

ANALISIS TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK TENTANG TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Rizquloh Bayhaqil Hakim¹⁾, Rohmatus Naini²⁾

Universitas Ahmad Dahlan

rizquloh2100001044@webmail.ac.id¹⁾, Rohmatus.naini@bk.uad.ac.id²⁾

Abstrak

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi kunci yang mengubah cara kita berinteraksi dengan lingkungan digital dan fisik. Pemanfaatan teknologi augmented reality akan membawa kebermanfaatan, salah satunya di layanan bimbingan dan konseling di sekolah sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pengetahuan peserta didik SMA Negeri 5 Yogyakarta mengenai augmented reality di era digital. Pengumpulan data dilakukan secara survey terhadap peserta didik di SMA Negeri 5 Yogyakarta. Menurut hasil survey peserta didik mengenai augmented reality masih tergolong rendah. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian survey. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 77 subyek yang dilibatkan, 61% peserta didik sudah mengetahui mengenai teknologi augmented reality namun 69% dari responden yang dikumpulkan tidak memahami augmented reality.

Kata Kunci: *Augmented reality; Bimbingan dan Konseling*

1. Pendahuluan

Augmented reality merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi di masa kini. Karakteristik Augmented reality ialah sebuah kombinasi obyek atau elemen nyata dan visual dengan tampilan gambar secara interaktif dan real time yang mana digabungkan melalui penyelerasan obyek nyata dan virtual satu sama lain. Augmented reality memiliki potensi sebagai modalitas melakukan pengembangan dan pencegahan suatu permasalahan di sekolah, seperti pembelajaran maupun dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Dalam pemanfaatannya augmented reality dapat memberikan pengalaman yang luas sebab tidak hanya menghadirkan elemen secara visual saja namun juga adanya rangsangan audio atau musik didalamnya. Augmented reality ini ada beberapa komponen diantaranya konten, kegiatan pembelajaran dan elemen konteks (Laverde, 2007).

Pemanfaatan augmented reality ini sendiri didalamnya dapat diintegrasikan berbagai aktivitas yang dibutuhkan seperti penilaian, sebuah layanan, grafik, avatar, permainan peran, dan sebuah tantangan yang nantinya bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Augmented reality dan virtual reality merupakan dua hal yang berbeda (Geroimenko, 2020). Augmented reality tidak untuk memindahkan penggunaanya ke dunia lain tapi memberikan tambahan atau menyempurnakan yang ada disekitar dengan memasukkan obyek yang dibutuhkan (Gereimenko, 2020; Williams, 2004).

Seiring berkembangnya teknologi guru BK disarankan untuk melakukan pembaharuan atau pengembangan ilmu yang dimiliki. Dengan begitu dapat memodernisasi media-media yang akan digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Pengembangan atau pembaharuan ilmu mengenai teknologi yang perlu dilakukan guru BK tidak hanya untuk mengikuti perkembangan zaman saja namun juga untuk membantu pelaksanaan tugasnya dan membenatu ketercapaian tujuan bimbingan dan konseling. Media-media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling diantaranya media berbantuan manusia, media berbantuan teknologi cetak, media visual, media audiovisual serta media berbasis computer. Media berbasis teknologi kurang di maksimalkan dalam pemanfaatannya karena ada beberapa factor yang menghambat. Faktor yang menghambat itu adalah kurangnya kompetensi guru BK mengenai teknologi, jumlah guru BK di sekolah yang tidak imbang dengan jumlah peserta didik, sarana dan prasarana yang belum sesuai standar, kurangnya dukungan system sekolah untuk me-upgrade kemampuan guru BK dalam bidang teknologi (Nasution; Williams, 2004).

Pemanfaatan augmented reality di layanan bimbingan dan konseling perlu dilakukan sebab dalam penyampaian informasi dan sebagai pembantu media layanan dapat mengurangi hambatan guru BK dalam penyampaian, beberapa hambatan yang ditemui dilapangan bahwa dalam penyampaian layanan secara lisan peserta didik kurang bisa memahami dan cara pemberian materinya kurang menarik daya tarik peserta didik saat layanan (Basri, 2018). Penelitian ini dilakukan bermaksud untuk mengetahui wawasan peserta didik mengenai augmented reality. Urgensi penelitian ini yaitu pemanfaatan augmented reality dalam layanan bimbingan dan konseling itu perlu dilakukan untuk membantu ketercapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling, meningkatnya keterlibatan peserta didik, meningkatkan pengalaman mengikuti layanan

bimbingan dan konseling dengan mengintegrasikan teknologi, meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai augmented reality. Dengan mengetahui pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai augmented reality maka guru BK dapat merancang program layanan bimbingan dan konseling yang efektif dan relevan (Fitriyah, 2022).

