

Pengembangan Ar (*Augmented Reality*) Melalui Poster Digital Tentang Eksplorasi Karier Siswa SMA Negeri 2 Tambang

Gladis Zulita Safitri¹, Elni Yakub², Dian Oktary³

^{1,2,3}Prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Riau

Correspondence Email: gladis.zulita1327@student.unri.ac.id, elni.yakub@lecturer.unri.ac.id,
dian.oktary@lecturer.unri.ac.id

Abstract: Career exploration plays an important role in helping students determine the direction of their future education and career choices. This study aims to develop Augmented Reality (AR)-based career guidance media through digital posters as an interactive tool to increase student engagement in the career exploration process. The study uses the Research and Development model ADDIE on tenth-grade students. The resulting product was deemed highly valid by media and material experts and highly practical based on trials by students and guidance counselors. Thus, this AR media is suitable for use as an alternative career service medium. The contribution of this research lies in the innovation of using AR in guidance and counseling services to support the strengthening of student career exploration.

Keywords: Augmented Reality Media, ADDIE, Career Exploration

Abstrak: Eksplorasi karir memainkan peran penting dalam membantu siswa menentukan arah pendidikan dan pilihan karir masa depan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bimbingan karir berbasis Augmented Reality (AR) melalui poster digital sebagai alat interaktif untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses eksplorasi karir. Studi ini menggunakan model Penelitian dan Pengembangan ADDIE pada siswa kelas sepuluh. Produk yang dihasilkan dinilai sangat valid oleh pakar media dan materi dan sangat praktis berdasarkan uji coba oleh mahasiswa dan konselor bimbingan. Dengan demikian, media AR ini cocok digunakan sebagai media pengabdian karir alternatif. Kontribusi penelitian ini terletak pada inovasi penggunaan AR dalam layanan bimbingan dan konseling untuk mendukung penguatan eksplorasi karir mahasiswa.

Kata Kunci: Media Augmented Reality, ADDIE, Eksplorasi Karir.

PENDAHULUAN

Salah satu komponen terpenting dalam kehidupan seseorang ialah karier (Hartono, 2018). Karier bisa berhubungan dengan suatu pekerjaan maupun suatu pendidikan tertentu. Seorang mulai merencanakan kariernya sejak masih sekolah. Siswa SMA yang sudah remaja juga mempunyai tanggung jawab dalam masa pertumbuhan mereka, seperti mempersiapkan karier. Eksplorasi karier adalah bagian penting dalam perkembangan karier seseorang. Kemampuan untuk membuat keputusan adalah tujuan utama dari eksplorasi karier yang ingin dicapai oleh setiap orang sehingga mereka dapat memilih jalur pendidikan dan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Keputusan seseorang dalam memilih jalan karier dipengaruhi oleh pertimbangan terhadap berbagai faktor dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat menjadi sumber nilai dan penyedia berbagai peluang yang dapat digunakan individu untuk mengembangkan diri (Triendiati, 2018).

Siswa perlu memahami cara mengambil keputusan karier karena mereka akan menghadapi situasi di mana mereka harus memilih program studi di perguruan tinggi dan pekerjaan. Jika eksplorasi mengenai karier rendah, mereka bisa membuat kesalahan ketika memilih pekerjaan atau melanjutkan pendidikan setelah lulus sekolah. Hal ini tentunya berdampak negatif terhadap masa depan mereka. Sebagaimana tercermin dalam data Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia Agustus 2022, di mana Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) tertinggi dialami oleh kelompok usia 15–24 tahun (20,63%), dengan lulusan SMA sebesar 8,57%. Fenomena ini menunjukkan bahwa minimnya eksplorasi karier berpotensi menghambat

kesiapan siswa memasuki dunia kerja atau pendidikan tinggi (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2022).

