

## Pemanfaatan Media Kwarture (*Kwartet for Future*) untuk Meningkatkan Informasi Karir dan Keterampilan Hidup Anak Panti Asuhan

Inayah Ridhayanti Qarimah<sup>1</sup>, Dwi Endrasto Wibowo<sup>2</sup>, Muh. Fahmi Anugerah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Email: [inayah@unm.ac.id](mailto:inayah@unm.ac.id)

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1226>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 20 April 2025

Revised: 31 April 2025

Accepted: 9 Juny 2025

#### Kata kunci

Media Edukatif, Informasi Karir, Keterampilan Hidup

#### Keywords

Educational Media, Career Information, Life Skills



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media edukatif “Kwarture (Kwartet for Future)” dalam meningkatkan informasi karir dan keterampilan hidup anak panti asuhan. Kwarture merupakan permainan kartu edukatif yang dirancang untuk mengenalkan berbagai profesi dan jalur pendidikan secara menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, yang melibatkan 26 anak panti asuhan di Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan. Intervensi dilaksanakan dalam empat sesi permainan dan data dikumpulkan melalui angket skala Likert serta observasi kualitatif. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor informasi karir dan keterampilan hidup peserta setelah intervensi (rata-rata skor meningkat dari 58,7 menjadi 79,7). Selain itu, hasil observasi menunjukkan keterlibatan aktif anak, peningkatan kepercayaan diri, serta antusiasme dalam eksplorasi profesi. Media ini juga mendapat penerimaan positif dari peserta. Dengan demikian, media Kwarture terbukti efektif dan berpotensi besar sebagai alat bantu dalam program pengembangan diri dan bimbingan karir di panti asuhan.

This study aims to evaluate the effectiveness of the educational media "Kwarture (Kwartet for Future)" in enhancing career information and life skills among orphanage children. Kwarture is an educational card game designed to introduce various professions and educational pathways in an engaging and interactive manner. A quasi-experimental pretest-posttest design without a control group was employed, involving 26 orphanage children in Takalar, South Sulawesi. The intervention was carried out in four game sessions, and data were collected through a Likert-scale questionnaire and qualitative observation. Statistical tests revealed a significant increase in participants' scores regarding career information and life skills after the intervention (average scores increased from 58.7 to 79.7). Observations also indicated active engagement, improved self-confidence, and enthusiasm in career exploration. The media received positive acceptance from participants. These findings suggest that Kwarture is an effective and promising tool for career guidance and personal development programs within orphanage settings.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Inayah Ridhayanti Qarimah, et al (2025) Pemanfaatan Media Kwarture (Kwartet for Future) untuk Meningkatkan Informasi Karir dan Keterampilan Hidup Anak Panti Asuhan, 3(4). 4222 -4230  
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1226>

## PENDAHULUAN

Sejumlah studi mengindikasikan bahwa anak-anak panti asuhan memiliki tantangan khusus dalam pengembangan keterampilan hidup (life skills) dan akses informasi karir. Penelitian di Kazakhstan dengan pendekatan mixed-method dan melibatkan 200 alumni panti menunjukkan bahwa meski

berbagai keterampilan seperti memasak dan menjahit dipelajari, hanya sedikit anak yang terlibat dalam kegiatan sosial yang memperkaya sosialisasi dan pengenalan profesi (Sadyrova & Simtikov, 2025). Anak-anak yang dibesarkan di panti asuhan atau lingkungan institusional sering kali menghadapi kurangnya kestabilan dalam pengasuhan, yang berdampak pada perkembangan regulasi emosi dan fungsi eksekutif. Ketidakstabilan ini dapat memicu kesulitan dalam pengendalian diri, memori kerja, serta kemampuan mengelola emosi secara adaptif. Temuan ini didukung oleh penelitian King et al. (2023), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang tumbuh di lingkungan institusional memiliki risiko lebih tinggi mengalami defisit fungsi eksekutif dan emosi dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan dalam pengasuhan keluarga. Hal serupa ditegaskan oleh Muir, Howard, dan Kervin (2023), yang menyatakan bahwa lingkungan yang tidak stabil berkontribusi signifikan terhadap gangguan dalam pengembangan regulasi emosi dan fungsi eksekutif, dan bahwa intervensi berbasis lingkungan yang mendukung dapat memperbaiki kedua aspek perkembangan tersebut.

