PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KARIR INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT KARIR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ariska Srinikasari[1], Andam Yulianti[2], Febriady Huta Uruk[3], Satya Anggi Permana[4], Silvia Meirisa [5]

[1,2,3,4,5]*STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh*
E-mail : ariskasrinikasari@gmail.com[1], andamyulianti@gmail.com[2], febriadyhutauruk2@gmail.com[3], satyapermana2202@gmail.com[4], meirisasilvia257@gmail.com[5]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat karir siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tampak dari kurangnya eksplorasi informasi karir, keraguan dalam memilih jenjang pendidikan lanjutan, serta layanan bimbingan karir yang masih disampaikan secara konvensional sehingga kurang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan minat karir siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Sungai Penuh. Data kelayakan produk diperoleh dari ahli materi dan ahli media, data kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa, dan data keefektifan diperoleh dari instrumen minat karir model skala Likert yang dianalisis menggunakan uji N-Gain dan Wilcoxon Signed Ranks Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media, sangat praktis digunakan menurut respon siswa, serta efektif dalam meningkatkan minat karir siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari kategori rendah pada saat pretest menjadi kategori tinggi pada saat posttest. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru bimbingan dan konseling dalam mengembangkan dan memanfaatkan media berbasis gamifikasi untuk meningkatkan minat karir siswa SMP.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Bimbingan Karir, Gamifikasi, Minat Karir*

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of career interest among Junior High School (SMP) students, indicated by limited career information exploration, hesitation in choosing further education pathways, and the conventional delivery of career guidance services that fail to attract students' interest. This study aims to develop an interactive, gamification-based career guidance media and to examine its validity, practicality, and effectiveness in increasing students' career interest. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects were eighth-grade students of SMP Negeri 5 Kota Sungai Penuh. Validity data were obtained from material and media experts, practicality data from student response questionnaires, and effectiveness data from a Likert-scale career interest instrument analyzed using the N-Gain test and the Wilcoxon Signed Ranks Test with SPSS. The results showed that the developed media was rated highly valid by experts, highly practical according to student responses, and effective in increasing students' career interest, as indicated by an increase in the average score from the low category at pretest to the high category at posttest. This study can serve as a reference for school counselors in developing and utilizing gamification-based media to increase junior high school students' career interest.

Keywords : *Media Development, Career Guidance, Gamification, Career Interest*

PENDAHULUAN

Masa Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan periode penting bagi siswa dalam mengenal dan mulai mengeksplorasi arah karir yang sesuai dengan bakat, minat, dan potensi dirinya. Menurut tahap perkembangan karir yang dikemukakan Super (1990), siswa usia remaja berada pada tahap eksplorasi, yaitu tahap ketika individu mulai mempertimbangkan berbagai alternatif pekerjaan, jurusan, dan pendidikan lanjutan berdasarkan pemahaman terhadap dirinya sendiri. Kegagalan dalam melalui tahap eksplorasi ini dapat menyebabkan siswa mengalami kebingungan karir (career confusion) ketika harus menentukan pilihan sekolah lanjutan.

Minat karir adalah kecenderungan seseorang untuk merasa tertarik, senang, dan terlibat secara aktif dalam mencari informasi serta mempertimbangkan suatu bidang pekerjaan atau pendidikan tertentu. Sharf (2002) menjelaskan bahwa minat karir yang berkembang dengan baik akan membantu individu dalam mengambil keputusan karir yang lebih matang dan sesuai dengan konsep dirinya. Namun pada kenyataannya, banyak siswa SMP yang belum memiliki minat karir yang jelas, cenderung mengikuti pilihan teman atau orang tua tanpa pertimbangan yang matang, serta kurang aktif mencari informasi mengenai dunia karir.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru bimbingan dan konseling (BK) di SMP Negeri 5 Kota Sungai Penuh, ditemukan fenomena antara lain: siswa terlihat kurang antusias saat mengikuti layanan bimbingan karir yang disampaikan secara klasikal dengan metode ceramah, siswa kesulitan menjawab ketika ditanya mengenai cita-cita atau rencana sekolah lanjutan, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam mencari dan mendiskusikan informasi karir. Kondisi ini menunjukkan perlunya media layanan bimbingan karir yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital saat ini.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru BK untuk meningkatkan minat karir siswa adalah dengan memanfaatkan pendekatan gamifikasi dalam media bimbingan karir. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen permainan (game elements) seperti poin, level, lencana (badge), papan peringkat (leaderboard), dan misi (quest) di dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Penerapan elemen-elemen tersebut ke dalam media bimbingan karir diharapkan dapat membuat proses eksplorasi karir terasa menyenangkan, tidak monoton, serta mendorong siswa untuk aktif menyelesaikan tantangan-tantangan yang berkaitan dengan pengenalan bakat, minat, dan berbagai profesi.

