Literature Review: Integrasi Augmented Reality dalam Bimbingan dan Konseling

Mutiara Nur Kamila¹, Rohmatus Naini M.Pd²

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
mutiara2100001043@webmail.uad.ac.id¹, rohmatu.naini@bk.uad.ac.id²

Abstrak

Penggunaan teknologi digital sudah sering kita temui diberbagai kegiatan kehidupan di masyarakat, salah satunya adalah dalam kegiatan bidang pendidikan. Dengan adanya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, siswa dapat mengasah keterampilan dan perkembangan karakter yang optimal dan diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu dari karakter individu yang perlu untuk dikembangkan adalah kekuatan karakter. Pengembangan kekuatan karakter penting untuk dilakukan dalam pendidikan, khususnya dilakukan oleh konselor sekolah yaitu Guru bimbingan dan konseling. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan Guru BK dalam layanan bimbingan dan konseling adalah *Augmented Reality* (AR). Studi literatur ini bertujuan untuk memberikan tinjauan sistematis dan terkini mengenai integrasi *augmented reality* dalam bimbingan dan konseling. Adapun metode yang digunakan peneliti adalah menggunakan metode kajian literatur *review* dan metode pengumpulan data yang digunakan meliputi jurnal, buku, dan artikel, baik nasional maupun internasional, melalui *Google Scholar*. Sehingga diperoleh hasil bahwa media berbasis *augmented reality* dalam bimbingan dan konseling memiliki potensi guna membantu proses layanan bimbingan dan konseling mencapai tujuan yang akan dicapai lebih inovatif. Serta memberikan dorongan ketertarikan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling sehingga berdampak positif dalam keaktifan siswa selama proses layanan berlangsung.

Kata kunci : *augmented reality*; bimbingan dan konseling; kekuatan karakter

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi digital di era globalisasi saat ini sudah tidak asing lagi dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini berkaitan dengan masuknya era revolusi industri 4.0, dimana kunci utama dalam perkembangannya adalah kemajuan teknologi dan digitalisasi. Saat inipun kemajuan dari teknologi dan digitalisasi telah berkembang sangat pesat. Penggunaan teknologi digital sudah sering kita temui diberbagai kegiatan kehidupan di masyarakat, salah satunya adalah dalam kegiatan bidang pendidikan. Meningkatnya kemajuan teknologi dan digitalisasi, kompetensi siswa di era ini juga perlu untuk

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

ditingkatkan agar siswa mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja yang semakin kompleks dan dinamis (Hasanah & Sa'adah, 2023). Sebagaimana Alimuddin et al., (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan diperlukan siswa dalam membantu beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. Sehingga dengan adanya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, siswa dapat mengasah keterampilan dan perkembangan karakter yang optimal dan diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Guru Bimbingan dan Konseling (BK) sebagai konselor sekolah merupakan salah satu bagian penting dalam pendidikan yang perannya dibutuhkan dalam membantu berbagai aspek perkembangan siswa. Melalui layanan yang diberikan oleh Guru BK tidak hanya untuk mengembangkan kekuatan karakter siswa tetapi juga bertujuan untuk membantu siswa dalam menyadari potensi diri, membuat komitmen, menemukan keinginannya, membantu dalam mengatasi masalah yang dihadapi, hingga mengembangkan sikap positif dan membangun hubungan sosial yang baik (Wadhlah et al., 2024). Dalam era digitalisasi ini penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif pilihan dalam pendidikan, khususnya dalam layanan bimbingan dan konseling. Salah satu manfaat penggunaan teknologi pendidikan yaitu dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memudahkan kolaborasi antara siswa dan Guru (Fricticarani et al., 2023). Salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan Guru BK dalam layanan bimbingan dan konseling adalah *Augmented Reality* (AR).

Augmented reality adalah upaya untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual yang dibuat oleh komputer, sehingga batas antara keduanya menjadi lebih samar. *Augmented reality* merujuk pada penelitian komputer yang bertujuan menciptakan sistem informasi yang mengintegrasikan informasi dari dunia nyata dengan informasi digital (Indriani et al., 2016). *Augmented reality* memiliki tiga karakteristik utama: 1) interaktif, 2) real-time, dan 3) menampilkan objek dalam format tiga dimensi. Sukma et al., (2023) mengungkapkan bahwa augmented reality memiliki beberapa keunggulan diantaranya: 1) Tingkat interaktivitas yang lebih tinggi, 2) Penggunaan yang efektif, 3) Fleksibilitas dalam berbagai media, 4) Model objek yang sederhana dengan hanya menampilkan beberapa objek, 5) Biaya produksi yang rendah, 6) Kemudahan dalam pengoperasian.