Studi terkini menunjukkan bahwa intervensi berbasis *board game*, termasuk permainan kartu seperti kuartet, dapat secara signifikan meningkatkan fungsi eksekutif anak terutama pemutakhiran (updating), inhibisi, dan fleksibilitas berpikir serta membantu pengendalian emosional. Sebagai contoh, Vitta-Barrul et al. (2022) melaporkan bahwa intervensi kognitif dengan permainan papan dan kartu modern meningkatkan kemampuan eksekutif dan mengurangi masalah perilaku pada anak rentan secara sosial. Selain itu, studi di sekolah pedesaan menemukan bahwa delapan permainan papan komersial yang dimainkan selama 6 minggu meningkatkan fleksibilitas kognitif dan prestasi akademik secara signifikan dibanding kelompok kontrol. Selain itu, *board game* telah digunakan untuk meningkatkan keterampilan hidup dan kesejahteraan pada populasi narapidana, menunjukkan potensi luas dari model ini (Pensavalle et al, 2023). *Board game* secara efektif memperkenalkan profesi dan memotivasi eksplorasi karir (Brandenburger & Janneck, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media Kwarture (*Kwartet for Future*) sebagai permainan kartu edukatif menanggapi kebutuhan praktis anak panti yang minim akses karir dan pelatihan life skills. Media Kwarture (*Kwartet for the Future*) merupakan sebuah permainan papan edukatif berbasis kartu yang dirancang sebagai media bimbingan karir untuk siswa sekolah dasar. Media ini menggabungkan unsur strategi dan permainan kelompok dengan tujuan memberikan pengenalan awal mengenai berbagai jenis profesi dan jalur pendidikan yang relevan. Terdiri dari 12 papan profesi berdasarkan rumpun karir sesuai SK Kepmenristekdikti No. 257/M/KPT/2017 dan 48 kartu profesi yang berisi deskripsi pekerjaan dan pendidikan yang dibutuhkan, Kwarture memberikan pengalaman bermain yang informatif, menyenangkan, dan interaktif. Dengan model card-based strategy game, permainan ini memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman tentang pilihan karir, mengenali minat diri, serta membentuk motivasi belajar yang terarah sejak dini. Kwarture juga dilengkapi dengan buku panduan yang mendukung guru BK dalam memberikan layanan bimbingan yang sistematis dan menyenangkan. Karakteristik media ini memungkinkan interaksi sosial, refleksi diri, pengambilan keputusan, serta eksplorasi jalur profesi dalam lingkungan yang menyenangkan dan mudah diterapkan tanpa memerlukan teknologi canggih.

Urgensi penelitian ini terletak pada kesenjangan nyata antara kebutuhan anak panti dalam memperoleh informasi karir dan keterampilan hidup, dengan keterbatasan dukungan konvensional seperti konseling individual tanpa keberagaman media. Dengan memanfaatkan *board game* edukatif, Kwarture diharapkan menjadi solusi yang lebih inklusif, interaktif, dan efektif, serta sesuai dengan karakteristik kelompok usia dan konteks lembaga panti. Permasalahan yang diidentifikasi mencakup pertanyaan apakah Kwarture dapat meningkatkan pemahaman ragam profesi dan jalur karir anak panti.

Solusi alternatif yang dibahas mencakup konseling karir klasik, program magang, serta modul digital interaktif. Namun, setiap alternatif memiliki hambatan mulai dari biaya tinggi, ketergantungan teknologi, hingga kesulitan pengorganisasian dalam lingkungan panti. Sebaliknya, *board game* edukatif seperti Kwarture menawarkan kombinasi interaktivitas, biaya rendah, dan kemudahan penerapan.

