

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS MEDIA ULAR
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIR SISWA
KELAS VIII SMP N 36 PALEMBANG**

Ikri Maya¹, Eibi Pramitha Miranda², Rani Mega Putri³

¹ Universitas Sriwijaya, Palembang email: ikrimay@gmail.com

² SMPN 36 Palembang, Palembang email: eibimiranda09@guru.smp.belajar.id

³ Universitas Sriwijaya, Palembang, email: rani@fkip.unsri.ac.id

Kata Kunci:

*Karir, bimbingan
kelompok, dan ular
tangga*

Keywords :

*Career, group
guidance, and
snakes and ladders*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penelusuran mengenai pemahaman karir siswa yang menunjukkan angka yang rendah, 63,9%. Hasil analisis instrumen karir yang digunakan menunjukkan bahwa siswa belum mengetahui jenis-jenis profesi dan prospek karir di masyarakat. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman karir siswa kelas VIII di SMPN 36 Palembang dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Layanan (PTL) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada delapan siswa terpilih secara acak dan diakhiri dengan evaluasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah instrumen pemahaman karir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada pemahaman karir siswa, dari rata-rata 41% pada siklus pertama menjadi 67% pada siklus kedua setelah diterapkan bimbingan kelompok dengan strategi games based learning menggunakan media ular tangga. Media ular tangga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Abstract

This research is motivated by the investigation of students' career understanding which shows a low figure, 63.9%. The results of the analysis of the career instrument used show that students do not yet know the types of professions and career prospects in society. Therefore, this study aims to improve the career understanding of grade VIII students at SMPN 36 Palembang by using group guidance services with snakes and ladders media. The study uses the Service Action Research (PTL) method which is carried out in two cycles on eight randomly selected students and ends with evaluation and reflection. The instrument used is the career understanding instrument. The results of the study showed that there was an increase in students' career understanding, from an average of 41% in the first cycle to 67% in the second cycle after group guidance was implemented with a games-based learning strategy using snakes and ladders media. Snakes and ladders media has been proven to be able to create a more interactive, enjoyable learning atmosphere and motivate students to actively participate.

PENDAHULUAN

Masa remaja setiap orang adalah masa transisi yang penting dalam hidup mereka. Remaja mengalami perubahan fisik, emosional, dan sosial yang besar selama masa ini. Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan kedewasaan, di mana mereka mulai mengembangkan nilai-nilai, pola pikir, dan rasa diri yang akan membentuk masa depan mereka. Selama masa pertumbuhan dan perkembangan, remaja mengalami perubahan pada bentuk tubuh, sikap, serta cara berpikir dan bertindak. Pada tahap ini, remaja tidak lagi dianggap sebagai anak-anak, namun juga belum sepenuhnya dewasa karena kematangan pikirannya masih dalam proses. Perasaan dan emosi mereka pun sedang mengalami perubahan, yang tercermin dalam perilaku dan pola pikir yang sering berubah-ubah. Pada periode ini, tidak jarang muncul tindakan-tindakan yang mengejutkan dan luapan emosi yang kuat, sehingga perilaku remaja bisa berubah secara tiba-tiba. Misalnya, saat belajar, mereka bisa sangat bersemangat di awal, namun kemudian mendadak kehilangan minat dan menjadi malas Octavia (Izzani, 2024).

Masa remaja juga merupakan saat yang tepat untuk mengeksplorasi hobi dan bakat, mengembangkan potensi diri, dan meningkatkan kepercayaan diri. Dalam hal ini, sangat penting untuk mulai belajar tentang karier di usia muda. Remaja dapat membuat rencana yang lebih matang untuk masa depan dengan mengidentifikasi berbagai alternatif karier dan mengetahui apa yang mereka sukai dan kuasai. Untuk membantu para siswa dalam membuat pilihan karier terbaik, sangat penting untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang karier. Untuk memungkinkan mereka membuat pilihan pekerjaan terbaik guna memaksimalkan pertumbuhan pribadi mereka secara keseluruhan. (Sari,2021).

