

## STRATEGI BIMBINGAN DAN KONSELING KARIR MELALUI PERMAINAN TERPADU

Azky Yusryya Kurnia<sup>1</sup>, Dinda Yuliani<sup>2</sup>, Carrisa Putri Ashafa Firdaus<sup>3</sup>, Virani Rikza Oktavia<sup>4</sup>, Aurellia Endrini Marsa<sup>5</sup>, Muthia Raisya Yanwar Rahma<sup>6</sup>

[azkyayusryya29@student.upi.edu](mailto:azkyayusryya29@student.upi.edu)<sup>1</sup>, [dindayuliani20@student.upi.edu](mailto:dindayuliani20@student.upi.edu)<sup>2</sup>,  
[carrisashaf27@student.upi.edu](mailto:carrisashaf27@student.upi.edu)<sup>3</sup>, [viranirikza@student.upi.edu](mailto:viranirikza@student.upi.edu)<sup>4</sup>, [aurelmarsa41@student.upi.edu](mailto:aurelmarsa41@student.upi.edu)<sup>5</sup>,  
[muthiaraisyayr@student.upi.edu](mailto:muthiaraisyayr@student.upi.edu)<sup>6</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia

### ABSTRAK

Bimbingan dan konseling karier memiliki peran strategis dalam memfasilitasi kematangan karier peserta didik di jenjang sekolah menengah atas. Kematangan karier—yang mencakup dimensi perencanaan, eksplorasi, kompetensi informasional, pengambilan keputusan, dan orientasi realitas—merupakan capaian perkembangan yang perlu difasilitasi secara sistematis oleh guru bimbingan dan konseling. Salah satu inovasi yang relevan adalah penggunaan permainan terpadu (game-based guidance) sebagai media layanan yang interaktif, reflektif, dan bermakna bagi siswa generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep, implementasi, kompetensi guru BK dalam merancang permainan, dan hambatan penggunaan permainan terpadu dalam layanan bimbingan dan konseling karier di SMA, dengan studi kasus di SMAN 6 Bandung. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui observasi lapangan dan wawancara mendalam dengan guru bimbingan dan konseling. Hasil kajian menunjukkan bahwa layanan BK karier di SMAN 6 Bandung telah berjalan secara terstruktur sesuai jenjang kelas, namun penggunaan permainan yang secara khusus dirancang untuk tujuan karier belum diimplementasikan secara optimal. Efektivitas permainan karier sangat ditentukan oleh kompetensi guru BK dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi permainan secara sistematis menggunakan kerangka backward design. Kendala utama meliputi keterbatasan waktu layanan, minimnya dukungan pendanaan sekolah, serta belum adanya panduan khusus pengembangan permainan karier. Artikel ini merekomendasikan modifikasi permainan berbasis karier, pelaksanaan layanan dua sesi, penguatan kompetensi perancangan permainan melalui pelatihan kolaboratif, serta penguatan dukungan institusional sebagai upaya optimalisasi layanan BK karier melalui pendekatan permainan terpadu.

**Kata Kunci:** Bimbingan Dan Konseling Karier, Permainan Terpadu, Game-Based Learning ;Kematangan Karier, Sekolah Menengah Atas.

### PENDAHULUAN

Bimbingan dan Konseling Karier (BK Karier) merupakan salah satu komponen layanan yang memiliki peran krusial dalam sistem pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Layanan ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami potensi diri, mengenali dunia kerja, serta merencanakan masa depan karier secara realistis dan matang (Winkel & Hastuti, 2013). Kematangan karier—sebagai konstruk multidimensional yang mencakup perencanaan, eksplorasi, kompetensi informasional, pengambilan keputusan, dan orientasi realitas (Super, 1990)—merupakan capaian perkembangan yang tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan membutuhkan fasilitasi layanan yang terencana dan sistematis dari guru BK di sekolah.

Pada tahap perkembangan remaja, siswa SMA berada pada fase eksplorasi karier (usia 15–24 tahun) yang menuntut mereka untuk mulai menguji berbagai kemungkinan karier melalui pendidikan, pengalaman, dan refleksi diri (Super, 1990). Thasfa dan Daulay (2024) menegaskan bahwa pada fase ini, bimbingan karier memegang peran sentral dalam membantu remaja memahami potensi dirinya, mengenali peluang yang tersedia, dan menentukan arah pendidikan serta pekerjaan yang selaras dengan identitas diri. Oleh karena

itu, ketepatan dan kualitas layanan BK karier yang diberikan di sekolah menjadi faktor penentu dalam mendukung kematangan karier peserta didik.

Fenomena yang umum dijumpai di sekolah menengah atas adalah dominasi pendekatan konvensional dalam layanan BK karier, seperti ceramah, pemberian informasi tertulis, atau konsultasi individual. Pendekatan ini, meskipun memiliki nilai informatif, kerap kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar generasi Z yang lebih responsif terhadap metode interaktif dan berbasis teknologi (Oblinger & Oblinger, 2005). Generasi Z—yang tumbuh dalam ekosistem digital—memiliki kecenderungan belajar secara induktif, visual, dan partisipatif; mereka lebih mudah terlibat dalam aktivitas yang menantang dan mengundang eksplorasi langsung (Oblinger & Oblinger, 2005). Kesenjangan antara metode layanan yang tersedia dan kebutuhan belajar siswa ini mendorong perlunya inovasi dalam pendekatan bimbingan karier. Sejalan dengan itu, Nugroho (2022) menekankan bahwa orientasi layanan BK karier perlu bergeser dari sekadar transfer informasi menuju pemberdayaan siswa sebagai agen aktif dalam pengelolaan kariernya sendiri melalui pengembangan Career Management Skills (CMS).

Permainan terpadu atau game-based guidance hadir sebagai salah satu alternatif pendekatan yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses bimbingan dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna (Nugraha & Hidayat, 2020). Berbasis teori experiential learning Kolb (2015), permainan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman melalui siklus pengalaman langsung—observasi reflektif—konseptualisasi abstrak—eksperimentasi aktif, bukan sekadar transfer informasi satu arah. Sejumlah penelitian telah menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan perencanaan karier siswa (Azwanita et al., 2025; Rahmasari et al., 2026; Keller et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan di SMAN 6 Bandung sebagai lokasi studi kasus dengan tujuan menelaah implementasi layanan BK karier serta potensi integrasi strategi permainan terpadu ke dalam program yang telah berjalan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru BK, diperoleh gambaran bahwa meskipun layanan BK karier telah terstruktur dengan baik sesuai jenjang kelas, penggunaan permainan yang secara spesifik dirancang untuk tujuan karier belum dilaksanakan secara optimal. Kondisi ini menjadi titik berangkat kajian ini untuk mengeksplorasi konsep teoretis permainan terpadu, mengidentifikasi bentuk-bentuk permainan yang relevan, menganalisis implementasi lapangan, serta merumuskan rekomendasi pengembangan yang aplikatif.