Masalah karier yang seringkali dihadapi siswa SMA diantaranya ketidaktahuan tentang cara memilih jurusan kuliah yang benar-benar sesuai dengan bakat dan minat pribadi, banyak yang merasa kebingungan karena tidak memiliki cukup informasi mengenai berbagai pilihan perguruan tinggi beserta keunggulan masing-masing kampus, tidak sedikit pula siswa yang sama sekali belum memiliki gambaran jelas tentang langkah apa yang akan diambil setelah lulus SMA apakah akan langsung melanjutkan ke perguruan tinggi, mencari pekerjaan, atau memilih jalur lainnya. Persoalan bertambah rumit karena banyak yang belum sepenuhnya memahami kriteria khusus, syarat masuk, serta kompetensi dasar yang diperlukan untuk bidang studi atau profesi yang diminati. Di balik semua kebingungan ini, muncul pula rasa cemas dan ketidakpastian dalam menghadapi transisi menuju dunia perkuliahan maupun tantangan di dunia kerja nantinya (Triendiati, 2018).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh *Indonesia Career Center Network (ICCN)* pada tahun 2017 menunjukkan bahwa 87% mahasiswa di Indonesia mengakui bahwa jurusan yang mereka pilih tidak sesuai dengan minat mereka (Maharani dkk., 2021). Pernyataan serupa juga disampaikan oleh ahli *Educational Psychologist dari Integrity Development Flexibility (IDF)*, Irene Guntur menyebutkan bahwa sebanyak 87% mahasiswa di Indonesia salah jurusan (Saragih & Simbolon, 2022). Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK yang peneliti lakukan di SMAN 2 Tambang pada tanggal 30 juli 2025, peneliti mendapatkan hasil bahwa di SMAN 2 Tambang masih terdapat siswa yang mengalami kebingungan dalam menentukan jurusan mereka kedepannya terutama siswa kelas XII. Siswa-siswa tersebut masih ragu-ragu atau tidak yakin terhadap pilihan mereka. Selain itu diantara siswa memilih jurusan tidak sesuai dengan minat dan bakat mereka namun hanya mengikuti teman ataupun dorongan dari orang tua.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas X di SMAN 2 Tambang pada tanggal 05 Agustus 2025 diketahui sebanyak 49% siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa eksplorasi karier mereka berada dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan bantuan lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam merencanakan karir masa depan. Pendekatan layanan karier yang diterapkan oleh guru BK dalam layanan informasi terkait eksplorasi karier siswa masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan diskusi kelompok.

Metode pembelajaran konvensional (ceramah) yang masih banyak digunakan guru-guru disekolah menyebabkan lemahnya kemampuan siswa untuk membangun makna tentang apa yang dipelajari (Ngaeni & Saefudin, 2017). Pendekatan tersebut memiliki keterbatasan dalam memberikan visualisasi langsung mengenai dunia kerja, sehingga penguatan media yang lebih interaktif menjadi diperlukan. Seringkali pilihan tersebut tidak selaras dengan minat dan bakat yang sebenarnya dimiliki oleh siswa. Permasalahan ini terutama terlihat pada siswa kelas XII, dimana banyak dari mereka menunjukkan tingkat kematangan karier yang perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari siswa yang belum memiliki bayangan masa depan setelah lulus melanjutkan pendidikan dan yang tidak ingin melanjutkan pendidikan akan bekerja apa dan dimana.

Rendahnya eksplorasi karier ini tidak hanya disebabkan oleh faktor dari sekolah, namun juga dipengaruhi oleh faktor internal siswa dan faktor eksternal seperti lingkungan keluarga. Karakteristik kepribadian individu dan aspirasi orang tua secara signifikan mempengaruhi perilaku eksplorasi karier. Di satu sisi, kepribadian siswa dapat menjadi pemicu atau penghambat proses eksplorasi, Di sisi lain, aspirasi orang tua membuka cakrawala bahwa orangtua sebagai *significant other* tetap memegang peran kunci dalam pilihan karier anak (Purwanta, 2012). Dorongan orang tua yang seringkali tidak disertai informasi komprehensif justru dapat membingungkan siswa. Kombinasi dari faktor internal dan eksternal inilah yang kemudian dapat menyebabkan siswa terpaksa memilih jurusan yang tidak sesuai dengan minat

dan bakatnya sendiri, sebagaimana terlihat dalam wawancara awal di SMAN 2 Tambang. Oleh karena itu, sebuah solusi bimbingan karier perlu mempertimbangkan dan menjembatani kedua faktor ini.