Setiap orang pada dasarnya akan selalu dihadapkan pada berbagai pilihan yang nantinya akan membentuk dirinya, salah satunya adalah dalam menentukan karir. Pemilihan karir merupakan salah satu aspek penting dalam proses pengambilan keputusan hidup seseorang. Keputusan yang

diambil dalam hal ini dapat memengaruhi perjalanan hidup individu di masa depan. Oleh karena itu, memilih karir menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sosial, karena proses ini merupakan salah satu tahapan penting setelah seseorang berhasil melewati fase-fase perkembangan dirinya (Fikriyani et al., 2020).

Memperkenalkan beragam jenis pekerjaan melalui aktivitas di sekolah maupun lingkungan sekitar dapat membantu anak mengenali potensi diri mereka serta berbagai pilihan karier yang bisa mereka raih (Khoiroh & Rozzaqyah, 2024).

Peran bimbingan konseling, khususnya dalam bentuk bimbingan kelompok, sangat strategis dalam membantu siswa mengenali dan memahami berbagai pilihan karir secara menyeluruh. Bimbingan kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi secara aktif dengan teman sebaya yang memiliki minat dan latar belakang yang beragam, sehingga dapat saling bertukar informasi dan pengalaman terkait dunia kerja dan profesi yang diminati. Pada sesi ini, guru BK berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa untuk melakukan eksplorasi diri, seperti mengidentifikasi minat, bakat, nilai, dan kepribadian yang mempengaruhi pilihan karir. Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam makalah Aptikom, Game-Based Learning merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar. Metode pembelajaran berbasis permainan ini juga membantu guru dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan secara lebih efektif (Athiyah & Amalia, 2024). Penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan metode *games based learning* dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman karir siswa. Menurut hasil penelitian (Irfan, 2020). Hasil penilaian menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan perencanaan karier siswa di SMA Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin. Hal ini sejalan dengan fungsi media sebagai salah satu faktor

penentu keberhasilan layanan bimbingan dan konseling. Dengan memanfaatkan media, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran dan pengembangan karier dapat berjalan lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 36 Palembang Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mulai memahami betapa pentingnya perencanaan karier. Namun demikian, sejumlah besar siswa masih kesulitan dalam memilih pelajaran tambahan dan profesi yang sesuai dengan minat dan keahlian mereka. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang masih belum dapat memberikan contoh spesifik mengenai kegiatan yang akan mereka lakukan ketika ditanya mengenai tujuan masa depan mereka. dan penyebaran AKPD yang dilakukan di SMPN 36 Palembang didapatkan permasalahan karier. Hal ini terlihat dari poin AKPD “Saya belum banyak mengetahui tentang jenis-jenis profesi di masyarakat dan prospeknya” terdapat 63,9% anak menjawab belum mengetahui terkait karier atau profesi. Kurangnya pengetahuan tentang diri sendiri, terutama yang berkaitan dengan minat dan bakat, merupakan salah satu hal utama yang menghalangi siswa untuk memahami karier. Selain itu, anak-anak terus menerima sangat sedikit informasi tentang peluang karier dan jalur menuju pendidikan tinggi. Tanpa memperhitungkan kesesuaian keterampilan dan minat mereka sendiri, banyak siswa cenderung meniru keputusan orang tua, mode, atau tekanan teman sebaya. Hambatan utama lainnya adalah kurangnya kepercayaan diri untuk mengambil keputusan sendiri.

Kurangnya kesadaran akan karier bagi siswa sekolah menengah pertama merupakan masalah penting yang perlu mendapat perhatian khusus. Kurangnya pemahaman tentang dunia kerja adalah salah satu masalah utama. Setelah sekolah menengah pertama, ada banyak peluang karier dan pendidikan yang tidak disadari oleh banyak anak. Sulit bagi siswa untuk mengidentifikasi pekerjaan yang sesuai dengan minat dan keterampilan mereka karena informasi yang diberikan seringkali tidak jelas

dan tidak lengkap. Akibatnya, mereka sering mengalami kebingungan dan tidak memiliki pemahaman yang jelas tentang masa depan mereka.