Artikel ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan konsep dan tujuan BK karier dalam konteks pendidikan menengah; (2) menganalisis strategi permainan terpadu sebagai media layanan BK karier; (3) memetakan praktik implementasi di SMAN 6 Bandung berdasarkan data lapangan; serta (4) mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penerapan permainan terpadu pada layanan BK karier. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan layanan BK karier yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik..

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai implementasi strategi bimbingan dan konseling karier melalui permainan terpadu di sekolah. Metode ini dipilih karena mampu menjelaskan fenomena yang terjadi di lapangan secara rinci berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 6 Bandung pada tahun 2025. Subjek penelitian adalah guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang terlibat dalam pelaksanaan layanan BK

karier di sekolah tersebut. Guru BK dipilih sebagai sumber informasi utama karena memiliki pengalaman langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program layanan karier bagi peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan layanan BK karier dan penggunaan permainan dalam kegiatan bimbingan tersebut. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai program BK karier yang telah berjalan, bentuk permainan yang digunakan, manfaat yang dirasakan, serta berbagai kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, pengelompokan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari hasil observasi dan wawancara, kemudian menghubungkannya dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Dengan cara ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan permainan terpadu dalam layanan BK karier serta dapat memberikan rekomendasi untuk pengembangannya di masa mendatang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Konsep Bimbingan dan Konseling Karir**

#### **1. Pengertian dan Landasan Teoretis**

Bimbingan dan konseling karier merupakan layanan bantuan yang bertujuan membantu individu dalam memahami diri secara utuh, mengenali dunia kerja secara realistis, serta merencanakan masa depan karier secara tepat dan bermakna (Winkel & Hastuti, 2013). Pemahaman diri yang dimaksud mencakup dimensi internal—minat, bakat, nilai, kemampuan, dan cita-cita—yang perlu diintegrasikan dengan pemahaman tentang lingkungan eksternal berupa dunia pendidikan lanjutan dan lapangan pekerjaan. Dalam konteks pendidikan menengah, layanan ini berfungsi sebagai wahana bagi peserta didik untuk membangun kesadaran karier yang komprehensif, yang pada gilirannya mendukung terbentuknya kematangan karier sebagai capaian perkembangan yang esensial.

Secara teoretis, bimbingan karier di sekolah menengah berakar pada teori perkembangan karier Super (1990) yang dikenal sebagai teori Life-Span, Life-Space. Teori ini menegaskan bahwa perkembangan karier berlangsung sepanjang rentang kehidupan melalui serangkaian tahap yang khas: pertumbuhan (growth, 0–14 tahun), eksplorasi (exploration, 15–24 tahun), pemantapan (establishment, 25–44 tahun), pemeliharaan (maintenance, 45–64 tahun), dan pelepasan (disengagement, 65 tahun ke atas). Siswa SMA berada pada tahap eksplorasi karier, yakni masa ketika individu mulai menguji berbagai kemungkinan karier melalui pendidikan, pengalaman, dan imajinasi, serta mulai mengkristalkan preferensi vokasional yang didasarkan pada konsep diri yang berkembang. Peran guru BK menjadi sangat strategis dalam memfasilitasi proses eksplorasi ini secara terstruktur dan berkelanjutan.

Dalam konteks Indonesia, Thasfa dan Daulay (2024) menjelaskan bahwa bimbingan karier merupakan upaya yang dilakukan guru BK untuk meningkatkan kematangan karier remaja agar mampu memahami potensi dirinya, mengenali peluang karier yang tersedia, serta menentukan pilihan pendidikan dan pekerjaan yang sesuai dengan identitas dan nilai yang dimiliki. Temuan penelitian mereka yang bersifat fenomenologis pada konteks SMA di Indonesia menunjukkan bahwa program bimbingan karier yang sistematis berkontribusi nyata terhadap kesiapan siswa dalam membuat keputusan karier yang realistis. Hal ini sejalan dengan pandangan Yusuf dan Nurihsan (2010) yang menempatkan bimbingan karier sebagai komponen integral dari program bimbingan komprehensif di sekolah, yang tidak

dapat dipisahkan dari upaya pengembangan potensi siswa secara holistik.

Sejalan dengan perkembangan tuntutan dunia kerja abad ke-21, Nugroho (2022) menegaskan bahwa layanan BK karier perlu diarahkan pada pengembangan Career Management Skills (CMS), yaitu seperangkat kompetensi individu yang mencakup kemampuan memahami diri sendiri, mengelola informasi karier, mengambil keputusan yang terinformasi, serta merancang dan mengembangkan karier secara berkelanjutan sepanjang rentang kehidupan. Orientasi CMS ini menggeser paradigma layanan BK karier dari sekadar pemberian informasi satu arah menuju pemberdayaan siswa sebagai agen aktif yang reflektif dan berdaya dalam perencanaan kariernya sendiri. Listari et al. (2026) dalam kajian terbaru mereka menegaskan urgensi program BK karier yang terencana di sekolah, terutama mengingat masih tingginya proporsi peserta didik yang belum memiliki kejelasan arah karier ketika menyelesaikan pendidikan menengah.

## 2. Tujuan dan Fungsi Layanan

Secara umum, tujuan BK karier di sekolah mencakup membantu siswa memahami dunia kerja, memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri, serta mampu membuat keputusan karier yang realistis berdasarkan pemahaman yang akurat tentang kekuatan dan keterbatasan diri (Winkel & Hastuti, 2013). Dalam rumusan yang lebih terperinci, Walgito (2010) menguraikan bahwa tujuan BK karier meliputi: (a) membantu siswa memahami dan menilai dirinya sendiri, terutama yang berkaitan dengan potensi kemampuan, minat, bakat, sikap, dan cita-cita; (b) menyadarkan siswa tentang nilai-nilai yang ada dalam dirinya dan dalam masyarakat; (c) mengenalkan berbagai jenis pekerjaan yang berhubungan dengan potensi yang dimiliki siswa; (d) membantu siswa memahami hubungan antara upaya yang dilakukan saat ini dengan masa depan kariernya; (e) membantu siswa menemukan hambatan yang mungkin timbul dari faktor diri maupun lingkungan; dan (f) mendukung siswa dalam merencanakan masa depan yang serasi dan sesuai dengan kemampuan serta minatnya.

Rumusan tujuan tersebut mencerminkan sifat layanan BK karier yang multidimensional dan berjangka panjang. Yusuf dan Nurihsan (2010) menambahkan bahwa tujuan bimbingan karier tidak hanya berdimensi individual, tetapi juga berdimensi sosial—yakni membantu siswa memahami peran dan kontribusinya dalam konteks masyarakat yang lebih luas, serta mengembangkan sikap positif terhadap dunia kerja sebagai ranah realisasi diri. Integrasi dimensi individual dan sosial ini penting agar layanan BK karier tidak hanya berfokus pada pencapaian karier sempit, tetapi juga pada pembentukan individu yang matang secara vokasional dan bertanggung jawab secara sosial.

