



Pengaruh Media *Dream Box Journey* Terhadap Kemampuan Eksplorasi Minat dan Bakat Anak Prasejahtera

**Adinda Alvina Wahyuni¹, Anggi Winanti², Farah Dhita Putri Irawanti Zuhra³, M.
Rezky⁴, Fawnia Salsabilla Siregar⁵, Juli Maini Sitepu⁶**

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Dream Box Journey* terhadap kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak dari keluarga pra-sejahtera di ADRF. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kondisi anak pra-sejahtera yang memiliki keterbatasan akses terhadap pengalaman pengembangan diri, sehingga membutuhkan media eksplorasi yang terarah berbasis pendekatan *Experiential Learning* dan teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu pre-experimental design bentuk one-group *pretest -posttest* design. Subjek penelitian adalah 21 anak di ADRF yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket minat dan bakat, kemudian dianalisis melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis paired sample t-test. Hasil *pretest* menunjukkan mayoritas anak (66,67%) berada pada kategori rendah dengan rata-rata skor 67,48. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($t = -24,436$; $df = 20$; Sig. $<0,001$), dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 70,95 poin. Temuan ini membuktikan bahwa media *Dream Box Journey* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak pra-sejahtera, sehingga dapat menjadi alternatif layanan bimbingan klasikal yang inklusif bagi anak dari berbagai latar belakang sosial ekonomi.

Dream Box Journey, Eksplorasi Minat dan Bakat, Experiential Learning.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

20 August 2026

Revised

15 September 2026

Accepted

20 Oktober 2026

Keywords

Corresponding

Author :

adindaw153@gmail.com

PENDAHULUAN

Pengenalan terhadap minat dan bakat merupakan bagian penting dalam proses perkembangan individu yang perlu dipersiapkan secara bertahap sejak usia sekolah. Pada tahap perkembangan anak, pengenalan terhadap diri sendiri menjadi dasar dalam memahami berbagai potensi yang dimiliki. Anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengenali apa yang disukai, kemampuan yang dimiliki, serta berbagai aktivitas yang dapat dikembangkan sesuai dengan

potensinya. Eksplorasi tersebut menjadi bagian awal dari proses pengembangan diri karena membantu individu memperoleh pemahaman mengenai dirinya dan lingkungan yang berkaitan dengan minat dan bakat yang dimilikinya. Dalam konteks bimbingan dan konseling, eksplorasi minat dan bakat menjadi salah satu proses penting untuk membantu peserta didik mengenali potensi diri secara lebih mendalam (Anggraini et al., 2020). Setiap anak memiliki kemampuan dan potensi diri yang berbeda-beda dalam menunjukkan kemampuan dirinya. Perbedaan-perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan individu tidak hanya dapat dilihat pada kemampuan akademik, tetapi juga dari berbagai bentuk kecerdasan yang dimiliki. Salah satu teori yang dapat digunakan untuk memahami keberagaman potensi diri adalah teori *Multiple Intelligences* atau kecerdasan majemuk yang dikembangkan oleh Howard Gardner.

Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan manusia tidak bersifat tunggal, melainkan terdiri atas berbagai jenis kemampuan yang berkembang secara independen satu sama lain. Pandangan ini menjadi dasar penting dalam upaya mengenali minat dan bakat sejak dini, karena setiap anak memiliki kombinasi kecerdasan yang unik dan tidak dapat diukur dengan satu parameter kecerdasan yang umum. Teori ini mengidentifikasi delapan jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan linguistik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Delapan jenis kecerdasan tersebut merepresentasikan potensi yang berbeda-beda pada setiap individu, sehingga pendekatan ini dinilai relevan digunakan sebagai kerangka teori dalam mengidentifikasi kecenderungan minat dan bakat seorang individu, khususnya pada anak usia sekolah (Imami et al., 2024). Dalam konteks identifikasi minat dan bakat, penerapan teori *Multiple Intelligences* umumnya dilakukan melalui instrumen berupa kuesioner atau daftar pernyataan yang mencerminkan karakteristik dari masing-masing jenis kecerdasan. Hasil dari pengisian instrumen tersebut kemudian diolah untuk menentukan jenis kecerdasan yang paling dominan pada diri individu, yang selanjutnya dapat dijadikan dasar dalam memberikan arahan pengembangan diri serta rekomendasi kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan potensi yang dimiliki anak.

Kemampuan mengenali minat dan bakat memiliki keterkaitan yang erat dengan proses pemahaman diri anak secara menyeluruh. Minat dapat membantu individu memahami bidang atau aktivitas yang menarik bagi dirinya, sedangkan bakat memberikan gambaran mengenai potensi kemampuan yang dapat dikembangkan. Pemahaman terhadap minat dan bakat dapat membantu individu mengenali karakteristik dirinya secara lebih utuh. Penelitian (Merdiyasi, 2023a) menunjukkan bahwa pemahaman diri

melalui penelusuran minat dan bakat dapat membantu individu mengenali bakat, minat, kepribadian, serta nilai yang dimilikinya (Merdiassi, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa proses mengenali minat dan bakat menjadi bagian penting dalam membantu individu memahami dirinya sendiri secara lebih mendalam.

