

CAREER QUEST: MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF DALAM PERENCANAAN CAREER SISWA SMAN 5 KOTA SERANG

Galuh Mulyawan^{1*}, Siti Aisyah Saragih², Rida Nurfallah³, Sukma Damayanti⁴, Dila Shiva Sabilla⁵

¹Universitas Bina Bangsa

^{2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Email: galuh.muliawan@gmail.com

Abstrak

Perencanaan karier adalah bagian yang sangat krusial dalam kehidupan remaja, terutama di tingkat SMA. Pada tahap ini, siswa menghadapi berbagai pilihan yang akan memengaruhi masa depan mereka, seperti jurusan akademik, sektor pekerjaan, dan pengembangan pribadi. Namun, banyak di antara mereka yang belum memiliki pemahaman mendalam tentang kemampuan diri dan lingkungan kerja yang akan mereka masuki. Untuk mengatasi kekurangan ini, muncul inovasi pembelajaran melalui media permainan interaktif, salah satunya adalah Career Quest. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu siswa menemukan minat mereka terhadap pilihan karier melalui metode permainan career quest, sehingga siswa dapat lebih memahami dan merasa tertarik bahwa perencanaan karier sangat penting bagi masa depan mereka. Berdasarkan data dari siswa yang mengikuti Career Quest, diketahui bahwa aspek finansial siswa mencapai 33,6%, tingkat kepuasan atau kebahagiaan siswa berada di angka 55,5%, dan penerimaan sosial siswa memperoleh hasil 10,9% dari total siswa kelas XI IPS 4. permainan career quest dapat menggali potensi-potensi dan resiko-resiko secara internal dan juga eksternal, pengembangan yang akan dilakukan dan tentang resiko terkait dengan finansial bahwa siswa dapat, *Career Quest* menyediakan ruang eksplorasi bakat minat dan nilai melalui tantangan interaktif. Hal ini paralel dengan model media Career Card atau flashcard di SMP dan SMA yang menunjukkan bahwa media kreatif mendukung kemandirian siswa dalam perencanaan karir

Kata Kunci: Career Quest, Perencanaan Karir Siswa, Sekolah Menengah Atas

Abstract

Career planning is a crucial part of a teenager's life, especially at the high school level. At this stage, students face various choices that will affect their future, such as academic majors, job sectors, and personal development. However, many of them do not yet have a deep understanding of their abilities and the work environment they will enter. To overcome this deficiency, learning innovations emerged through interactive game media, one of which is Career Quest. The research approach applied is descriptive qualitative. The purpose of this study is to help students find their interest in career choices through the career quest game method, so that students can better understand and feel interested that career planning is very important for their future. Based on data from students who participated in Career Quest, it is known that the financial aspect of students reached 33.6%, the level of student satisfaction or happiness was at 55.5%, and social acceptance of students obtained results of 10.9% of the total class XI IPS 4 students. The career quest game can explore the potential and risks internally and externally, the development that will be carried out and about the risks related to finance that students can, Career Quest provides a space for exploring talents, interests and values through interactive challenges. This parallels the Career Card or flashcard media model in middle and high schools, which demonstrates that creative media supports student independence in career planning.

Keywords: Career Quest, Student Career Planning, High School

PENDAHULUAN

Perencanaan karier merupakan aspek penting dalam pengembangan diri peserta didik, terutama pada masa remaja yang merupakan tahap transisi menuju kedewasaan (Mulyawan et al., 2020). Pada tahap ini, individu mulai mempertanyakan tujuan hidup, cita-cita, serta pilihan pendidikan dan pekerjaan di masa depan. Sayangnya, banyak siswa yang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang potensi diri, dunia kerja, serta langkah-langkah konkret dalam merencanakan karier mereka (Rahmawati & Saputri, 2025). Hal ini menyebabkan sebagian besar remaja mengambil keputusan karier secara impulsif, mengikuti tekanan lingkungan, atau bahkan tanpa perencanaan sama sekali. Dalam konteks pendidikan, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membantu siswa mengenal diri dan mengeksplorasi berbagai pilihan karier (Mahendra et al., 2023; Sugiarto, 2024).

