



**Inovasi Pemetaan Talenta Siswa Menggunakan Platform Interaktif Studi Kasus : ( SMK XYZ )**

*Innovation in Student Talent Mapping Using Interactive Platform Case Study: (SMK XYZ)*

**Sri Hartati<sup>1</sup>, Musrifah<sup>2</sup>, Rito Cipta<sup>3</sup>, Rina Apriliani<sup>4</sup>, Eka Primus<sup>5</sup>, Fathir<sup>6</sup>**

<sup>1,3,4,5,6</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Prodi Informatika, Universitas Bhamada Slawi, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Kesehatan, Prodi Farmasi, Universitas Bhamada Slawi, Indonesia

Email : [sri.bhamada1305@gmail.com](mailto:sri.bhamada1305@gmail.com)

Alamat Kampus : Jl. Cut Nyak Dien Kalisapu, Slawi Kab Tegal

Korespondensi penulis : [sri.bhamada1305@gmail.com](mailto:sri.bhamada1305@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: June 16, 2025

Revised: July 8, 2025

Accepted: July 20, 2025

Online Available: July 25, 2025

Published: August 1, 2025

**Keywords:** Digital innovation, Interactive platform, Potential assessment, Student, Talent mapping

**Abstract:** Mapping student talents is an important step in supporting the development of potential and early career planning. However, conventional approaches such as written tests and manual observations are often considered inefficient and less engaging for students. This community service activity introduces an innovation in the form of an interactive platform specifically designed to map student talents in a more dynamic and enjoyable way. The platform combines educational elements with digital interaction, where students engage in a series of activities such as adaptive quizzes, case study simulations, and interest-based challenges. The data obtained in real-time is then analyzed to generate student potential profiles based on interests, cognitive tendencies, and learning styles. The results of implementation by a lecturer from another university who has applied one of these interactive platforms show that using such a platform increases student participation and provides a more accurate depiction of student talents compared to traditional methods. This innovation is expected to become an effective digital solution for schools in conducting continuous, data-driven assessments of student potential.

---

**Abstrak**

Pemetaan talenta siswa merupakan langkah penting dalam mendukung pengembangan potensi dan perencanaan karier sejak dini. Namun, pendekatan konvensional seperti tes tertulis dan observasi manual sering kali dinilai kurang efisien dan tidak menarik bagi siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghadirkan sebuah inovasi berupa platform interaktif yang dirancang khusus untuk memetakan talenta siswa secara lebih dinamis dan menyenangkan. Platform ini menggabungkan elemen edukasi dan interaksi digital, di mana siswa mengikuti serangkaian aktivitas seperti kuis adaptif, simulasi studi kasus, dan tantangan berbasis minat. Data yang diperoleh secara real-time kemudian dianalisis untuk menghasilkan profil potensi siswa berdasarkan minat, kecenderungan kognitif, dan gaya belajar. Hasil implementasi dari salah satu dosen perguruan tinggi lain yang sudah menerapkan salah satu platform interaktif menunjukkan bahwa penggunaan platform interaktif meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan gambaran talenta yang lebih akurat dibanding metode tradisional. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efektif bagi sekolah dalam melakukan asesmen potensi siswa secara berkelanjutan dan berbasis data.

**Kata kunci:** asesmen potensi, inovasi digital, pemetaan talenta, platform interaktif, siswa

## 1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri, seperti halnya talenta. Talenta dan kemampuan tiap anak menentukan prestasi seseorang, dapat menentukan jalan karier dimasa yang akan datang (Illahi et al., 2019). Sebagai contoh seseorang yang memiliki talenta dibidang seni tidak dapat dipaksakan untuk menuruti bidang teknik. Apabila dipaksakan hasilnya tidak maksimal. Karena itu budaya dan pendidikan perlu dikenalkan sedini mungkin bagi siswa agar mereka tidak salah langkah.

Proses transformasi budaya dan nilai-nilai yang luhur serta kepribadian yang dilaksanakan secara sistematis dan terprogram merupakan definisi dari pendidikan (Mukti, 2020). Dimana pendidikan juga merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas (Syamsu Yusuf, 2004). Salah satu upaya untuk mencapainya adalah dengan menggali potensi setiap individu, khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Atas baik SMA atau SMK yang sedang berada pada masa transisi menuju dunia kerja atau pendidikan tinggi dengan pemetaan talenta (Washillah et al., 2024).

Pemetaan talenta merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan bakat serta potensi yang dimiliki oleh seseorang sehingga mereka dapat diarahkan untuk memilih jalur pendidikan atau karir yang sesuai dengan kekuatan mereka. (Adiwibowo & Harun, 2018). Namun, tidak semua siswa menyadari atau mampu mengidentifikasi potensi dan bakat yang mereka miliki. Hal ini sering kali menghambat mereka dalam merencanakan masa depan yang lebih baik. (Washillah et al., 2024).

Pemetaan tentang talenta pada dasarnya untuk mengukur kemampuan bakat yang dimiliki oleh siswa, apapun bentuk talentanya asalkan positif (Sholehah & Putro, 2022). Tugas guru Bimbingan karier sangat penting dalam menentukan dan memetakan talenta siswanya (Mumpuni, 2018). Implementasi pendidikan berbasis teknologi dapat membantu siswa dalam menyiapkan diri mereka untuk karir di masa depan (Zakaria et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang ini, kami mengajukan proposal pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Inovasi Pemetaan Talenta Siswa SMK Menggunakan Platform Interaktif". Kami menggunakan *game* interaktif dengan tujuan agar siswa lebih tertarik ketika mengenali potensi pada diri sendiri yang sesungguhnya (*Game Talent Mapping*, n.d.). Diharapkan siswa tidak salah mengambil keputusan dalam menentukan pemilihan jurusan saat kuliah.

## 2. METODE

Saat ini pelaksanaan pemetaan talenta siswa masih secara manual, yaitu menggunakan formulir, namun seiring dengan perkembangan jaman ada yang menggunakan digital, ada platform bahkan AI digunakan untuk kegiatan tersebut (Satryawati et al., 2023). Berdasarkan beberapa metode yang dijadikan referensi, pemetaan talenta menggunakan platform atau aplikasi lebih menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan ini (Alden Nelson et al., 2022)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang kami laksanakan berupa *pemetaan talent* di SMK Hasyim Asyari Tarub akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 31 Mei 2025. Menggunakan metode ceramah dan praktek menggunakan *platform interaktif* dilanjutkan dengan sesi tanya jawab.

Kegiatan diawali dengan registrasi peserta untuk mengisi form presensi yang dipandu oleh mahasiswa, jumlah peserta ada 20 siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Waktu registrasi sekitar 30 menit. Dilanjutkan dengan kegiatan kedua yaitu pembukaan oleh Kepala Sekolah dan dilanjutkan dengan sambutan oleh ketua tim pengabdian kepada masyarakat tentang pentingnya pemetaan talenta bagi siswa SMK kelas 12, waktu selama 30 menit. Pemaparan materi tentang

talenta minat bakat siswa, kepribadian bersosialisasi, softskill dan profesi oleh Dr. Musrifah.

### **3. HASIL**

Pada tahapan ini menjelaskan hasil pelaksanaan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMK Hasyim Asy'ari Tarub yaitu sebagai berikut :

#### **Tahapan Persiapan**

Pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat melakukan kunjungan awal, tujuannya adalah untuk permohonan ijin kepada kepala sekolah perihal permohonan tempat untuk pengabdian kepada masyarakat, penawaran program yang diajukan dan waktu kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Setelah diadakan pertemuan pertama yang dilakukan pada 21 April 2025 dilanjutkan pertemuan kedua yaitu tanggal 27 April 2025 membahas tentang materi yang disepakati saat Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu Pemetaan Talenta bagi siswa SMK Hasyim Asy'ari Tarub. Dalam hal ini kelas yang dijadikan contoh adalah kelas 12, karena siswa kelas 12 akan menuju ke jenjang selanjutnya yaitu dunia kerja, kuliah atau wirausaha. Tujuan pemilihan materi tersebut karena pertimbangan dari guru Bimbingan Karier sekolah agar anak-anak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pemetaan talenta dan menciptakan file secara digitalisasi sesuai dengan era saat ini semua berbasis digitisasi. Untuk selanjutnya siswa dapat dipersiapkan apabila sudah lulus dari SMK agar lebih siap ketika memasuki dunia sesungguhnya (kerja, kuliah atau wirausaha).

Selain mempersiapkan materi tentang pemetaan talenta, pihak sekolah meminta tim Pengabdian Kepada Masyarakat untuk membuat buku saku tentang profesi dan membuat aplikasi tentang pemetaan talenta. Tujuannya agar siswa dapat pengetahuan tentang berbagai profesi dan tidak jenuh ketika diberi bimbingan tentang karier atau talenta. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat juga mempersiapkan presensi peserta untuk mengetahui jumlah yang hadir.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan dilakukan pada hari Sabtu, 30 Mei 2025 dari jam 09.00 sd 14.00 WIB dihadiri oleh perwakilan siswa kelas 12, perwakilan Guru dan tim Pengabdian Kepada Masyarakat dari Prodi Informatika dan Prodi Farmasi Universitas Bhamada Slawi. Sebelum acara dilaksanakan peserta mengisi daftar hadir yang sudah disediakan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat.

Acara dibuka oleh Kepala SMK Hasyim Asy'ari beliau mengucapkan terima kasih pada tim Pengabdian Kepada Masyarakat Prodi Informatika Universitas Bhamada Slawi kemudian dilanjutkan sambutan ketua Pengabdian Kepada Masyarakat menyampaikan tujuan dan manfaat pengabdian kepada masyarakat.

Selanjutnya sesi kedua yaitu pengisian materi dengan metode ceramah disampaikan oleh Dr. Musrifah, MA beliau menyampaikan tentang pentingnya pemetaan talenta bagi siswa, softskill serta manfaat kegiatan tersebut bagi siswa SMK Hasyim Asy'ari Tarub. Sesi kedua diikuti oleh guru Bimbingan Karier dan perwakilan siswa kelas 12 yaitu berupa simulasi pemetaan talenta dengan menggunakan *platform* interaktif. Dilanjutkan dengan sesi ketiga yaitu tanya jawab seputar talenta dan bakat serta softskill dipandu oleh dosen informatika dan mahasiswa Informatika. Berikut dokumentasi kegiatan tersebut :



Gambar di atas pemateri Dr. Musrifah memberikan materi pentingnya siswa mengenali talenta minat bakat diri sendiri agar salah arah ketika sudah menyelesaikan bangku SMK. Beliau juga memberikan motivasi tentang pentingnya softskill bagi siswa kelas 12.

#### 4. DISKUSI

Setelah kegiatan dilaksanakan semua dari pembukaan dan pemaparan materi, acara dilanjutkan dengan kegiatan diskusi bersama antara siswa, dosen dan pemateri . Maksud dari diskusi ini ialah untuk melihat ketercapaian kegiatan pemetaan minat bakat peserta khususnya siswa kelas 12 pada SMK Hasyim Asy'ari Tarub.

Hasil akhir peserta yang mengikuti simulasi menggunakan platform pemetaan talenta tersebut dijadikan informasi awal dalam melakukan evaluasi pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Standar penilaian yang menjadi faktor keberhasilan peserta minimal memperoleh nilai 70 . Hasil evaluasi diperoleh bahwa 100% peserta yang ikut dalam kegiatan tersebut antusias untuk mengikuti kegiatan pemetaan talenta menggunakan platform interaktif.

Diharapkan setelah menggunakan platform interaktif siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pemetaan talenta di SMK Hasyim Asy'ari Tarub. Guru Bimbingan Karier mendapatkan hasil yang maksimal dalam menganalisa talenta siswa kelas 12 serta mendapatkan data digital yang dijadikan sebagai arsip bagi guru Bimbingan Karier. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah di lakukan sesuai tahap yang di rencanakan dari awal perijinan, pelaksana pemateri dan umpan balik baik dari siswa maupun pemateri. Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat :



Gambar di atas siswa kelas 12 sedang memperhatikan cara penggunaan platform interaktif untuk membantu memetakan talentanya dipandu mahasiswa prodi informatika dan dilanjutkan

tanya jawab seputar minat bakat siswa kelas 12.



