

MEDIA DEKA (DIGITAL EKSPLORASI KARIR) BERBASIS HYPERMEDIA SEBAGAI TREN KARIR ERA 5.0

Iis Solihah

Universitas Negeri Yogyakarta

Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah

Istimewa Yogyakarta 55281

iissolihah.2019@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Peran Guru di Era society 5.0 merupakan era yang menuntut guru untuk dapat memiliki kemampuan berpikir kritis dan konstruktif, tidak hanya mengajar melainkan berupaya agar lebih mempersiapkan sumber daya manusianya sebagai penyaring tantangan industri 4.0 yang melahirkan berbagai inovasi dan industrialisasi. Kreativitas dan inovasi guru BK sangat dibutuhkan dalam memberikan layanan untuk dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik. Kata kunci dari society 5.0 adalah transformasi digital yang juga menjadi tantangan dalam dunia pendidikan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaan media agar menjadi salah satu strategi layanan terbaru yang dapat dimanfaatkan untuk proses pemberian layanan BK di sekolah. Konsep society 5.0 hadir sebagai strategi untuk mencapai tujuan layanan bimbingan dan konseling dengan menggabungkan berbagai media (audio, video, grafik, teks, animasi) dengan suatu sistem yang terhubung (*hyperlink*) yang disebut hypermedia. Tulisan ini mencoba mengkaji bagaimana DEKA (Digital Eksplorasi Karir) berbasis hypermedia bisa dijadikan salah satu media inovasi yang dapat digunakan oleh guru BK untuk mengeksplorasi karir. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* dan hasilnya menunjukkan bahwa media Digital Eksplorasi Karir (DEKA) dapat dijadikan salah satu alternatif pendukung dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata Kunci: Era 5.0, Hypermedia, Ekplorasi Karir

ABSTRACT

The role of the teacher in the era of society 5.0 is an era that requires teachers to be able to think critically and constructively, not only to teach but to make efforts to better prepare their human resources as filters for the challenges of industry 4.0 which gave birth to various innovations and industrialization. The creativity and innovation of BK teachers is needed in providing services to be able to facilitate the needs of students. The keyword for society 5.0 is digital transformation which is also a challenge in the world of education regarding how to utilize information and communication technology in the use of media so that it becomes one of the renewable service strategies that can be utilized for the process of providing counseling services in schools. The concept of society 5.0 comes as a strategy to achieve the goals of guidance and counseling services by combining various media (audio, video, graphics, text, animation) with a connected system (hyperlink) called hypermedia. This paper tries to examine how hypermedia-based DEKA (Digital Exploration of Careers) can be used as an innovative medium that can be used by counseling teachers to explore careers. The method used is Systematic Literature Review and the results show that Digital Career Exploration (DEKA) media can be used as an alternative support in providing guidance and counseling services in schools.

KeyWord: Era 5.0, Hypermedia, Career Exploration

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dirancang pemerintah untuk mencerdaskan generasi bangsa. Suatu negara dapat dikatakan maju jika negara tersebut mengedepankan pendidikan, karena tanpa pendidikan suatu bangsa tidak akan memiliki kemampuan untuk mengolah sumber daya alam yang melimpah ini. Hal ini didukung oleh fakta bahwa sebagian Negara-negara maju berkembang pesat bukan hanya sumber daya alam yang melimpah akan tetapi ditunjang pula dengan intelektualitas, etos kerja yang

tinggi serta disiplin (Sulastri, Happy Fitria dan Alfroki Martha, 2020). Kita semua menyaksikan perubahan pesat di bidang sosial dan ekonomi dalam tatanan kehidupan. Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan tahapan sosial yang berbeda dalam proses sejarah kehidupan, termasuk transformasi sumber daya energy (Haupt, 2018).

Setelah pemerintah Jepang meluncurkan visi yang disebut dengan “masyarakat super cerdas” atau “Masyarakat 5.0” pada April 2016 (CSTI, 2016). Visi tersebut didasarkan pada pengakuan terhadap tren global saat ini.

