



INOVASI KARIER DIGITAL: INTEGRASI GAMIFIKASI DALAM PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING KOMPREHENSIF

Nita Qisthi Hardiyanti¹⁾, Akhmad Fajar Prasetya²⁾, Alif Muarifah³⁾, Wahyu Nanda Eka Saputra⁴⁾

¹⁾ Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Email: 2408056019@webmail.uad.ac.id

²⁾ Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Email: akh.prasetya@bk.uad.ac.id

³⁾ Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Email: alif.muarifah@bk.uad.ac.id

⁴⁾ Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Email: Wahyu.saputra@bk.uad.ac.id

Abstract

The development of digital technology has driven the need for innovation in comprehensive guidance and counseling services, particularly in facilitating students' career development more effectively and engagingly. This study examines the integration of gamification into a comprehensive guidance and counseling program as a strategy to increase students' motivation, engagement, and understanding of career planning in the digital era. Through the implementation of game elements such as points, levels, challenges, and instant feedback, the program is designed to create a more interactive and personalized learning experience. The study results indicate that gamification can increase active participation, strengthen understanding of career concepts, and encourage the development of 21st-century competencies such as creativity, collaboration, and digital literacy. This integration also helps counselors monitor student progress more objectively and systematically. Thus, gamification is a potential innovative approach to strengthen the effectiveness of career guidance and counseling services in a technology-based educational context.

Keywords: Digital Career Innovation, Gamification, Comprehensive Guidance and Counseling Programs

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling komprehensif, khususnya dalam memfasilitasi pengembangan karier peserta didik secara lebih efektif dan menarik. Penelitian ini membahas integrasi gamifikasi dalam program bimbingan dan konseling komprehensif sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik mengenai perencanaan karier di era digital. Melalui penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan umpan balik instan, program ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep karier, serta mendorong pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Integrasi ini juga membantu konselor dalam memantau perkembangan siswa secara lebih objektif dan sistematis. Dengan demikian, gamifikasi menjadi pendekatan inovatif yang potensial untuk memperkuat efektivitas layanan bimbingan dan konseling karier dalam konteks pendidikan berbasis teknologi.

Kata Kunci: Inovasi Karier Digital, Gamifikasi, Program Bimbingan dan Konseling Komprehensi



PENDAHULUAN

Karir ialah urutan dari kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pekerjaan, perilaku nilai-nilai dan harapan serta tujuan seseorang selama rentang hidup orang tersebut. Sedangkan perencanaan karir ialah rangkaian yang dilewati oleh karyawan untuk mengidentifikasi dan mengambil tahapan-tahapan untuk mencapai tujuan kariernya (Harahap, 2023). Merencanakan karir untuk masa depan menjadi hal yang penting dilakukan oleh setiap orang. Mengingat perubahan dunia kerja semakin nyata sejalan juga dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Diperlukan bimbingan untuk mempersiapkan karir tersebut. Program bimbingan karir di sekolah berperan penting dalam mempersiapkan siswa untuk memilih jalur karir yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti program bimbingan karir ini. Mereka cenderung melihat program ini sebagai bagian dari kegiatan wajib yang kurang relevan dengan kehidupan mereka saat ini (Fitriani et al., 2024).

Bimbingan karir tersebut biasanya tertuang dalam program bimbingan dan konseling komprehensif. Program Bimbingan dan konseling komprehensif didasarkan pada upaya pencapaian tugas perkembangan, pengembangan potensi, dan pengentasan masalah-masalah konseli. Standar kompetensi siswa di Indonesia mengacu pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) yang terbagi dalam 11 aspek perkembangan. Prosedur

dalam penyusunan program bimbingan dan konseling komprehensif adalah perencanaan, pengorganisasian, penerapan, dan evaluasi. Implikasi terhadap guru bimbingan dan konseling pada implementasi program bimbingan dan konseling yaitu penguatan pengetahuan yang utuh tentang teori perkembangan (Bhakti, 2017)

Kenyataan tersebut menjadi tantangan dalam Bimbingan Karir. Guru Bimbingan dan Konseling harus dapat mengetahui cara bagaimana melibatkan Siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang terkait dengan perencanaan masa depan mereka. Siswa yang tidak memahami pentingnya program ini, sehingga mereka kurang serius dalam mengikuti bimbingan karir. Akibatnya, siswa tidak memperoleh pemahaman yang memadai mengenai berbagai pilihan karir yang dapat mereka pilih, serta langkah-langkah yang perlu mereka ambil untuk mencapai tujuan tersebut. Hal ini bisa berpotensi menghambat perkembangan karir Mereka di masa depan (Fitriani et al., 2024).

