

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARIER DREAMCRAFT DENGAN TEORI HOLLAND UNTUK MENGEKSPLORASI MINAT JURUSAN KE STUDI LANJUT SISWA KELAS X DI SMAN 7 SURABAYA**

**Kilmatuna Hadani**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

[Kilmatuna.22135@mhs.unesa.ac.id](mailto:Kilmatuna.22135@mhs.unesa.ac.id)

**Evi Winingsih**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

[eviwiningsih@unesa.ac.id](mailto:eviwiningsih@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menentukan minat karir mereka karena kurangnya pemahaman tentang potensi diri dan bahan bimbingan karir yang masih konvensional dan kurang menarik. Penelitian ini menghadirkan pengembangan permainan *DreamCraft* berdasarkan teori kepribadian karir RIASEC karya John L. Holland sebagai media bimbingan karir bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan atau (R&D) dan menggunakan model ADDIE, yang didalamnya meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam studi ini adalah media permainan *DreamCraft*, yang meliputi papan permainan, kartu RIASEC, kartu pertanyaan, kartu istirahat, koin RIASEC, dadu permainan, dan pion permainan. Media ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi bimbingan dan konseling, dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa media permainan *DreamCraft* memiliki skor keterimaan rata-rata 87,82% dari ahli materi 1, 95,94% dari ahli materi 2, 97,2% dari ahli media, dan 84,1% dari praktisi, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Masukan dari ahli media berupa penambahan tutorial video pada buku panduan, sedangkan praktisi menyatakan bahwa media sudah baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, permainan *DreamCraft* dinilai layak digunakan sebagai media bimbingan karir untuk membantu siswa memahami minat karier berdasarkan tipe kepribadian RIASEC secara lebih menarik dan interaktif.

**Kata kunci:** Minat Karier, RIASEC, John Holland, ADDIE, Media Permainan, Bimbingan Karier.

**Abstract**

Many students have experienced difficulties in determining their career interests due to a lack of understanding of their potential and career guidance materials that are still conventional and uninteresting. This study proposes the development of the DreamCraft game based on John L. Holland's RIASEC career personality theory as a career guidance medium for students. The research method employed in this study is research and development (R&D) using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product developed in this study is the DreamCraft game media, which includes a game board, RIASEC cards, question cards, break cards, RIASEC coins, game pieces, and a user manual. The media was validated by subject matter experts, media experts, and practitioners of guidance and counseling, with descriptive quantitative and qualitative data analysis. The result showed that the DreamCraft game media has an average acceptability score of 87.82% from subject matter expert 1, 95.94% from subject matter expert 2, 97.2% from media experts, and 84.1% from practitioners, which was categorized as very feasible. Feedback from the media expert suggested adding a video tutorial to the guidebook, while the practitioner stated that the media was already good and could be used without revision. Therefore, the DreamCraft game is considered feasible as a career guidance medium to help students understand career interests based on RIASEC personality types in a more engaging and interactive manner.

**Keywords:** Career Interest, RIASEC, John Holland, ADDIE, Game-based Media, Career Guidance.

## PENDAHULUAN

Pemilihan jurusan dan perencanaan studi lanjut merupakan bagian penting dari perkembangan karier siswa SMA, khususnya pada kelas X sebagai fase awal adaptasi akademik dan karier. Pada tahap ini, siswa dituntut untuk mulai mengenali minat, potensi, dan kecenderungan dirinya sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan. Namun, berbagai temuan di sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan minat jurusan dan arah studi lanjut karena rendahnya pemahaman diri serta keterbatasan eksplorasi karier yang bermakna.

Layanan bimbingan karier di sekolah berperan strategis dalam membantu siswa memahami diri dan merencanakan masa depan akademik. Akan tetapi, implementasi layanan tersebut masih didominasi oleh metode penyampaian informasi secara konvensional yang bersifat satu arah. Pendekatan ini kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dan belum optimal dalam memfasilitasi proses refleksi serta eksplorasi minat karier. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan belum mampu mengaitkan informasi karier dengan karakteristik pribadinya.