Laju perubahan di bidang teknologi, ekonomi, sosial yang semakin cepat juga diikuti oleh masyarakat luas. Perubahan yang terjadi juga memiliki autentik dengan apa yang dijelaskan di dalam Al-Quran Surah Ar-Rad yang berbunyi “sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu kaum, sebelum mereka mengubahnya sendiri” (Qs. Ar-Rad:11). Ini berarti inovasi sangatlah dibutuhkan dalam pendidikan agar tidak terlihat monoton, khususnya bimbingan dan konseling. Bimbingan dan Konseling merupakan bagian integral dari pendidikan yang memiliki peranan penting dalam menghadapi transformasi digital. Kehidupan yang terus berkembang telah masuk pada suatu kondisi dimana kemajuan teknologi dan inovasi seperti Internet of things (IoT), blockchain, artificial intelligence (AI), dan robot mentransformasikan kehidupan manusia menjadi lebih mudah.

Perkembangan pesat dari teknologi dewasa ini mendorong guru BK untuk mencari solusi agar dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling untuk peserta didik di sekolah (Ilfana & M, H. 2022; Handika & Marjo, 2022). Sebagai seorang konselor yang profesional, bisa dikatakan profesional hanya jika memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Penguasaan teknologi informasi bagi konselor dapat dijadikan nilai tambah dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Dengan demikian dalam tulisan ini akan dibahas mengenai media Digital Eksplorasi Karir berbasis Hypermedia Sebagai Tren Karir Era Society 5.0.

Manfaat dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media eksplorasi karir digital berbasis hypermedia memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses sejumlah informasi secara non-linear, dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara berulang-ulang sehingga siswa dapat mendalami informasi yang dibutuhkan sesuai dengan keinginan, dan hypermedia sangat menarik untuk digunakan sebagai salah satu media layanan eksplorasi karir.

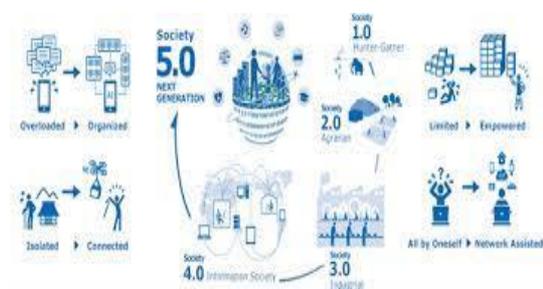
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Systematic Literatur Review* (SLR). Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi,

dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topic fenomena yang menarik, dengan pertanyaan tertentu yang relevan. Dengan menggunakan Metode SLR dapat dilakukan review dan identifikasi jurnal secara sistematis. (M. Razavian, B. Paech, and A. Tang, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kita semua telah masuk dalam era 5.0 yang menuntut pelayanan menjadi lebih humanis dan mengedepankan kepuasan peserta didik sebagai orang yang menerima pelayanan. Dalam hal ini tentunya menjadi tantangan besar bagi guru bimbingan dan konseling dalam melayani setiap peserta didik dari beragam latar belakang budaya yang berbeda.



Gambar.1. Diolah oleh penulis

Sederhananya, sebelum memasuki era society 5.0, kita mengulas sedikit mengenai era-era sebelumnya, *Society 1.0* (Masyarakat Berburu) yang dimulai dengan pengembangan alat; mengacu pada komunitas dalam periode ketika orang-orang bertransaksi dengan berburu dan meramu dalam praktik kehidupan sehari-hari dan pengaturan gaya hidup yang terkait dengan alam. Ini adalah periode dengan inovasi terus dalam bentuk alat pengembangan dan struktur sosial yang terdiri dari kelompok keluarga, *Society 2.0* (Masyarakat Agraris), yang ditandai dengan pengembangan teknik pertanian baru; adalah periode masyarakat yang berkumpul bersama budidaya pertanian, struktur sosial, dan pembangunan bangsa yang dihasilkan sesuai dengan pekerjaan dan pembagian tugas mereka. Individu yang tergabung dalam masyarakat ini mengalami transisi dari masa berburu-pengumpul ke pemukiman gaya hidup secara permanen. *Society 3.0*, (Masyarakat Industri), yang ditandai dengan revolusi industri; mengacu pada periode ketika perdagangan global dan rantai pasokan mulai berkembang seiring dengan revolusi

