MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat E-ISSN: 2963-5969
Volume 5 No 5, Oktober 2026 Halaman: 727-732 P-ISSN: 2985-3958

PEMANFAATAN MEDIA BALOK KARIER DALAM MENGGALI BAKAT DAN MINAT SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN PERMAI PENANG

THE USE OF CAREER BLOCKS AS A MEDIUM TO EXPLORE STUDENTS' TALENTS AND INTERESTS AT THE PERMAI PENANG GUIDANCE CENTER

Rosyidatin Nadiyyah[1*], Putri Hanny Intan Pratiwi[2], Nafisa Kholisatur Rohmah[3]

[1,2,3)] Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushulludin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said Surakarta
***Email korespondensi:** rosyidanadya07@gmail.com

Abstract

Introducing talents, interests, and aspirations from an early age helps children recognize their own potential and areas of interest. Guidance and counseling activities for children need to be delivered through engaging, developmentally appropriate methods so children can actively participate. One medium used is the Balok Karier*, a game adapted from stacking block games such as Uno Stacko, with each block containing questions on self-recognition, talents, interests, aspirations, motivation, and social support. This activity was carried out through aCommunity Service program at Sanggar Bimbingan Permai Penang, Malaysia, targeting children from Calistung level to seventh grade, using a descriptive qualitative approach through observation and documentation. Children took turns stacking blocks to build a tower; whoever caused the tower to collapse took a block and answered the question in front of their peers. Results showed that the* Balok Karier *created a more interactive and enjoyable guidance and counseling atmosphere, giving children the chance to express their aspirations, interests, and abilities while building courage and self-confidence in speaking before peers. The* Balok Karier *thus serves as an effective early exploration medium for helping children recognize their talents and interests, as well as a supporting tool for guidance and counseling activities.*

Keywords*: Balok Karier, Guidance and Counseling, Talents and Interests,Community Service.*

Abstrak

Pengenalan bakat, minat, dan cita-cita sejak usia anak penting dilakukan agar anak mampu mengenali potensi dan ketertarikan dalam dirinya. Bimbingan dan konseling bagi anak perlu disampaikan melalui metode yang menarik dan sesuai karakteristik perkembangannya agar anak dapat terlibat aktif. Salah satu media yang digunakan adalah Balok Karier, permainan hasil modifikasi dari balok susun seperti Uno Stacko, dengan setiap balok memuat pertanyaan seputar pengenalan diri, bakat, minat, cita-cita, motivasi, dan dukungan sosial. Kegiatan ini dilaksanakan melalui program *Community Service* di Sanggar Bimbingan Permai Penang, Malaysia, dengan sasaran anak tingkat Calistung sampai kelas VII SMP, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi dan dokumentasi. Anak bermain secara bergantian menyusun balok hingga membentuk menara; peserta yang menjatuhkan menara mengambil balok dan menjawab pertanyaan yang tertera di hadapan teman-temannya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Balok Karier mampu menciptakan suasana bimbingan dan konseling yang lebih interaktif dan menyenangkan, memberi kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan cita-cita, minat, dan kemampuan diri, serta melatih keberanian dan kepercayaan diri anak dalam berbicara di depan teman sebaya. Balok Karier dapat menjadi media eksplorasi awal yang efektif dalam membantu anak mengenali bakat dan minat, sekaligus sarana pendukung pelaksanaan bimbingan dan konseling anak.

Kata kunci: Balok Karier, Bimbingan dan Konseling, Bakat, Minat, *Community Service*.

CC Attribution-ShareAlike 4.0
Copyright © 2026 Author
Diterima: 7 September 2026; Disetujui: 29 Oktober 2026; Terbit: 30 Oktober 2026

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan tahap penting dalam perkembangan individu. Pada masa ini anak mulai mengenali dirinya sendiri, lingkungan sekitar, kegiatan yang ia sukai, kemampuan yang dimiliki, hingga berbagai jenis pekerjaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Proses pengenalan ini penting karena membantu anak memahami dirinya sekaligus membangun gambaran awal tentang masa depannya. Bakat dan minat termasuk hal yang perlu dikenali sejak dini, mengingat setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan yang berbeda-beda. Ada yang tertarik pada kegiatan menggambar, ada yang senang berolahraga, bernyanyi, membaca, berhitung, membantu orang lain, atau justru tertarik dengan teknologi. Ketertarikan-ketertarikan semacam ini perlu diberi ruang agar anak bisa mengenali sekaligus mengembangkan potensinya (Relmasira et.al., 2021).