Penelitian terbaru menunjukkan efektivitas pendekatan gamifikasi dalam bimbingan karir. Indrawan, Korohama, dan Tajuddin (2025) dalam studi kuasi-eksperimental menggunakan *Career Snakes and Ladders Game* pada siswa kelas VIII menemukan peningkatan signifikan dalam kesadaran karir siswa kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol ($p = 0{,}001$) dengan ukuran efek yang besar (Cohen's $d = 2{,}543$). Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategis dalam layanan bimbingan karir yang inovatif dan menyenangkan.

Penelitian lain oleh Ramadhania, Hartanto, dan Aristy (2026) juga mengkonfirmasi bahwa teknik permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta mengenai karir mereka dengan menawarkan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan . Penelitian pengembangan media permainan papan "Career Rocket" oleh peneliti di SMP Negeri 18 Kota Serang (2026) juga menunjukkan hasil validasi kelayakan sebesar 85,94%

dengan kategori "sangat layak" dan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yang signifikan (p = 0,001 < 0,05), menandakan peningkatan pemahaman karir siswa setelah penggunaan media permainan

Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan karir bukanlah hal baru. Penelitian sebelumnya oleh Nadia dan Syaimi (2023) mengembangkan media video animasi untuk pelaksanaan bimbingan karier pada siswa SMK dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu siswa memahami informasi karir. Selain itu, Hidayati (2015) juga menegaskan bahwa layanan informasi karir yang dikemas secara menarik dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman karirnya. Namun demikian, penelitian pengembangan media bimbingan karir yang secara khusus mengintegrasikan elemen gamifikasi interaktif bagi siswa SMP masih terbatas, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan.

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah, termasuk layanan informasi dan bimbingan karir, perlu dikemas dengan metode dan media yang bervariasi serta fleksibel agar tujuan layanan dapat tercapai secara optimal (Winkel & Hastuti, 2005). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi dengan tujuan untuk: (1) menghasilkan produk media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi yang layak digunakan; (2) mengetahui kepraktisan media menurut respon siswa; dan (3) mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan minat karir siswa SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze (analisis kebutuhan dan karakteristik siswa), Design (perancangan storyboard, alur permainan, dan instrumen), Development (pengembangan produk serta validasi oleh ahli materi dan ahli media), Implementation (uji coba produk kepada siswa), dan Evaluation (evaluasi keefektifan produk) (Branch, 2009).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Sungai Penuh. Uji coba skala kecil dilakukan pada 8 orang siswa dan uji coba skala besar (uji keefektifan) dilakukan pada 30 orang siswa yang memiliki tingkat minat karir pada kategori rendah dan sedang, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Desain uji keefektifan yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar validasi ahli materi dan ahli media dengan skala Likert 1–4 untuk menilai kelayakan produk; (2) angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan produk; dan (3) instrumen minat karir model skala Likert yang disusun berdasarkan aspek-aspek minat karir untuk mengukur keefektifan produk. Uji coba instrumen dilakukan untuk memastikan validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Data hasil validasi ahli dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor rata-rata ke dalam kategori kelayakan/kepraktisan. Data pretest dan posttest minat karir dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk melihat besarnya peningkatan, serta uji Wilcoxon Signed Ranks Test untuk melihat signifikansi perbedaan skor minat karir sebelum dan sesudah penggunaan media, dengan bantuan program SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tahap Analyze dan Design

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa membutuhkan media bimbingan karir yang lebih interaktif dibandingkan metode ceramah yang selama ini digunakan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang media dengan elemen gamifikasi berupa: avatar pengguna, alur cerita (*storyline*) eksplorasi karir, misi (*quest*) pengenalan bakat dan minat, poin penyelesaian misi, level, lencana (badge) pencapaian, dan papan peringkat (leaderboard) antar siswa dalam satu kelas.

Hasil analisis kebutuhan ini sejalan dengan temuan Sakerebau dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan karir dan minat siswa terhadap layanan konseling konvensional yang bersifat tatap muka sering kali rendah karena dianggap kaku, membosankan, atau kurang relevan dengan kebutuhan mereka. Pengembangan media interaktif berbasis teknologi menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini.