Permasalahan yang dialami siswa ini harus segera mendapat solusi secara cepat dan tepat agar tidak menimbulkan efek negatif yang lebih luas seperti salah memilih jurusan saat melanjutkan studi atau hanya jadi pengangguran saja. Ini artinya bahwa peningkatan kemampuan eksplorasi karier harus dimulai dari siswa kelas X di SMAN 2 Tambang. Meskipun sekolah telah melakukan berbagai usaha dalam memberikan layanan karier, namun masih diperlukan penguatan strategi agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan yang selama ini digunakan perlu disesuaikan lebih lanjut untuk lebih memenuhi kebutuhan dan harapan siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi tantangan ini, sangat penting untuk mengembangkan metode bimbingan karier yang lebih inovatif dan interaktif. Pendekatan baru ini harus disesuaikan dengan karakteristik generasi digital yang saat ini mendominasi, di mana siswa lebih terbiasa dengan teknologi dan media digital.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital saat ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Kehadiran teknologi dalam proses pembelajaran dapat mengubah cara siswa belajar sehingga hal ini membantu para guru melaksanakan peran mereka sebagai pengajar dengan mendorong siswa untuk lebih mandiri dan menghasilkan ide-ide kreatif yang baru. Seiring dengan perubahan ini, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi terkini dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dibutuhkan pengembangan media yang lebih inovatif dalam eksplorasi karier siswa salah satunya pengembangan media pembelajaran yang masih tergolong baru yaitu dengan menggunakan *Augmented Reality*. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah mengembangkan media *Augmented Reality* (AR) untuk pembelajaran di bidang akademik seperti biologi dan fisika, masih sedikit studi yang fokus pada penggunaan AR untuk bimbingan karier siswa SMA, terutama dalam konteks eksplorasi karier. Padahal, dengan tantangan karier yang semakin kompleks di era digital saat ini, kebutuhan akan media interaktif dalam bidang ini sangatlah penting.

LANDASAN TEORI

Aditama dkk. (2019) menjelaskan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual hasil buatan komputer, sehingga keduanya terlihat menyatu. Tidak seperti *virtual reality* yang sepenuhnya digital, AR lebih berfokus pada pengalaman nyata dengan menambahkan elemen digital ke lingkungan sekitar pengguna. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang memadukan dunia nyata dengan informasi tambahan untuk membantu orang memahami objek dengan lebih baik. Dalam dunia pendidikan, AR dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan kreatif. (Harini & Pujiriyanto, 2022). Dalam konteks bimbingan karier *Augmented Reality* ini dapat disajikan melalui poster digital yang berisi QR Code untuk menampilkan *Augmented Reality*. Hal ini memungkinkan siswa melihat dan berinteraksi dengan informasi karier secara langsung, membantu mereka mengeksplor dan mengetahui berbagai profesi dan jalur karier dengan cara yang lebih menarik. Misalnya, siswa dapat mengeksplorasi berbagai simulasi pekerjaan, berinteraksi dengan elemen-elemen yang berkaitan dengan berbagai profesi, serta memperoleh informasi yang membantu mereka menemukan minat dan potensi pribadi dalam menentukan jalur karier yang sesuai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran literasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran (Rofi'i dkk., 2023). Selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian AR dalam pembelajaran dapat membantu visualisasi

pada materi pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat anak untuk memahami materi pembelajaran tersebut (Harini & Pujiriyanto, 2022). Dengan demikian peneliti bermaksud untuk melaksanakan suatu penelitian pengembangan mengenai Pengembangan AR (*Augmented Reality*).

Media AR yang ingin peneliti kembangkan akan berbentuk media interaktif yang dapat diakses melalui perangkat mobile, seperti *smartphone* atau tablet. Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini dinilai layak untuk diterapkan di SMAN 2 Tambang mengingat sekolah memiliki kebijakan yang memperbolehkan siswa membawa dan menggunakan *smartphone* selama proses pembelajaran, khususnya ketika mendapat arahan dan pengawasan langsung dari guru untuk keperluan pembelajaran. Media ini nantinya digunakan dalam poster karier yang nantinya berbentuk QR Code yang dapat di scan lalu muncul secara 3D. Media ini peneliti kembangkan untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya di SMAN 2 Tambang. Layanan ini bertujuan untuk membantu siswa mengeksplor berbagai pilihan karier yang ada, serta memberikan informasi yang relevan mengenai keterampilan dan pendidikan yang diperlukan untuk mencapai karier tersebut.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian.

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Metode R&D dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation* (Sugiyono, 2023). namun pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap implementasi.