Perencanaan karier memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan siswa, khususnya pada masa remaja yang merupakan periode awal untuk mulai memikirkan masa depan. Melalui perencanaan karier, siswa dibantu untuk mengenal diri mereka lebih dalam, mulai dari potensi, minat, bakat, hingga nilai-nilai yang mereka yakini. Pengenalan ini menjadi dasar penting dalam menentukan arah hidup dan pilihan pendidikan yang sesuai dengan jati diri mereka. Dengan memiliki tujuan yang jelas, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena mereka memahami alasan di balik setiap usaha yang dilakukan di sekolah (Abubakar, 2011; Aryani & Rais, 2018).

Perencanaan karier berfungsi sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan. Siswa yang telah memiliki gambaran karier di masa depan cenderung lebih mudah menentukan jurusan, memilih kegiatan yang mendukung, serta mengembangkan keterampilan yang relevan (Adityawarman, 2020; Sintani & Nurlianti, 2024). Hal ini membuat mereka lebih siap menghadapi tantangan dan lebih percaya diri menyambut masa depan. Di sisi lain, perencanaan karier yang baik juga dapat mengurangi kecemasan dan kebingungan terhadap masa depan, karena mereka merasa memiliki arah dan langkah yang perlu diambil.

Sebaliknya, ketika siswa tidak memiliki perencanaan karier yang baik, mereka cenderung bingung dan ragu dalam memilih jalur pendidikan lanjutan. Kondisi ini sering kali membuat siswa salah jurusan, tidak semangat belajar, dan kehilangan arah (Harahap et al., 2023). Ketika dihadapkan pada pilihan penting, mereka bisa mengambil keputusan yang tidak sesuai dengan potensi dan kebutuhan mereka. Akibatnya, banyak dari mereka yang tertinggal dalam mengembangkan diri, kurang siap menghadapi persaingan dunia kerja, dan pada akhirnya merasa tidak puas dengan karier yang dijalani. Dalam jangka panjang, hal ini dapat berdampak pada rendahnya kualitas hidup dan kesejahteraan emosional mereka (Anggraini, 2016). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk dibekali dengan pemahaman dan bimbingan yang tepat mengenai perencanaan karier sejak dini. Dengan perencanaan yang matang, siswa tidak hanya memiliki arah yang jelas, tetapi juga kesiapan mental dan keterampilan yang dibutuhkan untuk meraih masa depan yang sesuai dengan potensi terbaik mereka. Namun, pendekatan yang digunakan dalam layanan karier sering kali masih bersifat konvensional dan kurang menarik perhatian siswa. Materi yang disampaikan secara teoritis tanpa melibatkan siswa secara aktif membuat proses bimbingan karier menjadi kurang efektif dan membosankan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan pendekatan pembelajaran inovatif, media permainan interaktif (*interactive game-based learning*) menjadi alternatif yang menjanjikan dalam menyampaikan materi karier secara menyenangkan dan bermakna. Media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman melalui pengalaman bermain, serta membantu mereka dalam pengambilan keputusan karier secara lebih reflektif. Salah satu upaya dalam mewujudkan hal ini adalah melalui pengembangan “*Career Quest*”, yaitu media permainan interaktif yang dirancang untuk membimbing siswa dalam proses eksplorasi dan perencanaan karier. Perhatikan Gambar 1 di berikut ini.



Gambar 1. Permainan perencanaan karier

Dengan memadukan unsur edukatif dan elemen permainan, Career Quest diharapkan tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan karier, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap potensi diri dan pilihan karier yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas Career Quest sebagai media permainan interaktif dalam mendukung proses perencanaan karier siswa.

METODE

Tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 5 Kota Serang merupakan salah satu sekolah menengah atas publik yang terletak di Jl. Ayip Usman No. 26, Kaligandu, Kecamatan Serang, Kota Serang, Provinsi Banten. Sampel pada penelitian ini berjumlah 35 siswa XI IPS, jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode studi kasus dipilih untuk menggali pemahaman yang mendalam mengenai individu secara utuh dan menyeluruh. Langkah ini bertujuan untuk memahami karakter individu yang menjadi subjek penelitian secara mendalam. Selain itu, metode ini juga membantu dalam menemukan solusi untuk masalah-masalah yang dihadapi individu tersebut. Diharapkan, dengan terpecahkannya masalah, individu tersebut dapat mengembangkan karakter dan pola pikir yang lebih positif.

Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, pencatatan dokumen, dan wawancara proses penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan akhirnya adalah menjelaskan suatu fenomena atau kejadian melalui rangkaian kata-kata yang tertulis, yang merupakan hasil dari pengamatan langsung terhadap objek penelitian (Firmansyah & Masrun, 2021; Somantri, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil dari siswa/i yang mengisi *career quest* bahwa uang (*finansial*) siswa terdapat 33,6%, sedangkan hasil kepuasan (*happyness*) siswa terdapat 55,5% dan hasil dari penerimaan sosial (*Social Acceptance*) siswa terdapat 10,9% dari keseluruhan jumlah siswa kelas XI IPS 4.

Tabel indikator career quizz

No	Nilai Karier	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Kepuasan	17 Siswa	55,5%
2	Uang	10 Siswa	33,6%
3	Penerimaan Sosial	3 Siswa	10,9%
	Total	30 Siswa	100%

Perencanaan karier di SMA merupakan aktivitas siswa yang mengarah pada keputusan karier dimasa depan, keputusan ini sangat berpengaruh terhadap pilihan yang akan di ambilnya terhadap masa depan siswa. untuk itu keberadaan sekolah menjadi wadah dalam membantu siswa terhadap perencanaan karier yang akan dipilih. Perilaku yang muncul dari masalah perencanaan karier yaitu dikarenakan masih terdapat siswa yang memiliki indikasi ketidakmampuan dalam merencanakan karier untuk masa depannya, sehingga dengan adanya *career quest* yang di buat dapat menjadi bahan yang bermanfaat bagi tenaga pendidik khususnya guru BK jika mendapati permasalahan mengenai perencanaan karier siswanya. Tujuan penelitian ini yaitu agar dapat membantu siswa dalam menemukan minat akan pilihan kariernya yang disajikan dalam bentuk permainan *career quest* agar siswa lebih paham dan menarik perhatian mereka kalau perencanaan karier itu penting bagi mereka untuk kedepannya. Dapat disimpulkan bahwa memang benar dari penelitian ini mayoritas siswa (55,5%) mengutamakan kepuasan pribadi, ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih terdorong oleh pekerjaan yang sesuai dengan minat, hobi, dan pengembangan diri. Kemungkinan mereka mencari makna dalam karier, ingin merasa bahagia, tertantang, dan berkembang. Jadi implikasinya bimbingan karier bisa diarahkan pada eksplorasi minat, bakat, dan potensi. Karier di bidang seni, pendidikan, psikologi, teknologi, kewirausahaan kreatif bisa jadi cocok.

Sedangkan sebagian siswa (33,6%) mempertimbangkan uang sebagai nilai utama, artinya ada fokus yang cukup besar pada keamanan finansial dan kesejahteraan ekonomi dalam memilih karier. Implikasinya siswa ini mungkin tertarik pada profesi dengan gaji tinggi seperti akuntan, manajer, dokter, pengusaha, dan IT. Bimbingan bisa menyentuh aspek prospek penghasilan dan perencanaan keuangan karier. Hanya sedikit siswa (10,9%) memprioritaskan penerimaan sosial, ini menunjukkan bahwa relatif sedikit siswa yang menjadikan penghargaan sosial, status, atau kontribusi sosial sebagai alasan utama dalam kariernya. Implikasinya bisa menjadi peluang untuk memperkuat nilai sosial melalui edukasi, misalnya pentingnya kerja sama, dampak sosial, dan kontribusi masyarakat. Profesi seperti guru, konselor, pekerja sosial,

