



ANALISIS PERAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM PROGRAM BIMBINGAN KARIR

Hermayesi¹, Wahidah Fitriani²

^{1,2} UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

Email: hermayesi84@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v9i3.358>

Sections Info

Article history:

Submitted: 12 December 2024

Final Revised: 21 December 2024

Accepted: 23 December 2024

Published: 30 December 2024

Keywords:

Gamification

Student Motivation

Career Guidance

Guidance and Counseling



ABSTRACT

The application of gamification in career guidance programs has the potential to change the way students view and engage with the program. With strategically designed game elements, gamification can help students feel more motivated, increase their participation, and encourage them to plan their future careers more seriously. This study aims to analyze the role of Gamification in increasing student motivation in Career Guidance Programs at the high school level. The qualitative approach used aims to explore the experiences and perspectives of students and guidance and counseling teachers in the career guidance program. Data were collected through in-depth interviews, participatory observation, and document analysis. The results showed that the application of gamification elements such as point awarding, leaderboards, and weekly challenges in the Career Guidance Program was able to increase students' participation, engagement, and awareness of their future career planning after high school. Gamification provides an interactive and fun learning environment, which has a positive impact on students' intrinsic and extrinsic motivation in planning for a bright future.

ABSTRAK

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. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Gamifikasi dalam meningkatkan motivasi Siswa dalam Program Bimbingan Karir di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendekatan kualitatif yang digunakan bertujuan untuk menggali pengalaman dan perspektif Siswa serta Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam program bimbingan karir tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti pemberian poin, leaderboard, dan tantangan Mingguan dalam Program Bimbingan Karir mampu meningkatkan partisipasi siswa, keterlibatan, dan kesadaran mereka terhadap perencanaan karir mereka nantinya setelah tamat tingkat SMA. Gamifikasi memberikan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik Siswa dalam merencanakan masa depan yang gemilang nantinya.

Kata kunci: Gamifikasi, Motivasi Siswa, Bimbingan Karir, Bimbingan dan Konseling, Pendidikan SMA

PENDAHULUAN

Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam program bimbingan karir di sekolah. Namun, banyak siswa yang menunjukkan rendahnya minat dan keterlibatan dalam aktivitas bimbingan karir. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya daya tarik metode konvensional dan minimnya relevansi yang dirasakan siswa terhadap materi yang disampaikan ([Ryan & Deci, 2000](#)). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam Pendekatan Bimbingan Karir untuk meningkatkan motivasi Siswa. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah Gamifikasi, yaitu menggunakan elemen permainan dalam konteks non-permainan ([Deterding et al., 2011](#)). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran gamifikasi dalam Meningkatkan motivasi Siswa dalam Prpogram Bimbingan Karir. Studi ini berfokus pada pengalaman Siswa dan Guru BK di SMA yang telah menerapkan Gamifikasi dalam Program Bimbingan Karir.

Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengajaran akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia kerja. 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.

Salah satu tantangan utama dalam Bimbingan Karir adalah bagaimana cara melibatkan Siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang terkait dengan perencanaan masa depan mereka. Banyak 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 mada depan. 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. Sebagai contoh, pemberian poin untuk setiap pencapaian dalam kegiatan eksplorasi karir, atau penggunaan leaderboard untuk menampilkan siswa dengan kemajuan terbaik, dapat menambah elemen kompetitif yang membuat siswa lebih antusias. Beberapa studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam berbagai konteks pendidikan. Namun, penerapan gamifikasi dalam bimbingan karir di sekolah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam konteks Bimbingan Karir dan dampaknya terhadap

motivasi pemahaman siswa.

Selain itu, penting untuk memahami elemen-elemen gamifikasi apa yang paling efektif diterapkan dalam program bimbingan karir agar dapat mengoptimalkan hasil yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis penerapan gamifikasi dalam bimbingan karir, serta bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan motivasi Siswa untuk lebih serius merencanakan Karir Mereka di masa depan. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai penerapan gamifikasi dalam pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa dalam bimbingan karir, dan bagaimana hal ini dapat berdampak pada pemahaman Mereka terhadap pilihan Karir yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI dan guru BK di sebuah SMA di Indonesia yang telah menerapkan Gamifikasi dalam Program Bimbingan Karir. Data dapat dikumpulkan melalui: Wawancara Mendalam, yaitu dilakukan dengan siswa dan Guru BK untuk memahami pengalaman Mereka. Observasi Partisipatif, yaitu Mengamati langsung pelaksanaan Program Bimbingan Karir yang menggunakan Gamifikasi. Analisis Dokumen, yaitu meliputi analisis modul, Laporan, dan materi yang digunakan dalam Program Bimbingan karir. Data dianalisis menggunakan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema utama.



Gambar 1. Teknik Pengumpulan Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Keterlibatan siswa, yaitu Gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam program bimbingan karir. Elemen seperti poin, leaderboard, dan tantangan mingguan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Misalnya, siswa merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas bimbingan karir agar dapat memperoleh poin tambahan. Peningkatan Motivasi Intrinsik dan ekstrinsik, yaitu menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik karena elemen Gamifikasi menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga meningkat karena penghargaan dan pengakuan yang diberikan melalui leaderboard. Relevan dengan Perencanaan Karir, yaitu gamifikasi yang memahami relevansi Bimbingan Karir dengan kehidupan Mereka. Tantangan yang diberikan sering kali terkait dengan eksplorasi minat, bakat, dan peluang karir, sehingga Siswa merasa lebih siap menghadapi masa depan.