Lokasi dan Tahun Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Bimbingan Konseling, Universitas Riau dan SMA Negeri 2 Tambang. Dalam kurun waktu pengembangan media dimulai dari bulan Agustus 2025 hingga November 2025.

Populasi, Sampel atau Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari ahli media dan ahli materi sebagai validator produk. Sementara itu, subjek uji coba praktikalitas melibatkan 10 siswa kelompok kecil di SMA Negeri 2 Tambang serta 3 guru BK dari sekolah di Pekanbaru.

Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan AR ini, instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar validasi. Lembar validasi ini berfungsi untuk mengevaluasi kriteria validasi media AR yang telah diciptakan. Para ahli akan memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga peneliti dapat mengetahui sejauh mana produk tersebut memenuhi standar yang diharapkan. Data dari instrumen ini akan diolah menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, kurang sesuai dan tidak sesuai.

Analisis Data

Teknik analisis data adalah menganalisis semua data dari peralatan penelitian, termasuk catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan sebagainya yang bertujuan untuk memfasilitasi interpretasi data sehingga kesimpulan dapat ditarik (Ramdhan, 2021). Dalam penelitian ini

teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan media AR ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) namun peneliti hanya sampai pada tahap *implementation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media AR (*Augmented Reality*) melalui poster digital yang dirancang untuk membantu siswa SMA dalam memahami informasi terkait eksplorasi karier. Media ini akan melalui uji coba produk di SMAN 2 Tambang yang memiliki kebutuhan sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk mengetahui urgensi dan alasan yang melatarbelakangi rancangan AR eksplorasi karier. Analisis ini ialah analisis kompetensi, analisis karakteristik siswa dan analisis materi (Slamet, 2022). Analisis kompetensi terkait dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah menerapkan media AR. Kompetensi tersebut meliputi wawasan, sikap dan perilaku yang membantu siswa dalam memahami proses perencanaan masa depan, khususnya di bidang karier. Analisis karakteristik peserta didik terkait pengumpulan data untuk memahami kondisi siswa terkait topik penelitian, meninjau karakteristik siswa berdasarkan perkembangan usia, serta menganalisis karakteristik siswa di generasi saat ini. Terakhir, Analisis materi terkait menentukan kesesuaian materi yang akan disajikan dalam media AR.

2. Tahap *Design* (perencanaan)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan dan pembuatan sebuah media AR (*Augmented Reality*) melalui poster digital sebagai media layanan informasi tentang eksplorasi karier siswa yang meliputi penyusunan komponen media serta instrumen untuk menilai validitas dan praktikalitasnya. Komponen media tersebut meliputi perancangan isi, perancangan konsep, dan perancangan media. Struktur konten media AR (*Augmented Reality*) dikembangkan berdasarkan indikator eksplorasi karier yang telah dikembangkan oleh Stumpf (1983) yaitu eksplorasi diri, eksplorasi lingkungan dan eksplorasi sistematis yang dituju. Materi dalam media ini juga dirancang dengan merujuk pada standar kompetensi kemandirian peserta didik (SKKPD) yang terdapat dalam POP BK SMA tahun 2016. Media AR ini terdapat beberapa bagian yakni tampilan beranda, menu profil penulis, menu petunjuk penggunaan media, menu eskplorasi diri, menu eskplorasi lingkungan dan terakhir menu eskplorasi sistematis yang dituju. Berikut rancangan media AR melalui poster digital tentang eksplorasi karier.