industry dan terjadi peningkatan produksi massal. *Society 4.0* ditandai dengan integrasi teknologi mekanik dan digital menjadi sangat kuat dan ditopang dengan perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan konektivitas secara kompleks. Ini merupakan periode transisi dari produksi mekanis ke produksi yang lebih berbasis elektronik, otomasi, dan TIK. *Society 5.0* didefinisikan sebagai "masyarakat super pintar". Ditandai dengan struktur masyarakat yang berpusat pada manusia untuk memastikan inovasi dan keadilan untuk melayani kesejahteraan berkelanjutan pada anggota masyarakat (Harayama, 2017:10; Yikilimaz, 2020). Ini berarti di era *society 5.0* diarahkan untuk pemecahan masalah dan penciptaan nilai, pengakuan perbedaan, desentralisasi, resiliensi dan keberlanjutan serta harmoni lingkungan.

Remaja merupakan usia yang labil sehingga berbagai macam permasalahan kerap bermunculan seperti sulitnya memutuskan akan kemana setelah lulus sekolah. Masa remaja juga dikatakan sebagai masa transisi antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa, dimulai dari usia 18-21 tahun, umumnya berada pada tahap eksplorasi dan tugas perkembangan untuk mulai mencari informasi tentang karir dan memiliki alternatif pilihan karir (Santrock, 2012). Masa remaja adalah fase penting kehidupan di mana individu perlu memilih karir tertentu. Dalam memilih karir, banyak individu mengalami masalah. Namun demikian, banyak peserta didik mengalami kesulitan untuk memasuki dan bertahan di pasar tenaga kerja.

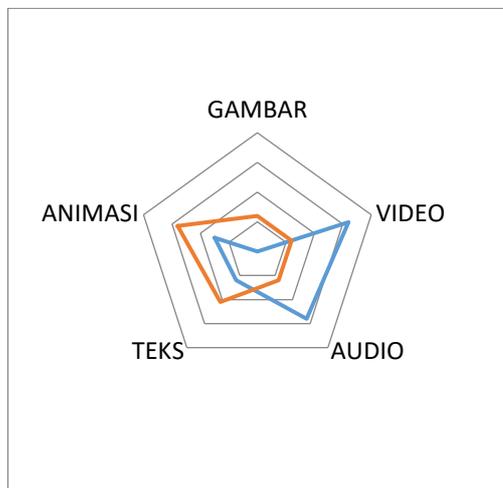
Awal yang bermasalah di pasar tenaga kerja dapat berdampak negatif pada kesuksesan awal karir dan jangka panjang (blossfeld, 2008). Proses memasuki dunia kerja telah berubah secara mendasar dari pilihan pekerjaan satu kali menjadi proses pembentukan karir yang lebih dinamis, menghadirkan tantangan tambahan bagi lulusan saat ini. Statistik pasar tenaga kerja terbaru mendukung gagasan ini. Misalnya, tingkat pekerjaan lulusan baru Eropa adalah 82,9% pada tahun 2016 dibandingkan dengan 86% pada tahun 2007 (Zisopoulos, F. K., Schraven, D. F., & de Jong, M. (2022)). Selain itu, tingkat pengangguran di kalangan pendatang baru biasanya jauh lebih tinggi daripada jenis pencari kerja lainnya.

Individu dalam tahap awal karir juga seringkali tidak memiliki prestasi pengalaman kerja yang luas. Mereka mungkin cenderung tidak dicari secara aktif oleh pemberi kerja. Transisi sekolah ke pekerjaan adalah transisi karir utama pertama dalam kehidupan sebagian besar orang, dan ini dapat dicirikan sebagai periode di mana seorang individu bertransisi dari peran mereka sebagai siswa dan mengambil peran sebagai pekerja. Selama proses transisi ini, kaum muda perlu bersosialisasi ke pasar tenaga kerja dan dari identitas kejuruan mereka. Untuk menilai apakah mereka melalui transisi ini secara efektif, masuk akal untuk mengukur kesuksesan awal karir mereka.