Pengenalan karier sebenarnya juga bisa mulai diberikan sejak jenjang pendidikan dasar. Namun perlu ditekankan, bimbingan karier pada anak bukan berarti mereka harus sudah menentukan pekerjaan yang akan dijalani kelak. Pada tahap usia ini, bimbingan karier lebih diarahkan pada pengenalan diri, pengenalan berbagai jenis pekerjaan, serta pengenalan kemampuan dan minat, sambil memberi ruang bagi anak untuk perlahan membangun gambaran tentang masa depannya. Hasti et al., (2021) mengatakan bahwa bimbingan karier di jenjang sekolah dasar pun menunjukkan bahwa pendidikan karier dapat diperkenalkan sejak dini, asalkan kegiatannya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Di sinilah bimbingan dan konseling berperan, yaitu membantu peserta didik memahami dirinya, mengembangkan potensi, dan mengarahkan perkembangannya sesuai kebutuhan pada tahap usia tertentu. Salah satu hal yang bisa membuat pelaksanaan bimbingan dan konseling lebih efektif adalah penggunaan media, karena media dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Permainan menjadi salah satu alternatif media yang cukup sering digunakan, sebab anak umumnya lebih mudah terlibat dalam kegiatan yang memberikan pengalaman langsung dan berlangsung dengan cara yang menyenangkan. Penelitian Indrawan et al., (2021) menunjukkan bahwa lewat permainan, kegiatan bimbingan tidak lagi sebatas penjelasan satu arah, tetapi juga membuka ruang bagi anak untuk berinteraksi, menyampaikan pendapat, dan mengenali dirinya sendiri.

Pengembangan media semacam ini sebenarnya sudah banyak dilakukan dalam berbagai bentuk permainan. Salah satu contohnya adalah PeKaD (Perencanaan Karier Card), media berbentuk kartu yang dirancang untuk membantu peserta didik mengenali karakteristik dirinya sekaligus merencanakan karier berdasarkan minat dan potensi yang dimiliki. Penelitian terkait media ini pun menunjukkan hasil yang cukup baik, di mana PeKaD dinilai layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling (Tamara et al. 2025).

Berangkat dari kebutuhan tersebut, kegiatan ini menggunakan Balok Karier sebagai media bimbingan dan konseling. Balok Karier terinspirasi dari permainan balok susun seperti Uno Stacko, hanya saja isinya berbeda. Kalau permainan balok susun pada umumnya hanya berisi angka atau simbol tertentu, Balok Karier justru memuat pertanyaan-pertanyaan seputar pengenalan diri dan karier. Pertanyaannya sengaja dibuat sederhana agar mudah dipahami anak, misalnya "Apa cita-citamu?", "Apa kegiatan yang kamu sukai?", "Apa yang membuat kamu semangat?", "Siapa orang yang selalu mendukung kamu?", dan "Menurut kamu, apa itu guru?". Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut, anak diajak menceritakan pemikiran, pengalaman, ketertarikan, sekaligus gambaran tentang dirinya sendiri.

Cara bermainnya cukup sederhana. Anak bergiliran mengambil balok dari menara, lalu meletakkannya kembali di bagian atas, begitu seterusnya sampai menara semakin tinggi. Ketika menara akhirnya roboh, anak yang menyebabkannya harus mengambil balok tersebut, membaca pertanyaan yang tertera, kemudian menjawabnya di hadapan teman-teman. Mekanisme ini secara tidak langsung memberi anak kesempatan untuk berbicara dan menyampaikan pendapatnya secara langsung. Saat mendapat pertanyaan tentang cita-cita, misalnya, anak jadi punya kesempatan menceritakan impiannya. Begitu juga saat mendapat pertanyaan soal kegiatan yang disukai, anak bisa bercerita tentang aktivitas yang membuatnya tertarik. Permainan sederhana ini pun akhirnya menjadi cara yang cukup efektif untuk menggali minat dan potensi anak. Tidak hanya soal bakat dan minat,

kegiatan ini juga berkaitan erat dengan kepercayaan diri, sebab anak yang menjawab di depan teman-temannya sekaligus berlatih berbicara di depan umum. Bagi anak yang masih pemalu, momen ini bisa menjadi latihan kecil untuk mulai berani menyampaikan pendapat.