Pengenalan terhadap potensi diri perlu didukung melalui proses eksplorasi yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam proses tersebut adalah *Experiential Learning*. Pendekatan ini menekankan bahwa proses belajar berlangsung melalui pengalaman konkret yang kemudian direfleksikan, dikonseptualisasikan, dan diterapkan kembali dalam situasi tertentu. Dalam konteks eksplorasi minat dan bakat, pengalaman langsung dapat membantu anak mengenali aktivitas yang diminati, mengidentifikasi kemampuan yang dimiliki, serta membangun pemahaman mengenai potensi minat dan bakat yang dimilikinya.

Penggunaan *Experiential Learning* dalam eksplorasi minat dan bakat juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi subjek aktif dalam proses pengenalan dirinya. Anak tidak hanya memperoleh informasi mengenai berbagai aktivitas, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mencoba aktivitas tersebut, mengamati pengalaman yang dirasakan, merefleksikan kemampuan dan ketertarikannya, serta menghubungkan pengalaman dengan pemahaman mengenai potensi dirinya. Penelitian (Yetra et al., 2020) menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* pada anak usia dini dapat meningkatkan rasa percaya diri, motivasi belajar, serta kemampuan anak dalam menjelajah dan mengenali lingkungan sekitarnya. Temuan tersebut memperkuat bahwa pengalaman langsung dapat menjadi bagian penting dalam membantu anak mengeksplorasi dan memahami minat serta bakat yang dimilikinya.

Meskipun demikian, kesempatan untuk melakukan eksplorasi minat dan bakat belum tentu diperoleh anak secara merata. Kondisi lingkungan dan latar belakang sosial ekonomi keluarga dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kesempatan anak dalam memperoleh pengalaman, informasi, dan dukungan untuk mengembangkan potensi dirinya. Anak yang berasal dari keluarga pra-sejahtera dapat menghadapi keterbatasan akses terhadap berbagai pengalaman pengembangan diri sehingga membutuhkan dukungan yang lebih terarah dari lingkungan pendidikan maupun lembaga yang memberikan layanan kepada anak. Studi kualitatif terhadap siswa kelas IV dan V yang hidup dalam kemiskinan menunjukkan bahwa anak-anak tersebut membayangkan masa depan pendidikan dan pekerjaan yang baik, tetapi cita-

cita mereka dibatasi oleh minimnya pengetahuan dan paparan terhadap berbagai pilihan pekerjaan (Gomez, K., & Beachum, 2019). Oleh sebab itu, upaya pengembangan potensi dan eksplorasi minat serta bakat perlu dirancang dengan mempertimbangkan keberagaman kondisi sosial ekonomi anak agar setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk mengenali dan mengembangkan potensinya.

Selain aspek kecerdasan dan pengalaman eksploratif, kemampuan anak dalam mengenali minat dan bakatnya juga tidak dapat dilepaskan dari kondisi psikososial yang dimilikinya, salah satunya rasa percaya diri atau *self-esteem*. Penelitian (Sitepu et al., 2025) yang dilakukan di sekolah Islam dengan sistem *full-day* menemukan bahwa komunikasi keluarga, dukungan teman sebaya, dan kecerdasan emosional berperan secara langsung terhadap *self-esteem*, yang selanjutnya menjadi mediator penting dalam membentuk kompetensi sosial individu. Temuan tersebut menegaskan bahwa *self-esteem* yang rendah cenderung berkaitan dengan kecenderungan menarik diri dan kesulitan berinteraksi secara sosial, yang pada gilirannya dapat menghambat kesempatan anak untuk mengeksplorasi dan mengenali potensi dirinya secara aktif. Kondisi ini relevan dengan situasi anak dari keluarga pra-sejahtera, yang selain memiliki keterbatasan akses terhadap pengalaman pengembangan diri, juga berpotensi memiliki *self-esteem* yang kurang optimal akibat minimnya dukungan sosial dan pengalaman positif dari lingkungan sekitarnya. Di sisi lain, pengalaman perkembangan positif yang diperoleh melalui kegiatan di luar kurikulum terbukti berkaitan dengan konsep diri yang lebih positif pada remaja, dan keterkaitan tersebut lebih kuat pada remaja dari sekolah dengan status sosial ekonomi rendah (Blomfield, C. J., & Barber, 2011). Oleh karena itu, penguatan *self-esteem* melalui pengalaman eksploratif yang positif dan suportif, sebagaimana dirancang dalam media *Dream Box Journey*, diharapkan tidak hanya membantu anak mengenali minat dan bakatnya, tetapi juga turut mendukung perkembangan psikososial anak secara lebih menyeluruh.