atau pemimpin komunitas bisa tetap dikenalkan sebagai bagian dari penguatan nilai sosial.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siswa kelas XI IPS 4 yang telah mengikuti permainan *Career Quest*, dapat diketahui bahwa sebanyak 33,6% siswa memprioritaskan aspek finansial (keuangan) sebagai faktor utama dalam perencanaan karier mereka. Ini menunjukkan bahwa sepertiga dari siswa memiliki orientasi karier yang cenderung pragmatis, dengan harapan memperoleh penghasilan yang tinggi sebagai tujuan utama dalam memilih profesi di masa depan. Sementara itu, 55,5% siswa lebih memfokuskan pada kepuasan pribadi (*happiness*), yang berarti bahwa sebagian besar siswa lebih menginginkan pekerjaan yang membuat mereka bahagia, sesuai dengan minat, passion, dan kenyamanan pribadi, meskipun mungkin tidak memberikan penghasilan tertinggi. Adapun 10,9% siswa mempertimbangkan aspek penerimaan sosial (*social acceptance*), seperti status sosial, pengakuan, dan prestise dalam masyarakat sebagai motivasi utama mereka dalam merencanakan karier. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurhayati & Purwoko, 2023) yang menyatakan bahwa media permainan interaktif dalam layanan bimbingan karier mampu memfasilitasi siswa dalam mengenali nilai-nilai pribadi yang mereka prioritaskan dalam memilih karier, baik dari sisi finansial, kepuasan batin, maupun status sosial. Permainan seperti *Career Quest* mendorong siswa untuk melakukan refleksi diri secara lebih mendalam melalui simulasi pilihan-pilihan karier, tanpa tekanan akademik atau sosial.

Hasil penelitian (Arianti et al., 2023) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam konseling karier dapat meningkatkan keaktifan dan kesadaran siswa terhadap berbagai dimensi yang perlu dipertimbangkan dalam memilih jalur masa depan mereka. Permainan karier tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga pengalaman emosional yang membuat siswa lebih terhubung dengan pilihan-pilihan mereka. Penelitian *Future Time Traveller* (proyek Eropa tentang game-based guidance generasi Z) menekankan manfaat eksplorasi skenario masa depan melalui dunia virtual untuk pengembangan mindset pro-karir. Prinsip tersebut tercermin dalam fitur game *Career Quest* yang menyajikan skenario simulasi karir di akhir sesi menciptakan kesadaran yang reflektif bagi siswa (Xenos et al., 2019).

Hasil wawancara yang dilakukan permainan *career quest* dapat menggali potensi-potensi dan resiko-resiko secara internal dan juga eksternal, pengembangan yang akan dilakukan dan tentang resiko terkait dengan finansial bahwa siswa dapat, *Career Quest* menyediakan ruang eksplorasi bakat minat dan nilai melalui tantangan interaktif. Hal ini paralel dengan model media *Career Card* atau flashcard di SMP dan SMA yang menunjukkan bahwa media kreatif mendukung kemandirian siswa dalam perencanaan karir (Nugraha et al., 2024). Dengan demikian, hasil dari penggunaan *Career Quest* pada siswa XI IPS 4 ini memberikan gambaran bahwa media permainan interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk membantu siswa memahami prioritas karier mereka. Mayoritas siswa yang memilih *happiness* sebagai orientasi utama menunjukkan bahwa remaja masa kini semakin menyadari pentingnya keseimbangan antara pekerjaan dan kebahagiaan pribadi. Hal ini menjadi dasar penting dalam pengembangan program bimbingan karier yang lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik generasi saat ini.

SIMPULAN

Career Quest bukan hanya permainan, tetapi juga alat edukatif yang efektif dalam mendukung perencanaan karier siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan penuh refleksi, siswa tidak hanya mengetahui tentang berbagai pilihan karier, tetapi juga belajar tentang diri mereka sendiri. Dengan demikian, *Career Quest* dapat menjadi media alternatif yang inovatif dan bermakna dalam pembelajaran bimbingan karier di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa (55,5%) mengutamakan kepuasan pribadi, ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih terdorong oleh pekerjaan yang sesuai dengan minat, hobi, dan pengembangan diri. Sedangkan sebagian siswa (33,6%) mempertimbangkan uang sebagai nilai utama, artinya ada fokus yang cukup besar pada keamanan finansial dan kesejahteraan ekonomi dalam memilih karier. Hanya sedikit siswa (10,9%) memprioritaskan penerimaan sosial, ini menunjukkan bahwa relatif sedikit siswa yang menjadikan penghargaan sosial, status, atau kontribusi sosial sebagai alasan utama dalam kariernya.