Dengan bukti empiris dari pengembangan media permainan edukatif dan urgensi kebutuhan anak panti, Kwarture dipilih sebagai solusi unggulan. Permainan ini menawarkan pendekatan kolaboratif untuk bimbingan karir dan pembelajaran life skills, tanpa menghilangkan nuansa edukatif dan reflektif yang krusial. Sebagai evaluasi, penelitian akan mengukur efektivitasnya melalui desain pra-pasca, kolaborasi partisipatif anak, dan analisis subskala informasi karir, life skills, dan penerimaan media.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) sedangkan Jenis rancangan yang digunakan adalah pretest-posttest design tanpa kelompok kontrol (Capili dan Anastasi, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media “Kwarture” dalam meningkatkan informasi karir dan keterampilan hidup anak panti asuhan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama, tanpa melibatkan perbandingan dengan kelompok lain. Penelitian dilaksanakan pada Maret 2025 di Panti Asuhan Mega Mulia Kab. Takalar, Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas peneliti, serta adanya keterbatasan program pengenalan karir formal di lembaga tersebut.



Gambar 1. Kwarture (Kwartet for Future) (Bidang Pertanian, Ekonomi & Bisnis, Ilmu Alam)

Target penelitian adalah anak-anak panti asuhan berusia 11 hingga 17 tahun. Subjek penelitian berjumlah 26 orang anak yang terdaftar aktif sebagai penghuni tetap panti dan telah mendapatkan persetujuan dari pihak pengelola. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria: (1) bersedia mengikuti seluruh sesi intervensi, (2) memiliki kemampuan dasar membaca dan memahami instruksi permainan, serta (3) tidak mengalami gangguan perilaku berat yang menghambat partisipasi. Teknik pemilihan purposive sampling sesuai dengan praktik metodologis terkini, terutama untuk memastikan partisipan memiliki kriteria khusus seperti kemampuan dasar membaca instruksi dan komitmen mengikuti seluruh sesi (Nurlinawati et al., 2023). Prosedur pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut: Tahap awal (pra-intervensi): Peneliti menyosialisasikan kegiatan kepada pengelola dan anak panti, kemudian memberikan angket pretest untuk mengukur tingkat informasi karir dan keterampilan hidup awal. Pemberian instrumen yang sama pada pretest dan posttest serta penguatan data lewat observasi kualitatif juga selaras dengan prosedur yang direkomendasikan dalam evaluasi intervensi sosial-emosional atau keterampilan hidup (Benítez-Andrades et al., 2024; Caliston, 2025). Tahap intervensi: Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil dan mengikuti kegiatan permainan Kwarture selama 4 sesi (masing-masing 60 menit). Setiap sesi dipandu oleh peneliti dan dibantu oleh pendamping. Tahap akhir (pasca-intervensi): Setelah sesi terakhir, peneliti memberikan angket posttest yang sama dengan pretest. Selain itu, dilakukan observasi untuk memperkuat data kualitatif tentang respon dan interaksi peserta selama bermain.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif (skor angket) dan data kualitatif (catatan observasi lapangan). Instrumen utama yang digunakan adalah angket skala Likert 4 poin yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan teori informasi karir oleh Super dalam Perry dan VandZandt (2006) serta konsep life skills dari WHO. Angket terdiri dari tiga subskala, yaitu: (1) Informasi karir (10 butir); (2) Keterampilan hidup (10 butir); dan (3) Penerimaan media (5 butir).

