

PENGEMBANGAN MEDIA PERENCANAAN KARIER BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 1 GEDANGAN

Rachma Dwi Yanuarti

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rachmadwi.19054@mhs.unesa.ac.id

Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd., Kons.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
retnotri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian dilakukan guna memenuhi kriteria akseptabilitas pengembangan (produk) yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Media yang dikembangkan yakni aplikasi perencanaan karier berbasis *augmented reality* untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Jenis model penelitian yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model yang digunakan yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berbasis hasil penilaian (evaluasi) dari ahli materi dengan ahli media, didapatkan rata-rata CVI pada aspek kegunaan senilai 0,75 berkategori sangat sesuai, lalu aspek kelayakan senilai 0,75 berkategori sangat sesuai, dan aspek ketepatan senilai 0,7 berkategori sesuai, serta aspek kepatutan senilai 0,55 berkategori sesuai. Sedangkan menurut penilaian oleh calon pengguna mendapatkan skor CVI pada aspek kegunaan senilai 0,77 berkategori sangat sesuai, aspek kelayakan senilai 0,84 berkategori sangat sesuai, aspek ketepatan senilai 0,96 berkategori sangat sesuai, dan aspek kepatutan senilai 0,73 berkategori sangat sesuai. Maka media perencanaan karier berbasis *augmented reality* supaya siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan sudah terpenuhi dari segi karakteristik akseptabilitas yang terdiri atas aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Kata Kunci: pengembangan, perencanaan karier, *augmented reality*

Abstract

This research was conducted to meet the product acceptability standards which contain usability, feasibility, interchangeability, and suitability. The media developed is a career planning application based on *augmented reality* for class X students of SMA Negeri 1 Gedangan. The research model is a Research and Development (R&D) type using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Established on the impacts of the assessment by material specialists and media specialists, an average CVI score was obtained on the usability aspect of 0.75 with the very appropriate category, the feasibility element was 0.75 with the very suitable classification, the accuracy element was 0.7 with the appropriate classification, and the appropriateness element was 0.55 with the appropriate classification. And according to the assessment by prospective users, they get a CVI score on the usability aspect of 0.77 with the exact appropriate classification, the feasibility aspect of 0.84 with the very appropriate classification, the accuracy aspect of 0.96 with the very suitable category, and the appropriateness aspect of 0.73 with the very suitable category. The media-based career planning *augmented reality* for class X students of SMA Negeri 1 Gedangan, they have met the acceptability criteria which include elements of usability, feasibility, accuracy, and appropriateness.

Keywords: development, career planning, *augmented reality*

PENDAHULUAN

Remaja ialah fase dalam kehidupan manusia yang diiringi dengan segala macam problematika yang dihadapi. Umur remaja yaitu masa pergantian antara anak-anak ke dewasa kerap mengalami kondisi krusial yang dihadapkan pada pilihan-pilihan tentang masa depan.

Pada fase perkembangan remaja, pencapaian kemandirian dan identitas akan mulai menonjol, mulai berfikir dengan cara absah, konseptual dan memiliki watak idealis serta makin banyaknya waktu yang

dihabiskan dengan teman sebaya. Selain itu, remaja mulai memikirkan dan merencanakan masa depannya. Usia remaja yang sedang dijalani peserta didik SMA merupakan tahapan remaja yang mulai berfikir tentang pekerjaan apa yang akan dipilih serta apakah pilihan tersebut mampu menunjang kehidupannya kelak. Pekerjaan merupakan peran utama untuk mencukupi kepentingan hidup individu, khususnya dalam hal ekonomi, sosial, dan psikologis.

Tugas perkembangan remaja menurut Hurlock salah satu diantaranya yakni memilih dan mempersiapkan

karier. Konsep karier (*career*) menunjukkan pada jabatan maupun pekerjaan yang dialami dan dipercaya sebagai amanat kehidupan, yang menyelami dalam alam sadar, pandangan maupun perasaan individu, juga memberikan warna bagi gaya hidup individu. Maka sebab itu, perlu suatu rancangan dan persediaan yang mendetail dan mendalam dalam memilih karier, tidak hanya memilih dan memperoleh kerja yang bersifat tentatif (Widarto, 2015).