2. Metode

Populasi merupakan semua subyek yang memiliki karakteristik berbeda yang nantinya dilibatkan dalam di observasi oleh peneliti dan diambil kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas XI dan XII SMA Negeri 5 Yogyakarta. Sampel pada penelitian ini melibatkan 77 peserta didik. Teknik pemilihannya sampel yang digunakan yaitu simple random sampling. Simple random sampling yaitu metode pemilihan sampel yang dipilih per unit dengan pemilihan yang sama Metode pengumpulan data yang dipakai yaitu survey dengan pengumpulan data dari penyebaran kuisisioner. Desain penelitian ini yaitu menggunakan metode cross sectional survey. Metode cross-sectional survey adalah metode yang dilakukan observasi sekali dan variabel subjek diukur saat penelitian. Prosedur penelitian ini yaitu dengan menyebar kuisisioner kepada siswa kelas XI dan XII SMA Negeri 5 Yogyakarta, hasil dari kuisisioner tersebut akan diolah dan dianalisis dengan bantuan software SPSS 22 for windows. (Sugiyono, 2013; Singh, 2003).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner kepada peserta didik kelas XI dan XII SMA Negeri 5 Yogyakarta ada 77 subyek yang dilibatkan. Kuisisioner yang disebar merupakan pertanyaan terbuka yang berisi mengenai pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai augmented reality. Data yang diperoleh di analisis menggunakan software SPSS 22 for windows, yang menerangkan bahwa pada pertanyaan pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai augmented reality ada:

Keterangan	Persen
Saya tahu	61,6%
Saya tidak tahu	38,4%

Tabel 1.1
 Persentase hasil pertanyaan pengetahuan AR peserta didik

Keterangan	Persen
Saya paham	30,1%
Saya tidak paham	69,9%

Tabel 1.2
 Persentase hasil pertanyaan pemahaman AR peserta didik

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa 61% peserta didik sudah mengetahui mengenai teknologi augmented reality namun 69% dari responden yang dikumpulkan tidak memahami augmented itu sendiri. Pada beberapa bidang penggunaan atau pemanfaatan augmented reality ini sendiri masih kurang dikembangkan terutama pada bidang layanan bimbingan dan konseling. Augmented reality sendiri akan memberikan manfaat apabila dikembangkan diantaranya meningkatkan semangat belajar peserta didik, menggali potensi, kemudahan akses informasi, membantu peserta didik menkonsepkan informasi yang abstrak (Husaini, 2014).

Selain itu konten yang ditawarkan augmented reality ini menarik sehingga dapat menarik daya tarik peserta didik mengembangkan kemampuannya untuk memahami serta menganalisis suatu informasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Saat ini pelaksanaan konseling sudah dapat dilaksanakan secara tatap muka dan online dengan

menfaatkan perangkat-perangkat yang dibutuhkan. Dimasa depan dalam pelaksanaan konseling akan bisa ditawarkan layanan konsultasi atau mencari bantuan dan saran menggunakan augmented reality baik secara tatap muka ataupun online sehingga dengan integrasi augmented reality ke dalam layanan bimbingan dan konseling akan membantu ketercapaian tujuan layanan dan menjadi media yang berorientasi ke teknologi masa depan (Al-ghamdhi, 2022; Al-Dhahiri, 2021; Aqel, 2020; Al Harbi, 2021).

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI dan XII sudah mengetahui teknologi augmented reality namun belum memahami teknologi tersebut. Setelah mengetahui hasil dari penelitian ini, dapat menjadi peluang untuk digunakan guru BK guna mengembangkan media layanan berbasis augmented reality di sekolah. Selain peserta didik, guru BK akan merasakan manfaat dari integrasi teknologi dalam layanan bimbingan konseling. Keterbatasan yang mungkin akan ditemui di lapangan yaitu ketersediaan perangkat untuk mengakses media seperti smartphone yang mendukung atau jaringan internet sebagai pendukung akses media yang digunakan.

Daftar Pustaka

- Al-Dhahiri, Z., & Al Hassani, S. (2021). The effectiveness of augmented reality technology in improving the skills of linking letter sounds to their drawing among students with reading disabilities in the elementary stage in Jeddah. *The Saudi Journal of Special Education*, King Saud University, (16), 19-52.
- Aqel, M., & Abu Khater, S. (2020). The effectiveness of a program that employs augmented reality technology in developing some skills of installing electronic robot circuits in the technology curriculum for tenth grade students in Gaza. *Journal of the Islamic University of Educational and Psychological Studies: The Islamic University of Gaza*, 28 (2), 1- 25.
- Al-Harbi, M. (2021). Augmented reality technology and its role in developing students' visual thinking skills: A theoretical study. *The Journal of the World of Education, the Arab Foundation for Scientific Consultation and Human Resource Development*, (73), 112-147.
- Alghamdi, R (2022). *View of The Effectiveness of Reading Counseling Using Augmented Reality Technology to Develop Female Psychology Students' Awareness towards Relaxation and their Attitudes at Najran University.pdf*. (t.t.).

PROSIDING

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

- Basri, A. S. H. (2018). Urgensi Penggunaan Teknologi Media Dalam Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. 1(1).
- Fitriyah, L. A., & Septiyanti, N. D. (T.T.). Teknologi Pendidikan.
- Geroimenko, V. (Ed.). (2020). Augmented Reality in Education: A New Technology for Teaching and Learning. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-42156-4>
- Husaini, M. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (Eeducation). Jurnal Mikrotik Volume 2 No.1- Mei 2014
- Laverde AC, Cifuentes YS, Rodriguez HYR (2007) Toward an instructional design model based on learning objects. Educ Tech Res Dev 55(6):671–681
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (t.t.). Augmented reality: As a guidance and counseling tool for early childhood.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Singh Sarjinder. (2003). Adanced Sampling Theory with Applications. Springer Science & Business Media,
- Williams R. (2004). Context, content and commodities: e-learning objects. Electron J e-Learn 2(2):305–312