KESIMPULAN

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. Penelitian ini merekomendasikan agar sekolah-sekolah lain mengadopsi gamifikasi dalam program bimbingan karir untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menarik. 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. Elemen seperti poin, leaderboard, dan tantangan mingguan mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik mereka. Program ini juga membantu siswa menyadari pentingnya perencanaan Karir melalui aktivitas yang relevan dan bermakna. Secara keseluruhan, gamifikasi berpotensi menjadi solusi inovatif dalam mengatasi masalah keterlibatan rendah dalam bimbingan karir. 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 Krir.

REFERENSI

- Alwaan, A. Z., & T, N. A. (2024). Dakwah Strategy in The Modern Era. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 28–34. Retrieved from <https://injies.unimika.ac.id/index.php/injies/article/view/4>
- Aziz, M., 'Arif, M., Alwi, M. F., & Nugraha, M. N. (2024). Improving The Quality of Education Through Optimizing the Educational Administration System at The An-Nur Islamic Education Foundation. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 5–15. Retrieved from <https://injies.unimika.ac.id/index.php/injies/article/view/2>
- Amir, A., Afnita, A., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2024). Education and Application of Digital Media in Creation and Documentation Artery Based Service Letter. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 36–42. Retrieved from <https://jerit.unimika.ac.id/index.php/jerit/article/view/5>
- Adeoye, M. A., & Otemuyiwa, B. I. (2024). Navigating the Future: Strategies of EdTech Companies in Driving Educational Transformation. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 43–50. Retrieved from <https://jerit.unimika.ac.id/index.php/jerit/article/view/10>
- Aini, Q., et al. (2020). Understanding how gamification influences behaviour in education. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(1.5), 269–274. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2019/4781.52019>
- Deterding, S., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek conference
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2014). *Developing and managing your school guidance and counseling program*. American Counseling Association.
- Hidayatullah, R. R., Kamali, M. F., & T, . N. A. (2024). Innovative Dakwah Strategies Through Social Media: Case Study of Islamic Communication Approaches in Indonesia. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 16–27. Retrieved from <https://injies.unimika.ac.id/index.php/injies/article/view/3>

- Hardika, J., Iskandar, M. Y., Hendri, N., & Rahmi, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 197–205. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.491>
- Hanifah, H., et al. (2020). *Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran*. MANAZHIM, 2(1), 105–117.
- Iskandar, M. Y. (2024). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran Abad 21. Murabby: *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 57–70. <https://doi.org/10.15548/mrb.v7i1.3477>
- Iskandar, M. Y., Aisyah, S., & Novrianti, N. (2024). Pengembangan Computer Based Testing Menggunakan Aplikasi Kahoot! Untuk Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 218–226. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.493>
- Iskandar, M. Y., Azira, V., Nugraha, R. A., Jasneli, I., Rahmanda, R., & Putra, A. E. (2024). Advancing Educational Practices: Implementation and Impact Desain Grafis in Education. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 7(2), 98–107. <https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v7i2.216>
- Iskandar, M. Y., Hendra, H., Syafril, S., Putra, A. E., Nanda, D. W., & Efendi, R. (2023). Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School. *International Journal of Multidisciplinary of Higher Education*, 6(3), 128–135.
- Iskandar, M. Yakub (2021) *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IX SMP*. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang.
- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575–4584.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Khubab, A. I., & Jaya, A. I. A. (2024). Implementation of Quality Education at the Darul Falah Amsilati Islamic Boarding School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 1–4. Retrieved from <https://injies.unimika.ac.id/index.php/injies/article/view/1>
- Mahfudloh, R. I., Mardiyah, N., Mulyani, C. R., & Masuwd, M. A. (2024). Management Of Character Education in Madrasah (A Concept and Application). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 35–47. Retrieved from <https://injies.unimika.ac.id/index.php/injies/article/view/5>
- Meisyyi, R., Arisma, N., Wahyuni, R. P., Iskandar, M. Y., & Samsurizal, S. (2023). Analysis Student Understanding Stage in Using Learning Media Apps Canva. *Al-Hashif: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Islam*, 1(2), 117–125.
- Muslan, M., Kaewkanlaya, P., Iskandar, M. Y., Hidayati, A., Sya'bani, A. Z., & Akyuni, Q. (2023). Making Use of Ispring Suite Media in Learning Science in Junior High Schools. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education*, 6(4), 181–187.
- Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 1–11.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game*

mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.

Mese, C., & Dursun, O. O. (2019). *The Effect of Gamification Elements on Students' Engagement in Blended Learning Environments*. *Journal of Education and Learning*, 8(3), 100-108.

Wulandari, V. D., Putri, C. T., Ramadhany, N. F., & Iskandar, M. Y. (2022). Teachers' Efforts in Improving Students' Reading the Qur'an. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 5(2), 67-75.

Yelliza, M., Yahya, M., Iskandar, M. Y., & Helmi, W. M. (2023). FIVE METHODS MENTORING ISLAMIC RELIGION IN DEVELOPING STUDENTS'DIVERSITY ATTITUDES IN HIGH SCHOOLS. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 8(3), 220-229.

Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20-26.

Copyright holder:

© Hermayesi, H., Fitriani, W

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA