Laurens dalam Kuntari, 2023)

Kemudian, pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran menawarkan banyak keuntungan, seperti pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran dapat memudahkan penggunaanya untuk mengakses bahan ajar dimana saja dan kapan saja. *Website* juga termasuk media yang mudah untuk

digunakan dan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar murid (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021). Dengan begitu, fleksibilitas, efisiensi, dan aksesibilitas menjadi tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam media pembelajaran masa kini. Maka dari itu, *website* menjadi media paling tepat untuk digunakan dalam pembelajaran masa kini, karena menawarkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan efisiensi (Sitorus *et al.*, 2022).

Pemanfaatan *website* dalam layanan BK masih bersifat general, sehingga tidak berfokus pada tahap eksplorasi karier. Dengan begitu, pengembangan *website* yang berfokus pada tahap eksplorasi karier belum begitu masif dikembangkan (Sujana *et al.*, 2023). Kemudian, umumnya pemanfaatan *website* dalam layanan BK banyak digunakan sebagai layanan informasi (Kusumawardani *et al.*, 2022). Dalam penelitian lain, Lestari dan Ummah (2024) memaparkan bahwa *website* dapat digunakan sebagai media dalam proses manajemen pelayanan BK di sekolah. *Website* juga dapat dimanfaatkan untuk pelaksanaan konseling virtual atau yang biasa dikenal konseling *online* (Sucipto *et al.*, 2024).

Pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar murid (Karyati, 2023). Kemudian, pemanfaatan *website* dalam layanan BK juga terbukti efektif dan efisien untuk membantu konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling (Selgi & Purwoko, 2024). Penggunaan *web* dalam pemberian layanan dapat menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Hal ini karena layanan bimbingan dan konseling berbasis *website* memiliki fleksibilitas yang tinggi, sehingga memungkinkan untuk dilaksanakan secara virtual (Sucipto *et al.*, 2024).

Pemberian layanan informasi karier berbasis *website* juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman perencanaan karier murid kelas XI SMA (Nurshelomita *et al.*, 2024). Dengan begitu, pengembangan *website* yang berfokus pada tahap eksplorasi karier dapat menjadi langkah alternatif dan strategis dalam memfasilitasi tahap eksplorasi karier murid. Adapun beberapa contoh *website* karier yang telah dikembangkan, diantaranya: 1) *website* M.I.N.D yang dikembangkan oleh Navghare *et al.* (2023) yang bertujuan untuk

memberikan kemudahan bagi individu dalam pengembangan karier; 2) *website Pathways* yang dikembangkan oleh Escobar (2023) yang memiliki kesamaan dengan *website* yang akan dikembangkan, yaitu berfokus pada tahap eksplorasi karier; 3) *website C-EXSYS* yang dikembangkan oleh Darni *et al.* (2021) yang bertujuan untuk memaksimalkan penyerapan lulusan SMK ke dunia kerja; 4) *website SCaGI* yang dikembangkan oleh Tantu dan Astuti (2025) yang bertujuan untuk menciptakan wadah informasi karier di sekolah menengah atas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan beberapa data atau informasi di atas, terdapat beberapa permasalahan yang melatarbelakangi pengembangan produk ini, diantaranya tahapan eksplorasi karier yang tidak banyak dipahami oleh murid, rendahnya eksplorasi karier memicu permasalahan lain, seperti tingkat pengangguran, serta belum masifnya pengembangan *website* yang berfokus pada tahap eksplorasi karier. Permasalahan tersebut menjadi tantangan yang harus dihadapi dalam proses pengembangan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan *website* yang bertujuan untuk memfasilitasi proses eksplorasi karier murid. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa laman atau *website* yang berfokus pada proses eksplorasi karier.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan penelitian di atas, maka terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Bagaimanakah pengembangan *website* eksplorasi karier (KarierKu)?
- b. Bagaimana kelayakan dari *website* eksplorasi karier (KarierKu)?
- c. Bagaimana respons pengguna terhadap *website* eksplorasi karier (KarierKu) yang dikembangkan?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi lembaga pendidikan, khususnya dalam pengembangan teknologi dalam bimbingan dan konseling.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Murid

- 1) membantu dalam mengenali minat dan potensi diri;
- 2) menyediakan informasi karier yang mudah dan terintegrasi; dan
- 3) meningkatkan wawasan mengenai preferensi karier.

### b. Bagi Guru BK

Membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karier yang berfokus pada proses eksplorasi karier. Kemudian, *website* ini juga dapat membantu guru BK untuk memperluas jangkauan layanan bimbingan karier secara bersamaan.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji lebih lanjut berkaitan dengan efektivitas *website* yang telah dikembangkan terhadap peningkatan eksplorasi karier murid.