Sebagai seorang konselor yang menjunjung tinggi sikap profesionalisme, maka sudah sepatutnya bersiap memberikan jawaban dari tantangan perkembangan zaman yang telah memasuki era *society 5.0*, konselor haruslah berfikir kreatif dan inovatif agar dapat memberikan layanan yang tepat kepada peserta didik. Salah satu solusi yang dapat konselor gunakan adalah menggunakan media sebagai salah satu bentuk inovasi layanan bimbingan dan konseling. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Hal ini mengartikan bahwa penggunaan media dalam proses layanan bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan bahan atau materi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Senada dengan pendapat Mirnayenti (2015:90) menyatakan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah menggunakan animasi lebih intensif ketika diimplementasikan ke dalam program sekolah. Peserta didik menjadi lebih fokus dan mudah memahami pesan yang disampaikan oleh guru BK selama pelaksanaan layanan sehingga peserta didik diharapkan mampu mengimplementasikan langkah selanjutnya yang akan dipilih setelah diberikan layanan oleh guru BK.

Keberhasilan penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat kita lihat dari seberapa besar media tersebut dapat menarik minat konseli ketika di tahap awal, kemudian ketika media digunakan konseli antusias dalam mengikuti pelaksanaan layanan, artinya media tersebut dapat menimbulkan persepsi yang sama dengan apa yang

diharapkan oleh konselor/guru BK (Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Oleh karenanya, penggunaan media juga akan meningkatkan kebermaknaan proses dan hasil dari pelaksanaan bimbingan dan konseling.



Gambar.2. Hypermedia (diolah oleh penulis)

Hypermedia adalah media yang bukan hanya memuat teks, foto, audio video dan grafis yang berhubungan dengan topik tertentu. Hypermedia adalah istilah yang dicetuskan oleh Ted Nelson yang merupakan kepanjangan dari hypertext, dimana berisi teks, video, audio, grafis serta hyperlink yang bersifat non-linear sebagai media informasi. Hal ini kontras dengan layanan bimbingan dan konseling dimana akan lebih akurat hasilnya ketika didalamnya menyertakan (1). Gambar yang secara umum bersifat visual. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk penyampaian informasi kepada peserta didik. (2) Animasi, merupakan pembentukan gerakan dari berbagai media atau obyek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang senada dengan gerakan animasi tersebut. (3). Teks, merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide-ide dan menyediakan instruksi-instruksi kepada pengguna, (4) Audio, penyajian suara yang berguna untuk memperjelas pengertian suatu informasi, dan (5) Grafis sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Widisila (2014) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif memiliki hasil positif pada penguasaan konsep dan keterampilan procedural peserta didik. Hal ini

juga didukung oleh penelitian Sapto Haryoko, dkk (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer sangat berperan penting dalam pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran berbasis computer mampu menjembatani alur pikiran peserta didik dan pengajar (guru), sehingga terjadi sinkronisasi dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik akan lebih mudah mencerna berbagai konsep yang dijelaskan guru dengan berbantuan media pembelajaran, dimana media ini seolah-olah menjadi faktor penguat dari konsep yang dijelaskan oleh guru kepada peserta didik, sebagai media berbasis komputer, hypermedia menawarkan banyak kelebihan tersendiri yaitu mampu terkoneksi dengan jaringan internet sehingga untuk mengoperasikannya sangat mudah dilakukan tanpa harus mengaksesnya di lingkungan sekolah.

Untuk dapat mengembangkan media DEKA berbasis Hypermedia, seorang konselor harus mampu memahami bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam website pada saat kita akses. Selain itu, pengembangan perangkat lunak multimedia seperti Adobe Flash, Adobe Director, Macromedia Authware, dan Mediator MatchWare untuk kemudian dibuat aplikasi yang berdiri sendiri. Beberapa perangkat lunak database seperti visual FoxPro dan Pengembang FileMaker dapat digunakan untuk dikembangkan dengan basic hypermedia.