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting karena eksplorasi minat dan bakat tidak hanya berkaitan dengan aktivitas yang disukai anak saat ini, tetapi juga berkaitan dengan proses membangun pemahaman diri dan wawasan mengenai potensi yang dimilikinya di masa depan. Penelitian mengenai identifikasi minat dan bakat siswa di Indonesia menunjukkan bahwa pengembangan instrumen serta layanan yang tepat dapat membantu pendidik dan orang tua mengarahkan pengembangan potensi anak secara lebih terencana (Marsidi et al., 2026). Perbedaan konteks lingkungan juga dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses eksplorasi tersebut, sehingga diperlukan layanan bimbingan yang dapat membantu peserta didik

memperoleh informasi dan pengalaman eksplorasi minat dan bakat secara lebih terarah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap anak-anak di ADRF, ditemukan adanya kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak masih perlu dikembangkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak membutuhkan kesempatan yang lebih luas untuk mengenali aktivitas yang diminati, memahami kemampuan yang dimiliki, serta memperoleh wawasan mengenai berbagai potensi yang dapat dikembangkan. Anak juga membutuhkan pengalaman yang dapat membantu menghubungkan antara minat, kemampuan, dan cita-cita yang dimilikinya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap suatu kegiatan yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman eksploratif agar anak dapat mengenali dirinya secara lebih konkret.

Hasil observasi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan anak untuk mengenali potensi dirinya dengan kesempatan memperoleh pengalaman eksplorasi secara terarah. Anak membutuhkan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mencoba berbagai aktivitas, melakukan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh, mengenali kemampuan dan ketertarikan dirinya, serta memperoleh gambaran mengenai potensi minat dan bakat yang dimilikinya. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian (Merdiassi, 2023) yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap minat dan bakat menjadi bagian penting dalam membantu individu mengenali potensi dirinya secara lebih mendalam (Merdiassi, 2023). Dengan demikian, pemberian pengalaman eksplorasi sejak dini dapat menjadi salah satu upaya untuk membantu anak membangun pemahaman awal mengenai potensi dan masa depannya.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan media *Dream Box Journey*. Media ini dirancang sebagai media eksplorasi yang memberikan pengalaman kepada anak untuk mengenali minat dan bakat yang dimilikinya melalui aktivitas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. *Dream Box Journey* menempatkan anak sebagai subjek yang aktif dalam proses eksplorasi sehingga anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengenali dirinya, mencoba berbagai aktivitas, menemukan potensi, serta menghubungkan pengalaman tersebut dengan cita-cita yang dimilikinya.

Penggunaan kegiatan yang menarik dan melibatkan pengalaman anak menjadi penting dalam proses eksplorasi minat dan bakat. Keterbatasan informasi dan kurangnya media yang menarik dapat menjadi salah satu hambatan dalam proses tersebut, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih

interaktif dalam membantu anak mengenali potensi dirinya (Anggraini et al., 2020). Pendekatan berbasis permainan dan materi konkret juga mulai dimanfaatkan dalam layanan bimbingan karier; misalnya, model NEFELE menggunakan permainan dengan papan dan kartu profesi untuk merangsang rasa ingin tahu serta eksplorasi karier siswa sekolah menengah pertama (Parola, A., Diano, F., Ponticorvo, M., & Sica, 2024). Selain itu, pemberian pendampingan berbasis minat dan bakat juga dapat membantu individu dalam memahami potensi diri dan menyusun arah pengembangan diri selanjutnya. Penelitian mengenai pendampingan eksplorasi minat dan bakat menunjukkan bahwa kegiatan eksploratif dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman diri sebagai dasar dalam merancang rencana studi lanjut. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui asesmen, diskusi, refleksi, dan konseling sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami potensi dirinya secara lebih mendalam (Walida, 2025). Berdasarkan uraian tersebut, media yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi minat dan bakat menjadi penting, terutama bagi anak yang berasal dari keluarga pra-sejahtera. Hasil observasi awal di ADRF menunjukkan adanya kebutuhan terhadap kegiatan eksplorasi yang lebih terarah, sedangkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemahaman terhadap minat dan bakat serta penggunaan metode yang menarik dapat mendukung perkembangan potensi diri individu secara optimal. Oleh karena itu, *Dream Box Journey* dikembangkan sebagai salah satu alternatif media yang diharapkan mampu memberikan pengalaman eksplorasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Dream Box Journey* terhadap kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak pra-sejahtera. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling yang lebih inklusif serta memberikan alternatif media eksplorasi yang dapat membantu anak mengenali potensi dirinya dan memperluas wawasan mengenai masa depannya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, konselor, maupun lembaga yang bergerak dalam pendampingan anak untuk memberikan kesempatan eksplorasi minat dan bakat secara lebih terarah kepada anak dari berbagai latar belakang sosial ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media *Dream Box Journey* terhadap kemampuan eksplorasi minat dan bakat

anak pra-sejahtera melalui data yang dapat diukur secara numerik. Menurut (Sugiyono, 2019) penelitian quasi eksperimen adalah desain penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh terhadap subjek penelitian, tetapi kelompok yang diteliti tidak dipilih secara acak karena keterbatasan di lapangan.

Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena di lapangan yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak, khususnya anak dari keluarga pra-sejahtera, belum memahami dan mengenali minat serta bakat yang dimilikinya, sehingga diperlukan sebuah media intervensi yang dapat membantu mereka mengeksplorasi potensi diri secara lebih terarah. Penelitian dilaksanakan di Rumah Belajar ADRF Indonesia, sebuah lembaga yang menaungi kegiatan pembelajaran dan pengembangan diri bagi anak-anak dari keluarga pra-sejahtera. Berdasarkan permasalahan dan tujuan tersebut, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif.