Secara fungsional, BK karier menjalankan lima fungsi utama yang saling melengkapi: (1) fungsi pemahaman diri, yang mencakup asesmen dan penggalian minat, bakat, kemampuan, nilai, dan cita-cita peserta didik; (2) fungsi penyaluran, untuk membantu siswa memilih jurusan pendidikan atau pekerjaan yang sesuai dengan karakteristik dan potensinya; (3) fungsi perencanaan, untuk menyusun rencana pendidikan dan karier secara sistematis dan realistis; (4) fungsi pengembangan, yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengelola karier secara mandiri dan adaptif; dan (5) fungsi pencegahan, yakni mencegah terjadinya kesalahan pengambilan keputusan karier yang dapat berdampak jangka panjang terhadap kehidupan siswa. Kelima fungsi ini saling melengkapi dan idealnya dilaksanakan secara terpadu dalam program BK karier yang komprehensif, terstruktur, dan berkelanjutan (Walgito, 2010; Nugroho, 2022).

## **B. Strategi Permainan Terpadu dalam Bimbingan dan Konseling Karier**

### **1. Konsep dan Landasan Game-Based Learning dalam Bimbingan dan Konseling Karier**

#### **a. Konsep Game-Based Learning dalam Bimbingan dan Konseling Karier**

Layanan bimbingan dan konseling karier bertujuan membantu peserta didik untuk

memahami potensi diri, mengenali berbagai alternatif pendidikan dan pekerjaan, serta mengembangkan kemampuan mengambil keputusan karier secara tepat. Untuk mencapai tujuan tersebut, konselor perlu menggunakan strategi layanan yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses eksplorasi karier. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah Game-Based Learning (GBL), yaitu pendekatan yang mengintegrasikan aktivitas permainan dengan tujuan pembelajaran tertentu sehingga proses belajar berlangsung melalui pengalaman bermain yang terstruktur.

Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015), Game-Based Learning merupakan lingkungan belajar yang dirancang dengan menggabungkan tujuan pembelajaran dan mekanisme permainan sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Sementara itu, Nadolny et al. (2020) menjelaskan bahwa Game-Based Learning memanfaatkan karakteristik permainan, seperti tantangan, aturan, umpan balik, dan penghargaan, untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan kedua pandangan tersebut, Game-Based Learning dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang menggunakan mekanisme permainan sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi tertentu.

Dalam konteks bimbingan dan konseling karier, Game-Based Learning berfungsi sebagai media yang memungkinkan peserta didik belajar mengenai karier melalui pengalaman yang lebih konkret dan partisipatif. Informasi mengenai dunia kerja, karakteristik profesi, minat, bakat, maupun pengambilan keputusan karier tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi dipelajari melalui aktivitas permainan yang menuntut peserta didik untuk berpikir, mengeksplorasi alternatif, dan membuat pilihan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi karier secara pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam proses pembentukan pemahaman kariernya.

Efektivitas Game-Based Learning dalam layanan karier tidak terlepas dari karakteristik yang dimilikinya. Hasil analisis Nadolny et al. (2020) menunjukkan bahwa Game-Based Learning umumnya memiliki tujuan yang jelas, tantangan yang harus diselesaikan, sistem umpan balik yang diberikan secara langsung, penghargaan atas pencapaian peserta didik, serta tahapan perkembangan yang dapat diamati selama proses pembelajaran. Karakteristik tersebut mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar sekaligus memberikan kesempatan untuk merefleksikan hasil yang telah dicapai. Dalam layanan bimbingan dan konseling karier, keberadaan tantangan dan umpan balik menjadi penting karena membantu peserta didik memahami konsekuensi dari berbagai pilihan yang diambil serta mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan karier secara bertahap.

Karakteristik tersebut membedakan Game-Based Learning dari aktivitas bermain (play) yang dilakukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan. Aktivitas bermain pada umumnya berlangsung secara spontan tanpa dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sebaliknya, Game-Based Learning dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan tujuan pembelajaran ke dalam setiap aktivitas permainan. Dalam layanan bimbingan dan konseling karier, permainan yang digunakan tidak hanya bertujuan menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga diarahkan untuk membantu peserta didik mengenali potensi dirinya, memahami informasi karier, dan merencanakan masa depan secara lebih terarah.

Game-Based Learning juga memiliki perbedaan konseptual dengan gamifikasi (gamification). Keduanya sama-sama memanfaatkan unsur permainan, namun berada pada tingkat penerapan yang berbeda. Pada Game-Based Learning, permainan menjadi media utama yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, gamifikasi hanya

mengadopsi elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana (badge), level, atau papan peringkat (leaderboard), ke dalam aktivitas yang pada dasarnya bukan permainan. Dalam layanan bimbingan dan konseling karier, penggunaan board game karier, permainan kartu profesi, atau permainan digital eksplorasi karier merupakan bentuk Game-Based Learning. Adapun pemberian poin atau penghargaan kepada peserta didik yang aktif mengikuti layanan karier lebih tepat dikategorikan sebagai gamifikasi. Oleh karena itu, perbedaan utama antara keduanya terletak pada posisi permainan dalam proses pembelajaran, apakah sebagai media utama atau hanya sebagai elemen pendukung.

Selain itu, Game-Based Learning berbeda dengan simulasi (simulation). Simulasi berfokus pada representasi situasi dunia nyata sehingga peserta didik dapat berlatih menghadapi kondisi yang menyerupai kenyataan. Dalam layanan karier, simulasi dapat berupa latihan wawancara kerja, simulasi seleksi karyawan, atau simulasi pengambilan keputusan karier. Sementara itu, Game-Based Learning lebih menekankan penciptaan pengalaman belajar melalui mekanisme permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Meskipun suatu permainan dapat memuat unsur simulasi, tujuan utama Game-Based Learning tetap berfokus pada proses belajar yang terjadi melalui aktivitas bermain.

Keberhasilan penerapan Game-Based Learning dalam layanan bimbingan dan konseling karier dipengaruhi oleh sejumlah unsur yang membentuk pengalaman belajar peserta didik. Alexiou dan Schippers (2018) menjelaskan bahwa unsur-unsur utama dalam Game-Based Learning meliputi tujuan (goals), aturan (rules), tantangan (challenge), umpan balik (feedback), penghargaan (reward), interaksi (interaction), narasi (narrative), dan perkembangan (progression). Unsur-unsur tersebut saling berhubungan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu mempertahankan keterlibatan peserta didik selama proses permainan berlangsung. Dalam layanan karier, tujuan permainan dapat diarahkan pada pengembangan kesadaran karier, eksplorasi dunia kerja, maupun peningkatan kemampuan pengambilan keputusan karier. Tantangan yang diberikan mendorong peserta didik untuk menganalisis berbagai alternatif pilihan, sedangkan umpan balik membantu mereka memahami tingkat keberhasilan yang telah dicapai. Di sisi lain, penghargaan dan sistem perkembangan berfungsi menjaga motivasi peserta didik untuk terus menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam layanan karier memberikan dampak positif terhadap perkembangan karier peserta didik. Penelitian Regita et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media permainan ISORA efektif membantu peserta didik mengurangi kesulitan dalam pengambilan keputusan karier. Penelitian Qarimah et al. (2026) juga menunjukkan bahwa board game berbasis rumpun profesi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai berbagai pilihan pekerjaan secara lebih menarik dan interaktif. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Game-Based Learning tidak hanya berfungsi sebagai media yang meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling karier. Oleh karena itu, Game-Based Learning dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan inovatif yang relevan untuk mendukung pengembangan kompetensi karier peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan.

