

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR SISWA KELAS XI SMA ISLAM SAMARINDA TAHUN AJARAN 2025/2026

**Silviana Devi Yusuf¹, Yasintha Sari Pratiwi², Muhaimin Abdillah³, Syarifudin⁴,
Wahyu Widyatmoko⁵, Dwi Sona⁶**

silvianadeviyusuf0322@gmail.com¹, yasintha@fkip.unmul.ac.id², muhaimin@fkip.unmul.ac.id³,
syarifudin@fkip.unmul.ac.id⁴, wahyuwidyatmoko@fkip.unmul.ac.id⁵,
dwi.sona@fkip.unmul.ac.id⁶

Universitas Mulawarman

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan adanya permasalahan yang menunjukkan perencanaan karir siswa. Dimana hal ini berdasarkan pada hasil need assesment AKPD terdapat permasalahan siswa tentang karir sebesar 37,91 %, yang mana hal ini cukup tinggi di SMA Islam Samarinda, dalam artian siswa belum mampu untuk merencanakan karirnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perencanaan karir siswa melalui teknik permainan ular tangga. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu pre-eksperimental dengan design one-group pretest dan posttest. Sampel yang digunakan sebanyak 6 peserta didik dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan Skala Likert. Teknik analisis penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan perencanaan karir siswa, yaitu hasil skor rata-rata pretest sebesar 117,8 dan skor rata-rata posttest 134. Dari analisis uji-T didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.005 < 0.05$, yang sesuai dengan rumusan masalah penulis, yang menunjukkan bahwa teknik permainan ular tangga dapat meningkatkan perencanaan karir siswa. Dengan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis penulis. Maka dapat disimpulkan penelitian ini bahwa perencanaan karir siswa kelas XI SMA Islam Samarinda tahun ajaran 2025/2026 dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Ular Tangga, Perencanaan Karir.

PENDAHULUAN

Perencanaan karir adalah tahap penting dalam pendidikan untuk yang mempersiapkan diri di masa depan. Pada usia ini, siswa mulai menjelajahi minat, bakat, dan nilai-nilai mereka, serta mempertimbangkan pilihan karir yang sesuai dengan keinginan dan tujuan hidup mereka. Proses perencanaan karir pada tingkat ini tidak hanya bertujuan untuk memilih jurusan atau pekerjaan, tetapi juga untuk membantu siswa memahami diri mereka sendiri secara lebih baik dan mengembangkan rencana langkah-langkah konkret untuk mencapai tujuan karir mereka. Kurangnya informasi mengenai studi lanjut, jenis karir, dan prasyarat yang diperlukan.

SMA merupakan usia remaja yang sudah dianggap dewasa dan bisa lebih siap untuk menghadapi dunia kerja ataupun karir. Namun, pada kenyataan siswa SMA juga belum bisa mencapai tugas perkembangan karir, mereka masih ragu dan tidak memiliki kesiapan membuat keputusan karir yang tepat bagi masa depan. Kurangnya kepedulian terhadap karir, serta pilihan atas dasar mengikuti teman, jika hal ini terus dibiarkan akan mengakibatkan dampak negatif, perencanaan karier mereka tidak sesuai bakat, minat, serta tidak melihat kemampuan dalam diri individu akan menjerumuskan pada kegagalan karir.

Karir yang dimiliki individu bukanlah mengenai pekerjaan apa yang dilakukannya tetapi lebih pada pekerjaan sebagai ajang untuk mengaktualisasikan potensi dan kemampuan yang dimiliki. Menurut Havighurst (Hurlock, 2002) karir atau pekerjaan seseorang menentukan berbagai hal dalam kehidupan. Karir yang diinginkan tidak semata-mata dapat diraih, perlu perencanaan dan usaha dalam menghadapinya.

Menurut Yulita dkk (Pritangguh, 2021) karir tertinggi tidak dapat dicapai secara instan, melainkan harus dengan perencanaan yang matang. Perencanaan karir lebih baik dilakukan sedini mungkin, mengingat betapa pentingnya masalah karir dalam kehidupan manusia.