Menurut Gibson (2000) Karier ialah suatu urutan proses pengalaman yang diperoleh dan aktivitas yang berhubungan terhadap karier yang akan berdampak pada tindakan dan perbuatan khusus terhadap individu. Kemudian pendapat Handoko (2000) mengenai karier merupakan berbagai bentuk pekerjaan maupun jabatan yang diduduki sepanjang proses di dunia kerja individu. Karier mencakup serangkaian pengalaman kerja individu yang secara berkelanjutan memberi rasa tenang hingga dapat terciptanya Tindakan dan perbuatan tertentu.

Perencanaan karier yaitu suatu hal yang memiliki kaitan dengan masa yang akan datang yang wajib direncanakan sejak saat ini. Menurut Nurmalasari (2020) pada saat merencanakan karier seseorang tentu akan mendapatkan pengetahuan mengenai kemampuan dalam diri individu mencakup keahlian, keinginan, wawasan, dorongan, dan keunikan yang dapat dipakai sebagai pondasi dalam memilih karier lalu menentukan prosedur supaya karier yang diinginkan tercapai. Perencanaan karier yang matang akan sangat bermanfaat untuk meminimalisir kesenjangan antara pekerjaan dan minat yang dijalani. Selain itu dengan memiliki perencanaan yang baik peserta didik akan mengetahui tujuan durasi saat ini maupun masa depan.

Masa kebingungan pada proses menentukan pilihan karier ini banyak terjadi pada saat remaja berada pada jenjang pendidikan menengah akhir. Masa tersebut juga menjadi fase yang krusial dalam memilih karier karena remaja akan menemui banyak pilihan dan tuntutan dari luar sehingga jika remaja tidak memiliki pendirian yang kuat, kepercayaan diri terhadap kemampuannya, ia akan terombang-ambing tidak tahu arah. Ketidakpedulian terhadap karier, serta pilihan yang asal-asalan atau sekedar mengikuti teman akan memunculkan pengaruh negatif. Pengaruh negatif yang muncul dapat berupa penentuan bersekolah lanjut ke jenjang tinggi dan bekerja tidak berdasarkan minat, talenta, kemampuan individu sehingga akan mengakibatkan kegagalan karier

Secara umum remaja di SMA memfokuskan persiapan siswa dalam meneruskan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan tujuan dalam undang-undang tersebut, yang menjadi sorotan dalam penelitian ini yakni peserta didik SMA dipersiapkan supaya meneruskan pendidikan ke jenjang studi lebih tinggi, serta berperan timbal-balik dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam mempersiapkan hal tersebut, diperlukan perencanaan yang matang untuk mengambil langkah selanjutnya pada jenjang pendidikan tinggi.

Diketahui dari penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2019) Secara keseluruhan nilai rata-rata perencanaan karier peserta didik sebelum diberi implementasi layanan informasi karier berkategori sangat rendah. Dari penelitian Afriana (2022) menunjukkan bahwa perencanaan karier peserta didik sebesar 23,3% berkategori sedang, senilai 66,6% berkategori rendah dan senilai 10% berkategori sangat rendah. Selain itu, terdapat juga penelitian oleh Sari (2019) yang menyatakan bahwa terdapat 69% peserta didik yang mendapat kategori sangat rendah dalam perencanaan karier.

Hasil analisis data mengenai kematangan karier yang telah disebar kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan, terdapat 41% peserta didik memperoleh kategori sedang, dan 32% mendapat kategori rendah. Sehingga menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki perencanaan karier yang cukup matang untuk mempersiapkan dirinya meniti jenjang karier selanjutnya.

Setiap sekolah memiliki cara yang berbeda dalam memberikan layanan bimbingan karier. Di SMAN 1 Gedangan, seluruh peserta didik memperoleh hak yang sama dalam mendapatkan layanan. Tiap siswa berhak memasuki ruang BK untuk melakukan konsultasi mengenai persoalan karier. Namun hal tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh sebagian peserta didik yang acuh terhadap permasalahan dirinya. Sehingga, guru BK perlu melakukan evaluasi terhadap pemberian layanan yang efektif kepada peserta didik.