Salah satu pendekatan yang telah luas diterima di bidang bimbingan karier adalah teori kepribadian karier yang diusulkan oleh Holland, yang mengklasifikasikan minat dan kecenderungan individu ke dalam enam tipe kepribadian, yaitu Realistik, Investigatif, Artistik, Sosial, Enterprising, dan Konvensional atau sering disebut juga (RIASEC). Teori ini menekankan pentingnya kesesuaian antara kepribadian individu dan lingkungan pendidikan atau kerja untuk mencapai kepuasan serta keberhasilan karier. Meskipun demikian, penerapan teori Holland di sekolah umumnya masih terbatas pada penggunaan tes tertulis atau media berbasis teks yang kurang interaktif dan kontekstual bagi siswa.

Seiring dengan perkembangan karakteristik belajar siswa, diperlukan inovasi media bimbingan karier yang mampu menyajikan konsep teoritis secara lebih konkret dan partisipatif. Media permainan edukatif dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa karena memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi diri. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan karier dapat membantu siswa memahami minat dan pilihan karier secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Hasil analisis kebutuhan di SMAN 7 Surabaya menunjukkan bahwa siswa kelas X masih memerlukan media pendukung bimbingan karier yang menarik dan relevan dengan kondisi mereka. Guru bimbingan dan konseling juga menyatakan bahwa keterbatasan media inovatif menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan layanan karier. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dan media bimbingan karier yang tersedia di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan DreamCraft sebagai media bimbingan karier berbasis teori Holland. Media ini dirancang dalam bentuk permainan papan yang

mengintegrasikan konsep RIASEC dengan aktivitas eksplorasi dan refleksi minat karier. Pengembangan media permainan DreamCraft diharapkan dapat menjadi alternatif media bimbingan karier yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media permainan yang bernama *DreamCraft* berbasis teori Holland yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas, meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan, sebagai media bimbingan karier bagi siswa kelas X SMA.

Hasil dari penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini menghasilkan produk media permainan karier edukatif bernama *DreamCraft*. *DreamCraft* dirancang sebagai permainan papan (*board game*) yang terinspirasi dari mekanisme permainan monopoli, namun dimodifikasi secara substantif untuk tujuan layanan bimbingan karier siswa kelas X di SMAN 7 Surabaya. Perbedaan utama *DreamCraft* dengan monopoli konvensional terletak pada tujuan dan alur permainan yang tidak berorientasi pada kompetisi ekonomi, melainkan pada eksplorasi minat, refleksi diri, dan perencanaan karier berbasis teori Holland. Setiap petak permainan merepresentasikan tahapan perjalanan karier, mulai dari pengenalan diri, eksplorasi minat, pengembangan keterampilan, hingga pengambilan keputusan studi lanjut. Interaksi antarpemain menekankan diskusi, kerja sama, dan refleksi kelompok untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara kepribadian dan pilihan karier.

Spesifikasi produk *DreamCraft* meliputi:

1. Nama produk, yaitu permainan *DreamCraft*;
2. Jenis produk, berupa media permainan edukatif berbasis teori Holland dalam bentuk permainan papan untuk layanan bimbingan karier;
3. Komponen produk, yang terdiri atas papan permainan berukuran  $80 \times 80$  cm dengan jalur melingkar yang merepresentasikan enam tipe kepribadian RIASEC (*Realistic, Investigative, Artistic, Social, Enterprising, and Conventional*), kartu permainan yang meliputi *RIASEC Card, Question Card, and Break Card*, pion permainan yang merepresentasikan empat profesi berbeda, dua buah dadu standar, serta buku panduan penggunaan;
4. Tujuan penggunaan, yaitu membantu siswa mengenali kepribadian karier dan memahami pilihan profesi yang sesuai melalui aktivitas permainan yang interaktif;
5. Bahasa dan gaya, menggunakan bahasa Indonesia yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMA;
6. Waktu penggunaan, sekitar 30–45 menit menyesuaikan dengan durasi layanan bimbingan di sekolah; dan
7. Peran guru BK, yaitu sebagai fasilitator permainan serta pembimbing dalam proses refleksi dan pengambilan keputusan karier siswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan kegiatan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Branch pada tahun 1990-an dengan tujuan mengembangkan permainan DreamCraft sebagai alat bimbingan karier untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena menawarkan pendekatan sistematis dan fleksibel dalam pengembangan produk pendidikan. Menurut Branch pada tahun 1990-an, ADDIE merupakan salah satu model paling populer dalam pengembangan instruksional karena sederhana dan dapat diterapkan secara linier atau iteratif sesuai dengan kebutuhan pengembangan.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan layanan bimbingan karier melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep media permainan DreamCraft dalam bentuk *board game* dengan mengintegrasikan teori kepribadian karier Holland sebagai dasar pengembangan konten. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain ke dalam prototipe permainan yang meliputi papan permainan, kartu aktivitas, pion, dadu, dan panduan penggunaan. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas X untuk mengetahui keterpakaian media dalam layanan bimbingan karier. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas, keefektifan, dan keberterimaan media, serta menjadi dasar revisi dan penyempurnaan produk.