Selain itu, siswa kurang termotivasi untuk secara aktif mengeksplorasi pilihan karir. Banyak anak yang kurang tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang berbagai karier dan kemungkinan yang tersedia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah, yang membuat para siswa percaya bahwa perencanaan karier sejak dini tidaklah penting. Karena situasi ini, anak-anak cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi tanpa menganalisis secara kritis.

Keterbatasan media bimbingan karir, khususnya penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu dalam proses bimbingan karir, merupakan masalah lain. Penggunaan media ular tangga masih sangat terbatas dan belum dioptimalkan di banyak sekolah, padahal media ini dapat menjadi pendekatan yang menghibur dan interaktif. Media ini belum dibuat secara metodis untuk memberikan informasi karir yang menyeluruh dan relevan. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman pendidikan yang menarik dan sukses dalam belajar tentang dunia karir melalui media ini.

Secara keseluruhan, hambatan terbesar yang menghalangi siswa SMP untuk memahami dan merencanakan masa depan mereka secara matang adalah kurangnya pengetahuan tentang karir, kurangnya semangat untuk melakukan berbagai pencarian, dan kurangnya media bimbingan seperti ular tangga. Oleh karena itu, menciptakan media yang lebih menarik dan bervariasi serta memberikan insentif yang kuat bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi potensi dan prospek pekerjaan mereka adalah hal yang penting untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan karir.

METODE

Penelitian dengan judul "Penerapan Bimbingan Kelompok Berbasis Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas VIII " Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Layanan (PTL), yang menurut Sutja (2021:15) merupakan upaya sistematis, berulang (siklus), dan reflektif untuk menemukan perbaikan atau penguatan praktik layanan bimbingan konseling. PTL dilakukan oleh praktisi BK secara kolaboratif dalam setting kelas, kelompok, atau individual. Penelitian Tindakan yang bersiklus, artinya penelitian ini dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sampai tujuan penelitian dapat tercapai serta dalam penelitian ini peneliti akan berkolaborasi dengan guru Bimbingan dan Konseling yang berperan sebagai obsever (Yulita,2021).

Penelitian ini diambil di SMPN 36 Palembang, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di bulan April 2025. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman karir siswa kelas VIII. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 36 Palembang.

Sampel yang diambil dipilih dengan metode random sampling. Dari seluruh siswa kelas VIII, diambil 8 peserta didik untuk sampelnya. Yang mana dari hasil AKPD yang disebar diketahui 152 anak atau 63,9% anak belum mengetahui dan memahami tentang karir.

HASIL

Tabel 1. Hasil Skor Angket Siklus 1

<i>Nama Siswa</i>	<i>Skor Ideal</i>	<i>Skor Perolehan</i>	<i>Presentasi</i>
RI	75	35	47%
AM	75	28	37%
TA	75	37	49%
NZ	75	33	44%
OL	75	26	35%
JE	75	26	35%
TS	75	34	45%
AU	75	25	33%

RATA-RATA	600	244	41%
------------------	-----	-----	-----

Berdasarkan hasil angket siklus 1 didapat Rata-rata pemahaman karir siswa pada siklus 1 adalah 41%. Setelah siklus pertama dilaksanakan, angka ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa masih memiliki pemahaman karir yang relatif sedang. Dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan upaya perbaikan dan penguatan pada siklus berikutnya, mengingat hasil rata-rata 41% pada siklus 1. Pemahaman siswa tentang karir harus meningkat dengan penilaian dan penyesuaian pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Skor Angket Siklus 2

<i>Nama Siswa</i>	<i>Skor Ideal</i>	<i>Skor Perolehan</i>	<i>Presentasi</i>
RI	75	50	67%
AM	75	53	71%
TA	75	48	64%
NZ	75	55	73%
OL	75	49	65%
JE	75	51	68%
TS	75	47	63%
AU	75	49	65%
Rata-rata	600	402	67%

Hasil evaluasi pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman karir siswa setelah dilakukan modifikasi dan pengembangan pada pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan strategi pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan media ular tangga. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 41% pada siklus 1 menjadi 67% pada siklus ini.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas efektivitas penerapan bimbingan kelompok berbasis media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman karir siswa kelas VIII di SMPN 36 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman karir siswa setelah mengikuti dua

siklus layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan games based learning menggunakan media ular tangga.