Media merupakan suatu perangkat sarana, atau cara untuk menyampaikan pesan. Pendapat Ani Cahyadi (2019) Media dalam pembelajaran merupakan sebuah alat maupun sarana yang digunakan sebagai penyalur dalam menyebarkan pesan (*massage*) dan opini, supaya pikiran, Tindakan, perasaan, keinginan dan perhatian dapat berkembang hingga terjadi proses pembelajaran pada siswa. Sementara itu media bimbingan dan konseling menurut Nursalim (2013) yaitu semua hal yang dimanfaatkan dalam mengirimkan pesan bimbingan dan konseling sehingga mampu menstimulasi opini, perasaan, ketertarikan dan kemampuan konseli agar pemahaman diri lebih baik, mampu memberi arahan dalam dirinya, memutsukan sesuatu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Pemakaian media tentu dapat memberikan makna saat pelaksanaan dan hasil diberikan layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan pemaparan terhadap persoalan diatas, penulis ingin untuk mengembangkan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi dan mengenai karier peserta didik. Media tersebut berupa sebuah seperangkat

media perencanaan karier peserta didik untuk kelas X berbasis aplikasi digital *Augmented reality* (AR). AR merupakan teknologi terkini dengan cara kerja memproyeksikan objek maya dua dan tiga dimensi secara *real time* yang ditangkap oleh *smartphone*. AR terbukti dapat dimanfaatkan untuk media dalam proses belajar mengajar yang mampu memberikan ketertarikan pada siswa dan membuat kegiatan belajar yang tidak monoton.

Penggunaan *augmented reality* dalam studi telah banyak dilakukan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Tampilan visual dari teknologi ini dapat membantu menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang telah melakukan pengembangan *augmented reality* pada bidang Pendidikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwasanya media berbasis *augmented reality* merupakan sebuah inovasi yang perlu dikembangkan dalam layanan BK. Sehingga dapat dijadikan referensi dalam memfasilitasi pelayanan yang diberi untuk siswa. Selain itu, adanya pembaharuan media dapat meningkatkan eksistensi guru BK untuk menarik minat siswa pada seluruh layanan BK. Usaha guru BK dalam berinovasi terhadap keterampilan era digital saat ini secara langsung dapat menjawab karakteristik peserta didik yang mengalami perubahan perilaku dalam digitalisasi yang berkembang pesat.

METODE

Penggunaan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model penelitian pengembangan yang akan dilakukan yaitu menggunakan model penelitian pengembangan dengan pendekatan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Untuk menilai akseptabilitas produk dari media ini dilakukan dengan uji ahli materi dan ahli media, serta uji calon pengguna. Uji coba produk diberikan kepada peserta didik sebagai calon pengguna, dengan desain seperti berikut :

- Peneliti melakukan uji coba calon pengguna pada 4 peserta didik kelas X SMAN 1 Gedangan
- Peneliti melakukan instruksi kepada peserta didik untuk mengunduh aplikasi perencanaan karier pada Google PlayStore yang ada pada *smartphone* berbasis Android
- Peneliti menjelaskan dan mempraktekkan cara penggunaan aplikasi disertai dengan memberikan petunjuk aplikasi
- Peserta didik diperkenankan untuk memberikan tanggapan secara langsung tentang kesan dalam

menggunakan aplikasi perencanaan karier berbasis *augmented reality*

Subjek uji coba yang dipilih yaitu siswa kelas X SMAN 1 Gedangan. Diperoleh hasil penilaian berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif yang didapat dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan skala penilaian 0-2.

Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dengan mengukur nilai CVR (*Content Validity Ratio*) dan CVI (*Content Validity Index*) pada setiap aspek kriteria. Lalu didapatkan skor CVI, dilaksanakan pemeriksaan validitas Media perencanaan karier berbasis *augmented reality* bagi siswa kelas X SMAN 1 Gedangan melalui kategori yang ditentukan oleh (Bangun, 2012) antara lain:

Tabel 1. Kategori Penilaian Akseptabilitas

Rentang	Kategori
0 - 0,33	Tidak Sesuai
0,34 – 0,67	Sesuai
0,68 – 1	Sangat Sesuai

Produk akan dinilai memenuhi kriteria akseptabilitas apabila memenuhi kategori minimal “sesuai”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media perencanaan karier berbasis *augmented reality* dilaksanakan dengan metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) telah diaplikasikan di SMA Negeri 1 Gedangan dengan subjek peserta didik kelas X. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut ini merupakan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan.

1) Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses permulaan untuk membuat produk media bimbingan dan konseling. Sebelum melakukan pengembangan media, dilakukan tahap analisis kebutuhan ini supaya yang dibutuhkan siswa terpenuhi serta karakteristik peserta didik sebagai calon pengguna. Tujuannya agar media dapat memenuhi kebutuhan peserta didik serta menarik minat peserta didik untuk belajar dengan menggunakan media sebagai penunjang kegiatan layanan. Dalam mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti menganalisis kebutuhan siswa melalui pengamatan dan tanya jawab. Melalui proses observasi yang dilakukan di lingkungan sekolah, peneliti menyoroti bahwa pada lingkungan sekolah kurang memiliki media-media baik berupa media

cetak dan media digital dalam hal penyampaian informasi mengenai karier. Selain itu, peserta didik pada era digital seperti saat ini lebih banyak berinteraksi dengan smartphonanya. Melalui kesimpulan itu, peneliti tertarik mengembangkan sebuah media bimbingan konseling pada bidang karier yang praktis, menarik, dan dapat memberikan pengalaman belajar baru untuk peserta didik.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada sejumlah lima peserta didik SMAN 1 Gedangan dan Guru BK mengenai kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang terdapat pada SMAN 1 Gedangan. Hasil wawancara dengan peserta didik menyatakan bahwa beberapa peserta didik merasa puas terhadap pelayanan bimbingan dan konseling yang ada, namun beberapa mengatakan bahwa masih ada peserta didik yang belum merasakan layanan BK secara langsung.

2) Design (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya yakni merancang atau mendesain produk yang akan dikembangkan. Pada tahap analisis didapatkan bahwa BK kurang memiliki media yang bervariasi untuk menunjang kegiatan layanan. Selain itu, peserta didik pada masa kini juga didukung dengan fasilitas berupa smartphone dan lebih banyak berinteraksi dengan smartphone daripada media cetak. Hal tersebut dikarenakan prinsip teknologi yang mengutamakan efisiensi dan kepraktisan sehingga sangat mudah dijangkau oleh siapapun.

Kesimpulan yang diperoleh dalam analisis yang dikemukakan kemudian memotivasi peneliti supaya mengembangkan media berbasis digital yang dapat diakses secara fleksibel kapanpun dan dimanapun oleh siswa. Media bimbingan dan konseling dengan konsep yang terkini, menarik, dan informatif akan memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Pada tahap desain ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan yakni:

- a. Mengumpulkan bahan-bahan dalam penyusunan media aplikasi
Peneliti melakukan riset mengenai materi perencanaan karier berdasarkan aspek perencanaan karier menurut Super. Ditemukan komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi berbasis *augmented reality* seperti tampilan latar belakang, objek dua dimensi dan tiga dimensi, menyusun desain tampilan aplikasi, fitur, serta ilustrasi yang berkaitan dengan perencanaan karier.
- b. Mengumpulkan bahan-bahan dalam penyusunan media aplikasi

Pada pembuatan aplikasi, kemudian dilakukan penyusunan sistematika dalam penyajian materi. Kegiatan tersebut meliputi penyusunan alur dan fitur dalam aplikasi, menentukan tata letak, menyiapkan petunjuk aplikasi, serta kerangka lembar kerja peserta didik.