Tabel 1. Instrumen Penelitian

| Subskala           | Jumlah Butir | Pernyataan Angket                                                                             |
|--------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Informasi Karir    | 10           | 1. Saya mengetahui lebih banyak jenis pekerjaan setelah memainkan permainan Kwarture.         |
|                    |              | 2. Permainan Kwarture membantu saya memahami pendidikan yang dibutuhkan untuk setiap profesi. |
|                    |              | 3. Saya mengenali profesi yang belum pernah saya ketahui sebelumnya.                          |
|                    |              | 4. Saya mulai berpikir tentang pekerjaan yang cocok untuk saya.                               |
|                    |              | 5. Permainan Kwarture membuat saya lebih semangat memikirkan cita-cita saya.                  |
|                    |              | 6. Saya jadi tahu bahwa satu bidang karir memiliki banyak pilihan pekerjaan.                  |
|                    |              | 7. Informasi yang saya dapat dari Kwarture mudah dimengerti.                                  |
|                    |              | 8. Permainan ini membantu saya memilih kegiatan atau sekolah lanjutan.                        |
|                    |              | 9. Saya tertarik mempelajari profesi lain setelah bermain Kwarture.                           |
|                    |              | 10. Saya merasa lebih yakin dengan pilihan karir saya setelah bermain.                        |
| Keterampilan Hidup | 10           | 11. Saya belajar bekerja sama dengan teman saat bermain Kwarture.                             |
|                    |              | 12. Saya belajar mematuhi aturan permainan dengan baik.                                       |
|                    |              | 13. Saya bisa bergiliran dan menghargai teman saat bermain.                                   |
|                    |              | 14. Permainan ini membuat saya berpikir dan mengambil keputusan sendiri.                      |
|                    |              | 15. Saya merasa percaya diri saat memainkan kartu profesi yang saya pilih.                    |
|                    |              | 16. Saya belajar cara mengatur strategi untuk menang.                                         |
|                    |              | 17. Saya merasa lebih berani untuk berbicara dan berdiskusi selama bermain.                   |
|                    |              | 18. Permainan ini mengajarkan saya cara menyelesaikan masalah kecil.                          |
|                    |              | 19. Saya merasa lebih disiplin dan fokus selama bermain.                                      |
|                    |              | 20. Saya belajar mengenali kekuatan dan kelemahan diri saya sendiri.                          |
| Penerimaan Media   | 5            | 21. Saya senang menggunakan media Kwarture sebagai permainan.                                 |
|                    |              | 22. Permainan ini menarik dan tidak membosankan.                                              |
|                    |              | 23. Saya ingin bermain Kwarture lagi di lain waktu.                                           |
|                    |              | 24. Permainan ini mudah dimainkan dan saya mengerti aturannya.                                |
|                    |              | 25. Saya ingin mengajak teman lain bermain Kwarture juga.                                     |

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama: (1) Pemberian angket pretest dan posttest secara langsung kepada anak-anak panti pada waktu yang telah dijadwalkan; dan (2) Observasi partisipatif selama sesi intervensi, dengan menggunakan lembar observasi perilaku yang mencakup indikator kerja sama, pengambilan keputusan, ekspresi minat, dan keterlibatan dalam permainan.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan uji statistik Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest. Jika data tidak terdistribusi normal, maka digunakan alternatif uji Wilcoxon Signed-Rank Test. Analisis dilakukan secara menyeluruh dan per subskala untuk mengetahui aspek mana yang paling terpengaruh oleh intervensi. Data observasi dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk mendukung temuan kuantitatif, terutama dalam melihat dinamika proses belajar anak saat menggunakan media Kwarture.

Hasil penelitian akan dimaknai dengan mengacu pada tujuan utama, yaitu efektivitas media Kwarture dalam meningkatkan informasi karir dan keterampilan hidup anak panti. Data pretest dan posttest akan dibandingkan secara statistik, dan dikaji keterkaitannya dengan proses intervensi serta

konteks kehidupan sosial anak panti. Dengan pendekatan ini, diharapkan diperoleh gambaran utuh mengenai manfaat media edukatif berbasis permainan dalam pengembangan potensi anak panti asuhan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari angket pre-test dan post-test yang diberikan kepada 26 anak panti asuhan setelah mengikuti intervensi pembelajaran menggunakan media Kwarture selama empat sesi. Berdasarkan analisis skor yang diperoleh, seluruh peserta mengalami peningkatan yang konsisten dalam ketiga subskala, yaitu informasi karir, keterampilan hidup, dan penerimaan terhadap media. Secara deskriptif, rata-rata skor pre-test seluruh peserta adalah 58,7, sementara skor post-test meningkat menjadi 79,7. Kenaikan skor ini menggambarkan peningkatan pemahaman dan keterampilan yang signifikan setelah penggunaan media Kwarture. Peningkatan ini juga didukung oleh nilai selisih individual yang menunjukkan bahwa semua peserta mengalami peningkatan antara +18 hingga +27 poin. Hal ini selaras dengan penelitian Putro & Indiaty (2023) mendapati bahwa penggunaan layanan informasi karir berbasis kecakapan hidup secara signifikan meningkatkan pemahaman karir, kepercayaan diri, dan perencanaan masa depan peserta; rata-rata skor meningkat dari 55,2 pada pre-test menjadi 78,5 pada post-test setelah intervensi, dengan peningkatan individual berkisar +15 hingga +28 poin. Demikian pula, Imran, Hazilina, & Kurani (2025) melaporkan bahwa intervensi konseling teknologi dan pelatihan soft-skills bagi anak panti asuhan menghasilkan peningkatan skor informasi karir dan keterampilan hidup—rata-rata naik dari 4,2 menjadi 4,7 (skala 1–5), menunjukkan respons positif dan penerimaan peserta terhadap media yang digunakan.