Karir yang diinginkan tidak dapat diraih dengan mudah, untuk menuju karir yang diinginkan siswa seringkali menemui berbagai masalah yang bisa menghambat perencanaan karirnya. Perencanaan karir yang matang saat sekolah bisa membantu seseorang untuk lebih mengenal dan memahami bakat serta minat yang dimiliki. Kemampuan merencanakan karir perlu dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa di sekolah. Perencanaan karir yang dimiliki oleh siswa berguna untuk pemilihan jenis studi lanjut, dan pemilihan rencana pekerjaan (Atmaja, 2014). Menurut (Winkel, 2021) kunci bagi perencanaan yang matang dan keputusan yang bijak terletak dalam pengelolaan informasi tentang diri sendiri dan tentang lingkungan hidupnya sehingga dapat membuat pilihan-pilihan yang dapat dipertanggungjawabkan. Sehingga untuk membantu siswa dalam merencanakan karir, seorang guru pembimbing memerlukan sebuah layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu siswa dalam bidang karir. Perencanaan karir yang salah akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan karir dan kurang siap dalam menghadapi masa depan yang terkait dengan kehidupan karir.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru BK terkait dengan perencanaan karir, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI di SMA Islam Samarinda masih belum menentukan secara pasti arah cita-cita karirnya walaupun ada beberapa siswa memiliki pilihan untuk karirnya, namun siswa belum yakin dapat mewujudkan cita citanya tersebut. Faktor utama yang dirasa sebagai penyebab rendahnya kemampuan perencanaan karir siswa adalah kurangnya pemahaman diri siswa tentang kepribadian, potensi-potensi yang ada dalam dirinya, dan kurangnya informasi tentang karir untuk masa depannya, serta pola pikir yang dimiliki siswa untuk perencanaan karir yang rendah. Banyak siswa yang hanya ikut-ikutan teman ketika mereka diminta untuk merencanakan karirnya, tanpa mempertimbangkan kepribadian dan potensi-potensi yang dimiliki.

Guru BK menyatakan bahwa belum melaksanakan bimbingan karir dan belum memberikan informasi-informasi tentang karir. Dikarenakan guru BK tidak memiliki jam tersendiri dan belum memiliki waktu untuk masuk ke kelas XI. Pelaksanaan bimbingan karir masih menjadi kesulitan tersendiri bagi guru BK, hal ini dikarenakan guru BK belum menemukan layanan, teknik, ataupun metode yang cocok untuk siswa dalam menyampaikan bimbingan karir. Pemberian layanan bimbingan karier diharapkan dapat membantu siswa dalam bidang karir dan memberikan manfaat pada siswa. Namun guru BK telah melakukan tanya-jawab dengan siswa tanpa terstruktur, dengan sebagian besar siswa menjawab masih bingung dengan karier mereka kedepannya.

Berbagai pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenai pengembangan karir sangatlah penting untuk diberikan agar siswa dapat menentukan arah hidup, juga untuk bekal dimasa dewasa yang nanti mampu untuk hidup mandiri. Program bimbingan karir salah satunya bertujuan untuk membantu siswa dalam merencanakan karir di masa yang akan datang. Melalui program bimbingan karir diharapkan siswa merencanakan karir sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, kepribadian, potensi yang dimiliki dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi. Jika seseorang memperoleh karir yang tepat, maka hidup akan menjadi bahagia, dan kebahagiaan itu adalah tujuan hidup semua orang. Oleh karena itu bimbingan karir sejak usia remaja merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tugas pendidikan.

Peneliti akan memanfaatkan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular tangga untuk membantu siswa dalam merencanakan karirnya. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok

(Nurihsan, 2022). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan bantuan yang diberikan oleh guru pembimbing kepada siswa yang membahas suatu topik dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak sampai remaja. Permainan ini tidak hilang termakan zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya. Permainan yang sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif. Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga. Pesan melalui gambar dapat menstimulasi dan menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Media permainan ular tangga dipilih untuk membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karir siswa karena melalui permainan ular tangga yang sederhana dapat mendidik, menghibur, dan sangat interaktif dalam menyelesaikan masalah secara bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifa (Haqiqi, 2017:2016) permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan sensorik, motorik, moral, sosial, emosional, dan kemampuan pemecahan masalah. Topik yang dibahas dalam permainan ular tangga mengenai informasi informasi tentang perencanaan karir. Bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dengan membahas suatu topik dengan memanfaatkan media permainan ular tangga.