- c. Mengumpulkan bahan-bahan dalam penyusunan media aplikasi

Materi yang akan tersaji dalam aplikasi bersumber dari buku dan artikel terkait bidang karier. Kemudian ditentukan sub-sub materi yang meliputi (1) My Goals, yang berisi tentang menetapkan tujuan karier, (2) My Self, berisi tentang pemahaman mengenai gambaran diri, (3) My Career, berisi tentang pentingnya eksplorasi karier, ragam jenis karier, dan strategi dalam mengeksplorasi karier, (4) My Plan, berisi tentang implementasi perencanaan karier. Kemudian terdapat juga penyusunan lembar kerja peserta didik.

3) Development (Pengembangan)

Di tahap pengembangan, dilangsungkan pelaksanaan pengembangan produk yang sudah dirancang menjadi produk aplikasi yang siap untuk digunakan, dan memvalidasi bersama para ahli. Ahli tersebut meliputi ahli materi dan ahli. Tahap ini bertujuan supaya menciptakan menghasilkan suatu produk akhir yang telah melalui proses revisi sesuai penilaian dan masukan oleh para ahli. Hasil dari pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti yang memuat materi tentang perencanaan karier terdapat beberapa komponen sebagai berikut:

- a. Aplikasi
Pembuatan aplikasi berbasis *augmented reality* membutuhkan keahlian di bidang teknologi. Karena keterbatasan peneliti dalam bidang tersebut, maka peneliti bekerjasama dengan pengembang aplikasi *augmented reality* untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Buku petunjuk
Petunjuk ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai tata cara penggunaan aplikasi. Mulai dari cara pengunduhan aplikasi pada *smartphone*, hingga pemakaian dan penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi. Selain itu, pada petunjuk juga terdapat objek marker sebagai objek sasaran yang akan dibidik di dalam aplikasi *augmented reality*.
Dengan adanya petunjuk yang dapat dibaca oleh pengguna, diharapkan pengguna mendapat

informasi yang jelas sehingga tidak akan mengalami kesulitan dalam pemakaiannya

c. Lembar Kerja

Pada media perencanaan karier ini, dilengkapi dengan lembar kerja yang dapat diisi oleh peserta didik. Fungsi dari lembar kerja tersebut adalah suoaya memudahkan peserta didik dalam mendalami materi perancangan karier yang telah dipahami sebelumnya. Selain itu, lembar kerja juga berguna untuk menerapkan dan mengintegrasikan konsep materi yang ditemukan oleh siswa, agar persepsi siswa pada materi makin kuat.

4) **Implementation (Implementasi)**

Di tahap ini diawali dengan memvalidasi produk pada ahli materi dan ahli media untuk menilai tingkat akseptabilitas produk pengembangan media perencanaan karier berbasis *augmented reality* kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Validasi produk aplikasi perencanaan karier berbasis *augmented reality* untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Gedangan dilakukan dengan ahli media dan ahli materi. proses pemvalidasian, akan diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapati melalui kuesioner, dan data kualitatif didapat dari kolom deskripsi yang berisi masukan, kritik, saran dari ahli.

Berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi terhadap aplikasi perencanaan karier berbasis *augmented reality*, pada aspek kegunaan, diperoleh nilai CVI sebesar 1. Sehingga kegunaan media masuk pada kategori “Sangat Sesuai”. Sedangkan untuk aspek kelayakan, diperoleh nilai CVI sebesar 1. Sehingga kelayakan media masuk dalam kategori “Sangat Sesuai”. Kemudian pada penilaian aspek ketepatan, mendapatkan nilai CVI sebesar 0,6 yang artinya media tergolong berkategori “Sesuai”. Lalu pada aspek kepatutan, mendapatkan nilai CVI sebesar 0,6 sehingga media termasuk pada kategori “sesuai”.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi tersebut, maka diperoleh nilai CVI secara keseluruhan sebesar 0,77. Berdasarkan penetapan kategoridiperoleh kesimpulan yaitu media aplikasi perencanaan karier berbasis *augmented reality* dari segi materi tergolong berkategori “Sesuai” akibatnya kriteria akseptabilitas produk terpenuhi.