#### b. Landasan Game-Based Learning dalam Bimbingan dan Konseling Karier

Penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam bimbingan dan konseling karier tidak hanya didasarkan pada pertimbangan praktis untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga memiliki landasan teoritis yang kuat. Secara konseptual, Game-Based Learning berakar pada berbagai teori pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, keterlibatan aktif peserta didik, motivasi belajar, serta interaksi sosial dalam

proses pembentukan pengetahuan dan keterampilan. Dalam layanan bimbingan dan konseling karier, landasan teoritis tersebut menjadi penting karena perkembangan karier peserta didik tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif, sosial, dan pengambilan keputusan yang berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu teori yang menjadi dasar Game-Based Learning adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan disempurnakan oleh Lev Vygotsky. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dalam Game-Based Learning, peserta didik belajar melalui aktivitas eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang terdapat dalam permainan. Prinsip ini sejalan dengan tujuan bimbingan dan konseling karier yang berupaya membantu peserta didik membangun pemahaman mengenai dirinya, mengenali berbagai alternatif pendidikan dan pekerjaan, serta mengembangkan kemampuan membuat keputusan karier secara mandiri. Melalui permainan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan karier berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Selain konstruktivisme, Game-Based Learning juga didukung oleh teori Experiential Learning yang dikemukakan oleh David A. Kolb. Menurut Kolb (1984), proses belajar berlangsung melalui empat tahapan, yaitu pengalaman konkret (concrete experience), observasi reflektif (reflective observation), konseptualisasi abstrak (abstract conceptualization), dan eksperimen aktif (active experimentation). Permainan menyediakan pengalaman konkret yang memungkinkan peserta didik menghadapi berbagai situasi dan tantangan secara langsung. Setelah itu, peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh dan menggunakannya sebagai dasar dalam membangun pemahaman baru. Dalam layanan bimbingan dan konseling karier, proses ini dapat membantu peserta didik memahami konsekuensi dari berbagai pilihan karier serta mengembangkan kemampuan merencanakan masa depan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan.

Landasan teoritis berikutnya berasal dari Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika individu memperoleh pemenuhan terhadap tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu kompetensi (competence), otonomi (autonomy), dan keterhubungan sosial (relatedness) (Deci & Ryan, 2000). Karakteristik permainan seperti tantangan, sistem level, penghargaan, dan umpan balik secara langsung mampu memenuhi kebutuhan kompetensi peserta didik. Di sisi lain, kebebasan dalam menentukan strategi permainan memberikan pengalaman otonomi, sedangkan interaksi dengan pemain lain mendukung terbentuknya keterhubungan sosial. Dalam konteks bimbingan dan konseling karier, motivasi intrinsik sangat diperlukan agar peserta didik memiliki minat untuk mengeksplorasi informasi karier dan secara aktif terlibat dalam proses perencanaan masa depannya.

Landasan lain yang relevan adalah Social Learning Theory yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura (1986), individu belajar melalui observasi, imitasi, dan interaksi dengan lingkungan sosial. Permainan yang melibatkan kerja sama kelompok, diskusi, atau simulasi peran memungkinkan peserta didik mengamati perilaku orang lain dan belajar dari pengalaman sosial yang terjadi selama permainan berlangsung. Dalam layanan bimbingan dan konseling karier, proses tersebut membantu peserta didik memperoleh wawasan mengenai berbagai pilihan karier sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam dunia kerja.

Secara khusus, Plass, Homer, dan Kinzer (2015) mengembangkan kerangka teoritis Game-Based Learning yang menjelaskan bahwa efektivitas permainan dalam pembelajaran didukung oleh empat dimensi utama, yaitu landasan kognitif (*cognitive foundation*), motivasional (*motivational foundation*), afektif (*affective foundation*), dan sosiokultural (*sociocultural foundation*). Landasan kognitif berkaitan dengan kemampuan permainan dalam mengembangkan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Landasan motivasional menjelaskan bagaimana tantangan dan penghargaan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Landasan afektif berkaitan dengan pengalaman emosional yang muncul selama permainan, sedangkan landasan sosiokultural menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Plass et al., 2015). Keempat dimensi tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling karier yang berorientasi pada pengembangan kesadaran diri, eksplorasi karier, perencanaan karier, dan pengambilan keputusan karier.

Dalam konteks bimbingan dan konseling, Hariyadi et al. (2022) menjelaskan bahwa Game-Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan proses mencoba, gagal, memperbaiki strategi, dan mencapai tujuan. Pengalaman tersebut memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara tindakan dan konsekuensi yang dihasilkan. Dalam layanan karier, proses tersebut penting karena pengambilan keputusan karier memerlukan kemampuan mempertimbangkan berbagai alternatif dan memahami dampak dari setiap pilihan yang diambil. Oleh karena itu, penggunaan Game-Based Learning dalam layanan bimbingan dan konseling karier tidak hanya berfungsi sebagai media yang menarik, tetapi juga sebagai strategi yang didukung oleh teori-teori pembelajaran modern untuk membantu peserta didik mengembangkan kompetensi karier secara lebih efektif.

## **2. Tujuan dan Prinsip Permainan Edukatif dalam Bimbingan dan Konseling Karier**

Permainan edukatif merupakan aktivitas yang dirancang secara sistematis untuk mengintegrasikan unsur kesenangan dengan tujuan pembelajaran tertentu. Dalam konteks bimbingan dan konseling karier, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreatif, tetapi juga sebagai media yang membantu peserta didik mengembangkan pemahaman mengenai diri, dunia kerja, serta berbagai alternatif pendidikan dan karier yang tersedia. Penggunaan permainan dalam layanan karier didasarkan pada asumsi bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi dan mengembangkan keterampilan ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang menarik dan bermakna (Plass et al., 2015).

Secara umum, tujuan penggunaan permainan edukatif dalam bimbingan dan konseling karier adalah untuk meningkatkan kesadaran karier (*career awareness*), memperluas wawasan mengenai berbagai jenis pekerjaan, membantu peserta didik mengenali minat dan bakat yang dimiliki, serta mengembangkan kemampuan mengambil keputusan karier secara mandiri. Selain itu, permainan edukatif juga bertujuan meningkatkan motivasi peserta didik untuk terlibat dalam layanan karier, mengurangi kejenuhan selama proses layanan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Hariyadi et al., 2022).