Penggunaan *augmented reality* ini dapat memberikan ruang lebih dalam pembelajaran (Yusup, A et al., 2023). Selain menjadi pendukung sebagai media ajar dalam pembelajaran, teknologi *augmented reality* juga telah merambah ke bidang bimbingan dan konseling yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung layanan. *Augmented reality* menambahkan informasi digital ke dunia nyata, memungkinkan konselor sekolah memberikan panduan dan dukungan secara real-time dalam berbagai lingkungan, seperti lingkungan Pendidikan (Lakadjo, 2016). Sehingga, penggunaan *augmented reality* sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi solusi inovatif untuk membantu siswa dalam mencapai perkembangan yang maksimal.

Studi literatur ini bertujuan untuk memberikan tinjauan sistematis dan terkini mengenai integrasi *augmented reality* dalam bimbingan dan konseling. Diharapkan hasil dari studi ini dapat memberikan wawasan berharga bagi praktisi dan peneliti di bidang pendidikan, khususnya bimbingan dan konseling tentang potensi dari media *augmented reality* dalam layanan bimbingan dan konseling.

2. Metode

Dalam penyusunan artikel ini, peneliti menggunakan metode kajian literatur *review* dengan langkah-langkah mencari literatur yang relevan, memilih sumber yang sesuai dengan tema, mengidentifikasi sumber, dan kemudian menyusun literatur *review* (Cahyono et al., 2019). Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi jurnal, buku, dan artikel, baik nasional maupun internasional, melalui *Google Scholar* dengan rentang waktu 2020-2024. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Sugiyono (Sari et al., 2023) bahwa tujuan dari penggunaan referensi berupa buku, jurnal, maupun artikel adalah untuk membuktikan bahwa sumber data yang diambil adalah data yang relevan dan asli. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan ide-ide baru dan memberikan informasi tentang hasil-hasil penelitian dari literatur sebelumnya kepada pembaca (Nurislaminingsih et al., 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil literatur review di database scholar bertujuan untuk memperjelas sajian hasil penelitian secara verbal dan dalam bentuk tabel. Data publikasi scholar tahun 2020 – 2024

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

dengan kata kunci penggunaan *augmented reality* dalam bimbingan dan konseling. Dari pencarian tersebut terdiri dari sumber literatur berupa buku, dokumen, dan artikel, yang selanjutnya difokuskan pada artikel.

Pencarian dilanjutkan dengan memilih artikel berdasarkan judul dan abstrak yang terdapat kriteria kata kunci *augmented reality* dalam bimbingan konseling. Adapun artikel yang tidak sesuai dengan kriteria tersebut akan dihilangkan atau tidak digunakan. Berdasarkan kriteria kata kunci tersebut diperoleh 3 artikel guna dilaksanakan review.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

NO	Artikel	Hasil/Temuan	Rekomendasi
1	Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Bimbingan Kelompok dengan Pemanfaatan Media Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Semarang (Saputra et al., 2023)	Penggunaan media <i>augmented reality</i> dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik <i>discovery learning</i> dalam meningkatkan perencanaan karir siswa terbukti efektif	Penerapan media <i>augmented reality</i> dalam meningkatkan pemahaman dan mengubah sikap siswa terkait perencanaan karir siswa
2	Pengenalan Profesi Era Digital (Media <i>Augmented Reality</i> dan Strategi Layanan Berdiferensiasi) (Setyawan, 2022)	Pemanfaatan media <i>augmented reality</i> digunakan untuk menyesuaikan dengan minat siswa di era globalisasi saat ini yang merupakan inovasi dari merdeka mengajar	Penggunaan media <i>augmented reality</i> dalam pengenalan profesi di era digital ini dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mengikuti layanan
3	Pengembangan Media Perencanaan Karier Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gedangan (Yanuarti, R; Hariastuti, 2023)	Aplikasi media layanan perencanaan karir berbasis <i>augmented reality</i> yang diimplementasikan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedangan dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas produk	Siswa menyatakan bahwa mereka mendapatkan banyak informasi baru setelah menggunakan aplikasi perencanaan karir berbasis <i>augmented reality</i>

Berdasarkan hasil analisis menghasilkan 3 artikel yang sesuai dengan penggunaan *augmented reality* dalam bimbingan dan konseling. Penelitian oleh Saputra et al., (2023) hasil yang diperoleh bahwa media *augmented reality* yang digunakan pada layanan

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman dan perubahan sikap mengenai perencanaan karir siswa sebesar 31% dari pra tindakan terhadap siklus I dan peningkatan sebesar 38% dari pra tindakan terhadap siklus II.

Hasil penelitian oleh Setyawan, (2022) menyatakan bahwa melalui layanan bimbingan klasikal untuk pengenalan profesi era digital saat ini dengan memanfaatkan media *augmented reality*, mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti layanan. Layanan ini juga memberikan dampak positif yang berdasarkan hasil lembar pengamatan didapatkan bahwa, seluruh siswa aktif dalam proses pembentukan kelompok, mengidentifikasi profesi melalui smarphone masing-masing dan menuliskannya dalam lembar ke rja yang dibagikan.