Gambar 1. Tampilan Beranda Media AR

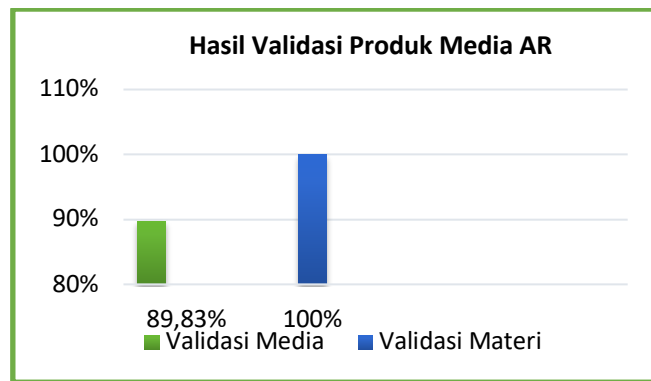
Tampilan beranda media AR (*Augmented Reality*) dapat dilihat secara 3D. Pada bagian beranda menampilkan lima menu utama yang dapat diakses untuk menuju halaman sesuai dengan fungsi masing-masing yaitu menu profil penulis, menu petunjuk penggunaan media, menu eskplorasi diri, menu eskplorasi lingkungan dan terakhir menu eskplorasi sistematis yang dituju. Pada menu profil media AR (*Augmented Reality*) berisikan informasi mengenai identitas penulis, latar belakang pendidikan, serta dosen pembimbing yang terlibat dalam proses penyusunan media. Menu eskplorasi diri pada media AR (*Augmented Reality*) berisikan pertanyaan pertanyaan reflektif mengenai diri siswa itu sendiri, pada menu eskplorasi diri ini terdapat 5 pertanyaan mengenai minat, bakat, nilai, kepribadian serta kelebihan dan kelemahan diri siswa tersebut. Menu ini dapat ditekan kemudian keluar pertanyaan reflektif yang telah tersedia. Menu eskplorasi lingkungan pada media AR (*Augmented Reality*) berisikan informasi mengenai lingkungan bekerja seorang dokter, chef, fotografer, polisi dan desainer interior beserta objek 3D dari profesi tersebut. Menu eskplorasi sistematis yang dituju pada media AR (*Augmented Reality*) berisikan informasi mengenai jalur pendidikan, kursus dan keahlian yang harus dimiliki seorang dokter, chef, fotografer, polisi dan desainer interior.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan media AR, proses selanjutnya yaitu memasuki tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan validasi terhadap instrumen penelitian serta uji validasi dan uji praktikalitas terhadap media AR yang dikembangkan. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh siswa SMA Negeri 2 Tambang. Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli media, diperoleh hasil rata-rata sebesar 89,83%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu hasil uji validitas oleh ahli materi, diperoleh hasil rata-rata sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Berikut produk media AR melalui poster digital tentang eksplorasi karier yang dapat diakses melalui QR code.



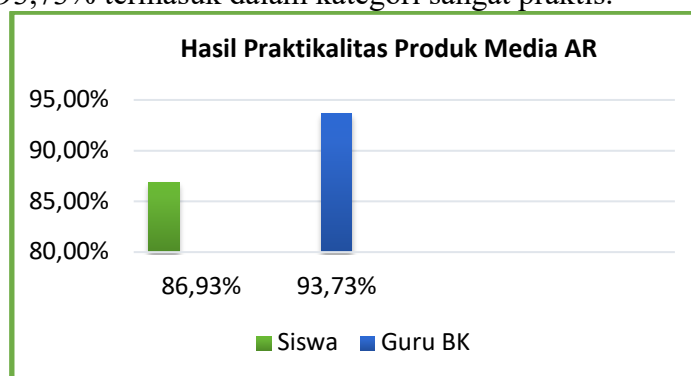
Gambar 2. Media AR Melalui Poster Digital



Grafik 1. Hasil Validasi Produk Media AR

4. Tahap Implementation (Pelaksanaan)

Setelah media AR (*Augmented Reality*) dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi serta telah disempurnakan sesuai dengan masukan yang diberikan. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan diuji coba kepada siswa kelas X di SMAN 2 Tambang dan juga 3 orang guru BK. Hasil uji praktikalitas media pada kelompok kecil 10 orang siswa menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kepraktisan media AR (*Augmented Reality*) mencapai 86,93% termasuk dalam kategori sangat praktis dan Hasil uji praktikalitas media pada kelompok kecil 3 orang guru BK menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kepraktisan media AR (*Augmented Reality*) mencapai 93,73% termasuk dalam kategori sangat praktis.