Dalam perspektif perkembangan karier, permainan edukatif dapat membantu peserta didik melaksanakan tugas-tugas perkembangan karier sesuai tahap usianya. Menurut Donald E. Super, individu pada masa sekolah berada pada tahap eksplorasi yang ditandai dengan kebutuhan untuk mengenali potensi diri, mengeksplorasi berbagai alternatif pekerjaan, dan mulai merencanakan masa depan kariernya. Oleh karena itu, permainan edukatif dapat menjadi media yang efektif untuk memfasilitasi proses eksplorasi tersebut melalui berbagai aktivitas yang mendorong peserta didik mencari informasi, mencoba

berbagai peran, serta mengevaluasi pilihan karier yang sesuai dengan karakteristik dirinya.

Pelaksanaan permainan edukatif dalam layanan karier juga perlu memperhatikan beberapa prinsip dasar. Pertama, prinsip kebermaknaan (*meaningfulness*), yaitu permainan harus memiliki keterkaitan dengan tujuan layanan karier yang ingin dicapai. Kedua, prinsip partisipasi aktif (*active participation*), yaitu peserta didik harus terlibat secara langsung dalam proses permainan sehingga memperoleh pengalaman belajar yang nyata. Ketiga, prinsip umpan balik (*feedback*), yaitu permainan perlu menyediakan informasi mengenai keberhasilan maupun kesalahan yang dilakukan peserta didik selama permainan berlangsung. Keempat, prinsip perkembangan (*developmental appropriateness*), yaitu permainan harus disesuaikan dengan karakteristik usia, kebutuhan, dan tingkat perkembangan peserta didik. Kelima, prinsip refleksi (*reflection*), yaitu permainan harus diikuti dengan proses refleksi agar peserta didik mampu menghubungkan pengalaman bermain dengan pemahaman mengenai karier dan masa depannya (Kolb, 1984; Plass et al., 2015).

Dengan memperhatikan tujuan dan prinsip tersebut, permainan edukatif dapat menjadi strategi layanan yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan bimbingan dan konseling karier secara lebih efektif.

### **3. Bentuk-Bentuk Permainan dalam Bimbingan dan Konseling Karier**

Permainan yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling karier dapat disesuaikan dengan tujuan layanan, karakteristik peserta didik, serta sarana yang tersedia. Perkembangan teknologi dan media pembelajaran memungkinkan konselor menggunakan berbagai bentuk permainan, baik yang bersifat konvensional maupun digital, untuk membantu peserta didik mengembangkan kompetensi kariernya.

Salah satu bentuk permainan yang banyak digunakan adalah board game karier. Permainan ini biasanya memuat informasi mengenai berbagai profesi, jalur pendidikan, keterampilan kerja, dan pengambilan keputusan karier dalam bentuk papan permainan yang dimainkan secara berkelompok. Penelitian Qarimah et al. (2026) menunjukkan bahwa board game berbasis rumpun profesi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai berbagai pilihan pekerjaan sekaligus mendorong keterlibatan aktif selama layanan karier. Melalui board game, peserta didik dapat belajar mengenali karakteristik berbagai profesi sambil berinteraksi dengan teman sebaya.

Bentuk permainan lainnya adalah permainan kartu karier (*career card games*). Permainan ini menggunakan kartu yang berisi informasi mengenai profesi, minat, bakat, keterampilan, maupun nilai-nilai kerja. Kartu-kartu tersebut dapat digunakan untuk aktivitas mencocokkan minat dengan pekerjaan, mengenali karakteristik profesi, atau melakukan eksplorasi karier secara sederhana. Permainan kartu relatif mudah diterapkan karena tidak memerlukan teknologi khusus dan dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan.

Perkembangan teknologi juga mendorong munculnya permainan digital berbasis karier (*digital career games*). Bentuk permainan ini memanfaatkan perangkat komputer atau telepon pintar untuk menyajikan aktivitas eksplorasi karier secara interaktif. Melalui permainan digital, peserta didik dapat memperoleh pengalaman yang lebih imersif, seperti melakukan simulasi pemilihan jurusan, mengenal dunia kerja, atau merancang jalur karier berdasarkan karakteristik dirinya. Hardiyanti et al. (2025) menjelaskan bahwa integrasi unsur permainan digital dalam layanan karier mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik karena sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Selain itu, terdapat pula permainan simulasi karier (*career simulation games*) yang memungkinkan peserta didik memainkan peran tertentu dalam situasi yang menyerupai dunia kerja. Permainan simulasi dapat berupa simulasi wawancara kerja, simulasi proses rekrutmen, atau simulasi pengambilan keputusan karier. Bentuk permainan ini memberikan

pengalaman yang lebih dekat dengan kondisi nyata sehingga peserta didik dapat memahami tuntutan dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam dunia kerja.

Bentuk permainan lain yang cukup banyak digunakan dalam layanan karier adalah role-playing game atau permainan peran. Dalam permainan ini, peserta didik diminta memerankan tokoh tertentu, seperti konsultan karier, pencari kerja, atau profesional pada bidang pekerjaan tertentu. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang penting bagi perkembangan kariernya.

Selain permainan yang bersifat terstruktur, konselor juga dapat memanfaatkan kuis interaktif, teka-teki karier, permainan ular tangga karier, maupun permainan berbasis tantangan (challenge-based games) sebagai media layanan. Penelitian Imami (2025) menunjukkan bahwa media TIGAKA (Teka-Teki Gambar Karier) dapat membantu meningkatkan wawasan karier peserta didik, sedangkan Zahra et al. (2025) menemukan bahwa permainan ular tangga karier efektif digunakan untuk meningkatkan perencanaan karier siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa berbagai bentuk permainan dapat dikembangkan secara kreatif sesuai dengan kebutuhan layanan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan berbagai bentuk tersebut, dapat dipahami bahwa permainan dalam bimbingan dan konseling karier tidak terbatas pada satu media tertentu. Pemilihan bentuk permainan hendaknya disesuaikan dengan tujuan layanan, karakteristik peserta didik, serta kompetensi karier yang ingin dikembangkan. Dengan demikian, permainan dapat berfungsi sebagai media yang efektif untuk membantu peserta didik mengenali diri, mengeksplorasi pilihan karier, dan merencanakan masa depan secara lebih terarah.