Pelaksanaan program bimbingan dan konseling disekolah memerlukan kerjasama dari semua pihak sehingga tercapai keberhasilan pendidikan secara optimal. Guru pembimbing diharapkan dapat memberikan informasi secara maksimal kepada siswa, terutama bimbingan karir agar siswa mampu memilih karir yang sesuai dengan keinginan dan kemampuan. Pemberian informasi tersebut dapat diberikan misalnya dengan memberikan layanan informasi, layanan bimbingan klasikal atau kelompok, konseling kelompok ataupun individu, papan bimbingan dan lain-lain agar siswa memperoleh pengetahuan lebih luas.

Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Agus Nugraheni (2019) penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X TSM (Teknik Sepeda Motor) di SMK Ma'arif NU Bener Purworejo. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keyakinan akan kemampuan dalam meningkatkan perencanaan karir, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh dyah dapat disimpulkan media permainan ular tangga ada pengaruh terhadap perencanaan karir siswa. Hal itu dibuktikan bahwa bimbingan kelompok media ular tangga dapat menaikkan tingkat perencanaan karir. berdasarkan perbedaan nilai rata-rata post-test dan nilai rata-rata pre-test, dan nilai daji uji T-Test diperoleh nilai sig 0,027-005 sehingga H_a diterima. Sehingga hasil tersebut menunjukan analisis hipotesis ada pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan media ular tangga terhadap karir siswa. Media tersebut bisa digunakan tetapi belum menyapai uji efektivitas sehingga penulis ingin menggunakan media ular tangga sebagai penelitian apakah efektif dalam meningkatkan perencanaan karir.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa sangat perlu melakukan penelitian yang berjudul "Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI di SMA Islam Samarinda Tahun Ajaran 2025/2026".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:111) Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen yakni metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mencari pengaruh variable independent (treatment/perlakuan) terhadap variable dependen (hasil)

dalam kondisi yang terkontrol. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat apakah layanan bimbingan kelompok teknik permainan ular tangga sebagai variabel X dapat meningkatkan perencanaan karir sebagai variabel Y.

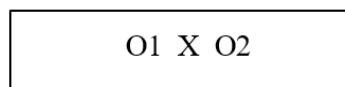
Pendekatan

Menurut Sugiyono (2017: 14) Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu di mana teknik pengambilan sampel ini biasanya menggunakan random sampling dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisis datanya bersifat kuantitatif atau dalam bentuk statistik dengan tujuan menguji suatu hipotesis yang telah ditetapkan pada suatu penelitian.

Desain

Adapun desain penelitian eksperimen ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk the one group pretest-posttest. Penelitian the one group pretest-posttest melibatkan kelompok tunggal, tanpa memasukkan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding dan terdapat dua kali pengukuran pada penelitian ini. Pengukuran pertama dilakukan untuk mengukur perencanaan karir siswa sebelum diberikan treatment yang berupa layanan bimbingan kelompok teknik permainan ular tangga yang disebut pre-test (O1). Pengukuran kedua dilakukan untuk mengetahui perencanaan karir siswa setelah diberikan treatment berupa layanan bimbingan kelompok teknik permainan ular tangga (O2). Hasil perbandingan tersebut sebagai akibat perlakuan (treatment) yang diberikan kepada peserta didik berupa layanan bimbingan kelompok teknik permainan ular tangga. Berikut gambaran dari desain penelitian yang akan dilakukan:

Gambar 1. One Group Pretest-Posttest Design



(Sumber : Sugiyono, 2019)

Keterangan :

O1 : Nilai Pretest sebelum diberikan treatment

X : Pelaksanaan Treatment

O2 : Nilai Posttest sesudah diberikan treatment

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMA Islam Samarinda melalui Teknik Permainan Ular Tangga. Penelitian ini diawali dengan pemberian pretest kemudian diberikan perlakuan (treatment) sebanyak 3 kali dan diakhiri oleh pemberian posttest.