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan bentuk one-group *pretest -posttest* design. Dalam desain ini, satu kelompok subjek diberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian memperoleh perlakuan berupa media *Dream Box Journey*, dan selanjutnya diberikan pengukuran akhir (*posttest*). Desain tersebut memungkinkan peneliti mengetahui perubahan kondisi subjek setelah diberikan perlakuan dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah intervensi (Sugiyono, 2019).

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest* kemampuan eksplorasi minat dan bakat
 X = Perlakuan berupa media *Dream Box Journey*
 O_2 = *Posttest* kemampuan eksplorasi minat dan bakat

Penggunaan desain *pretest -posttest* juga relevan dengan penelitian pengembangan minat dan bakat yang menggunakan intervensi untuk melihat perubahan kemampuan peserta setelah memperoleh layanan. Penelitian mengenai identifikasi dan pengembangan minat serta bakat menunjukkan bahwa pemberian intervensi yang terarah dapat membantu individu mengenali diri dan memahami potensinya secara lebih optimal (Marsidi et al., 2026).

Populasi pada penelitian ini adalah anak - anak di ADRF yang berjumlah delapan puluh anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang mengikuti kegiatan di ADRF dan termasuk dalam kelompok anak dari keluarga pra-sejahtera. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan karakteristik tertentu yang

sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria subjek dalam penelitian ini meliputi: (1) anak - anak ADRF dengan rentang usia 12 - 16 tahun ; (2) anak yang aktif belajar di ADRF; (3) berasal dari keluarga pra-sejahtera berdasarkan identifikasi sosial ekonomi yang digunakan oleh lembaga ADRF; (4) bersedia mengikuti seluruh rangkaian media *Dream Box Journey*; dan (5) mengikuti kegiatan *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 21 anak yang mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Identitas subjek dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu *pretest* dan *posttest*. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* kepada 21 partisipan sebelum media *Dream Box Journey* dilaksanakan, dengan tujuan untuk mengukur kondisi awal kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak. Tahap kedua adalah pelaksanaan media *Dream Box Journey* sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) kepada seluruh partisipan sesuai dengan rangkaian kegiatan yang telah dirancang. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* kepada partisipan yang sama setelah media selesai dilaksanakan, dengan tujuan untuk mengukur perubahan kemampuan eksplorasi minat dan bakat setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya dibandingkan untuk melihat ada tidaknya perubahan yang signifikan akibat pemberian media.

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*, sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal, digunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Kedua uji tersebut digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* kemampuan eksplorasi minat dan bakat. Selain itu, untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan eksplorasi minat dan bakat setelah diberikan media *Dream Box Journey*, dilakukan perhitungan *N-Gain Score*, yang hasilnya kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tinggi, sedang, atau rendah untuk menggambarkan tingkat efektivitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.

Kategorisasi Pemahaman Minat dan Bakat	
Kategori	Interval
Tinggi	111 – 150
Sedang	71 – 110
Rendah	30 – 70

Hasil *pretest* yang dilakukan terhadap 21 anak di ADRF menggunakan instrumen angket minat dan bakat memperkuat gambaran kondisi awal tersebut. Instrumen ini memiliki skor minimum 30 dan skor maksimum 150 dengan tiga kategori tingkat kemampuan eksplorasi minat dan bakat, yaitu kategori rendah (rentang skor 30–70), sedang (rentang skor 71–110), dan tinggi (rentang skor 111–150). Hasil *pretest* menunjukkan skor subjek berkisar antara 52 hingga 78 dengan rata-rata skor sebesar 67,48. Berdasarkan kategorisasi tersebut, sebanyak 14 anak (66,67%) berada pada kategori rendah, 7 anak (33,33%) berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat anak yang berada pada kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas anak di ADRF masih memiliki kemampuan eksplorasi minat dan bakat yang tergolong rendah sebelum mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal, sehingga memperkuat urgensi pemberian media *Dream Box Journey* sebagai upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali minat dan bakat yang dimilikinya.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest*, *posttest*, maupun selisih skor kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak berdistribusi normal, sebagai salah satu syarat penggunaan statistik parametrik. Oleh karena jumlah subjek penelitian sebanyak 21 anak ($n < 50$), maka uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.

Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)			
Data	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,932	21	0,149
<i>Posttest</i>	0,949	21	0,326
Selisih (<i>Pretest</i> -<i>Posttest</i>)	0,981	21	0,934

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk data *pretest* sebesar 0,149, data *posttest* sebesar 0,326, dan data selisih

pretest -posttest sebesar 0,934. Ketiga nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* , *posttest*, maupun selisih skor kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, maka analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik, yaitu uji t.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data skor kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene (Levene's Test), dengan kriteria data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.

Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

Berdasarkan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Mean	12,005	1	40	0,376
Median	11,567	1	40	0,536
Median (adjusted df)	11,567	1	29,207	0,536
Trimmed Mean	11,761	1	40	0,483

Berdasarkan hasil uji Levene, nilai signifikansi berdasarkan Mean sebesar 0,376, berdasarkan Median sebesar 0,536, berdasarkan Median dengan penyesuaian df sebesar 0,536, dan berdasarkan Trimmed Mean sebesar 0,483. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data skor kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak sebelum dan sesudah diberikan media *Dream Box Journey* bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas data, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji t (paired sample t-test).

Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara skor kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mengikuti media *Dream Box Journey*. Pengujian dilakukan dengan teknik paired sample t-test, dengan kriteria pengujian: apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.
Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	-70,952	13,306	2,904	-24,436	20	<0,001

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai rata-rata selisih (mean difference) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -70,95 dengan standar deviasi 13,31. Nilai t hitung yang diperoleh sebesar -24,436 dengan derajat kebebasan (df) 20 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0,001. Oleh karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak sebelum dan sesudah mengikuti media *Dream Box Journey*. Tanda negatif pada nilai mean difference menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak setelah mengikuti media. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media *Dream Box Journey* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak pra-sejahtera di ADRF dapat diterima (H_a diterima, H_o ditolak).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Dream Box Journey* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak di ADRF. Sebagaimana telah diuraikan pada bagian pendahuluan, hasil *pretest* menunjukkan bahwa mayoritas anak (66,67%) berada pada kategori rendah dan tidak terdapat anak yang berada pada kategori tinggi, yang menggambarkan keterbatasan pengalaman eksplorasi minat dan bakat pada anak dari keluarga pra-sejahtera. Setelah mengikuti serangkaian aktivitas dalam media *Dream Box Journey*, hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan ($t = -24,436$; $df = 20$; Sig. <0,001), dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 70,95 poin dari kondisi sebelum ke sesudah perlakuan.

Untuk menempatkan temuan ini dalam kajian yang lebih luas, penelitian terdahulu yang relevan dirangkum secara sistematis menurut tiga aspek yang berkaitan langsung dengan penelitian ini, yaitu layanan berbasis pengalaman dan eksplorasi karier, pendekatan *Multiple Intelligences*, serta layanan bimbingan klasikal dan penggunaan media.

Pada aspek pertama, yaitu layanan berbasis pengalaman dan eksplorasi karier, terdapat tiga penelitian. (Fuad, A.H., Salim. M.N, & Hariastuti, 2022) menggunakan desain *equivalent time series* untuk menguji metode *experiential learning* dalam bimbingan klasikal, dengan hasil uji *paired sample t-test* yang signifikan ($< 0,05$) pada setiap tahap perlakuan sehingga pemahaman karier siswa meningkat. Lau et al. (2021) melakukan eksperimen murni dengan penugasan acak terhadap 139 siswa sekolah menengah di Malaysia; kematangan karier dan konsep diri kelompok yang menerima *Career Exploration Intervention* lebih tinggi daripada kelompok kontrol, dan efeknya bertahan hingga empat minggu. Jemini Gashi et al. (2023) menggunakan satu kelompok *pretest-posttest* pada 47 siswa berusia 16–18 tahun di Kosovo; lokakarya bimbingan karier lima tahap (kesadaran diri, eksplorasi karier, jalur sekolah dan karier, perjumpaan nyata, dan pengambilan keputusan) meningkatkan efikasi diri karier dan tujuan karier secara signifikan, sedangkan ekspektasi hasil meningkat tetapi tidak signifikan.

Pada aspek kedua, yaitu pendekatan *Multiple Intelligences*, Sari et al. (2023) membandingkan siswa kelas XI SMA Negeri 4 Padang Sidempuan yang menerima layanan penempatan dan penyaluran berbasis kecerdasan majemuk dengan siswa yang tidak menerimanya, dan menemukan peningkatan skor penentuan bakat dan minat yang lebih tinggi pada kelompok yang menerima layanan. (Auralia et al., 2025), melalui studi kepustakaan, menyimpulkan bahwa pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan dominan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, mencegah rasa rendah diri, serta mendukung capaian akademik dan perkembangan sosial-emosional.

Pada aspek ketiga, yaitu layanan bimbingan klasikal dan penggunaan media, Lestari et al. (2024) melaporkan bahwa media kotak pintar yang sederhana, menarik, dan interaktif efektif meningkatkan kemampuan anak usia dini di kelompok bermain (t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf 5%). (Hasibuan et al., 2023) menggunakan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest* pada siswa kelas IV sekolah dasar; skor rata-rata naik dari 43,5 (sangat rendah) menjadi 107,7 (tinggi) dengan uji Wilcoxon $Z = -4,783$ dan $\text{Sig.} = 0,000$. Putri et al. (2025) melakukan eksperimen murni pada 63 siswa kelas VII SMP (31 siswa kelompok eksperimen dan 32 siswa kelompok kontrol); empat sesi bimbingan klasikal berbantuan media Powtoon meningkatkan pemahaman diri kelompok eksperimen secara signifikan ($p = 0,000$), sedangkan kelompok kontrol tidak berubah bermakna ($p = 0,085$), dan skor *posttest* kedua kelompok berbeda signifikan ($p = 0,001$).

