

Media Kantung Karier Berbasis *Augmented Reality* sebagai Media Bimbingan Karier Siswa SMA

Arvi Nur Vera Halifah¹, Vivi Ratnawati², Nora Yuniar Setyaputri³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

arvinvhlifah@gmail.com¹, vivi@unprediri.ac.id², setyaputrinora@gmail.com³

ABSTRACT

Career selection is an important developmental task for class XI students, but many are confused about choosing a career due to limited information and conventional service methods. This research aims to develop and test the feasibility of Augmented Reality-based career media to help class XI students of SMAN 1 Kediri identify their career choices. The research used ADDIE's Research and Development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data were collected through observation, interview, documentation, and questionnaire, using qualitative descriptive analysis for observation, interview, and validator input, along with quantitative descriptive analysis for validity and practicality. The media combines barcoded profession cards with three-dimensional visualisation, reflection cards, and motivation cards. Validation by media experts, material experts, and BK practitioners obtained an average validity of 91.3% (very valid), while the practicality test by students obtained 92.6% (very practical). Findings show the media is feasible and practical for career counselling. Further research is suggested to develop more varied professions and test its effectiveness on career choice identification and career maturity.

Keywords: career selection, augmented reality, career pocket media, AADIE model

ABSTRAK

Pemilihan karier merupakan tugas perkembangan penting bagi siswa kelas XI, namun siswa masih mengalami kebingungan menentukan pilihan karier akibat keterbatasan informasi karier dan metode layanan konvensional. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media kantung karier berbasis *Augmented Reality* untuk membantu siswa kelas XI SMAN 1 Kediri mengidentifikasi kariernya. Penelitian menggunakan *Research and Development* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, dianalisis deskriptif kualitatif untuk mengolah hasil observasi, wawancara, dan masukan validator, serta deskriptif kuantitatif berupa persentase kevalidan dan kepraktisan media. Media memadukan kartu profesi berbarcode dengan visualisasi tiga dimensi, kartu refleksi, dan kartu motivasi. Validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi BK memperoleh rata-rata kevalidan 91,3% (sangat valid), sedangkan uji kepraktisan oleh siswa memperoleh 92,6% (sangat praktis). Temuan menunjukkan media kantung karier berbasis *Augmented Reality* layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier di sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan variasi profesi lebih beragam serta menguji efektivitas media terhadap identifikasi pilihan karier dan kematangan karier siswa.

Kata Kunci: pemeliharaan akhir, augmented reality, media kantung karier, model ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam menyiapkan individu menghadapi tantangan hidup, termasuk dalam aspek pemilihan karier. Pada masa sekarang, siswa dihadapkan pada beragam pilihan karier yang

semakin kompleks, sehingga mereka memerlukan kemampuan eksplorasi diri yang matang dan pengambilan keputusan karier yang tepat. Tahap eksplorasi karier merupakan tahap penting dalam perkembangan individu pada pendidikan menengah, terutama bagi siswa kelas XI yang berada pada fase middle adolescence (Desmita, 2009). Pada tahap ini, perencanaan karier berperan penting dalam pengambilan keputusan tentang masa depan, yaitu apakah melanjutkan kuliah setelah lulus SMA atau langsung memasuki dunia kerja. Tanpa bimbingan yang tepat, siswa cenderung mengalami kebingungan dan kesulitan dalam mengenali potensi serta menentukan arah karier yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

Berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan pemerintah, namun persoalan kurangnya pemahaman siswa terhadap pemilihan karier masih kerap muncul. Secara nasional, data menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat perencanaan karier pada kategori sedang sebesar 75% dan kategori rendah sebesar 10%, yang mengindikasikan perlunya intervensi layanan bimbingan karier yang lebih efektif (Tarigan, 2024). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nugraheni (2020) yang menunjukkan bahwa siswa mengalami masalah dalam bidang karier dan pekerjaan akibat kurangnya informasi karier serta minimnya layanan bimbingan yang diperoleh. Berdasarkan *need assessment* di SMAN 1 Kediri, ditemukan bahwa siswa kelas XI kurang tertarik dengan layanan bimbingan karier yang bersifat konvensional, belum mampu menyampaikan jawaban yang spesifik terkait rencana kariernya, dan menunjukkan keraguan yang mengindikasikan belum optimalnya kematangan dalam pengambilan keputusan karier.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif mampu meningkatkan pemahaman karier siswa. AJIZAH (2024) membuktikan bahwa media kantong karir dengan pendekatan visual dan praktis dapat menjadi solusi yang efektif, sementara Pratiwi (2017) menemukan bahwa media visual berupa kartu profesi meningkatkan pemahaman karier siswa hingga 30% dibanding metode ceramah. Istikomah et al. (2024) juga membuktikan bahwa media permainan edukatif interaktif mampu meningkatkan perencanaan karier peserta didik secara signifikan. Pemilihan karier siswa dalam penelitian ini dianalisis melalui lensa Teori Perkembangan Karier Donald Super (1957), yang menekankan pentingnya eksplorasi diri pada fase remaja, khususnya bagi siswa yang berada pada sub-tahap Crystallization (Konadi et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, teridentifikasi kesenjangan bahwa meskipun siswa secara teoretis memahami pentingnya perencanaan karier, mereka belum mengetahui cara memulai proses eksplorasi secara konkret, sementara sekolah juga belum memiliki media bimbingan karier yang terstandar dan berbasis bukti empiris. Kondisi ini berisiko menimbulkan ketidaksesuaian antara potensi siswa dengan pilihan jurusan maupun dunia kerja yang akan dihadapi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

mengembangkan dan menguji kelayakan media kantung karier berbasis Augmented Reality (AR) sebagai alat bantu bagi siswa kelas XI SMAN 1 Kediri dalam mengidentifikasi pilihan karier, sekaligus menyediakan alternatif media berbasis bukti bagi guru bimbingan dan konseling (BK) di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada struktur kerja yang sistematis serta disertai evaluasi pada setiap tahapan, sehingga memungkinkan perbaikan secara berkelanjutan dan menghasilkan produk dengan tingkat validitas yang tinggi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan (*need assessment*) untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna di lapangan. Tahap desain difokuskan pada perancangan kerangka produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap pengembangan meliputi realisasi rancangan menjadi produk nyata yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru BK. Tahap implementasi dilaksanakan dalam bentuk uji coba terbatas kepada siswa sebagai pengguna, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas akhir media serta merumuskan revisi berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Kediri pada rentang waktu April 2025 sampai dengan Juli 2026. Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli media, dua validator ahli materi, dua praktisi guru BK, serta sembilan siswa kelas XI yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru BK sebagai subjek uji coba terbatas. Pemilihan subjek didasarkan pada keterwakilan pengguna media dalam memberikan penilaian terhadap aspek kepraktisan dan kelayakan produk yang dikembangkan.

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan pada tahap analisis untuk memperoleh gambaran nyata mengenai pelaksanaan layanan bimbingan karier di sekolah. Wawancara semi terstruktur dilaksanakan bersama guru BK untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan media layanan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara, mencakup foto kegiatan serta hasil validasi ahli. Angket digunakan pada tahap analisis kebutuhan, tahap validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru BK, serta tahap implementasi terbatas kepada siswa, dengan menggunakan skala Likert lima alternatif jawaban.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan komentar validator dianalisis secara deskriptif

untuk mendukung revisi dan penyempurnaan produk. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi dan angket respons dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan, yaitu:

$$V_{ah} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat tidak valid	Tidak boleh digunakan
21% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 60%	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
61% - 80%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Media dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal pada kategori valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebanyak 59,5% dari 259 siswa yang menjawab masih memiliki keragu-raguan terhadap cita-cita maupun pilihan karier di masa depan, 56,4% belum yakin dengan pilihan jurusan di perguruan tinggi, 54,8% mengaku belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai dunia usaha dan industri, serta 33,3% siswa menyatakan belum memahami minat, bakat, dan potensi dirinya. Hasil wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa layanan bimbingan karier masih didominasi oleh metode ceramah dan media cetak sederhana, sehingga diperlukan media yang lebih inovatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media kantung karier berbasis *Augmented Reality* (AR) berupa media fisik berbahan karton tebal berukuran 30 cm x 43 cm yang terdiri atas kantung bidang profesi berisi kartu profesi ber-barcode, objek visualisasi tiga dimensi yang diakses melalui aplikasi 3D Assembler Edu, kantung dan kartu refleksi, kantung dan kartu motivasi, serta buku panduan penggunaan.

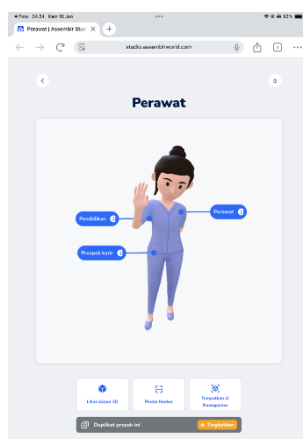


Gambar 1. Tampilan Depan Media Kantung Karier Berbasis *Augmented Reality*

Hasil validasi oleh dua ahli media menunjukkan rata-rata persentase kevalidan sebesar 96%, sedangkan hasil validasi oleh dua ahli materi menunjukkan rata-rata persentase kevalidan sebesar 78%,serta validasi oleh guru BK sebesar 100% . Rata-rata gabungan validasi ahli media dan ahli materi diperoleh sebesar 91,3%, yang berada pada kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Validasi Ahli Praktisi

Nama	Jumlah skor	Skor Maksimal	Presentase Skor
Validator Ahli Media	48	50	96%
Validator Ahli Materi	39	50	78%
Validator Ahli Praktisi	50	50	100%
Rata-rata			91,3%



Gambar 2. Visualisasi Objek Tiga Dimensi Profesi pada Media

Hasil uji menunjukkan bahwa respons sembilan siswa kelas XI dalam uji coba terbatas memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,6%. Yang berada pada kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Media

Nama	AMA	DAF	IS	AWK	AKA	DZR	SV	YN	MLH	Rata-rata
Nilai	93%	93%	96%	98,6%	92%	81%	90%	100%	90%	92,6%

Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan saran perbaikan pada aspek jenis, ukuran, dan warna font buku panduan, sedangkan ahli materi menyarankan penambahan sumber referensi yang sesuai dengan daftar pustaka serta penambahan rencana tindak lanjut pada Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) BK. Seluruh saran tersebut telah diakomodasi dalam proses revisi sebelum produk ditetapkan sebagai produk akhir penelitian.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media kantung karier berbasis Augmented Reality (AR) memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier. Hasil ini sejalan dengan pandangan Donald Super (1957) yang menekankan pentingnya eksplorasi diri pada fase remaja, khususnya pada sub-tahap Crystallization, karena media ini memfasilitasi siswa melakukan eksplorasi profesi secara konkret melalui visualisasi tiga dimensi dan kegiatan refleksi diri sebelum menentukan pilihan karier.

Skor kevalidan sebesar 91,3% yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi mengindikasikan bahwa media ini memiliki kualitas tampilan yang menarik, materi yang sesuai dengan kebutuhan layanan, serta integrasi teknologi Augmented Reality yang tepat. Temuan ini memperkuat hasil penelitian AJIZAH (2024) dan Istikomah et al. (2024) yang membuktikan bahwa media edukatif interaktif efektif meningkatkan pemahaman dan perencanaan karier siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Pratiwi (2017) juga menemukan bahwa media visual berbasis kartu profesi mampu meningkatkan pemahaman karier siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Tingginya skor kepraktisan sebesar 92,6% menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai pengguna langsung. Penggunaan objek tiga dimensi yang dipindai melalui barcode memberikan pengalaman eksplorasi karier yang lebih nyata dibandingkan penjelasan verbal maupun media dua dimensi konvensional, sehingga mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses layanan berlangsung. Kartu refleksi yang terdapat pada media juga mendorong siswa untuk mempertimbangkan kesesuaian pilihan profesi dengan minat, bakat, dan potensi dirinya secara lebih matang sebelum mengambil keputusan karier.