Gamifikasi telah muncul sebagai salah satu pendekatan inovatif yang digunakan untuk mengatasi masalah keterlibatan siswa dalam pendidikan, termasuk dalam konteks bimbingan karir. Gamifikasi mengacu pada penerapan elemen-elemen permainan, seperti sistem penghargaan, tantangan, poin, level, dan kompetisi, ke dalam konteks non-permainan seperti pendidikan. Tujuan dari gamifikasi dalam pendidikan adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, yang



nantinya dapat meningkatkan motivasi Siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan gamifikasi dalam program bimbingan karir memiliki potensi untuk mengubah cara siswa melihat dan mengikuti program tersebut. Dengan elemen-elemen permainan yang dirancang secara strategis, gamifikasi dapat membantu siswa merasa lebih termotivasi, meningkatkan partisipasi mereka, serta mendorong mereka untuk merencanakan masa depan karir mereka dengan lebih serius. Namun, penerapan gamifikasi dalam bimbingan karir di sekolah masih relatif terbatas (Fitriani et al., 2024). Berdasar dari latar belakang tersebut, artikel ini akan membahas tentang bagaimana Integrasi Gamifikasi dalam Program Bimbingan dan Konseling Komprehensif.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode tinjauan literature sistimatis (SLR) untuk menjawab tujuan penelitian. Deskripsi Inovasi Karier Digital: Integrasi Gamifikasi dalam Program Bimbingan dan Konseling Komprehensif diperoleh melalui sumber literatur utama dari jurnal akademik terkemuka (google scholar) dengan kata kunci utama yaitu “Inovasi karir digital, integrasi gamifikasi, program bimbingan dan konseling komprehensif.” Peneliti melihat kesesuaian kriteria inklusi dengan kesesuaian item pelaporan untuk metode peninjauan sistematis dan meta-analisis (PRISMA). Kriteria yang digunakan dalam seleksi

data penelitian (artikel) dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria inklusif

No	Aspek	Kriteria
1	Tahun	2021-2025
2	Indeksasi	Google scholar
3	Bidang Kajian	Bimbingan dan Konseling, Bimbingan Konseling Karir, Bimbingan Konseling Komprehensif
4	Metode Penlitian	Eksperimental
5	Subjek	Guru Bimbingan dan Konseling (20-60 tahun)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Bimbingan dan Konseling Karir Digital

Masfiah et al (2020) mendefinisikan bimbingan karier merupakan pemberian bantuan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengembangkan, mengatur, dan merancang masa depan mereka, baik di dunia kerja maupun di dunia pendidikan . Bimbingan karir adalah salah satu upaya agar peserta didik dapat mengeksplorasi karir sesuai dengan potensi yang dimiliki. Bimbingan karir sendiri menjadi langkah preventif bagi siswa untuk mengadakan eksplorasi karir terutama dalam hal mendapatkan informasi karir, alternatif dan pilihan karir yang memungkinkan (Amalia et al., 2019)



Harris-Bowlsbey (2013) menjelaskan bahwa perencanaan karir dengan bantuan komputer pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 1960an dan didasarkan pada teori perkembangan karir dan pengambilan keputusan terbaik. Penggunaan komputer untuk bimbingan juga mulai dikembangkan di Negara berkembang. Sistem yang pertama dibangun oleh Harris-Bowlsbey adalah Computerized Vocational Information System (CVIS) yang mulai dibangun pada tahun 1966 . Triyanto (2010) menyatakan bahwa teknologi dan internet dapat diterapkan dalam layanan bimbingan konseling, yaitu: 1) layanan appraisal, 2) layanan informasi, 3) layanan konseling, 4) layanan konsultasi, 5) layanan perencanaan, penempatan dan tindak lanjut, dan 6) layanan evaluasi. Teknologi yang dapat diterapkan, yaitu computerized-data collection, computerized assessment, dan internet. Berdasarkan hal tersebut, layanan bimbingan karir juga dapat memanfaatkan teknologi dan internet dalam pelaksanaannya (Hidayat, 2021).

B. Gamifikasi

Menurut Khaleel et al. gamifikasi adalah proses pemikiran dan mekanik permainan yang menggunakan aplikasi komputer dan merujuk kepada penggunaan unsur-unsur permainan dalam konteks bukan permainan bagi meningkatkan penglibatan pengguna dan komputer (Siti et al., 2021). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran begitu populer bisa juga digunakan untuk bimbingan dan konseling karir. Kebanyakan aplikasi gamifikasi mengambil ciri-ciri

reka bentuk permainan video bagi menimbulkan pengalaman yang sama seperti permainan biasa dari segi perasaan, penguasaan, otonomi, aliran dan keterujaan. Morschheuser et al menyebutkan terdapat banyak kelebihan gamifikasi yang menunjukkan bagaimana teknik ini digunakan melalui pelbagai cara dalam pendekatan crowdsourcing . Diantaranya ialah mata skor dan leaderboard merupakan antara mekanik gamifikasi yang paling banyak dilaksanakan. Kebiasaannya kedua dua mekanik ini digabung bagi mewujudkan persaingan antara peserta. Skor mata digunakan dalam konteks crowdsourcing kerana tugasnya lebih mudah difahami (Siti et al., 2021).