Rangkuman tersebut memperlihatkan bahwa intervensi yang menekankan pengalaman dan eksplorasi, kerangka *Multiple Intelligences*, serta

layanan klasikal yang dikemas dengan media yang menarik sama-sama menunjukkan hasil yang positif. Dari sisi desain, Lau et al. (2021) dan Putri et al. (2025) menggunakan eksperimen dengan kelompok kontrol, sedangkan Hasibuan et al. (2023) dan Jemini Gashi et al. (2023) menggunakan desain satu kelompok seperti penelitian ini. Di antara penelitian yang dirangkum di atas, belum ada yang secara khusus menyasar eksplorasi minat dan bakat anak dari keluarga pra-sejahtera di lembaga pendampingan belajar, sehingga penelitian ini berkontribusi pada bagian tersebut.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Fuad et al., 2022) yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode *experiential learning* secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman karier siswa. Pengujian *paired sample t-test* pada penelitian tersebut secara konsisten menghasilkan nilai signifikansi di bawah 0,05 pada setiap tahap perlakuan yang diberikan, sehingga hipotesis alternatif diterima dan metode *experiential learning* dinyatakan efektif meningkatkan pemahaman siswa mengenai bakat, minat, dan potensi dirinya (Fuad et al., 2022). Kesamaan pola hasil tersebut memperkuat asumsi bahwa pemberian pengalaman langsung melalui kegiatan yang aktif, konkret, dan reflektif efektif dalam membantu anak mengenali minat, bakat, dan potensi yang dimilikinya, sebagaimana telah dijelaskan melalui pendekatan *Experiential Learning* pada bagian pendahuluan penelitian ini.

Program eksplorasi karier yang dirangkum di atas relevan dengan penelitian ini karena urutan tahapannya, yaitu mengenali diri lalu menjelajahi pilihan, sejalan dengan alur *Dream Box Journey* yang menghubungkan pengalaman mencoba aktivitas dengan pemahaman terhadap minat, kemampuan, dan cita-cita anak. Hasil Jemini Gashi et al. (2023), yang juga memakai desain satu kelompok, menunjukkan pola peningkatan yang sama dengan penelitian ini. Perbedaannya, Lau et al. (2021) dan Jemini Gashi et al. (2023) melibatkan siswa sekolah menengah dan mengukur kematangan atau efikasi karier, sedangkan penelitian ini menyasar anak usia 12–16 tahun dari keluarga pra-sejahtera dengan fokus pada kemampuan eksplorasi minat dan bakat.

Peningkatan yang signifikan dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan Sari et al. (2023) yang meneliti pengaruh layanan penempatan dan penyaluran berbasis *multiple intelligence* terhadap penentuan bakat dan minat siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang memperoleh layanan berbasis kecerdasan majemuk mengalami peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak diberikan layanan tersebut, sehingga layanan berbasis *multiple intelligence* dinyatakan efektif

dalam membantu siswa menentukan bakat dan minatnya (Sari et al., 2023). Hal ini memperkuat relevansi penggunaan teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner sebagai kerangka teori dalam merancang media eksplorasi minat dan bakat berbasis pengalaman seperti *Dream Box Journey*.

Dari sisi rancangan media, pendekatan berbasis kotak yang digunakan dalam media *Dream Box Journey* turut mendukung keberhasilan media ini. Penelitian Lestari et al. (2024) tentang penggunaan media kotak pintar pada anak usia dini menunjukkan bahwa media berbentuk kotak yang dirancang secara sederhana, menarik, dan interaktif terbukti efektif meningkatkan kemampuan anak, dengan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 5% (Lestari et al., 2024). Temuan tersebut memperkuat argumen bahwa media berbasis kotak dapat menjadi sarana belajar sambil bermain yang efektif bagi anak, sekaligus relevan dengan pendekatan yang digunakan dalam *Dream Box Journey* untuk membangun pengalaman eksplorasi yang konkret dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga memperkuat kajian Auralia et al. (2025) mengenai penerapan pendekatan *Multiple Intelligences* dalam pembelajaran. Melalui studi kepustakaan, mereka menyimpulkan bahwa pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan karakteristik kecerdasan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, mencegah munculnya perasaan rendah diri, serta mendukung pencapaian akademis dan perkembangan sosial-emosional siswa. Kesesuaian metode pembelajaran dengan jenis kecerdasan yang dominan pada diri siswa membuat siswa merasa lebih dihargai dan diakui potensinya, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Auralia et al., 2025). Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana media *Dream Box Journey* yang dirancang berdasarkan kerangka teori *Multiple Intelligences* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali dan mengeksplorasi jenis kecerdasan yang dimilikinya melalui aktivitas yang beragam, aktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, pendekatan berbasis kecerdasan majemuk tidak hanya efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran di kelas formal sebagaimana dikaji oleh Auralia et al. (2025), tetapi juga terbukti relevan digunakan dalam layanan bimbingan klasikal berbasis media eksploratif seperti *Dream Box Journey*, khususnya bagi anak dari keluarga pra-sejahtera yang memiliki keterbatasan akses terhadap pendekatan pembelajaran yang variatif.

Hasil penelitian ini turut diperkuat oleh penelitian Hasibuan et al. (2023) yang meneliti efektivitas layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui desain *pre-experimental one-group pretest-posttest*, penelitian tersebut menemukan peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa, dari skor rata-rata

pretest sebesar 43,5 (kategori sangat rendah) menjadi 107,7 (kategori tinggi) setelah diberikan layanan bimbingan klasikal, dengan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Z sebesar -4,783 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima (Hasibuan et al., 2023). Kesamaan pola peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada kedua penelitian ini memperkuat argumen bahwa layanan bimbingan klasikal, baik yang dirancang melalui pendekatan eksploratif seperti *Dream Box Journey* maupun melalui penguatan konten literasi dan numerasi secara langsung, secara konsisten efektif digunakan sebagai bentuk intervensi psikoedukatif bagi siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, temuan Hasibuan et al. (2023) yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa serta penyesuaian materi dengan kebutuhan dan karakteristik usia siswa turut menentukan keberhasilan layanan bimbingan klasikal, juga sejalan dengan prinsip *Dream Box Journey* yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses eksplorasi minat dan bakatnya.

Hasil Putri et al. (2025) juga memperkuat peran media dalam bimbingan klasikal. Kelompok kontrol yang tidak berubah bermakna pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pada kelompok eksperimen berkaitan dengan layanan bermedia yang diberikan. Meskipun media yang digunakan berbeda, yaitu video animasi pada penelitian tersebut dan media kotak berbasis aktivitas pada *Dream Box Journey*, kedua penelitian menunjukkan bahwa layanan klasikal yang dikemas dengan media yang menarik dapat mendorong pemahaman diri siswa. Desain berkelompok kontrol tersebut menjadi rujukan bagi pengembangan penelitian lanjutan *Dream Box Journey*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen yang telah dikemukakan pada bagian pendahuluan bahwa anak dari keluarga pra-sejahtera, yang pada dasarnya memiliki keterbatasan akses terhadap pengalaman pengembangan diri, dapat memperoleh manfaat yang besar dari media eksplorasi yang dirancang secara terstruktur dan berbasis pengalaman langsung. Sejalan dengan pendapat (Yetra, S, Izzati., & Yaswinda., 2020) mengenai penerapan Experiential Learning pada anak usia dini, pengalaman langsung yang diperoleh anak selama mengikuti media mampu meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, dan kemampuan anak dalam menjelajahi serta mengenali lingkungan dan potensi dirinya. Media *Dream Box Journey* pada penelitian ini terbukti efektif membantu anak mengenali aktivitas yang diminati, kemampuan yang dimiliki, serta membangun pemahaman awal mengenai potensi dan masa depannya, sebagaimana juga ditekankan dalam penelitian (Walida, 2025) mengenai pentingnya pendampingan eksplorasi

minat dan bakat sebagai langkah strategis dalam merancang rencana studi lanjut.

Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest - posttest* tanpa kelompok kontrol (Sugiyono, 2019), sehingga terdapat kemungkinan pengaruh faktor lain di luar perlakuan, seperti proses kematangan (maturasi) atau pengalaman lain yang diperoleh anak selama rentang waktu penelitian, turut memengaruhi hasil *posttest*. (Marsden, E., & Torgerson, 2012) menegaskan bahwa desain satu kelompok *pretest-posttest* rentan terhadap ancaman seperti maturasi, efek pengujian, *history*, dan regresi ke rata-rata, sehingga peningkatan skor belum dapat sepenuhnya diatribusikan pada perlakuan. Kelemahan tersebut dapat diatasi dengan menghadirkan kelompok kontrol, sebagaimana dilakukan oleh Lau et al. (2021) dan Putri et al. (2025). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol atau kelompok pembanding agar dapat menyimpulkan pengaruh murni dari media *Dream Box Journey* secara lebih meyakinkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Dream Box Journey* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan eksplorasi minat dan bakat anak pra-sejahtera di ADRF, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $<0,001$ dan rata-rata peningkatan skor sebesar 70,95 poin dari kondisi *pretest* ke *posttest*.

Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan *Experiential Learning* yang memberikan pengalaman langsung, konkret, dan reflektif efektif membantu anak mengenali minat, bakat, dan potensi dirinya, sejalan dengan kerangka teori *Multiple Intelligences* dari Howard Gardner. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan alternatif media bimbingan klasikal berbasis media eksploratif yang dapat diterapkan secara inklusif bagi anak dari latar belakang sosial ekonomi pra-sejahtera.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *one-group pretest -posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga kemungkinan pengaruh faktor lain seperti maturasi atau pengalaman di luar perlakuan belum dapat dikontrol sepenuhnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain dengan kelompok kontrol atau pembanding agar pengaruh murni media *Dream Box Journey* dapat disimpulkan secara lebih meyakinkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, 2(1), 161–169. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.570>
- Auralia, F. A., Ismayani, & Lesmana, G. (2025). Mengoptimalkan Potensi Siswa melalui Pendekatan Multiple Intelligences dalam Pembelajaran. *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 11(1), 236–243. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v11i1.3491>
- Blomfield, C. J., & Barber, B. L. (2011). Developmental Experiences During Extracurricular Activities and Australian Adolescents' Self-Concept: Particularly Important for Youth from Disadvantaged Schools. *Journal of Youth and Adolescence*, (40)5, 582–594. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9563-0>
- Fuad, A.H., Salim. M.N, & Hariastuti, R. . (2022). Experiential Learning Sebagai Teknik Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa. *Nusantara Of Reseach : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Keidri*, 9(3), 20–263. <https://doi.org/10.294-7/nor.v9i3.18237>
- Fuad, A. H., Salim, M. N., & Hariastuti, R. T. (2022). Experiential Learning Sebagai Teknik Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa. *Nusantara of Research*, 9(3), 250–263. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor>
- Gomez, K., & Beachum, F. D. (2019). The “Voice” of Children of Poverty: Candid Insights to Their Career Aspirations and Perceptions of Self-Efficacy. *The Urban Review*, 5, 724–747. <https://doi.org/10.1007/s11256-019-00503-8>
- Hasibuan, M. F., Asbi, A., Wastuti, S. N. Y., & Izar, S. L. (2023). Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah Percut Medan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11168>
- Imami, M. F. H., Lutfi Hakim, Sepyan Purnama Kristanto, & Yuniarta Syarifatul Umami. (2024). Sistem Identifikasi Minat dan Bakat Berbasis Multiple Intelligence dan Simple Additive Weighting. *Journal Zetroem*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.36526/ztr.v6i1.3222>
- Jemini Gashi, L., Bërxulli, D., Konjufca, J., & Cakolli, L. (2023). Effectiveness of Career Guidance Workshops on the Career Self-Efficacy, Outcome Expectations, and Career Goals of Adolescents: An Intervention Study. *International Journal of Adolescence and Youth*, (28)1. <https://doi.org/10.1080/02673843.2023.2281421>

- Lau, P. L., Chung, Y. B., & Wang, L. (2021). Effects of a Career Exploration Intervention on Students' Career Maturity and Self-Concept. *Journal of Career Development*, (48)4, 311-324. <https://doi.org/10.1177/0894845319853385>
- Lestari, N.W., Ritonga,S.A., & Yulizar, I. (2024). Pengaruh Media Kotak Pinar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di Kelompok Bermain AL-Khoir Sidorukun Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu. *Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu*, 253/252. <https://ejournal.atba.ac.id/index.php/QLA/article/download>
- Marsden, E., & Torgerson, C. J. (2012). ingle Group, Pre- and Post-Test Research Designs: Some Methodological Concerns. *Oxford Review of Education*, (38)5, 536-616. <https://doi.org/10.1080/03054985.2012.731208>
- Marsidi, S. R., Prihandini, G.P., Harlianti,R.A,. & Syah, E. F. (2026). Pengembangan Instrumen Minat dan Bakat Berbasis Multiple Intelegences Pada Siswa Sekolah Dasar. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 15(1), 417-430. <https://doi.org/10.30872/psikotudia.v15i1>
- Merdiasi. (2023a). Pemahaman Diri Dalam Perencanaan Karier Melalui Penelusuran Minat Bakat Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Hartati*, 19(2), 9-33.
- Merdiasi. (2023b). Pemahaman Diri Dalam Perencanaan Karier Melalui Penelusuran Minat Bakat Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Hartati*, 19(2), 9-33.
- Parola, A., Diano, F., Ponticorvo, M., & Sica, L. S. (2024). Exploring the Adolescents' Career Development and Career-Related Teacher Support: The NEFELE Career Guidance Model. *Frontiers in Psychology*, 15.
- Sari, S. P., Saputri N,M,I., &Dela, V. (2023). Pengaruh Pelaksanaan Layanan Penempatan dan Penyaluran Berbasis Multiple Inteligences terhadap Penentuan Bakat dan Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Padang Sidempuan. *RISTEKDIK : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2023.v8i2.226-234>
- Sari, S. P., Saputri N,M,I., &Dela, V. . (2023). Pengaruh Pelaksanaan Layanan Penempatan dan Penyaluran Berbasis Multiple Inteligences terhadap Penentuan Bakat dan Minat Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Padang Sidempuan. *RISTEKDIK : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2023.v8i2.226-234>
- Sitepu, J. M., Partino, & Madjid, A. (2025). Self-Esteem as Mediator Between Family Communication, Peer Support, Emotional Intelligence, and Adolescent Social Competence. *Human Research in Rehabilitation*, 15(2), 458-472. <https://doi.org/10.21554/hrr.092517>

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Walida. (2025). Pendampingan Eksplorasi Minat dan Bakat Sebagai Langkah Strategis Merancang Rancangan Studi Lanjut. *JMM (Journal Masyarakat Mandiri)*, (9(6)), 6685–6695.
- Yetra, S, Izzati., & Yaswinda. (2020). Pelaksanaan Model Experiential Learning di Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah dalam Minangkabau. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 90–99.