2. Hasil Validasi Ahli (Development)

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	3,6	90%	Sangat Layak
Ahli Media	3,4	85%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 3,6 dari skor maksimal 4 (90%) dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor 3,4 (85%) dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan layak digunakan dalam layanan bimbingan karir di sekolah, baik dari segi kebenaran dan kesesuaian materi maupun dari segi tampilan dan fungsi media.

Tingkat kelayakan ini sebanding dengan temuan penelitian serupa. Syaimi dan Yunita (2024) dalam pengembangan media ular tangga pada bimbingan karir untuk siswa SMP memperoleh hasil uji ahli materi 90%, ahli media 90%, dan respon guru BK 97%, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam kategori sangat baik. Demikian pula Ananta (2025) dalam pengembangan media kartu Jobscover untuk perencanaan karir siswa SMP memperoleh persentase kelayakan ahli materi 100%, ahli media 97%, praktisi 93%, dan uji coba terbatas pada siswa 95% dengan kategori sangat layak.

3. Hasil Uji Kepraktisan (Implementation)

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media

Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
Skala Kecil	8	3,5	87,5%	Sangat Praktis
Skala Besar	30	3,6	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil maupun skala besar menunjukkan kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa media bimbingan karir

interaktif berbasis gamifikasi mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka lebih memahami berbagai pilihan karir yang sesuai dengan minat mereka.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian pengembangan media bimbingan karir berbasis web "LINKAD" yang memiliki tingkat kepraktisan 88% dan membantu 85% siswa dalam memahami informasi karir dengan lebih baik. Sakerebau dkk. (2025) juga melaporkan hasil uji coba terbatas yang menunjukkan tanggapan positif terhadap isi, penyampaian, kualitas audio-visual, serta manfaat materi.

4. Hasil Uji Keefektifan (Evaluation)

Tabel 3. Hasil Pre-test dan Post-test Minat Karir Siswa

Interval	Kategori	F (Pre-test)	% (Pre-test)	F (Post-test)	% (Post-test)
≥131	Sangat Tinggi	0	0	12	40
106-130	Tinggi	2	7	14	47
81-105	Sedang	10	33	4	13
56-80	Rendah	15	50	0	0
≤55	Sangat Rendah	3	10	0	0
Jumlah		30	100	30	100

Berdasarkan Tabel 3, pada saat pretest sebagian besar siswa berada pada kategori rendah (50%) dan sedang (33%), sedangkan pada saat posttest sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi (47%) dan sangat tinggi (40%), dan tidak ada lagi siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan minat karir siswa setelah menggunakan media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test dan N-Gain

Uraian	Nilai
Rata-rata Skor Pre-test	68,40
Rata-rata Skor Post-test	128,70
Z	-4,802
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
N-Gain	0,72 (Kategori Tinggi)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai probabilitas Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari alpha 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor minat karir siswa sebelum dan sesudah menggunakan media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,72 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat karir siswa.

Hasil ini didukung oleh temuan penelitian kuantitatif terkait efektivitas media permainan dalam bimbingan karir. Indrawan, Korohama, dan Tajuddin (2025) dalam studi eksperimental

dengan *Career Snakes and Ladders Game* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kesadaran karir siswa dengan nilai p = 0,001 dan ukuran efek yang besar (Cohen's d = 2,543). Regita (2024) juga membuktikan bahwa informasi karir berbasis *Theory of Work Adjustment* melalui media ISORA *game* efektif dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir pada mahasiswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif meningkatkan minat karir siswa SMP. Temuan ini sejalan dengan pandangan Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke (2011) bahwa elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana, dan papan peringkat mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam suatu aktivitas yang semula bersifat non-permainan, termasuk dalam konteks layanan bimbingan karir. Elemen misi (quest) eksplorasi karir dalam media ini mendorong siswa untuk aktif mencari dan mempelajari informasi karir secara mandiri, sesuai dengan tahap eksplorasi karir yang dikemukakan Super (1990).

Peningkatan minat karir siswa dalam penelitian ini juga memperkuat temuan Nadia dan Syaimi (2023) yang menunjukkan bahwa pengembangan media dapat membantu siswa memahami informasi karir dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Media berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih personal melalui avatar dan progres level, sehingga siswa merasa memiliki kendali dan pencapaian atas proses eksplorasi karirnya sendiri, sejalan dengan konsep bimbingan karir yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif individu dalam proses pengambilan keputusan karir (Sharf, 2002).