Subjek uji coba penelitian meliputi beberapa komponen diantaranya:

1. Uji ahli :Melibatkan seorang ahli media pembelajaran dan seorang ahli materi bimbingan dan konseling yang dipilih secara purposif berdasarkan kompetensinya.
2. Peserta didik :Dilakukan secara bertahap, meliputi uji perorangan dengan tiga siswa kelas X dan uji kelompok kecil dengan enam hingga delapan siswa untuk melihat keterpahaman, daya tarik, dan dinamika interaksi kelompok.
3. Uji Praktisi :Dilakukan dengan melibatkan guru BK sebagai fasilitator sekaligus pemberi umpan balik terhadap kepraktisan dan keberlanjutan penggunaan media.

Secara operasional, permainan DreamCraft didefinisikan sebagai media permainan papan (*board game*) yang digunakan dalam layanan bimbingan karier untuk membantu siswa mengenali potensi diri, mengeksplorasi minat karier, serta memahami tipe kepribadian berdasarkan teori Holland (RIASEC). Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan mekanisme permainan yang mendorong aktivitas reflektif, diskusi, dan eksplorasi karier. Guru BK berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya permainan dan mengarahkan refleksi hasil permainan agar siswa mampu mengaitkan pengalaman bermain dengan perencanaan pendidikan dan karier.

Instrumen penelitian merupakan sebuah sarana yang digunakan bagi peneliti untuk memperoleh data secara terarah sehingga proses penelitian dapat dilaksanakan secara sistematis (Ramadani, 2021). Instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket validasi dan angket respons siswa. Angket validasi digunakan untuk menilai kualitas media permainan DreamCraft dari aspek kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan, serta diisi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi bimbingan dan konseling. Angket respons siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai persepsi, ketertarikan, dan kemudahan penggunaan media setelah kegiatan permainan dilaksanakan.

Hasil validasi materi yang telah diisi oleh para ahli selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk memberikan penilaian terhadap materi bimbingan karier yang terdapat dalam media permainan *Dreamcraft*. Di samping itu, hasil validasi materi juga dianalisis secara deskriptif kualitatif guna memperoleh kritik dan saran yang digunakan sebagai bahan revisi dalam pengembangan media permainan *Dreamcraft*. Skala penilaian yang digunakan pada lembar validasi adalah skala Likert dengan rentang skor 1–4. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta tanggapan seseorang terhadap suatu objek atau peristiwa (Rohmad & Sarah, 2021). Melalui penggunaan skala Likert, kecenderungan sikap responden terhadap media permainan *Dreamcraft* dapat diketahui, mulai dari sangat negatif hingga sangat positif. Skala penilaian tersebut diuraikan sebagai berikut.

| Kategori    | Nilai Skala |
|-------------|-------------|
| Tidak Baik  | 1           |
| Kurang Baik | 2           |
| Cukup Baik  | 3           |
| Sangat Baik | 4           |

Hasil yang diperoleh dari pengisian angket selanjutnya dikelompokkan berdasarkan aspek yang dinilai . Persentase hasil penilaian kemudian dihitung dengan menjumlahkan skor dari setiap butir pernyataan yang diberikan oleh responden, lalu dibandingkan dengan skor maksimal dan dikalikan dengan 100 (Arikunto, 2014). Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil validasi  
 $\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $\sum x_i$  = Jumlah skor maksimal

Persentase hasil validasi yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kriteria skor penilaian validasi untuk menentukan tingkat kualitas dan kelayakan materi yang dinilai. Kriteria penilaian validasi tersebut disajikan dalam Tabel berikut.

| Penilaian | Kriteria                      |
|-----------|-------------------------------|
| 0%-25%    | Tidak Baik<br>(Perlu Revisi)  |
| 26%-50%   | Kurang Baik<br>(Perlu Revisi) |
| 51%-75%   | Cukup Baik<br>(Perlu Revisi)  |
| 76%-100%  | Sangat Baik<br>(Tidak Revisi) |

Berdasarkan kriteria skor penilaian tersebut, materi yang digunakan dalam media untuk mendukung kemampuan pemilihan karier dinyatakan layak apabila hasil persentase validasi materi mencapai nilai minimal sebesar 76%.