Gambar di atas photo panitia dosen, mahasiswa dan peserta pemetaan talenta, setelah mengikuti rangkaian kegiatan dari jam 9 sampai dengan jam 14.00 WIB.

## **5. KESIMPULAN**

Laporan ini membahas pentingnya inovasi dalam pemetaan talenta siswa SMK melalui pemanfaatan platform interaktif. Dari pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pemetaan talenta yang efektif sangat krusial dalam mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal, serta sebagai dasar dalam penentuan jalur karier dan pembelajaran yang tepat.
- b. Platform interaktif secara digital memungkinkan proses pemetaan dilakukan secara lebih akurat, efisien, dan berkelanjutan dibanding metode manual.
- c. Integrasi teknologi dalam pendidikan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan data yang lebih kaya bagi guru maupun pembuat kebijakan.
- d. Implementasi atas inovasi ini sangat membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, diantaranya sekolah dan dunia industri, agar hasil pemetaan dapat ditindaklanjuti secara konkret.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun sebagai kegiatan pada Tri Dharma Perguruan Tinggi di Universitas Bhamada Slawi Program Studi Informatika. Pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada :

- a. Dr. Maufur, selaku Rektor Universitas Bhamada Slawi
- b. Dr. Risnanto, selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik Universitas Bhamada Slawi
- c. Arif Rahkman, S.Kep,Ns, MAN, selaku Ketua LPPM Universitas Bhamada Slawi

- d. Ali Imron, S.Pd selaku Kepala SMK Hasyim Asy'ari Tarub Kab Tegal
- e. Dosen Program Studi Informatika dan Farmasi atas kerjasamanya
- f. Semua yang pihak yang tidak dapat kami sebutkan atas bantuannya

## DAFTAR REFERENSI

- Adiwibowo, T. G., & Harun, P. (2018). Analisis Efektivitas Talent Development Melalui Competency Mapping Dan Pengaruhnya Terhadap Corporate Performance. *Jurnal Ilmu Manajemen & Ekonomika*, 7(2), 131. <https://doi.org/10.35384/jime.v7i2.85>
- Alden Nelson, Angeline, A., Angela Adriyanti Yang, Dennis Yang, Leonard Suryadi Yusuftan, & Whitney Ong. (2022). Talent Acquisition Dan Talent on Boarding Pada Industri Pariwisata Di Bintan. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(4), 1505–1522. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i4.4338>
- game talent mapping*. (n.d.).
- Illahi, R. K., Islam, U., Imam, N., Padang, B., & Pawiyatan, M. I. (2019). *Jurnal Al-Taujih*. 5(2), 158–168.
- Mukti, Y. I. (2020). Sistem Prediksi Lulus Tepat Waktu Tugas Akhir Mahasiswa Menggunakan Support Vector Machine (Svm). *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 5(2), 110–115. <https://doi.org/10.32767/jutim.v5i2.1050>
- Mumpuni, S. D. (2018). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Menghadapi Ujian Nasional Kelas Xi (Studi Kasus di SMAN 2 Kota Tegal). *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 36–40. <https://doi.org/10.33084/suluh.v3i2.506>
- Satryawati, E., Ikhsan, M., Fenty, S., & Julfia, T. (2023). *Penerapan Talents Mapping Digital Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Islam Al Hikmah Jakarta*. 5(1), 117–123.
- Sholehah, A. M., & Putro, K. Z. (2022). Anak Berbakat (Jenius Atau Gifted Children). *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 304. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.996>
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Washillah, M. H., Prabawani, B., & Nugraha, H. S. (2024). *Analisis Talent Development Strategy di Era Revolusi Industri 4.0 ( Studi Kasus Pada PT Telkom Indonesia Regional IV Jateng-DIY )*. 13(2), 107–116.
- Zakaria, Sukomardojo, T., Sugiyem, Razali, G., & Iskandar. (2023). Menyiapkan Siswa untuk Karir Masa Depan Melalui Pendidikan Berbasis Teknologi: Meninjau Peran Penting Kecerdasan Buatan. *Journal on Education*, 5(04), 14141–14155. <http://jonedu.org/index.php/joe>