Penelitian terbaru oleh Abdillah (2023) dalam pengembangan media pemahaman diri dan karir berbantuan gamifikasi bagi siswa berkebutuhan khusus juga menunjukkan hasil yang positif, dengan indeks validitas > 0,8 pada aspek kejelasan, kebermanfaatan, kelayakan, dan ketepatan, serta peningkatan pemahaman diri dan karir siswa setelah menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi memiliki fleksibilitas untuk diadaptasi bagi berbagai populasi siswa.

Selain itu, pengembangan media permainan berbasis kartu dan papan juga menunjukkan hasil yang menjanjikan. Penelitian pengembangan media "Career Rocket" (2026) pada siswa kelas IX SMP Negeri 18 Kota Serang menunjukkan rata-rata kelayakan 85,94% dengan kategori "sangat layak" dan peningkatan signifikan antara hasil pre-test dan post-test (p = 0,001). Ananta (2025) juga mengembangkan media permainan kartu Jobscover yang terbukti layak dan efektif sebagai alat bantu perencanaan karir siswa SMP, mendorong siswa mengeksplorasi minat, keterampilan, dan nilai-nilai pribadi melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan .

Meskipun demikian, penerapan media berbasis gamifikasi ini tetap memerlukan pendampingan guru BK, khususnya dalam mengaitkan pencapaian pada media dengan refleksi diri siswa mengenai bakat, minat, dan nilai-nilai yang dijunjungnya, sehingga peningkatan minat karir yang dicapai tidak hanya bersifat sesaat karena unsur permainan, tetapi juga bermakna secara substansial bagi perencanaan karir siswa ke depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; (2) media dinilai sangat praktis digunakan

berdasarkan respon siswa pada uji coba skala kecil maupun skala besar; dan (3) media terbukti efektif dalam meningkatkan minat karir siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata minat karir dari kategori rendah menjadi kategori tinggi serta hasil uji Wilcoxon yang signifikan. Dengan demikian, media bimbingan karir interaktif berbasis gamifikasi dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan karir di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, H. (2023). *Pengembangan media pemahaman diri dan karir berbantuan gamifikasi bagi siswa berkebutuhan khusus* [Disertasi doktoral, Universitas Negeri Malang].

Ananta, G. (2025). *Pengembangan kartu Jobscover sebagai media permainan untuk perencanaan karir siswa di SMP Negeri 22 Kota Jambi* [Skripsi, Universitas Jambi].

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.

Hidayati, R. (2015). Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik dalam Meningkatkan Pemahaman Karir. Jurnal Konseling Universitas Maria Kudus, 1(1).

Indrawan, P. A., Korohama, K. E. P., & Tajuddin, A. I. (2025). Gamifying career guidance: A quasi-experimental study using the career snakes and ladders game. *Bisma: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9 (3).

Nadia, R., & Syaimi, K. U. (2023). Pengembangan Media Video Animasi dalam Pelaksanaan Bimbingan Karier pada Siswa SMK Negeri 1 Lubuk Pakam T.A 2022/2023. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI), 1(3).

Ramadhania, A. Z., Hartanto, D., & Aristy, C. (2026). Layanan bimbingan kelompok teknik game untuk meningkatkan strategi dalam menentukan karier. In *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*.

Regita, S. M. (2024). *Keefektifan informasi karir berbasis theory of work adjustment melalui media ISORA game terhadap kesulitan pengambilan keputusan karir pada mahasiswa bimbingan dan konseling* [Tesis, Universitas Negeri Semarang].

Sakerebau, D. M., Berdikariyanto, E. P. M., Windrawanto, Y., & Agustin, A. K. M. (2025). Pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis podcast persiapan karir. *Jurnal Guidance*, 12 (2).

Sharf, R. S. (2002). Applying Career Development Theory to Counseling. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole Publishing Company.

Super, D. E. (1990). A Life-Span, Life-Space Approach to Career Development. In D. Brown, L. Brooks & Associates (Eds.), Career Choice and Development (2nd ed., pp. 197–261). San Francisco: Jossey-Bass.

Syaimi, K. U., & Yunita, L. (2024). Pengembangan media ular tangga pada bimbingan karir bagi siswa SMP AKP Galang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7 (4).

Winkel, W. S., & Hastuti, M. S. (2005). Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.