### **C. Implementasi di SMAN 6 Bandung**

#### **1. Gambaran Umum Program BK Karier**

Hasil wawancara dengan guru BK di SMAN 6 Bandung menunjukkan bahwa layanan BK Karier dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan jenjang kelas. Sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjalani psikotes di kelas X untuk membantu mengidentifikasi minat, bakat, potensi, dan karakteristik kepribadian mereka. Psikotes ini berfungsi sebagai alat asesmen yang cukup komprehensif dan menjadi dasar untuk pemetaan awal potensi karier siswa. Siswa di kelas XI mulai dikenalkan dengan berbagai informasi tentang jurusan, perguruan tinggi, dan dunia kerja melalui sesi informasi karier yang disampaikan oleh guru BK. Siswa di kelas XII memperoleh layanan yang lebih berfokus pada persiapan karier, seperti kegiatan expo kampus dimana alumni berperan sebagai sumber informasi akurat, memberikan konsultasi karier individual, dan memberikan informasi tentang prospek dan jalur masuk perguruan tinggi.

Adanya kerangka layanna BK Karier yang direncanakan dan berjenjang ditunjukkan oleh program yang telah berjalan. Meski demikian, metode informatif dan konsultatif masih mendominasi metode yang digunakan. Metode yang lebih interaktif, seperti permainan terpadu, belum sepenuhnya diintegrasikan ke dalam program karier, meskipun sudah pernah diterapkan dalam layanan BK secara umum.

#### **2. Penggunaan Permainan dalam Layanan BK**

Di SMAN 6 Bandung, permainan yang pernah digunakan termasuk ular tangga dan monopoli yang dimodifikasi untuk membahas tentang emosi, potensi diri, dan hubungan antarteman. Aktivitas ini terutama dilakukan di kelas X dalam kelompok kecil dengan 4-6 orang. Pemilihan kelompok kecil telah terbukti efektif untuk memastikan bahwa semua orang berpartisipasi secara merata. Ini juga membantu mengurangi masalah psikologis, seperti rasa malu atau takut salah, yang sering muncul selama sesi bimbingan kelompok besar.

Respon siswa terhadap permainan cukup positif. Dibandingkan dengan sesi berbasis ceramah atau presentasi PowerPoint, permainan meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan motivasi untuk mengikuti layanan BK. Hal ini sejalan dengan penelitian Prensky (2007) yang menyatakan bahwa generasi digital yang juga dikenal sebagai digital natives merespons pembelajaran berbasis permainan dengan lebih baik, karena metode ini sesuai dengan cara mereka berinteraksi dan belajar.

Guru BK juga mengatakan bahwa refleksi lisan digunakan untuk menilai layanan di akhir sesi. Misalnya, siswa yang mengalami kesulitan dalam memilih karier dalam permainan diarahkan untuk membicarakan lebih lanjut tentang hubungan antara mata Pelajaran yang mereka pelajari dan pekerjaan yang mereka inginkan. Meskipun belum ada bukti yang memadai tentang bagaimana praktik ini digunakan, itu mencerminkan penerapan konsep refleksi yang digariskan oleh teori pembelajaran experiential Kolb (2014).

### **3. Kendala Implementasi**

Meskipun permainan terpadu dalam BK Karier memiliki potensi yang sangat besar, SMAN 6 Bandung masih menghadapi sejumlah kendala besar dalam pelaksanaannya. Pertama dan terpenting, keterbatasan waktu layanan. Guru BK hanya memiliki satu jam Pelajaran (sekitar 45 menit) untuk datang ke kelas. Jumlah waktu ini tidak cukup untuk menggabungkan seluruh elemen layanan, penyampaian materi, pelaksanaan permainan, diskusi, dan evaluasi, dalam satu sesi. Solusi yang digunakan adalah membagi layanan menjadi dua pertemuan berbeda, tetapi ini menyebabkan masalah dengan jadwal.

Kedua, kurangnya dana yang diberikan kepada sekolah. Pengadaan media permainan, seperti papan dan kartu, sepenuhnya bergantung pada upaya dan dana pribadi guru BK. Hal ini menunjukkan masalah struktural yang lebih luas mengenai pembagian anggaran untuk program BK di sekolah.

Ketiga, belum ada modul pengembangan permainan atau pedoman yang dimaksudkan untuk layanan BK Karier. Memodifikasi permainan umum menjadi media karier yang terorganisir dan memiliki landasan pedagogis yang kuat adalah tantangan bagi guru BK.

Keempat, variasi dalam keterlibatan dan motivasi siswa. Tidak semua siswa menyukai topik perencanaan karier, terutama siswa kelas X yang baru saja memulai eksplorasi karier mereka.

## **D. Kompetensi Guru BK dalam Merancang Permainan Karier**

### **1. Kompetensi yang Dibutuhkan**

Keberhasilan implementasi permainan terpadu dalam layanan bimbingan dan konseling karier tidak semata-mata ditentukan oleh kualitas media permainan itu sendiri, melainkan sangat bergantung pada kompetensi guru BK sebagai perancang, fasilitator, dan evaluator layanan. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 27 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor menetapkan empat kompetensi inti guru BK, yakni kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Dalam konteks perancangan dan pelaksanaan permainan karier, kompetensi profesional dan pedagogik menjadi yang paling relevan untuk dikembangkan secara khusus dan berkelanjutan.

Secara profesional, guru BK dituntut memiliki pemahaman mendalam tentang teori perkembangan karier, karakteristik dan prinsip permainan edukatif, serta keterampilan dalam mendesain media bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Gysbers dan Henderson (2012) menegaskan bahwa konselor sekolah yang efektif harus mampu mengembangkan program bimbingan yang komprehensif, termasuk merancang aktivitas-aktivitas inovatif yang responsif terhadap kebutuhan siswa. Kemampuan merancang permainan karier, dalam perspektif ini, bukan sekadar

keterampilan teknis tambahan, melainkan merupakan bagian integral dari kompetensi pengembangan program BK yang profesional dan terstandar.

Di samping kompetensi profesional, kompetensi pedagogik juga memainkan peran yang sama pentingnya. Secara pedagogik, guru BK memerlukan keterampilan dalam menganalisis kebutuhan siswa (*need assessment*), merumuskan tujuan layanan yang terukur dan berorientasi pada kompetensi karier, memilih jenis permainan yang paling sesuai dengan karakteristik dan konteks belajar siswa, memfasilitasi proses permainan secara aktif dan inklusif, serta memandu sesi refleksi pascapermainan secara efektif. Sholihah dan Wibowo (2019) menegaskan bahwa kompetensi pedagogik guru BK dalam konteks bimbingan kelompok mencakup kemampuan menciptakan dinamika kelompok yang produktif—sebuah prasyarat mendasar bagi keberhasilan permainan berbasis kelompok di kelas.

Temuan lapangan di SMAN 6 Bandung menunjukkan bahwa meskipun guru BK telah memiliki pengalaman menggunakan permainan dalam layanan umum—seperti ular tangga dan monopoli untuk tema emosi dan pengenalan diri—pengembangan permainan yang secara spesifik dirancang untuk tujuan karier belum terwujud. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki dengan tuntutan inovasi layanan BK karier abad ke-21, yakni guru BK tidak lagi cukup berperan sebagai pelaksana layanan, tetapi juga harus berfungsi sebagai *designer* pembelajaran yang mampu mengintegrasikan prinsip *experiential learning* (Kolb, 2015) ke dalam konteks karier secara sistematis dan berbasis bukti.