Data kualitatif diperoleh melalui proses analisis terhadap berbagai tanggapan, saran, serta kritik konstruktif yang disampaikan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Masukan tersebut dikaji secara menyeluruh untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari permainan Dreamcraft. Hasil analisis selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi dan dasar perbaikan agar permainan Dreamcraft semakin optimal, layak digunakan, dan efektif dalam mendukung kemampuan eksplorasi serta pengambilan keputusan karier siswa kelas X SMA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menghasilkan media permainan *DreamCraft* sebagai media bimbingan karier berbasis teori Holland (RIASEC) bagi siswa kelas X SMAN 7 Surabaya. Pengembangan media permainan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan diantaranya tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Brunch, 1990-an). Model ini dipilih karena memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara sistematis sekaligus responsif terhadap kebutuhan pengguna di lapangan.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan studi literatur, penyebaran angket kepada siswa kelas X-3 dan X-10, dan wawancara bersama guru Bimbingan dan Konseling pada 10 Mei 2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X-3 dan kelas X-10 masih mengalami kesulitan dalam menentukan dan memahami minat kariernya. Kesulitan tersebut terutama disebabkan oleh keterbatasan pemahaman diri dan pemahaman karier. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hartono dan Musdalifah (2019) yang menyatakan bahwa pemahaman diri dan pemahaman karier berpengaruh signifikan terhadap perencanaan karier siswa.

Selain itu, penelitian Irianti (2020) menunjukkan bahwa latar belakang etnis turut memengaruhi kecenderungan pilihan karier siswa di SMAN 7 Surabaya. Hasil survei lapangan memperlihatkan bahwa meskipun sebagian siswa telah memiliki gambaran awal mengenai minat kariernya, sebagian besar siswa belum menemukan bidang karier yang sesuai dengan minat pribadi. Ditemukan pula adanya pengaruh orang tua dalam penentuan jurusan, serta kecenderungan siswa kurang tertarik pada layanan bimbingan karier berbasis ceramah dan lebih menyukai aktivitas permainan. Temuan ini mengindikasikan perlunya media bimbingan karier yang lebih interaktif, partisipatif, dan kontekstual dengan karakteristik perkembangan siswa SMA.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap *design* difokuskan pada perancangan konsep permainan *DreamCraft* yang mampu menjawab kebutuhan siswa. Desain permainan mencakup penyusunan alur permainan, mekanisme, komponen media, serta tampilan visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Materi permainan dirancang berbasis teori Holland (RIASEC) agar siswa dapat memahami keterkaitan antara kepribadian, minat, dan pilihan karier secara sistematis. Integrasi teori ke dalam mekanisme permainan memungkinkan siswa mempelajari konsep karier yang abstrak melalui pengalaman bermain yang konkret dan reflektif.

Aspek visual permainan menggunakan warna dominan biru yang secara psikologis diasosiasikan dengan ketenangan dan kenyamanan visual (Elliot & Maier, 2014). Pemilihan warna ini bertujuan menciptakan suasana yang kondusif dan mendukung proses refleksi siswa selama permainan berlangsung. Dengan demikian, tahap desain tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi diharapkan siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenang.

Tahap *development* menghasilkan prototipe permainan *DreamCraft* yang terdiri atas papan permainan, kartu RIASEC, kartu pertanyaan, kartu istirahat, koin RIASEC, dadu, dan pion permainan. Seluruh komponen dirancang saling melengkapi dan memiliki fungsi yang jelas dalam mendukung proses eksplorasi minat karier. Melalui aktivitas bermain, siswa didorong untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman sebaya, serta merefleksikan kecenderungan minat karier yang dimilikinya. Materi permainan mengacu pada teori Holland, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi siswa diharapkan juga memperoleh pemahaman konseptual mengenai hubungan antara kepribadian dan pilihan karier.