Hasil Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu item pertanyaan instrumen. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 26.0 for windows jika r hitung $> r$ tabel, maka instrumen penelitian dikatakan valid. Peserta didik yang digunakan berjumlah 21 siswa. Jika R tabel = 21 dengan taraf signifikan 5%, maka dapat diperoleh $= 0.433$. sehingga dapat dinyatakan:

- Valid : jika $> 0,433$
- Tidak Valid : jika $< 0,433$

Tabel 1 Uji Validitas

No. Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keputusan
1.	0.475	0.433	Valid
2.	0.438	0.433	Valid
3.	0.502	0.433	Valid
4.	0.494	0.433	Valid
5.	0.514	0.433	Valid
6.	0.514	0.433	Valid
7.	0.439	0.433	Valid
8.	0.534	0.433	Valid
9.	0.466	0.433	Valid
10.	0.498	0.433	Valid
11.	0.478	0.433	Valid
12.	0.569	0.433	Valid
13.	0.532	0.433	Valid
14.	0.481	0.433	Valid
15.	0.449	0.433	Valid
16.	0.468	0.433	Valid
17.	0.568	0.433	Valid
18.	0.510	0.433	Valid
19.	0.572	0.433	Valid
20.	0.545	0.433	Valid
21.	0.447	0.433	Valid
22.	0.545	0.433	Valid
23.	0.634	0.433	Valid
24.	0.442	0.433	Valid
25.	0.522	0.433	Valid
26.	0.481	0.433	Valid
27.	0.455	0.433	Valid
28.	0.761	0.433	Valid
29.	0.461	0.433	Valid
30.	0.708	0.433	Valid
31.	0.467	0.433	Valid
32.	0.743	0.433	Valid
33.	0.508	0.433	Valid
34.	0.498	0.433	Valid
35.	0.479	0.433	Valid
36.	0.527	0.433	Valid
37.	0.523	0.433	Valid
38.	0.659	0.433	Valid
39.	0.624	0.433	Valid
40.	0.486	0.433	Valid

Maka dapat disimpulkan bahwa dari 40 item pertanyaan diperoleh 40 pertanyaan yang valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui reliabilitas suatu instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 26.0 for windows jika $r_{alpha} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan reliabel. Jika $r_{tabel} = 21$ dengan taraf signifikan 5%, maka dapat diperoleh $= 0.433$. Sehingga dapat dinyatakan:

- Alpha > r tabel : konsisten
- Alpha < r tabel : tidak konsisten

Tabel 2 Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.928	40

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha > r tabel atau $0.928 > 0.433$. maka dapat disimpulkan bahwa angket reliabel atau konsisten dan dapat digunakan.

Pelaksanaan Penelitian

a. Pertemuan Pertama (Pelaksanaan Pretest)

Pertemuan pertama pada tanggal 07 November 2025. Kegiatan inti pada pertemuan ini, yaitu tahap pretest dimana peneliti menyebarkan skala perencanaan karir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya kepada 6 siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran awal perencanaan karir. Hasil pretest perencanaan karir siswa kelas XI SMA Islam Samarinda dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Pretest

<i>No.</i>	<i>Nama</i>	<i>Skor Pre-test</i>
1.	NAA	99
2.	RA	113
3.	SH	122
4.	SAJ	135
5.	GFN	114
6.	SA	124

Berdasarkan tabel diatas merupakan hasil pretest 6 siswa yang menjadi responden ke dalam kriteria yang memiliki perencanaan karir yang rendah. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk memberikan teknik permainan ular tangga agar dapat meningkatkan perencanaan karir siswa.

b. Tahap Pembentukan

tahap ini merupakan tahap awal kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap ini, konseli sebagai pemimpin kelompok akan memulai dengan salam pembuka, menanyakan kabar anggota kelompok, menciptakan rapport, lalu memimpin dan anggota saling memperkenalkan diri satu sama lain untuk membangun keakraban dalam bimbingan kelompok ini, setelah itu konseli menanyakan beberapa pertanyaan netral seperti: apa saja kegiatan hari ini? Atau sudah makan atau belum? Dan tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada anggota kelompok setelah itu dilanjutkan dengan berdo'a sebelum melakukan bimbingan kelompok. Kemudian, pemimpin kelompok menjelaskan pengertian, tujuan, tahapan, dan asas dari bimbingan kelompok dan meminta anggota kelompok untuk mengisi lembar perjanjian (informed consent) dan mengatur jadwal untuk pertemuan berikutnya.