## **2. Kerangka Perancangan Permainan Karier**

Untuk memandu guru BK dalam merancang permainan karier yang efektif dan terstandar, diperlukan kerangka perancangan yang sistematis. Mengintegrasikan prinsip *backward design* (Wiggins & McTighe, 2005) dengan prinsip-prinsip permainan edukatif (Prasetyo & Lestari, 2021), perancangan permainan karier dapat dilakukan melalui empat tahap yang berurutan dan saling terkait.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan dan penetapan tujuan. Pada tahap ini, guru BK mengidentifikasi kompetensi karier spesifik yang ingin dicapai berdasarkan hasil asesmen kebutuhan siswa. Pertanyaan panduan yang perlu dijawab antara lain: apakah permainan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman tentang ragam profesi, mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan karier, memperkuat pengenalan diri (*minat, bakat, nilai*), atau membangun keterampilan perencanaan jangka panjang? Kejelasan tujuan pada tahap ini menentukan seluruh arah desain permainan yang akan dikembangkan. Dalam kerangka *backward design*, tujuan tidak ditetapkan setelah permainan dirancang, melainkan menjadi titik tolak pertama yang memandu seluruh proses perancangan (Wiggins & McTighe, 2005).

Tahap kedua adalah desain permainan, yang mencakup: (a) penentuan jenis permainan yang paling sesuai—papan, kartu, simulasi, atau digital—berdasarkan tujuan dan kondisi lapangan; (b) penyusunan aturan yang jelas, konsisten, dan mudah dipahami oleh semua siswa; (c) pengembangan konten yang relevan dan kontekstual dengan tujuan karier yang telah ditetapkan; serta (d) pertimbangan aspek estetika dan daya tarik media agar siswa termotivasi untuk terlibat. Pada tahap ini pula, guru BK perlu menerapkan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) agar permainan dapat diakses dan dinikmati oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki gaya belajar berbeda (Rose & Meyer, 2002). Pengintegrasian prinsip UDL dalam desain permainan karier merupakan wujud nyata dari nilai inklusivitas yang seharusnya melandasi seluruh layanan BK di sekolah.

Tahap ketiga adalah uji coba dan revisi. Sebelum diimplementasikan secara penuh di kelas, permainan perlu diujicobakan terlebih dahulu pada kelompok kecil untuk menguji

keterbacaan aturan, relevansi konten, dan respons siswa. Umpan balik yang dikumpulkan dari sesi uji coba ini kemudian dijadikan dasar perbaikan sebelum permainan dianggap siap digunakan. Tahap ini mencerminkan pendekatan berbasis bukti (evidence-based) dalam pengembangan media layanan BK, sejalan dengan tuntutan profesionalisme konselor sekolah yang digariskan oleh Gysbers dan Henderson (2012).

Tahap keempat adalah implementasi dan evaluasi. Pada tahap ini, permainan dilaksanakan dalam layanan BK dan dilanjutkan dengan pengukuran ketercapaian tujuan melalui instrumen evaluasi yang valid—baik berupa lembar refleksi tertulis, diskusi kelompok terfasilitasi, maupun asesmen singkat. Evaluasi yang sistematis memungkinkan guru BK untuk terus memperbaiki dan mengembangkan permainan karier berdasarkan data yang aktual. Di SMAN 6 Bandung, praktik evaluasi melalui refleksi lisan pascapermainan sudah dilakukan, meskipun belum terdokumentasi secara sistematis—sebuah area yang perlu diperkuat agar proses pengembangan permainan karier dapat berjalan secara berkelanjutan.

### **3. Pengembangan Kompetensi melalui Pelatihan dan Kolaborasi**

Mengingat masih sangat terbatasnya panduan dan pelatihan khusus tentang game-based guidance di Indonesia, pengembangan kompetensi guru BK dalam merancang permainan karier perlu dilakukan secara terencana, terstruktur, dan didukung oleh ekosistem kelembagaan yang kondusif. Wardati dan Jauhar (2011) menyatakan bahwa pengembangan profesionalitas guru BK merupakan proses yang berkelanjutan dan harus difasilitasi secara bersama oleh sekolah, organisasi profesi seperti ABKIN, dan lembaga pendidikan tenaga kependidikan (LPTK). Pernyataan ini mengafirmasi bahwa tanggung jawab pengembangan kompetensi guru BK bukan semata-mata beban individual, melainkan agenda kolektif yang memerlukan komitmen institusional di berbagai tingkatan.

Beberapa strategi pengembangan kompetensi yang dapat ditempuh secara konkret antara lain: (1) pelatihan in-service melalui workshop perancangan media BK inovatif yang diselenggarakan oleh MGBK (Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling) atau ABKIN di tingkat kabupaten/kota; (2) collaborative lesson study antar guru BK untuk secara bersama-sama merancang, mengujicobakan, dan merefleksikan permainan karier lintas sekolah; (3) studi literatur mandiri tentang perkembangan game-based learning dan career counseling melalui akses jurnal ilmiah nasional dan internasional yang tersedia secara terbuka; serta (4) kolaborasi dengan dosen BK dari perguruan tinggi mitra—termasuk LPTK seperti UPI—untuk pengembangan modul permainan karier yang tervalidasi secara akademik dan berbasis riset lapangan.

Pengembangan kompetensi juga tidak dapat dipisahkan dari dukungan ekosistem sekolah. Nurhayati dan Nurfarida (2018) menekankan bahwa optimalisasi peran dan fungsi guru BK sangat dipengaruhi oleh kualitas dukungan ekosistem sekolah secara keseluruhan. Di SMAN 6 Bandung, keterbatasan dukungan institusional yang teridentifikasi dalam kajian ini—mulai dari minimnya anggaran media BK hingga belum adanya kebijakan pengembangan permainan karier yang terstruktur—menunjukkan perlunya intervensi pada tataran kebijakan sekolah. Kepala sekolah dan manajemen pendidikan perlu memberikan ruang, waktu, dan sumber daya yang memadai bagi guru BK untuk berinovasi dalam mengembangkan media layanan yang relevan bagi siswa generasi digital.