C. Program Bimbingan dan Konseling Komprehensif

Hidayat dan Herdi tentang (2013) mengungkapkan bahwa model bimbingan dan konseling komprehensif dirancang untuk merespons berbagai persoalan yang dihadapi oleh konselor sekolah. Model ini dikembangkan berdasarkan berbagai hasil kajian teori, dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh ASCA tentang program bimbingan dan konseling dan profesi konselor sekolah. Model ini merupakan alternatif model bimbingan dan konseling yang memberikan kesempatan bagi akademisi dan praktisi konseling untuk meningkatkan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Meskipun model ini diadopsi dari model ASCA yang dikembangkan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh bimbingan dan konseling di Amerika Serikat, namun model ini dapat diadaptasikan di Indonesia (ASCA, 2025) . Model



bimbingan dan konseling komprehensif memberikan kesempatan bagi ilmu bimbingan dan konseling di Indonesia melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Adaptasi model bimbingan dan konseling komprehensif memberi peluang kepada konselor untuk menunjukkan kinerjanya, sehingga profesi bimbingan dan konseling mendapatkan masyarakat. pengakuan di Model bimbingan dan konseling komprehensif versi Amerika yang adopsi di Indonesia, pemerintah kementerian Indonesia pendidikan melalui mengeluarkan Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Substansi dari permendikbud ini meliputi komponen program, bidang layanan, struktur program layanan, serta kegiatan dan alokasi waktu. Permendikbud tidak secara eksplisit membahas tentang bimbingan dan konseling komprehensif, tetapi dilihat dari substansinya ini menunjukkan versi model bimbingan dan konseling komprehensif (Bhakti, 2017).

Program konseling sekolah yang komprehensif merupakan komponen integral dari misi akademik sekolah program konseling sekolah komprehensif, didorong oleh data siswa dan berdasarkan standar akademik, karir dan / pembangunan sosial personal, mempromosikan dan meningkatkan proses pembelajaran untuk semua peserta didik. Program konseling sekolah yang efektif merupakan upaya kolaboratif antara konselor sekolah, orang tua dan pendidik lainnya untuk menciptakan lingkungan yang mengembangkan prestasi belajar siswa (ASCA, 2025). Lebih lanjut menurut Bowers & Hatch (Bhakti,

2017) menyatakan bahwa program bimbingan dan konseling sekolah tidak hanya bersifat komprehensif dalam ruang lingkup, namun juga harus bersifat preventif dalam desain, dan bersifat pengembangan dalam tujuan (comprehensive in scope, preventive in design and developmental in nature). (Bhakti, 2017).

KESIMPULAN

Layanan bimbingan karir dengan media digital digunakan Guru BK dalam upaya untuk memberikan informasi terkait karir. Gamifikasi memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa dalam program bimbingan karir. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Penerapan gamifikasi dalam program bimbingan karir telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa. Gamifikasi berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Temuan ini merekomendasikan implementasi gamifikasi yang lebih luas di berbagai sekolah, dengan adaptasi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan aplikasi berbasis teknologi dalam Gamifikasi Program Bimbingan Karir (Fitriani et al., 2024).

Saran Implikasi praktis bagi peneliti selanjutnya adalah meneliti secara langsung bagaimana gamifikasi



berpengaruh positif terhadap bimbingan karir dalam program bimbingan konseling komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Nufi, E. P., & Izati, M. (2019). *Inovasi Penggunaan Media Digital Pada Layanan Bimbingan Karir Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Society 5 . 0 Innovation In The Use Of Digital Media In Career Guidance Services Within The Independent Learning Curriculum Framework In The Society 5 . 0 Era*. 27–33.
- ASCA. (2025). *ASCA National Model: A Framework For School Counseling Programs*. American School Counselor Association.
- Bhakti, C. P. (2017). *Program Bimbingan Dan Konseling Komprehensif Untuk Mengembangkan Standar Kompetensi Siswa*. 1, 131–142.
- Fitriani, W., Batusangkar, M. Y., Info, S., Motivation, S., & Guidance, C. (2024). *ANALISIS PERAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN*. 9(3), 471–476.
- Harahap, E. K. (2023). *PERENCANAAN KARIR SISWA BERDASARKAN BK KOMPERHENSIF*. 09.
- Hidayat, D. R. (2021). *PENDAMPINGAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM PENINGKATAN LITERASI DIGITAL UNTUK ASESSMEN DAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING KARIR PADA MASA*. 2021(2008), 34–41.
- Khoiri, M. H. (2024). *PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS GAMIFIKASI H5P UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIER SISWA SLOW LEARNER*. 26–34.
- Siti, T., Tengku, M., Zairon, I. Y., Rahmat, M., Dahlan, H. A., & Salleh, S. M. (2021). *GAMIFICATION STRATEGY OF ACTIVE LEARNING IN MENTORING AMONG MILINEAL STUDENTS*. 10(1), 141–155.