Selanjutnya konseli berupaya membangun keakraban anggota kelompok agar selama proses layanan bisa terbuka satu sama lain, sehingga tidak canggung atau tertutup untuk masalah yang mereka alami.

c. Tahap Peralihan

Pada tahap kedua ini, pemimpin kelompok memberikan permainan sederhana seperti tebak nama hewan dengan memberikan 3 clue, agar anggota kelompok tidak mudah bosan

dan tegang. Kemudian pemimpin kelompok mengamati dan menanyakan kesiapan anggota kelompok jika sudah siap maka akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu;

d. tahap kegiatan.

1) Pertemuan Kedua (Pemahaman Karir)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 November 2025 di ruang kelas SMA Islam Samarinda. Treatment ini diberikan melalui layanan bimbingan kelompok dengan 2 sesi. Sesi pertama, yaitu sesi penyampaian materi dan sesi kedua, yaitu melakukan permainan ular tangga. Sesi pertama, peneliti memberikan penjelasan materi tentang pemahaman karir. Adapun materi yang disampaikan ialah sebagai berikut. Pengertian karir, hal-hal yang harus dipersiapkan, aspek perencanaan karir, dan faktor-faktor perencanaan karir. Bertujuan agar anggota kelompok dapat memahami tentang pemahaman karir.

Setelah materi selesai dijelaskan dan sesi kedua dibuka yaitu bermain ular tangga, adapun skenario permainan ular tangga sebagai berikut, Peraturan pada permainan ular tangga dilaksanakan sesuai permainan ular tangga pada umumnya, yaitu siswa akan diberikan pion untuk pemain masing-masing satu, akan ada dadu yang telah disediakan. Apabila sudah ditentukan maka pemain dapat melemparkan dadu dan menjalankan bidaknya sesuai dengan angka yang ada di dadu tersebut. Kemudian, Jika peserta mendapat angka 6 pada dadu maka peserta memiliki kesempatan untuk melempar kembali. Lalu, Jika pemain menjumpai tangga, maka pemain harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu dari kartu yang sudah disediakan untuk bisa naik ke tangga, jika tidak bisa menjawab maka pemain hanya akan tetap berada di kotak tersebut dan tidak naik ke atas tangga. Dan Jika pemain menjumpai ular, maka pemain harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu dari kartu yang sudah disediakan. Apabila pemain berhasil menjawab pertanyaan maka pemain tidak akan turun, dan apabila pemain tidak berhasil menjawab pertanyaan maka pemain harus turun mengikuti arah ular. Terakhir, Pemain dianggap menang apabila telah menyelesaikan misi setelah mencapai kotak finish (bisa memahami karir masing-masing).

2) Pertemuan Ketiga (Pencarian Informasi Karir)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 14 November 2025 di ruang kelas SMA Islam Samarinda. Treatment ini diberikan melalui layanan bimbingan kelompok dengan 2 sesi. Sesi pertama, peneliti memberikan penjelasan materi tentang pencarian informasi pilihan karir. Adapun materi yang disampaikan ialah sebagai berikut. Pengertian informasi pilihan karir, pilihan karir berkuliah, macam-macam program studi di perguruan tinggi, jenis profesi, pilihan karir bekerja setelah SMA, pilihan karir berwirausaha, serta kelebihan dan kekurangan dari pilihan karir tersebut. Bertujuan agar anggota kelompok dapat mencari, memilih pilihan karir dan merencanakan karir dimasa depan. Pelaksanaan bimbingan kelompok dibuka dengan memberikan salam, menanyakan kabar, dan mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok karena telah menyempatkan waktu untuk hadir. Pada sesi satu ini anggota kelompok cukup kompak dalam menjawab pertanyaan dari pemimpin kelompok mengenai materi apa yang dibahas. Pada penyampaian materi ini anggota kelompok dengan inisial SH cukup fokus pada saat penyampaian materi, kemudian ia menanyakan tentang pilihan karir polisi seperti apa, sementara anggota kelompok lainnya dengan inisial RA menanyakan pencarian informasi pilihan karir berwirausaha, serta SAJ yang bertanya pada pemimpin kelompok tentang pencarian informasi arsitek dan program studi yang dipilih ketika ingin berkuliah.

Setelah materi selesai dijelaskan lanjut ke sesi kedua yaitu permainan ular tangga yang juga telah di lakukan pada pertemuan pertama.