Kelayakan media permainan *DreamCraft* selanjutnya diuji melalui proses validasi ahli dan praktisi yang melibatkan dua ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi Bimbingan dan Konseling. Penilaian dilakukan terhadap aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Rekapitulasi rata-rata hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

| Aspek     | Ahli Materi 1 | Ahli Materi 2 | Ahli Media | Praktisi | Rata-Rata | Kategori    |
|-----------|---------------|---------------|------------|----------|-----------|-------------|
| Kegunaan  | 85%           | 95%           | 93,7 5%    | 90%      | 90,9 3%   | Sangat Baik |
| Kelayakan | 85%           | 95%           | 95%        | 90%      | 91,2 5%   | Sangat Baik |
| Ketepatan | 81,2 5%       | 93,7 5%       | 100 %      | 75%      | 87,5 %    | Sangat Baik |
| Kepatutan | 100 %         | 100 %         | 100 %      | 81,2 5%  | 95,3 1%   | Sangat Baik |

Berdasarkan kriteria kevalidan Arikunto (2014), seluruh aspek penilaian berada pada kategori *sangat baik*, yang menunjukkan bahwa media permainan *DreamCraft* layak digunakan dalam layanan bimbingan karier. Tingginya skor validasi mencerminkan kesesuaian media dari segi substansi materi, desain visual, kemudahan penggunaan, serta kepatutan nilai yang disajikan. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk, sehingga media yang dihasilkan semakin optimal sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil kepada empat siswa kelas X-7 SMAN 7 Surabaya pada 8 Januari 2026. Hasil penilaian pengguna terhadap permainan *DreamCraft* disajikan pada Tabel 2.

| No.          | Aspek     | Persentase    |
|--------------|-----------|---------------|
| 1.           | Kegunaan  | 93,75%        |
| 2.           | Kelayakan | 93,75%        |
| 3.           | Ketepatan | 100%          |
| 4.           | Kepatutan | 89%           |
| <b>Total</b> |           | <b>94,12%</b> |

Hasil uji coba menunjukkan bahwa respon siswa berada pada kategori sangat baik. Siswa menilai permainan *DreamCraft* mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu siswa dalam memahami minat karier secara lebih jelas. Selain itu, siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama permainan berlangsung, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun melakukan refleksi terhadap hasil permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan *DreamCraft* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam layanan

Bimbingan dan Konseling, serta mengurangi kejemuhan yang sering muncul pada metode layanan konvensional yang bersifat satu arah.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *DreamCraft* yang telah dikembangkan dalam model ADDIE memiliki tingkat akseptabilitas yang sangat baik dan relevan dengan kebutuhan siswa SMA. Integrasi teori Holland (RIASEC) ke dalam mekanisme permainan memungkinkan siswa mengeksplorasi minat karier secara lebih aktif, reflektif, dan bermakna. Dengan demikian, permainan *DreamCraft* dapat dijadikan sebagai alternatif media bimbingan karier yang inovatif dan efektif untuk mendukung layanan eksplorasi minat karier siswa kelas X di SMAN 7 Surabaya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan *DreamCraft* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinilai layak digunakan sebagai sebuah media layanan bimbingan karier untuk membantu siswa kelas X mengeksplorasi minat karier berdasarkan teori Holland (RIASEC). Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan minat karier serta kurang tertarik terhadap metode penyampaian materi yang bersifat konvensional, sehingga diperlukan media yang lebih interaktif. Melalui tahapan desain dan pengembangan, permainan *DreamCraft* dirancang dalam bentuk permainan papan yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas bermain, diskusi, dan refleksi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi menunjukkan tingkat akseptabilitas yang sangat tinggi pada seluruh aspek penilaian, serta hasil uji coba skala kecil memperlihatkan respons siswa yang positif. Dengan demikian, permainan *DreamCraft* dapat digunakan sebagai sebuah alternatif media bimbingan karier yang mudah digunakan, menarik, dan relevan untuk mendukung proses eksplorasi minat karier siswa.