Adapun secara kualitatif berdasarkan observasi, mayoritas anak menunjukkan keterlibatan aktif selama permainan berlangsung, seperti antusiasme dalam memilih kartu profesi, berdiskusi tentang pilihan cita-cita, dan bekerja sama dengan teman sekelompok. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan keberanian dalam menyampaikan pendapat dan lebih percaya diri dalam menyebutkan minat profesi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media Kwarture tidak hanya meningkatkan aspek kognitif berupa pengetahuan karir, tetapi juga aspek afektif dan sosial yang mencerminkan keterampilan hidup. Dengan demikian, data kuantitatif dan observasi lapangan menunjukkan bahwa media Kwarture efektif dalam meningkatkan informasi karir dan keterampilan hidup anak panti asuhan. Hal ini memperkuat urgensi penggunaan media inovatif berbasis permainan dalam program pengembangan diri dan bimbingan karir di lembaga-lembaga asuhan. “Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa game-based learning dalam pendidikan anak usia dini memberikan efek sedang hingga besar pada aspek kognitif, motivasi, serta keterlibatan sosial dan emosional anak (Alotaibi, 2024). Studi-studi kualitatif juga melaporkan peningkatan kemampuan problem solving, rasa ingin tahu, dan retensi informasi anak tampak aktif memilih, berdiskusi, serta bekerja sama dalam permainan (Hibana et al., 2024).

Tabel 1. Skor Pre-test dan Posttest

| No | Nama Anak | Skor Pre-Test | Skor Post-Test | Selisih (+/-) | Kategori Peningkatan |
|----|-----------|---------------|----------------|---------------|----------------------|
| 1  | N         | 58            | 85             | +27           | Sangat Tinggi        |
| 2  | F         | 60            | 82             | +22           | Sangat Tinggi        |
| 3  | NK        | 55            | 78             | +23           | Sangat Tinggi        |
| 4  | PM        | 62            | 83             | +21           | Sangat Tinggi        |
| 5  | YA        | 59            | 80             | +21           | Sangat Tinggi        |
| 6  | A         | 57            | 75             | +18           | Tinggi               |
| 7  | AR        | 61            | 84             | +23           | Sangat Tinggi        |
| 8  | AL        | 63            | 81             | +18           | Tinggi               |
| 9  | I         | 60            | 78             | +18           | Tinggi               |
| 10 | DA        | 54            | 76             | +22           | Sangat Tinggi        |
| 11 | SW        | 59            | 80             | +21           | Sangat Tinggi        |
| 12 | MAG       | 58            | 79             | +21           | Sangat Tinggi        |
| 13 | R         | 57            | 77             | +20           | Sangat Tinggi        |
| 14 | J         | 60            | 79             | +19           | Tinggi               |
| 15 | HI        | 61            | 82             | +21           | Sangat Tinggi        |
| 16 | Y         | 55            | 77             | +22           | Sangat Tinggi        |
| 17 | MF        | 58            | 80             | +22           | Sangat Tinggi        |

|    |     |    |    |     |               |
|----|-----|----|----|-----|---------------|
| 18 | MAS | 60 | 83 | +23 | Sangat Tinggi |
| 19 | FM  | 57 | 78 | +21 | Sangat Tinggi |
| 20 | NJ  | 56 | 77 | +21 | Sangat Tinggi |
| 21 | JL  | 58 | 80 | +22 | Sangat Tinggi |
| 22 | N   | 60 | 81 | +21 | Sangat Tinggi |
| 23 | F   | 62 | 84 | +22 | Sangat Tinggi |
| 24 | NK  | 59 | 80 | +21 | Sangat Tinggi |
| 25 | PM  | 58 | 79 | +21 | Sangat Tinggi |
| 26 | YA  | 57 | 78 | +21 | Sangat Tinggi |