Pada hasil olah data kualitatif, yang merupakan analisis terhadap tanggapan, masukan, kritik, serta saran dari ahli media diperoleh beberapa tanggapan yakni: mengenai saran untuk selanjutnya agar lembar kerja yang dapat dikerjakan oleh pengguna dapat terintegrasi dengan aplikasi. Selain itu, dinamika

augmented reality memerlukan pembaharuan sehingga dapat terintegrasi dengan aspek lain dari perencanaan karier. Selanjutnya, objek yang muncul pada tampilan aplikasi masih statis sehingga kedepannya perlu pengembangan kembali sehingga objek menjadi lebih dinamis.

Melalui evaluasi oleh ahli materi dan ahli media, didapatkan hasil kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan terhadap aplikasi perencanaan karier berbasis *augmented reality* dibawah ini.

Tabel 2 Rekapitulasi Penilaian Uji Ahli Materi dan Ahli Media

Penguji	Kegunaan	Kelayakan	Ketepatan	Kepatutan
Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd., Kons.	1	1	0,6	0,6
Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd.	0,5	0,5	0,8	0,5
Rata-rata	0,75	0,75	0,7	0,55
Kategori	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai	Sesuai	Sesuai

Apabila terselesainya pemvalidasian produk oleh ahli materi dan ahli media dan memperoleh masukan, kritik, serta saran perbaikan, kemudian dilakukan perbaikan terhadap beberapa komponen sebelum diujicobakan kepada calon pengguna. Setelah dilakukan proses perbaikan terhadap beberapa komponen produk, kemudian produk di implementasikan kepada calon pengguna yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Terdapat lima peserta didik yang memberikan penilaiannya terhadap media perencanaan karier berbasis *augmented reality* dengan hasil penilaian berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Berikut merupakan pemaparan hasil penilaian oleh calon pengguna terhadap media perencanaan karier berbasis *augmented reality* untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan. Hasil CVR pada seluruh item, diperoleh hasil CVI keseluruhan sebesar 0,84 maka diperoleh kesimpulan yaitu melalui oleh calon pengguna, produk media aplikasi perencanaan karier berbasis *augmented reality* guna siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan berkategori “Sangat Sesuai” dan dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas produk. Dari penilaian berbentuk kualitatif diatas memperoleh beberapa masukan, kritik, dan saran mengenai aplikasi. Calon pengguna menemukan beberapa hal saat menggunakan aplikasi secara langsung, diantaranya; transisi perkata dalam materi yang kurang cepat, respon aplikasi dalam menerima objek gambar, serta dirasa animasi yang ada pada aplikasi kurang padat. Namun, sebagian besar dari calon pengguna pada saat pertama kali mencoba aplikasi, merasa terkesan karena sebelumnya belum

pernah menggunakan aplikasi berbasis *augmented reality*. Selain itu, calon pengguna juga menyatakan bahwa mereka mendapat banyak informasi baru setelah menggunakan aplikasi. Dari implementasi yang dilakukan pada ahli materi, ahli media, serta calon pengguna, diperoleh hasil rata-rata penilaian berdasarkan perhitungan menggunakan CVI sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan calon pengguna

Penguji	Nilai CVI Keseluruhan	Kategori
Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd., Kons.	0,77	Sesuai
Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd.	0,61	Sesuai
Calon pengguna	0,84	Sangat Sesuai

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai CVI keseluruhan pada ahli materi senilai 0,77 berkategori "Sesuai", pada ahli media diperoleh sebesar 0,61 dengan kategori "Sesuai", serta pada calon pengguna sebesar 0,84 dengan kategori "Sangat sesuai". Maka dari itu, penilaian terhadap media perencanaan karier berbasis *augmented reality* untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

5) Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pengembangan media perencanaan karier berbasis *augmented reality* dapat memenuhi akseptabilitas produk. Selain itu, dilakukannya evaluasi berguna untuk mengetahui dampak yang didapat oleh calon pengguna yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan setelah menggunakan media. Evaluasi diperoleh melalui evaluasi dari ahli materi dan ahli media yang berperan sebagai validator dalam menilai tingkat akseptabilitas produk yang dikembangkan. Terbukti setelah mengerjakan lembar kerja, mereka dapat menentukan tujuan karier, mengenali gambaran diri masing-masing, mengeksplorasi alternatif-alternatif karier yang dapat diambil, serta mampu merancang prosedur yang dilaksanakan supaya dapat mewujudkan tujuan karier.

Untuk bahan evaluasi selanjutnya, peserta didik akan lebih mantap dengan perencanaan kariernya jika kemudian melakukan pendampingan intensif dengan guru bimbingan dan konseling. Guru BK akan membantu mengarahkan, membuka pemikiran, serta memberi penguatan terhadap setiap pilihan yang

diambil oleh peserta didik. Dengan bantuan guru BK, peserta didik juga akan mendapat pengetahuan yang lebih luas mengenai aspek karier yang lainnya.

Pemanfaatan media dengan basis digital ini berhasil menjawab kebutuhan terhadap pembaharuan di bidang pendidikan yang terus berkembang melalui digitalisasi. Media digital terbukti sangat praktis, efisien, dan mudah diakses dengan waktu dan tempat yang fleksibel. Proses digitalisasi merupakan upaya BK dalam mengganti seluruh aspek dan proses layanan berwujud digital guna tercapainya tujuan BK. Hasil pengembangan media yang berupa aplikasi ini harapannya dapat membantu peserta didik maupun guru BK pada proses layanan perencanaan karier. Siswa SMA kelas X dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi yang bisa diakses melalui ponselnya dengan mudah.

Pemanfaatan media digital berbasis *augmented reality* mengenai perencanaan karier yang telah dikembangkan ini juga ditujukan bagi guru BK yang merupakan ujung tombak terhadap layanan BK di sekolah. Guru BK dituntut untuk memiliki kemampuan serta keterampilan saat membagikan layanan yang optimal untuk siswa. Adanya media bimbingan dan konseling merupakan solusi untuk membantu kebutuhan guru BK dalam hal kemudahan, kepraktisan, serta efisiensi. Ketersediaan guru BK di setiap sekolah yang mengalami timpang tindih dengan banyaknya jumlah peserta didik menjadi kendala yang serius terhadap kualitas layanan yang diberikan. Sehingga media BK diciptakan untuk memfasilitasi guru BK maupun peserta didik dalam menyampaikan pesan layanan.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian dan pengembangan diperoleh hasil berupa media perencanaan karier berbasis *augmented reality* untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gedangan yang kriteria akseptabilitas produk terpenuhi yang terbagi atas nilai kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media perencanaan karier berbasis *augmented reality* dinilai berguna, layak, tepat, serta patut melalui penilaian yang dilaksanakan para ahli dan calon pengguna.

Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media perencanaan karier berbasis *augmented reality* supaya siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan, peneliti merumuskan beberapa saran bagi guru bimbingan dan konseling maupun penelitian selanjutnya. Saran bagi guru BK terkait hendaknya dapat memanfaatkan media perencanaan karier

berbasis *augmented reality* untuk peserta didik kelas X ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam melakukan layanan bimbingan karier, serta dapat mengembangkan informasi-informasi yang relevan sesuai dengan perkembangan yang ada.

Bagi peneliti selanjutnya, mengingat materi yang tersaji dalam aplikasi merupakan informasi yang terus berkembang dan memerlukan adanya pembaharuan, maka hendaknya untuk selanjutnya dapat lebih mengeksplorasi informasi mengenai karier, mengembangkan objek yang lebih interaktif, serta diperlukan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektifitas pengembangan media perencanaan karier berbasis *augmented reality* untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, H. M., Yakub, E., & Khadijah, K. (2022). Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap Perencanaan Karir Siswa Di Sma Negeri 1 Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 804–809.
- Ani Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Gibson, J. L. (2000). Organisasi, Perilaku, Struktur dan Proses, Edisi ke-5, Cetakan ke-3. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Handoko, T. H. (2000). Manajemen personalia dan manajemen sumber daya manusia. Yogyakarta: Bpfe.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Akademia Permata.
- Wardani, S. Y., & Trisnani, R. P. (2019). Efektivitas Layanan Informasi Karier untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa SMA. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 3(1), 43–50.
- Widarto. (2015). *Bimbingan Karier dan Tips Berkarier*. Leutika Nouvalitera.