### Saran

Dari beberapa hasil penelitian dan keterbatasan yang telah ditemukan, peneliti memperbaiki beberapa saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK

Guru BK disarankan untuk memanfaatkan permainan *DreamCraft* sebagai sebuah alternatif media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier, khususnya pada materi eksplorasi minat karier. Guru BK juga diharapkan dapat mengombinasikan penggunaan permainan ini dengan layanan lanjutan, seperti konseling individu atau kelompok, agar hasil eksplorasi siswa dapat ditindaklanjuti secara lebih mendalam.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung inovasi media layanan BK dengan menyediakan

fasilitas serta ruang yang memungkinkan guru BK untuk menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Dukungan sekolah akan membantu optimalisasi layanan bimbingan karier bagi siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Peneliti selanjutnya atau peneliti mendatang disarankan agar dapat melakukan uji coba permainan *DreamCraft* dalam skala yang lebih besar dan melibatkan jumlah subjek yang lebih beragam. Selain itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada pengujian efektivitas permainan terhadap peningkatan pemahaman karier atau kematangan karier siswa secara kuantitatif. Pengembangan media dalam bentuk digital atau berbasis aplikasi juga dapat menjadi alternatif pengembangan di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul, A. (2019). PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KARIER TERHADAP MINAT KARIER PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Alfaatihahta, M. N. (2024). *Di SMK Kesehatan Binatama Yogyakarta menggunakan media permainan "Morier JH" (Monopoli Karier John Holland) dalam bimbingan kelompok*.

Amalianita, B., & Putri, Y. E. (2019). Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(2), 63–70. <https://doi.org/10.29210/3003490000>

Devi, N., & Dra. Titin Indah Pratiwi, M. P. (2013). Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Seks. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 218–290.

Hartono, H., & Musdalifah, A. (2019). Layanan Klasikal Bimbingan Karir dengan Media PPT Berbasis Object Superiority Effect untuk meningkatkan Pemahaman Diri dan Pemahaman Karier Siswa SMA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i1.891>

Hediyati, D. (2019). Analisis eksplorasi dan perencanaan karir siswa kelas xi di SMA negeri se kecamatan ciamis. *Jurnal Bimbingan Konseling Unesa*, 1–42. [https://lib.unnes.ac.id/33379/1/1301414083\\_Optimized.pdf](https://lib.unnes.ac.id/33379/1/1301414083_Optimized.pdf)

Irianti, R. F. (2020). Studi Tentang Perencanaan Karir Peserta Didik Sma Negeri 7 Surabaya Ditinjau Dari Latar Belakang Etnis. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 95–107. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31450>

Karir, P., Kelas, S., Man, X. I., & Serang, K. (2024). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara Pengembangan Media Kantong Karir Sebagai Layanan Informasi Untuk Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara*. 2(November 2023), 70–77.

MUNTAZ, & AL, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI KARIER DI SMP NEGERI 1 PANCA RIJANG. *Jurnal Psikologi Dan Konseling Edukasi*, 33(1), 1–165.

Nabilla, F. S., Arifiana, I. Y., & Efendy, M. (2024). Persepsi Diri sebagai Faktor Penentu dalam Pengambilan Keputusan Jurusan Kuliah: Studi Kasus Siswa SMA. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 2, 60–68.

Nisa, K., & Satrio Prabowo, A. (2022). Pengembangan Media Bimbingan Karir Tower Of Career Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 62–69.

Nulhusni, N., Afdal, A., & Yusuf, A. M. (2021). Analisis Teori Holland dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(2), 112–120. <http://www.jurnal.iicet.org/index.php/schoulid/article/view/930>

Nursalim, H. M. dan M. (2015). Pengembangan modul perencanaan karir untuk siswa kelas xi Sma Negeri 7 Surabaya. *BK Unesa*, 1(1), 6. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/15191/0>

Sabella, N. N., & Winingsih, E. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa. *Universitas Negeri Surabaya*, 1269–1278.

Saputro, B. (2019). Pengembangan permainan simulasi berbasis aplikasi untuk meningkatkan kematangan karir peserta didik kelas X SMA Negeri di Solo. In *Academia.Edu*. <https://www.academia.edu/download/94701643/362663223.pdf>

Sembiring, M., Tarigan, T., & Lumbanbatu, J. S. (2024). *Analysis of students career interests of senior high school based on Holland 's career interest theory*. 10(4), 628–640.

Utami, A. C., & Ilhamuddin, M. F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN BERBASIS WEBSITE " KE BK " UNTUK*

**PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA**  
SMK Azzahra Citra Utami Abstrak Perkembangan kehidupanya dan masa remaja merupakan masa yang akan dilalui oleh seseorang . Menurut Elizabeth B . Hurlock , rem. 84–91.

Xi, K., Bidang, P., & Ips, S. (2012). *Pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas xi pada bidang studi ips ekonomi* (.