Meskipun demikian, media ini masih memiliki keterbatasan, antara lain ketergantungan pada perangkat telepon pintar yang mendukung aplikasi 3D Assembler Edu, jumlah pilihan profesi yang masih terbatas, serta belum tersedianya fitur pembaruan informasi karier secara otomatis. Penelitian ini juga baru sampai pada tahap uji kelayakan dan belum menguji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan identifikasi pilihan karier siswa

secara empiris, sehingga diperlukan kajian lanjutan untuk mengukur dampak penggunaan media ini secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Media kantung karier berbasis Augmented Reality (AR) berhasil dikembangkan melalui model ADDIE sebagai alat bantu bagi siswa kelas XI dalam mengidentifikasi pilihan karier yang sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan potensi diri yang dimiliki. Produk yang dihasilkan berupa media fisik yang memadukan kartu profesi ber-barcode, visualisasi tiga dimensi, kartu refleksi, dan kartu motivasi. Hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat valid, sehingga sangat baik untuk digunakan dalam layanan bimbingan karier. Hasil uji kepraktisan yang melibatkan siswa menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat praktis, dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan mampu membantu siswa memperoleh informasi karier secara lebih konkret dan interaktif. Berdasarkan hasil kevalidan dan kepraktisan tersebut, media kantung karier berbasis Augmented Reality dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan karier di sekolah.

Saran

Saran bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Media kantung karier berbasis Augmented Reality dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pendukung dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier, baik pada layanan informasi karier, bimbingan klasikal, maupun bimbingan kelompok, guna membantu siswa lebih aktif mengeksplorasi pilihan karier yang sesuai dengan potensinya.

Saran bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan pemanfaatan media layanan berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling, khususnya pada bidang pengembangan karier peserta didik.

Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan variasi profesi yang lebih beragam, menambahkan fitur interaktif lain pada media berbasis Augmented Reality, serta melanjutkan penelitian pada tahap uji efektivitas melalui desain eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan identifikasi pilihan karier maupun kematangan karier peserta didik.

Saran bagi Pengembang Media

Pengembangan media di masa mendatang diharapkan dapat memanfaatkan teknologi Augmented Reality yang lebih fleksibel dan mudah diakses oleh berbagai jenis perangkat, serta memperbarui informasi profesi

sesuai perkembangan dunia pendidikan dan dunia kerja agar media tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- AJIZAH, W. (2024). Pengembangan media kantong karir sebagai layanan informasi untuk perencanaan karir siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara*, 2, 75–82.
- Desmita, D. (2009). Psikologi perkembangan peserta didik. Remaja Rosdakarya.
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D. W., & Ratnawati, V. (2024). Pengembangan permainan monopoly nirbaya untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik di SMA N 3 Kediri. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Konadi, H., Rahma, N., Damanik, M. Y. P., Chofillah, I., Siregar, F. A., & Simamora, M. S. (2025). Analisis teori Donald E. Super untuk mencapai karir siswa. *Educandumedia: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 4(2), 47–67.
- Nugraheni, D. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa melalui layanan klasikal teknik flipped classroom pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kediri tahun pelajaran 2020/2021. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 1(1), 1–21.
- Super, D. E. (1957). *The psychology of careers*. Harper & Row.
- Tarigan, R. A. (2024). Education problems: Evaluating and enhancing the quality of education in Indonesia. *International Student Conference on Business, Education, Economics, Accounting, and Management (ISC-BEAM)*, 1(1), 659–670.