SARAN

Beberapa hal yang disarankan untuk membantu penyusunan perencanaan karir siswa, sekolah disarankan untuk memfasilitasi pemahaman diri siswa (minat, bakat, kepribadian), memberikan informasi yang komprehensif tentang dunia kerja dan peluang pendidikan lanjutan, menjalin kolaborasi dengan orang tua, serta melibatkan guru BK dan guru bidang studi untuk memberikan bimbingan, konseling, dan motivasi yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S. R. (2011). Pelaksanaan bimbingan karir bagi siswa SMA sebagai persiapan awal memasuki dunia kerja. *Selami*, 1(34), 221358.
- Adityawarman, L. P. (2020). Peran bimbingan kelompok dalam perencanaan karir siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 165–177.
- Anggraini, I. S. (2016). Motivasi belajar dan faktor-faktor yang berpengaruh: sebuah kajian pada interaksi pembelajaran mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 1(02).
- Arianti, A. E., Burhani, I. K., Diniyah, U., Malang, U. N., Malang, U. N., Malang, U. N., Malang, U. N., & Konselor, P. (2023). Peran Konselor dalam Meningkatkan Adaptabilitas Karier Remaja untuk Menghadapi Peluang dan Tantangan Era Society 5.0. *Sehati Abdimas*, 6(1), 120–129.
- Aryani, F., & Rais, M. (2018). *Bimbingan Karir Masa Depan untuk Meraih Sukses ke Perguruan Tinggi*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Firmansyah, M., & Masrun, M. (2021). Esensi perbedaan metode kualitatif dan kuantitatif. *Elastisitas: Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159.
- Harahap, A. C. P., Addilla, A., Butar, N. F. B., Siregar, L. R., Miranda, I. L., Tanjung, D. A., & Nitami, S. D. (2023). Studi kasus siswa yang kehilangan motivasi diri terhadap karir dan pekerjaan di masa depan di smas budi satria. *Widya Balina*, 8(1), 604–611.

Galuh Mulyana, dkk. Career quest: Media permainan interaktif...

- Mahendra, Y., Mulyawan, G., & Putri, V. K. (2023). Transformasi Pembelajaran Sosiologi: Peran Keterampilan 4c Di Abad Ke-21: Indonesia. *P2M STKIP Siliwangi*, 10(2), 120–131.
- Mulyawan, G., Hidayat, D. R., & Badrujaman, A. (2020). Program bimbingan karir untuk meningkatkan kemauan kerja siswa kesetaraan paket C di Kota Serang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 250–254.
- Nugraha, Hendriana, H., & Masyita Suherman, M. (2024). Pengembangan Media Career Flashcard Terhadap Perencanaan Karier Siswa Di Smpn 3 Ngamprah. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 7(1), 54–60. <https://doi.org/10.22460/fokus.v7i1.11331>
- Nurhayati, N., & Purwoko, B. (2023). Model Pengembangan Media dalam Bimbingan Karier pada Siswa Sekolah Menengah Atas di Era Society 5.0 (Ulasan Penelitian di Indonesia pada Tahun 2019 – 2022). *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 2(2), 71–84. <https://doi.org/10.24090/j.assertive.v2i2.7544>
- Rahmawati, R., & Saputri, N. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pengembangan Diri Siswa di SMPN 15 Kota Serang. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 587–593.
- Sintani, P., & Nurlianti, A. (2024). Implementasi Teknologi Dalam Perencanaan Karir Pada Era Digital: Peluang Dan Tantangan. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 1(4), 736–743.
- Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57–65.
- Sugiarto, G. N. C. (2024). *Gambaran Kematangan Emosi dan Pengambilan Keputusan Karir pada Remaja di SMAN 4 Pamekasan*. Institut Agama Islam Negeri Madura.
- Xenos, M., Christodouloupoulou, C., Mallas, A., & Garofalakis, J. (2019). *The Future Time Traveller Project: Career Guidance on Future Skills, Jobs and Career Prospects of Generation Z through a Game-Based Virtual World Environment*. July, 15–17. <https://arxiv.org/abs/1911.08480>