Kegiatan Permainan Balok Karier ini dilaksanakan melalui program *Community Service* di Sanggar Bimbingan Permai Penang, Malaysia, dengan sasaran anak mulai dari tingkat Calistung hingga kelas VII SMP. Karena rentang usia peserta cukup beragam, pertanyaan dalam Balok Karier pun dibuat sesederhana mungkin agar mudah dipahami semua kalangan usia. Anak yang lebih kecil biasanya cukup menjawab hal-hal sederhana seperti kegiatan yang disukai atau cita-cita, sementara anak yang lebih besar bisa memberikan jawaban yang lebih luas, mulai dari minat, kemampuan, cita-cita, sampai hal-hal yang membuat mereka bersemangat. Permainan ini pun menjadi salah satu rangkaian kegiatan *Community Service* yang memberi pengalaman berharga bagi anak untuk mengenali dirinya lewat cara yang interaktif.

Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Balok Karier sebagai media bimbingan dan konseling dalam menggali bakat dan minat anak di Sanggar Bimbingan Permai Penang. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberi kesempatan bagi anak untuk mengenali cita-citanya, mengungkapkan hal-hal yang disukai, serta melatih keberanian dan kepercayaan diri melalui permainan kelompok.

METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan Balok Karier serta respons anak selama bermain, dengan fokus pada penggalian bakat dan minat melalui pertanyaan dalam permainan serta pengamatan terhadap keberanian anak dalam menjawab (Creswell et al., 2018). Kegiatan dilaksanakan melalui program *Community Service* di Sanggar Bimbingan Permai Penang, Malaysia, dengan peserta dari tingkat Calistung sampai kelas VII SMP. Pelaksanaannya meliputi lima tahap, yaitu persiapan media, pengenalan permainan, pelaksanaan permainan, pengamatan respons peserta, dan dokumentasi.

Pada tahap persiapan, pelaksana menyusun Balok Karier berisi pertanyaan seputar pengenalan diri, bakat, minat, cita-cita, motivasi, dan dukungan sosial, dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami peserta dari berbagai usia.

Selanjutnya, anak diperkenalkan pada aturan permainan, yaitu balok disusun menjadi menara, lalu peserta bergiliran mengambil satu balok dan meletakkannya kembali di bagian atas hingga menara semakin tinggi. Peserta yang menyebabkan menara jatuh mengambil balok tersebut, membaca pertanyaannya, dan menjawab di hadapan teman-teman.

Pertanyaan dalam Balok Karier mencakup enam aspek yang saling melengkapi. Pertanyaan mengenai cita-cita digunakan untuk menggambarkan profesi yang diinginkan anak. Pertanyaan mengenai kegiatan yang disukai digunakan untuk mengungkap aktivitas yang menarik bagi anak. Pertanyaan mengenai kemampuan digunakan untuk membantu anak menyadari hal yang bisa dilakukannya dengan baik. Adapun pertanyaan mengenai motivasi dan dukungan sosial digunakan untuk mengetahui hal yang membuat anak bersemangat serta orang-orang yang mendukungnya.

Data dikumpulkan melalui observasi selama permainan berlangsung, mencakup keterlibatan, antusiasme, keberanian menjawab, dan interaksi anak dengan teman sebaya, serta dokumentasi berupa foto dan catatan pelaksanaan kegiatan. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif, dengan jawaban anak mengenai cita-cita, kegiatan yang disukai, kemampuan, motivasi, dan dukungan sosial dijadikan informasi awal untuk menggali bakat dan minat mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Balok Karier dilaksanakan melalui program *Community Service* di Sanggar Bimbingan Permai Penang, Malaysia, dengan peserta dari tingkat Calistung sampai kelas VII SMP. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan prosedur sebagai berikut. Balok disusun terlebih dahulu menjadi sebuah menara. Peserta kemudian bermain secara bergantian dengan mengambil satu balok dari susunan menara, lalu meletakkannya kembali di bagian paling atas. Proses ini berulang sampai menara semakin tinggi dan rawan roboh. Ketika seorang peserta menyebabkan menara jatuh, ia

mengambil balok yang terakhir diambilnya, membaca pertanyaan yang tertera di baloknya, kemudian menjawab pertanyaan tersebut secara langsung di hadapan teman-temannya.