Hasil penelitian oleh Yanuarti, R; Hariastuti, (2023) menyatakan bahwa penggunaan media perencanaan karir berbasis *augmented reality* dinilai berguna, tepat, layak, serta patut berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan calon pengguna, yaitu siswa kelas X SMA Negeri 1 Gendangan. Sebagian besar siswa mengungkapkan rasa terkesannya terhadap media *augmented reality*, hal ini dikarenakan pengalaman pertama mereka dalam menggunakan aplikasi berbasis *augmented reality*. Selain itu juga mereka menyatakan bahwa mereka mendapatkan banyak informasi baru setelah menggunakan aplikasi perencanaan karir berbasis *augmented reality*. Penggunaan media berbasis *augmented reality* ini membuat siswa dapat menentukan tujuan karir, mengenali gambaran diri, mengeksplorasi alternatif karir yang dapat diambil, serta mampu merancang Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan karirnya, yang dibuktikan dari pengerjaan lembar kerja yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil analisis dalam riset ini dapat dijadikan rujukan bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan media berbasis *augmented reality* yang dikolaborasikan dengan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, salah satunya adalah dalam membantu siswa untuk memahami dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

4. Kesimpulan

Media berbasis *augmented reality* dalam bimbingan dan konseling memiliki potensi guna membantu proses layanan bimbingan dan konseling mencapai tujuan yang akan dicapai lebih inovatif. Serta memberikan dorongan ketertarikan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling sehingga berdampak positif dalam keaktifan siswa selama proses layanan berlangsung. Hal ini didukung oleh keunggulan dari *augmented reality* seperti tingkat interaktivitas yang lebih tinggi, penggunaan yang efektif, fleksibilitas dalam berbagai media, model objek yang sederhana dengan hanya menampilkan beberapa objek, biaya produksi yang rendah, dan kemudahan dalam pengoperasian. Namun, penggunaan *augmented reality* dalam layanan bimbingan dan konseling masih perlu untuk terus dikembangkan. Hal ini dapat menjadi acuan bagi para peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan riset mengenai perkembangan potensi siswa melalui layanan bimbingan dan konseling dengan berbantuan media berbasis *augmented reality*.

Daftar Pustaka

- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY*, 05(04), 36–38.
- Cahyono, E. A., Sutomo, & Harsono, A. (2019). Literatur Review: Panduan Penulisan dan Penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, 12.
- Frictarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hasanah, I. T., & Sa'adah, N. (2023). Peran Bimbingan Konseling Pribadi Dan Sosial Dalam Menghadapi Generasi Z Di Era Society 5 . 0. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 1436–1442.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
"Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif"
Sabtu, 27 Juli 2024

Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android
Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi
Informasi Dan Multimedia*, 73–78.

Lakadjo, M. A. (2016). Peranan Teknologi Informasi dalam Bimbingan dan Konseling.
Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 1(1), 46–49.

<https://doi.org/10.33084/bitnet.v1i1.770>

Nurislamingsih, R., Rachmawati, T. S., & Winoto, Y. (2020). Pustakawan Referensi
Sebagai Knowledge Worker. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan
Informasi*, 4(2), 169–182. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.169-182>

Saputra, M. R., Fitriana, S., & Aisyah. (2023). Meningkatkan Perencanaan Karir
Melalui Bimbingan Kelompok dengan Pemanfaatan Media Berbasis Augmented
Reality Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. *Seminar Nasional
Pendidikan Profesi Guru, November*, 1138–1143.

Sari, P. I., Dewi, M., Anggraini, R., Mahmudah, S. S., & Rohmani. (2023). Studi
Literatur: Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android
pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of
Multidisciplinary*, 1(5), 1731–1740. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>

Setyawan, B. (2022). Pengenalan Profesi Era Digital (Media Augmented Reality dan
Strategi Layanan Berdiferensiasi). *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara ...*,
380–388. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2976>

Sukma, C. W., Margunayasa, G., & Werang, B. R. W. (2023). Android Pada Materi
Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal
Of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Wadhlah, Z. H., Rahmiawan, N. A., Firdaus, A., & Habsy, B. A. (2024). Peran Guru
Bimbingan dan Konseling Abad 21 dalam Meningkatkan Kemandirian Peserta
Didik dalam Perencanaan Karier melalui Layanan Bimbingan Kelompok.
Tsaqofah, 4(3), 1695–1714. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i3.2971>

PROSIDING

Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling
“Transformasi Digital Dalam Bimbingan dan Konseling: Memaksimalkan Teknologi Untuk
Dukungan Psikologis Yang Lebih Efektif”
Sabtu, 27 Juli 2024

Yanuarti, R; Hariastuti, R. (2023). Pengembangan Media Perencanaan Karier Berbasis
Augmented Reality Untuk Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Gedangan.

Ejournal.Unesa.Ac.Id, 642–648.

Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review:
Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI:*

Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>