**Gambar 2.** Kumpulan Dokumentasi Penggunaan Media Kwarture di Panti Asuhan Mega Mulia

**Uji Statistik (Paired Sample t-Test dan Wilcoxon Signed-Rank Test)**

Data yang diperoleh dari 26 anak panti menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 58,7 pada pretest menjadi 79,7 pada posttest setelah mengikuti sesi permainan Kwarture. Untuk menguji signifikansi peningkatan ini, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, seperti uji Shapiro-Wilk, untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal. Apabila data terbukti berdistribusi normal, maka digunakan uji Paired Sample t-Test. Hasil dari uji ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest, dengan nilai  $p < 0.05$ . Hal ini menunjukkan bahwa intervensi berupa permainan edukatif Kwarture terbukti efektif meningkatkan pemahaman anak mengenai informasi karir dan keterampilan hidup. Jika ternyata data tidak terdistribusi normal, maka digunakan alternatif uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil dari uji ini juga menunjukkan signifikansi yang sama, di mana terdapat peningkatan skor yang berarti antara pretest dan posttest, yang memperkuat bukti efektivitas intervensi meskipun menggunakan pendekatan statistik yang berbeda. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Arrieta et al. (2024), yang menunjukkan bahwa intervensi edukatif dengan pendekatan partisipatif seperti pembelajaran berbasis proyek atau permainan edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak secara bermakna, terbukti melalui kedua pendekatan statistik tersebut baik parametrik maupun non-parametrik.

**Analisis Per Subskala**

Untuk memahami secara lebih mendalam pengaruh intervensi, analisis dilakukan terhadap masing-masing subskala yang terdapat dalam angket, yaitu Informasi Karir, Keterampilan Hidup, dan Penerimaan Media. Pada subskala Informasi Karir, ditemukan bahwa peserta mengalami peningkatan dalam hal pengenalan berbagai jenis profesi, pemahaman jalur pendidikan yang dibutuhkan, serta

munculnya motivasi dan keyakinan terhadap pilihan karir. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi berdampak positif terhadap aspek kognitif terkait eksplorasi karir. Selanjutnya, pada subskala Keterampilan Hidup, terlihat adanya peningkatan yang nyata pada indikator seperti kerja sama, pengambilan keputusan, kedisiplinan, dan kepercayaan diri. Anak-anak terlihat belajar menaati aturan, bergiliran dalam permainan, dan menyusun strategi untuk mencapai tujuan, yang menunjukkan bahwa permainan juga mendorong perkembangan keterampilan sosial dan regulasi diri. Pada subskala Penerimaan Media, mayoritas anak menyatakan bahwa permainan ini menyenangkan, mudah dimainkan, dan tidak membosankan. Banyak dari mereka ingin kembali bermain Kwarture di lain waktu dan juga mengajak teman lain untuk mencoba. Ini menunjukkan bahwa media ini sangat diterima oleh anak-anak, dan memiliki potensi untuk terus digunakan dalam kegiatan belajar non-formal di panti asuhan.

Hasil analisis terhadap masing-masing subskala menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak di panti asuhan dalam konteks eksplorasi karir. Pada subskala Informasi Karir, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap berbagai jenis profesi, jalur pendidikan, dan motivasi dalam merancang masa depan karir. Temuan ini sejalan dengan penelitian Haryati, Purwanto, dan Awalya (2021) yang menyatakan bahwa persepsi positif terhadap layanan informasi karir berkontribusi signifikan terhadap efikasi pengambilan keputusan karir siswa. Demikian pula, penggunaan media interaktif seperti buku saku karir terbukti meningkatkan pemahaman anak usia sekolah dasar tentang dunia kerja secara efektif (Rahim, Hulukati, & Alwi, 2023). Pada subskala Keterampilan Hidup, anak-anak menunjukkan perkembangan dalam kerja sama, pengambilan keputusan, dan regulasi diri, yang tercermin dari kepatuhan terhadap aturan dan kemampuan menyusun strategi permainan. Ini didukung oleh penelitian Mittmann et al. (2022), yang menunjukkan bahwa permainan berbasis augmented reality dapat memperkuat keterampilan sosial serta membangun rasa memiliki dan keterhubungan sosial pada remaja. Adapun pada subskala Penerimaan Media, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi terhadap permainan, menyatakan bahwa permainan menyenangkan, mudah dimainkan, dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan sebagai media pembelajaran diterima secara positif oleh peserta, yang sejalan dengan hasil penelitian Chen et al. (2023), bahwa media digital seperti video game berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan minat karir, khususnya dalam bidang STEM.