Gambar 1. Kegiatan Bermain Balok Karier

Pertanyaan yang terdapat pada Balok Karier mencakup enam tema, yaitu pengenalan diri, bakat, minat, cita-cita, motivasi, dan dukungan sosial. Selama permainan berlangsung, anak-anak memberikan berbagai jawaban sesuai tema pertanyaan yang mereka dapatkan. Pada pertanyaan mengenai cita-cita, anak menyampaikan gambaran profesi yang mereka inginkan di masa depan. Pada pertanyaan mengenai kegiatan yang disukai, anak menceritakan aktivitas seperti menggambar, olahraga, bernyanyi, atau membaca. Pada pertanyaan mengenai kemampuan, anak menyebutkan hal yang menurut mereka bisa dilakukan dengan baik. Pada pertanyaan mengenai motivasi, anak menyampaikan hal-hal yang membuat mereka bersemangat, sedangkan pada pertanyaan mengenai dukungan sosial, anak menyebutkan orang-orang di sekitarnya yang selama ini memberikan dukungan, seperti orang tua, guru, atau teman.

Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa anak-anak antusias mengikuti permainan dan cukup berani menjawab pertanyaan di depan teman-temannya, meskipun sebagian anak yang lebih pemalu awalnya memerlukan dorongan dari pelaksana sebelum akhirnya mau berbicara. Anak yang lebih kecil, yaitu dari tingkat Calistung, cenderung memberikan jawaban singkat dan sederhana, sedangkan anak yang lebih besar, yaitu yang sudah duduk di kelas atas sekolah dasar hingga kelas VII SMP, mampu memberikan jawaban yang lebih rinci mengenai cita-cita, kemampuan, dan minatnya.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa Balok Karier dapat berfungsi sebagai media eksplorasi awal dalam menggali bakat dan minat anak. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan menjadi stimulus bagi anak untuk mulai memikirkan dirinya sendiri, sekalipun jawaban yang muncul belum dapat dijadikan dasar untuk menentukan bakat atau pilihan karier secara pasti. Eksplorasi karier pada masa anak-anak dapat membantu anak memperoleh pengetahuan mengenai dirinya dan dunia pekerjaan, serta menjadi bagian dari proses perkembangan karier sejak dini Watson & McMahon (2022) hal ini sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan karier merupakan proses bertahap, sehingga pada usia anak, pengenalan karier lebih tepat diarahkan pada pengenalan diri dan minat, bukan pada penentuan pilihan pekerjaan.

Balok Karier memiliki konsep yang serupa dengan media permainan karier lain, seperti PeKaD yang menggunakan format kartu, namun berbeda dari segi mekanisme. Balok Karier memanfaatkan permainan balok susun yang secara alami mendorong anak terlibat dalam aktivitas kelompok. Menurut Nisa et al., (2024) Penggunaan metode *game-based learning* dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan karena anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas permainan pertanyaan yang muncul saat menara jatuh menjadi bagian dari alur permainan itu sendiri, sehingga proses bimbingan berlangsung tanpa terkesan dipaksakan atau formal.

Perlu ditegaskan bahwa Balok Karier bukan instrumen asesmen psikologis dan tidak dimaksudkan untuk memastikan bakat anak secara pasti. Media ini lebih berfungsi sebagai langkah awal untuk membuka pembicaraan mengenai diri, minat, cita-cita, dan potensi anak. Untuk mengetahui bakat dan minat secara lebih mendalam, tetap diperlukan proses lanjutan melalui observasi, wawancara, dan asesmen yang lebih sesuai.

Selain aspek bakat dan minat, kegiatan ini juga memberi ruang bagi anak untuk melatih kepercayaan diri. Anak yang mendapat pertanyaan harus menjawabnya secara langsung di depan teman-teman, sehingga pengalaman tersebut menjadi latihan sederhana dalam berbicara dan menyampaikan pendapat. Penelitian Prasetyoaji et al., (2024) mengenai bimbingan kelompok berbasis permainan menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui kegiatan yang melibatkan

interaksi dan partisipasi secara langsung. Kepercayaan diri dalam kegiatan ini tidak diukur melalui instrumen khusus, melainkan diamati dari keberanian anak saat menjawab. Oleh karena itu, perubahan yang tampak selama kegiatan lebih tepat dipahami sebagai pengalaman latihan, bukan sebagai peningkatan skor kepercayaan diri yang terukur secara kuantitatif.

Interaksi kelompok turut menjadi bagian penting dalam kegiatan ini. Anak mendengarkan jawaban teman-temannya, mengetahui cita-cita mereka, dan menyadari adanya perbedaan minat antar peserta, sehingga secara tidak langsung anak belajar bahwa setiap individu memiliki ketertarikan dan kemampuan yang berbeda. Dalam penelitian Romero et al. (2021) menunjukkan bahwa eksplorasi karier pada anak juga berkaitan dengan pengalaman sosial dan emosional karena anak dapat memahami hubungan antara dirinya, lingkungan, serta berbagai peran yang ada dalam kehidupan. Pertanyaan mengenai orang yang mendukung anak juga menambahkan unsur sosial dalam kegiatan, sementara pertanyaan mengenai hal yang membuat anak bersemangat membantu anak mengenali sumber motivasi dalam dirinya.