Secara konseptual, rendahnya pemanfaatan permainan karier yang spesifik menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki guru BK dengan tuntutan inovasi layanan abad ke-21. Merespons kesenjangan ini, diperlukan transformasi peran guru BK: dari sekadar pengguna media yang tersedia menjadi pengembang media yang aktif, kreatif, dan berbasis kebutuhan siswa. Transformasi ini hanya dapat terwujud apabila didukung oleh tiga pilar secara bersamaan: pengembangan kapasitas individual guru

BK melalui pelatihan dan kolaborasi, penguatan dukungan institusional sekolah melalui kebijakan yang apresiatif terhadap inovasi, serta ketersediaan panduan pengembangan permainan karier yang bersumber dari riset dan praktik terbaik (evidence-based best practices) di Indonesia. Nugroho (2022) mengingatkan bahwa optimalisasi layanan BK karier memerlukan guru BK yang tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga memiliki kemampuan manajerial dalam mengelola program karier secara holistik dan berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa layanan Bimbingan dan Konseling Karier (BK Karier) memiliki peran penting dalam membantu peserta didik untuk memahami potensi diri, mengenali berbagai pilihan pendidikan dan pekerjaan, serta merencanakan masa depan karier secara lebih matang. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas layanan tersebut adalah penggunaan permainan terpadu (game-based guidance) yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian di SMAN 6 Bandung menunjukkan bahwa program BK karier telah dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada setiap jenjang kelas. Namun, penggunaan permainan yang secara khusus dirancang untuk tujuan pengembangan karier masih belum diterapkan secara optimal. Permainan yang digunakan selama ini lebih banyak berfokus pada pengembangan diri dan hubungan sosial siswa. Meskipun demikian, guru BK dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan permainan karena mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa selama layanan berlangsung.

Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan permainan terpadu, antara lain keterbatasan waktu layanan, minimnya dukungan pendanaan, belum tersedianya panduan khusus pengembangan permainan karier, serta perbedaan tingkat motivasi siswa dalam mengikuti layanan karier. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan permainan yang lebih relevan dengan tujuan karier, peningkatan kompetensi guru BK melalui pelatihan dan kolaborasi, serta dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah. Dengan adanya dukungan tersebut, permainan terpadu dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas layanan BK karier dan membantu siswa mempersiapkan masa depan mereka secara lebih terarah, matang, dan menjadi lebih menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azwania, R. M., Zuraida, D. J., & Raharjo, T. (2025). Penerapan layanan bimbingan karir dengan menggunakan permainan monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier siswa kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(9), 1757–1764. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i9.332>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Dewiyandari, A. (2018). Pengembangan media puzzle karier untuk layanan bimbingan karier siswa SD. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(9), 1–10.
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2012). *Developing and managing your school guidance and counseling program* (5th ed.). American Counseling Association.
- Hariyadi, S., Hartati, M. T. S., Sunawan, Isrofin, B., Mawadah, Z., & Kurniawati, S. (2022). Game

- based learning dalam aplikasi layanan dasar bimbingan dan konseling di sekolah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 22–35. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.832>
- Hariyadi, S., Hartati, M. T. S., Sunawan, Isrofin, B., Mawadah, Z., & Kurniawati, S. (2022). Game based learning dalam aplikasi layanan dasar bimbingan dan konseling di sekolah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 22–35.
- Hariyadi, S., Hartati, M. T. S., Sunawan, Isrofin, B., Utomo, D. P., Darul, D. A., & Nurifda, T. S. (2022). Peningkatan kompetensi konselor dalam pengaplikasian game based learning pada pelayanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), 291–297. <https://doi.org/10.22373/je.v8i1.11710>
- <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v1n1.p8-14>
- <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.832>
- <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6314>
- <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.627>
- Keller, C., Makarova, E., & Döring, A. K. (2023). Career choice with the serious game Like2be. *International Journal of Game-Based Learning*, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.327788>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Listari, F., Daharnis, D., & Ifdil, I. (2026). Urgensi program bimbingan konseling karir (BK Karir) di sekolah dalam proses perencanaan karir peserta didik. *Counselia: Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 7(1), 34–40.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Nadolny, L., Valai, A., Jaramillo Cherez, N., Elrick, D., Bunnage, J., & Burden, D. (2020). Examining the characteristics of game-based learning: A content analysis and design framework. *Computers & Education*, 156, 103936. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103936>
- Nisa, K., Sholih, S., & Prabowo, A. S. (2022). Pengembangan media bimbingan karir Tower of Career untuk meningkatkan perencanaan karir siswa SMP. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1).
- Nugraha, A., & Hidayat, R. (2020). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman karier siswa SMP. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(2), 112–120.
- Nugroho, A. R. (2022). Optimalisasi keterampilan manajemen karier (Career Management Skills) guru bimbingan dan konseling. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 105–116. <https://doi.org/10.33541/jmp.v11i2.4266>
- Nurhayati, N., & Nurfarida, S. (2018). Optimalisasi peran dan fungsi guru bimbingan dan konseling dalam implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Bikotetik*, 2(2), 147–154. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n2.p147-154>
- Oblinger, D. G., & Oblinger, J. L. (2005). *Educating the net generation*. EDUCAUSE.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prasetyo, H., & Lestari, S. (2021). Prinsip-prinsip pengembangan game edukatif dalam layanan bimbingan karier. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 45–53.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. Paragon House Publishers.
- Qarimah, I. R., Hayat, M. Y., Herman, N., & Arief, Z. A. M. (2026). Pengembangan media board game "Kwareture" berbasis 12 rumpun profesi untuk pengenalan karier siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 24–34. <https://doi.org/10.26858/1rhytw37>
- Rahmasari, I. D., Rahman, D. H., & Zamroni, Z. (2026). The effectiveness of board game media in group guidance to improve career planning skills of vocational high school students:

- Systematic literature review. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 8(2), 154–176. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v8i2.13040>
- Regita, S. M., Purwanto, E., & Saraswati, S. (2024). The effectiveness of theory of work adjustment-based career information through ISORA game media on career decision making difficulties. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 13(1), 45–51. <https://doi.org/10.15294/09v1fb50>
- Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. ASCD.
- Sholihah, M., & Wibowo, M. E. (2019). Kompetensi pedagogik guru bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 24–31.
- Sulusyawati, H., Yusuf, A. M., & Daharnis. (2017). Perencanaan karier siswa di SMA ditinjau dari status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan jurusan. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 1(1), 8–14.
- Super, D. E. (1990). A life-span, life-space approach to career development. In D. Brown & L. Brooks (Eds.), *Career choice and development* (2nd ed., pp. 197–261). Jossey-Bass.
- Thasfa, S. A., & Daulay, N. (2024). Upaya guru bimbingan dan konseling terhadap kematangan karir remaja melalui bimbingan karir. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 223–232. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6314>
- Thasfa, S. A., & Daulay, N. (2024). Upaya guru bimbingan dan konseling terhadap kematangan karir remaja melalui bimbingan karir. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 223–232.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walgito, B. (2010). *Bimbingan dan konseling: Studi dan karier*. Andi Offset.
- Wardati, & Jauhar, M. (2011). *Implementasi bimbingan dan konseling di sekolah*. Prestasi Pustakaraya.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). ASCD.
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2013). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Media Abadi.
- Yusuf, S., & Nurihsan, A. J. (2010). *Landasan bimbingan dan konseling*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zahra, E. F., Nurmala, M. D., & Wahyuningysih, L. (2025). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karier siswa. *Journal of Islamic Education Guidance and Counseling (JIEGC)*, 6(1), 25–35. <https://doi.org/10.51875/jiegc.v6i1.697>