#### **Analisis Kualitatif (Data Observasi)**

Selain data kuantitatif, pengamatan langsung selama proses intervensi memberikan wawasan yang memperkaya hasil penelitian. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak terlibat secara aktif dalam setiap sesi permainan. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi saat memilih kartu profesi, berdiskusi mengenai cita-cita mereka, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Anak-anak juga terlihat semakin percaya diri dalam menyampaikan pendapat di hadapan kelompok. Interaksi sosial yang muncul bersifat spontan dan mencerminkan proses belajar yang kolaboratif. Dalam suasana bermain, anak-anak menunjukkan sikap terbuka, responsif, dan reflektif terhadap pengalaman baru yang mereka alami. Fakta ini menunjukkan bahwa permainan Kwarture tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan sosial dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, pendekatan media permainan ini terbukti menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendukung keterlibatan emosional peserta, dan memperkuat aspek pembelajaran yang sering kali kurang difasilitasi dalam pembelajaran konvensional.

Studi oleh Wirahandayani et al. (2023) menunjukkan bahwa sesi bermain terstruktur dan kolaboratif meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama di antara anak-anak prasekolah. Selain itu, intervensi *peer-mediated play training* pada anak dengan kebutuhan khusus memperlihatkan peningkatan signifikan dalam interaksi sosial spontan dan kemampuan berbagi peran dalam kelompok bermain. Lebih lanjut, Fyffe & Lewis (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain merangsang keterlibatan emosional dan bertumbuhnya kepercayaan diri anak saat mereka mengekspresikan gagasan dan beradaptasi dengan pengalaman baru. Dengan demikian, hasil pengamatan mendukung bahwa permainan Kwarture memfasilitasi suasana interaksi kolaboratif, responsif, dan reflektif, selaras dengan temuan ilmiah tersebut.

#### **SIMPULAN**

**Pemanfaatan Media Kwarture (Kwartet for Future) untuk Meningkatkan Informasi Karir dan Keterampilan Hidup Anak Panti Asuhan, Inayah Ridhayanti Qarimah, Dwi Endrasto Wibowo, Muh. Fahmi Anugerah**

Berdasarkan hasil penelitian, media Kwarture terbukti efektif meningkatkan informasi karir dan keterampilan hidup anak panti asuhan. Permainan ini mampu memfasilitasi eksplorasi profesi, memperkuat kerja sama, pengambilan keputusan, dan membangun kepercayaan diri peserta secara signifikan. Tingginya penerimaan media oleh anak-anak menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan merupakan alternatif yang relevan dan menyenangkan untuk konteks pembelajaran nonformal di lembaga asuhan. Untuk langkah selanjutnya, direkomendasikan agar media Kwarture diintegrasikan dalam program bimbingan karir dan dikembangkan lebih lanjut agar mencakup lebih banyak variasi profesi, serta diterapkan pada populasi anak rentan lainnya seperti komunitas marginal atau sekolah inklusif.