Pelaksanaan kegiatan pada rentang usia yang luas, dari tingkat Calistung sampai kelas VII SMP, juga menunjukkan pentingnya menyesuaikan pendekatan dengan tahap perkembangan peserta. Anak yang lebih kecil membutuhkan pertanyaan yang sederhana dan konkret, sedangkan anak yang lebih besar dapat diajak memberikan jawaban yang lebih luas. Penyesuaian semacam ini menunjukkan bahwa satu media dapat tetap relevan digunakan pada kelompok usia yang berbeda selama pendekatannya fleksibel.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, penggunaan Balok Karier dalam program *Community Service* menunjukkan bahwa kegiatan bimbingan dan konseling dapat dikemas melalui permainan yang sederhana dan dekat dengan dunia anak. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu anak mengenali dirinya, mengungkapkan cita-cita, mengeksplorasi minat, serta berlatih menyampaikan pendapat dalam lingkungan kelompok, sekaligus menjadi dasar bagi pelaksana untuk merancang kegiatan lanjutan yang lebih sesuai dengan minat dan potensi masing-masing anak.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (*Community Service*) melalui penerapan media Balok Karier di Sanggar Bimbingan Permai Penang terbukti efektif menciptakan suasana bimbingan dan konseling yang interaktif, menyenangkan, dan inklusif bagi anak-anak usia Calistung hingga kelas VII SMP. Media ini berhasil memicu anak untuk secara terbuka mengeksplorasi cita-cita, minat, dan potensi diri, sekaligus melatih keberanian serta kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan pendapat di depan teman sebaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sanggar Bimbingan Permai Penang yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan ruang bagi penulis untuk melaksanakan kegiatan community service. Terima kasih juga kepada para guru dan siswa yang telah menerima, membantu, serta terlibat selama proses pelaksanaan kegiatan. Dukungan dan keterlibatan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan kegiatan hingga penyusunan jurnal yang berjudul "Pemanfaatan Balok Karier sebagai Media Bimbingan dan Konseling dalam Menggali Bakat dan Minat Siswa melalui Program Community Service di Sanggar Bimbingan Permai Penang" ini.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell., John W., & Cheryl N. Poth. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.

Hasti., Rivaldi, R., Bariyyah, K., & Susanti, R.H. (2021). Pop-Up Book of Profession as a Career Service Media for Elementary School Students. 3(1):30–38.

Indrawan., Agus, P., & Suriata. (2021). Ular Tangga Karier Sebagai Media Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo* 3 No. 2.

Nisa., Farihatun., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Jurnal Konseling Indonesia (JKI) Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode

Game-Based Learning Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa. *Jurnal Konseling Indonesia (JKI)* 9(2):69–76.

Prasetyoaji., Ari., Zaky, U., & Nurdiyansyah, D. (2024). Efektifitas Bimbingan Kelompok Berbasis Game Monopoli Dalam Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Penelitian Pengembangan Bimbingan Dan Konseling* 1(1):1–14.

Relmasira., Christian, S., Lai, Y.C., & So, C.F.H. (2021). Future Jobs : Indonesian Primary Students ' Aspirations and Teachers ' Predictions. *The European Educational Researcher*. doi: 10.31757/euer.425.

Romero-rodriguez., Soledad., Celia Moreno-morilla., David Muñoz-villaraviz., & Marina Resurrecci. (2021). Education Sciences Career Exploration as Social and Emotional Learning : A Collaborative Ethnography with Spanish Children from Low-Income Contexts. *MDPI*. doi: https://doi.org/10.3390/educsci11080431.

Tamara., Denta, A., Ian, A., & Setiawan, B. Bimbingan Konseling, and Universitas Sanata Dharma. (2025). "Pengembangan Media Kartu ' PeKaD Untuk Peningkatan Perencanaan Karier Siswa SMK." *FOUNDASIA* 16(1):41–51. doi: https://doi.org/10.21831/foundasia.

Watson, M., & McMahon, M. (2022). "Critical Perspectives on Childhood Career Development Learning: Expanding Horizons." *British Journal of Guidance & Counselling* 50 (3):474–80. doi: https://doi.org/10.1080/03069885.2022.2063255.