SIMPULAN DAN SARAN

Hadirnya teknologi informasi dan komunikasi pada zaman yang serba digital memudahkan guru BK dalam memanfaatkan media layanan secara lebih luas dari sebelumnya. Media Digital Eksplorasi Karir berbasis Hypermedia merupakan penggabungan dari berbagai media dalam satuan sistem yang saling berhubungan, sehingga diharapkan bisa memudahkan peserta didik dalam mengakses materi atau konten yang dibutuhkan. Penggunaan hypermedia bersifat sederhana dan fleksibel, artinya dapat digunakan tanpa terbatas waktu dan tempat selama masih terkoneksi dengan jaringan internet.

Pemanfaatan media digital eksplorasi karir berbasis hypermedia dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas

layanan bimbingan dan konseling. Sebagai guru BK seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat dalam mengoptimalkan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik di sekolah. Dengan bantuan media DEKA (Digital Eksplorasi Karir), peserta didik diharapkan dapat memaknai keseluruhan rangkaian layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru BK dengan cara mengamati, mendengar, menghayati dan meresapi setiap tahapan dalam layanan konseling sehingga pada akhirnya akan melahirkan sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai bagian dari hasil belajar.

Penulis menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar menganalisa faktor lain khususnya media dengan berbantuan hypermedia yang lebih inovatif agar dapat memberikan kontribusi bagi guru bimbingan dan konseling. Bagi guru BK hendaknya meningkatkan kinerja melalui kemampuan dan kompetensi yang dimiliki dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling melalui seminar berskala nasional maupun internasional, program pelatihan guru BK untuk memperlancar program bimbingan dan konseling di sekolah

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, terutama kepada ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta, kepada teman-teman semua yang telah mendukung hingga makalah ini bisa diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Blossfeld, H. P. (Ed.). (2008). *Young workers, globalization and the labor market: Comparing early working life in eleven countries*. Edward Elgar Publishing.
- Frugier, S. (2016). Le profil socio-démographique et les activités des médiateurs de CSTI. *La Lettre de l'OCIM. Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques*, (164), 12-20.
- Handika, M., & Marjo, H. K. (2022). Etika Pelaksanaan Konseling Berbasis

Online dengan Pemanfaatan Media dan Teknologi pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 17-23.

- Harayama, Y. (2017). A Living Concept "Society 5.0" And the Role of Universities. *Council for Science, Technology and Innovation*.
- Haupt, M. (2018). The Evolutionary Journey to Society 4.0. Retrieved from Medium: <https://medium.com/society4/evolution-of-societies-93a5f0f9b31>.
- Ilfana, A., & Herdi, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Problematika dan Solusinya. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 241-247.
- Mirayenti. (2015). Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Media Animasi Meningkatkan Sikap Anti Bullying Peserta Didik. *Jurnal Konselor*. 4(2). 84-91.
- M. Razavian, B. Paech, and A. Tang, "Empirical research for software architecture decision making: An analysis," *J. Syst. Softw.*, vol. 149, pp. 360–381, 2019.
- Munir, P. D. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan
- Santrock, J.W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup (Edisi 13)*. Penerjemah Benedictine Widyasinta). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258-264.
- Widisila, K., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Memperbaiki Poros Penggerak Roda Untuk Kelas XI Teknik Otomotif Smk Negeri 1 Nusa Penida. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 4(1).
- Yıkılmaz, İ. (2020). New era: The transformation from the information society to super smart society (society 5.0). *Data, Information and Knowledge Management; Mert, G., Şen, E., Yılmaz, O., Eds*, 85-112.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Pentingnya penggunaan

media bimbingan dan konseling dalam layanan informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang* (pp. 126-131).

Zisopoulos, F. K., Schraven, D. F., & de Jong, M. (2022). How robust is the circular economy in Europe? An ascendancy analysis with Eurostat data between 2010 and 2018. *Resources, Conservation and Recycling*, 178, 106032.