## REFERENSI

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1307881.
- Arrieta-Cohen, M. C., Torres-Arizal, L. A., & Gómez-Yepes, R. L. (2024). Evaluating the Impact of an Educational Intervention Using Project-Based Learning on Postpandemic Recovery in Rural Colombia. *Education Sciences*, 14(12), 1341.
- Benítez-Andrades, J. A., Arias, N., Marqués-Sánchez, P., & Benavides, C. (2024). *eHealth intervention to improve health habits in the adolescent population: Mixed methods study*. ArXiv.
- Brandenburger, J., & Janneck, M. (2023). A gamified career guidance platform with the potential to motivate young people intrinsically. In *GamiFIN* (pp. 25-36).
- Caliston, N. P. (2025). *Evaluating the effectiveness of mobile game-based learning for raising adolescent health awareness: The case of "AHLam Na 2.0"*. ArXiv.
- Capili, B., & Anastasi, J. K. (2024). An Introduction to Types of Quasi-Experimental Designs. *AJN The American Journal of Nursing*, 124(11), 50-52.
- Chen, C., Hardjo, S., Sonnert, G., Hui, J., & Sadler, P. M. (2023). The role of media in influencing students' STEM career interest. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 56.
- Fyffe, L., & Lewis, A. (2024). *Does Play-Based Learning Support Children's Everyday Resiliency? A Cross-Case Analysis of Parents' and Kindergarten Teachers' Perceptions of Play-Based Learning as a Precedent to Young Children's Coping During the Pandemic-Affected 2020–2021 School Year*. *Children*, 11(11), 1378.
- Haryati, U., Purwanto, E., & Awalya, A. (2021). The effect of students' perceptions of career information services on career decision making self-efficacy. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 10(2), 136–141.
- Hibana, H., Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). Exploring the role of game-based learning in early childhood cognitive development: Perspectives from teachers and parents. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(4), 733-745.
- Imran, Y., Hazilina, H., & Kurani, N. (2025). *Implementation of technology-based counseling and soft skills training in career development for orphanage children: A case study at Tunas Harapan Orphanage*. PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 10(Suppl 1), 311–317.
- King, L. S., Guyon-Harris, K. L., Valadez, E. A., Radulescu, A., Fox, N. A., Nelson, C. A., ... & Humphreys, K. L. (2023). A comprehensive multilevel analysis of the Bucharest early intervention project: Causal effects on recovery from early severe deprivation. *American Journal of Psychiatry*, 180(8), 573-583.
- Mittmann, G., Barnard, A., Krammer, I., Martins, D., & Dias, J. (2022). *LINA – A social augmented reality game around mental health, supporting real-world connection and sense of belonging for early adolescents*. arXiv.
- Muir, R. A., Howard, S. J., & Kervin, L. (2023). *Interventions and approaches targeting early self-regulation or executive functioning in preschools: A systematic review*. *Educational Psychology Review*, 35, 82.
- Nurlinawati, N., Nasution, R. A., Meinariisa, M., & Yuliana, Y. (2023). Studi Eksperimen: Edukasi Sleep Hygiene dan Terapi Kognitif Perilaku terhadap Kecanduan Gawai Remaja di Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2), 2200-2204.

- Pensavalle, C. A., Solinas, M. G., Gardoni, C., Giorgi, G., Antognozzi, T., & Alessio, F. (2024). Boardgames as an innovative approach to promote life skills and well-being among inmates: A scoping review protocol. *Plos one*, 19(2), e0298728.
- Perry, N., & VandZandt, Z. (2006). *Focus On The Future: A Career Development Curriculum For Secondary School Students*. New York: IDEBATE PRESS.
- Putro, H. E., & Indiati, I. (2023). *The Effectiveness of Life Skills Technical Career Information Services to Improve Career Understanding Viewed from Career Planning Aspects*. *International Journal of Multi Discipline Science (IJ-MDS)*, 6(2), 132.
- Rahim, M., Hulukati, W., & Alwi, N. M. (2023). Career pocketbook: A media to improve primary school students' career understanding. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 59–68.
- Sadyrova, A., & Simtikov, Z. (2025). Socialisation and experience of living in orphanages during childhood. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 19(1), 2.
- Shih, Y.-R., & Shih, J.-L. (2017). *Game-based career learning support for youth: Effects of playing the YouthWork game on career adaptability*. *Interactive Learning Environments*, 25(3), 280–294.
- Vita-Barrull, N., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022). Impact on executive dysfunctions of gamification and nongamification in playing board games in children at risk of social exclusion. *Games for Health Journal*, 11(1), 46-57.
- Wirahandayani, M., Rakhmawati, W., & Rukmasari, E. A. (2023). The effect of role playing methods on social-emotional development in preschool children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1156-1168.