Grafik 2. Hasil Praktikalitas Produk Media AR

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR (*Augmented Reality*) Melalui Poster Digital yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat valid dan sangat praktis. Media ini dibuat untuk digunakan sebagai media bimbingan dan konseling di SMAN 2 Tambang terkhususnya pada bimbingan karier. Hal ini didukung juga dari penelitian dari Rofi'i (2023) menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR dalam pembelajaran literasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian ahli media, media AR (*Augmented Reality*) Melalui Poster Digital dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata 89,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan konseling. Sementara itu berdasarkan penilaian ahli materi, media AR (*Augmented Reality*) Melalui Poster Digital dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi seluruh aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa, serta layak

digunakan tanpa memerlukan revisi pada komponen materi. Media ini dinilai tepat, akurat, dan mudah dipahami sehingga siap diimplementasikan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan uji kelompok kecil yang dilakukan pada 10 orang siswa, hasil uji coba menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 86,93%. Penilaian praktikalitas ini mencakup lima aspek utama yaitu aspek interpretasi media, daya tarik media, kemudahan penggunaan media, efektivitas waktu dan ekivalensi. Kemudian berdasarkan uji kelompok kecil yang dilakukan pada kepada 3 orang guru BK di Pekanbaru, hasil uji coba menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 93,73%. Penilaian praktikalitas ini mencakup lima aspek yaitu aspek Interpretasi media, daya tarik media, Kemudahan penggunaan media, efektivitas waktu dan ekivalensi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilaksanakan di SMAN 2 Tambang terkait pengembangan media AR (*Augmented Reality*) melalui poster digital tentang eksplorasi karier siswa, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Media AR (*Augmented Reality*) melalui poster digital tentang eksplorasi karier siswa dinyatakan sangat valid oleh ahli, baik dari segi media maupun materi. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan dalam aspek kelayakan kegrafikan, rekayasa perangkat, kelayakan media, pemanfaatan *software*, isi media, kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Oleh karena itu, media ini dapat dianggap layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan eksplorasi karier siswa. 2) Media AR (*Augmented Reality*) melalui poster digital tentang eksplorasi karier siswa terbukti sangat praktis berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil. Dengan demikian, media ini telah memenuhi kriteria kepraktisan dari segi interpretasi media, daya tarik media, kemudahan penggunaan efektivitas waktu, ekivalensi.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut: 1) Siswa disarankan memanfaatkan media AR (*Augmented Reality*) melalui poster digital sebagai sumber informasi karier untuk memperdalam pemahaman, mengingat kevalidan dan kepraktisannya telah teruji. 2) Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dapat menggunakan media ini sebagai pendukung dalam memberikan layanan bimbingan karier, baik secara klasikal maupun individual, karena media ini telah melalui tahap validasi dan uji kepraktisan dengan hasil yang baik. 3) Untuk peneliti selanjutnya, perlu dilakukan uji efektivitas agar dapat diketahui apakah media ini efektif dalam meningkatkan eksplorasi karier siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). *Augmented Reality* dalam multimedia pembelajaran. Dalam *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 176-182).
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2022, November 7). Agustus 2022: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,86 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 3,07 juta rupiah per bulan. Diakses pada 26 Juli 2025 dari https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2022/11/07/1916/agustus-2022_tingkat_pengangguran-terbuka-tpt-sebesar-5-86-persen-dan-rata-rata-upah-buruhsebesar-3-07-juta-rupiah-per-bulan.html
- Harini, E. O., & Pujiriyanto, P. (2022). Analisis manfaat pengintegrasian *Augmented Reality* pada bahan ajar pembelajaran tingkat sekolah dasar. *Jurnal Epistema*, 3(2), 45-58.
- Hartono. (2018). *Bimbingan Karier*. Jakarta: Kencana

- Ngaeni, E. N., & Saefudin, A. A. (2017). Menciptakan pembelajaran matematika yang efektif dalam pemecahan masalah matematika dengan model pembelajaran problem posing. *Jurnal Aksioma*, 6(2), 264-274.
- Purwanta, E. (2012). Faktor yang memengaruhi eksplorasi karier siswa SLTP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(2).
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rofi'i, A., Dudu, S. S., Devi, A. Y., & Budi, F. (2023). Implementasi media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 344-350.
- Saragih, F., & Simbolon, G. (2022). Apakah Faktor Internal Masih Relevan Dalam Menentukan Jurusan Kuliah?. *Education For All*, 2(1), 17-28.
- Slamet, Fayrus Abadi. 2022. *Model Penelitian Pengembangan*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Triendiati Wiguna, P. (2018). *Hubungan pemahaman karier dengan pemilihan karier (Studi korelasional pada siswa kelas XI SMAN 1 Cilegon tahun ajaran 2017/2018)* (Disertasi doktor, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).