Pada pra-tindakan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa (63,9%) belum memahami secara memadai tentang karir dan profesi di masyarakat. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa kurangnya pengetahuan tentang diri sendiri, minat, bakat, serta informasi mengenai peluang karir menjadi hambatan utama dalam proses pemahaman karir siswa. Selain itu, kurangnya media bimbingan yang menarik dan interaktif juga menjadi faktor penghambat.

Pada siklus 1, rata-rata pemahaman karir siswa baru mencapai 41%. Angka ini menunjukkan bahwa meskipun layanan bimbingan kelompok sudah diberikan, pemahaman siswa masih pada tingkat sedang. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti adaptasi siswa terhadap metode baru, keterbatasan waktu, serta kurang optimalnya pemanfaatan media ular tangga pada tahap awal.

Setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus 2, terjadi peningkatan rata-rata pemahaman karir siswa menjadi 67%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa modifikasi dan pengembangan layanan bimbingan kelompok dengan strategi pembelajaran berbasis permainan semakin efektif dalam membantu siswa memahami konsep dan informasi terkait karir. Media ular tangga yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Irfan, Jarkawi, & Handayani (2020) yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif digunakan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Selain itu, temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Athiyyah & Amalia (2024) yang menegaskan bahwa game based learning dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu dalam bimbingan kelompok terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional. Permainan ini tidak hanya memberikan informasi seputar karir, tetapi juga melatih siswa dalam mengambil keputusan, mengenali minat dan bakat, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam merencanakan masa depan.

Keberhasilan layanan bimbingan kelompok berbasis media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman karir siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Penggunaan media ular tangga yang menarik, interaktif, dan relevan sangat membantu siswa dalam memahami informasi karir secara menyenangkan dan efektif. Media yang dirancang dengan baik mampu menyajikan data secara visual dan konkret, sehingga memudahkan interpretasi dan pemahaman siswa terhadap materi karir.

Guru BK yang berperan aktif sebagai fasilitator sangat penting dalam membimbing jalannya diskusi kelompok, memberikan arahan, serta memotivasi siswa untuk mengeksplorasi minat, bakat, dan potensi diri. Kemampuan guru dalam mengelola dinamika kelompok dan mengaitkan materi dengan kebutuhan siswa turut menentukan keberhasilan layanan. Tingkat partisipasi aktif dan motivasi siswa selama proses bimbingan sangat berpengaruh pada hasil yang dicapai. Siswa yang terlibat secara aktif dalam permainan dan diskusi cenderung lebih mudah memahami dan mengingat materi karir yang disampaikan (Athiyyah & Amalia, 2024).

Permainan ular tangga yang kompetitif dan kolaboratif juga meningkatkan semangat belajar siswa. Keberhasilan layanan juga dipengaruhi oleh adanya evaluasi dan refleksi secara berkelanjutan. Melalui siklus evaluasi, kendala yang dihadapi dapat diidentifikasi dan diperbaiki, sehingga kualitas layanan semakin meningkat dari waktu ke waktu.

Namun demikian, masih terdapat beberapa tantangan, seperti perlunya pengembangan konten media ular tangga agar lebih variatif dan

relevan dengan kebutuhan siswa, serta perlunya pelatihan bagi guru BK dalam mengimplementasikan metode ini secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan pemahaman karir siswa dari 41% pada siklus 1 menjadi 67% pada siklus 2 menunjukkan bahwa optimalisasi faktor-faktor di atas sangat berkontribusi terhadap keberhasilan layanan bimbingan kelompok berbasis media ular tangga. Dengan demikian, sinergi antara media yang inovatif, peran fasilitator, keterlibatan siswa, serta dukungan lingkungan menjadi kunci utama dalam meningkatkan pemahaman karir siswa di sekolah.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman karir siswa SMP. Pengembangan media yang menarik dan interaktif sangat penting untuk memaksimalkan layanan bimbingan karir di sekolah, sehingga siswa dapat lebih siap dalam merencanakan masa depan mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan layanan (PTL) yang dilakukan di SMPN 36 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok berbasis media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman karir siswa kelas VIII. Sebelum tindakan, mayoritas siswa (63,9%) belum memahami jenis-jenis profesi, prospek karir, serta jalur pendidikan yang mendukung pilihan karir mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan diri, minimnya informasi karir, dan keterbatasan media bimbingan yang menarik.

Pada siklus 1, setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga, rata-rata pemahaman karir siswa meningkat menjadi 41%. Meski terjadi peningkatan, hasil ini masih dalam kategori sedang sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Setelah dilakukan modifikasi pada siklus 2, termasuk pengayaan materi dan

optimalisasi peran guru BK sebagai fasilitator, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata pemahaman karir siswa mencapai 67%.

Hasil ini menunjukkan bahwa media ular tangga yang dirancang secara interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses bimbingan kelompok. Selain itu, layanan ini membantu siswa mengenali minat, bakat, dan potensi diri, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam merencanakan masa depan. Keberhasilan layanan ini didukung oleh beberapa faktor, yaitu kualitas media, peran aktif guru BK, keterlibatan siswa, lingkungan belajar yang kondusif, serta evaluasi berkelanjutan. Penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya (Irfan, 2020; Athiyyah & Amalia, 2024) bahwa game based learning dan media inovatif seperti ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta dapat mengatasi kejenuhan metode pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, penerapan layanan bimbingan kelompok berbasis media ular tangga sangat direkomendasikan sebagai inovasi dalam meningkatkan pemahaman karir siswa SMP. Sinergi antara media yang inovatif, peran fasilitator, keterlibatan siswa, serta dukungan lingkungan menjadi kunci utama keberhasilan layanan ini, sehingga siswa lebih siap dalam merencanakan masa depan sesuai dengan minat dan potensi diri mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Athiyyah, A., & Amalia², E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Aini, Z. (2022). *Strategi Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Pemberian Layanan Bimbingan Karir Kepada Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

- Afdal, A., Suyu, M., Syamsu, S., & Uman, U. (2014). Bimbingan karir kolaboratif dalam pemantapan perencanaan karir siswa SMA. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 2(3), 1-7.
- BACHTIAR, I. H., & ROSADA, U. D. (2022). Pengembangan Ular Tangga Popoki (Pion–Pion) Karir Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Sma Negeri 1 Kuningan. *Al-Tazkiah Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 11(1), 69-84.
- Fathoni, I., Irwan, S., & Siregar, A. (2024). Peran Guru BK dalam Memberikan Informasi Karir melalui Bimbingan Karir terhadap Siswa Kelas IX di MTs. Swasta Al-Ihsan Maryke. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(2), 277-297.
- Fikriyani, D. N., Nurbaeti, N., & Hidayat, D. R. (2020). Pemilihan Karir Berdasarkan Kepribadian Pada Siswa Kelas X Man 2 Tangerang “Teori Kepribadian Karir John L. Holland.” *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(1), 9–17. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v11i1.27348>
- Hidayati, R. (2015). Layanan Informasi karir membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman karir. *Jurnal konseling GUSJIGANG*, 1(1), 1-10.
- Irfan, Jarkawi, & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79–87.
- Khoiroh, M., & Rozzaqyah, F. (2024). EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA KARIR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIR (FASE GROWTH) PADA SISWA SEKOLAH DASAR THE EFFECTIVENESS OF CAREER SNAKES AND LADDERS GAME IN ENHANCING CAREER UNDERSTANDING (GROWTH STAGE) IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS Pendahuluan. 7(3), 933–950.
- Nugraheni, D. A. (2019). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perencanaan Karier Siswa* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Putri, T. V., & Khusumadewi, A. (2024). PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN KEPUTUSAN KARIER SANTRI KELAS XII DI MADRASAH ALIYAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 4(2), 261-271.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan

- Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1.
<https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, & Linda Linda. (2024). Perkembangan Masa Remaja. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 259–273.
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578>
- Yulita, A., Sukmawati, E., & Kamaruzzaman. (2021). Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Belajar Melalui Konseling Kelompok pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Subah. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 1–12.
<https://jurnal.fipps.ikipgripta.ac.id/index.php/BK/article/view/74>