3) Pertemuan Keempat (Pengambilan Keputusan Perencanaan Karir)

Pertemuan keempat, dilaksanakan pada tanggal 18 November 2025. Treatment ini diberikan melalui layanan bimbingan kelompok dengan 2 sesi. Sesi pertama, peneliti

memberikan penjelasan materi tentang pengambilan keputusan perencanaan karir. Adapun materi yang disampaikan ialah sebagai berikut. Pengertian pengambilan keputusan perencanaan karir, faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karir, pengambilan keputusan pilihan karir berkuliah, pengambilan keputusan bekerja setelah SMA, dan pengambilan keputusan berwirausaha. Bertujuan agar anggota kelompok memahami tentang pengambilan keputusan perencanaan karir.

Pada pertemuan ini, setelah peneliti memberikan treatment melalui layanan bimbingan kelompok, siswa terlihat sangat antusias pada pertemuan kali ini. Dengan adanya pertemuan ini, diharapkan anggota kelompok mampu memahami pemahaman karir, pencarian informasi pilihan karir, dan pengambilan keputusan perencanaan karir. Setelah pertemuan ketiga ini selesai, peneliti memberikan skala posttest kepada anggota kelompok yang menjadi sampel pada penelitian ini.

e. Posttest

Pertemuan kelima, dilaksanakan pada tanggal 21 November 2025. Pada pertemuan ini, peneliti memberikan skala perencanaan karir yang telah disiapkan kepada 6 siswa. Tujuannya untuk membandingkan hasil pretest dan posttest bahwa apakah adanya peningkatan perencanaan karir setelah diberikan layanan ini. Adapun hasil posttest siswa ialah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Posttest

<i>No.</i>	<i>Nama</i>	<i>Skor Post-test</i>	<i>Keterangan</i>
1.	NAA	129	Meningkat
2.	RA	131	Meningkat
3.	SH	137	Meningkat
4.	SAJ	154	Meningkat
5.	GFN	123	Meningkat
6.	SA	130	Meningkat

f. Tahap Pengakhiran/ Penutup

pada tahap ini, konselor sebagai pemimpin kelompok akan menjelaskan bahwa kegiatan akan diakhiri. Selanjutnya anggota kelompok diminta untuk menyampaikan apa saja keberhasilan yang telah didapatkan selama melakukan treatment dalam meningkatkan perencanaan karir. Selanjutnya, konselor meminta setiap anggota kelompok untuk menyampaikan kesan dan pesan mereka yang berkaitan dengan treatment bimbingan kelompok dengan teknik ular tangga yang selama ini mereka lakukan.

Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa

dapat dilihat dari perbedaan hasil pretest dan posttest ialah sebagai berikut:

Tabel 5 Perbandingan Hasil Nilai Pretest dan Posttest

<i>No.</i>	<i>Nama</i>	<i>Skor Pretest</i>	<i>Skor Posttest</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Peningkatan</i>
1.	NAA	99	129	Meningkat	30
2.	RA	113	131	Meningkat	18
3.	SH	122	137	Meningkat	15
4.	SAJ	135	154	Meningkat	19
5.	GFN	114	123	Meningkat	9
6.	SA	124	130	Meningkat	6
<i>Rata-Rata</i>		117,8	134		16

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan skor murni individual serta nilai rata-rata kelompok antara pretest dan posttest. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2018) keberhasilan desain One-Group Pretest-Posttest diukur langsung dari selisih angka murni setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil pretest tersebut didapat rata-rata nilai 117,8 dan setelah diberikan treatment layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular tangga sebanyak 3 kali nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 134.

Perbandingan hasil nilai pretest dan posttest dapat dilihat bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik ular tangga, siswa menjadi lebih paham teknik perencanaan karirnya masing-masing hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor posttest, dan dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga dapat meningkatkan perencanaan karir siswa.

Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS 26.0 for windows jika $\text{sig} > 0,05$ maka instrumen data berdistribusi normal, jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov ialah sebagai berikut:

Tabel 6 Uji Normalitas
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data	Pretest	.179	6	.200*	.977	6	.936
	Posttest		6	.169*	.855	6	.172
		.276					

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat nilai uji normalitas menggunakan uji yaitu 0,936 pada nilai pretest dan 0,172 pada posttest. Jadi dapat disimpulkan bahwa $\text{sig} > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan ular tangga untuk meningkatkan perencanaan karir siswa memiliki data yang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis (Uji-t) digunakan untuk membandingkan skor perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular tangga. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji Pired Sample Test dengan bantuan program SPSS 26.0 for windows. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan Uji Pired Sample Test ialah sebagai berikut:

Tabel 7 Uji Hipotesis
Paired Samples Test

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Mean							

Pair 1	Pretest Perencanaan Karir								
	- Posttest Perencanaan Karir	-16.166	8.471	3.458	-25.056	-7.276	-4.674	5	.005
Karir									

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0.005 < 0.05$, yang berarti menunjukkan adanya perbedaan antara pretest dan posttest.

Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Islam Samarinda pada tanggal 07 november – 21 November 2025. Layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular tangga diberikan kepada 6 siswa yang menjadi sampel penelitian yang memiliki perencanaan karir yang rendah. Adapun pelaksanaan penelitian ialah sebagai berikut:

- 1) Pengukuran Awal (Pretest), untuk mengetahui kondisi awal perencanaan karir siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik ular tangga, yaitu dengan membagikan angket perencanaan karir.
- 2) Perlakuan 1 (treatment 1), yaitu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik ular tangga dengan materi pemahaman karir.
- 3) Perlakuan 2 (treatment 2), yaitu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik ular tangga dengan materi pencarian informasi pilihan karir.
- 4) Perlakuan 3 (treatment 3), yaitu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik ular tangga dengan materi pengambilan keputusan perencanaan karir.
- 5) Pengukuran Akhir (posttest), untuk mengetahui kondisi akhir perencanaan karir siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik ular tangga, yaitu dengan membagikan angket perencanaan karir.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini adalah peneliti hanya menggunakan 25 kotak saja pada papan ular tangga sedangkan permainan ular tangga pada umumnya memiliki 100 kotak hal ini dikarenakan waktu yang dilakukan penelitian singkat sehingga pada penelitian ini peneliti merasa waktu yang diberikan guru BK kurang memadai peneliti dalam memberikan Treatment. Keterbatasan selanjutnya pada penelitian ini adalah permainan ular tangga ini tidak memiliki reward. Dan keterbatasan pada instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan desain Eksperimen One Grup Pretest dan Posttest sehingga tidak ada kelompok pembandingan atau kelompok kontrol dalam desain eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.

Bimbingan Kelompok Teknik Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMA Islam Samarinda Tahun Ajaran 2025/2026.

untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Kelas XI SMA Islam Samarinda melalui Teknik Permainan Ular Tangga ialah dengan membandingkan hasil nilai pretest dan posttest. Rata-rata hasil nilai pretest dari 6 siswa yang menjadi sampel penelitian ini ialah 117,8 sedangkan rata-rata hasil posttest ialah 134. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari kedua penilaian tersebut didapatkan peningkatan perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan Treatment.

Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media ular tangga, tentunya dapat meningkatkan perencanaan karir siswa dengan bermain ular tangga, siswa akan selalu belajar kerjasama, mengasah kemampuan kognitif pada siswa, yaitu menghitung langkah dan titik-titik yang terdapat pada dadu, konsistensi dalam mengikuti aturan main, dan belajar memecahkan masalah juga merupakan hal yang tidak kalah penting bagi siswa, Dan adanya perencanaan karir merupakan bentuk pemproses dalam kehidupan, yang terjadi saat siswa akan membuat perencanaan karir. Individu harus mulai melakukan penilaian terhadap diri mulai dari minat, bakat, kepribadian dan keterampilan sehingga individu dapat menghasilkan perencanaan karir yang tepat dan sesuai dengan keadaan diri. Karir juga dapat timbul disebabkan dari individu yang memiliki kepercayaan diri dan presentasi belajar studinya (Komara,2016).

Berdasarkan uji hipotesis yang sudah dilakukan dalam analisis dengan uji-t didapat nilai sig. (2-tailed) memperoleh 0,005 yang berarti $0,005 < 0,05$ jika disesuaikan dengan dasar pengambilan keputusan uji Paired Samples Test. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai antara pretest dan posttest yang artinya layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular tangga dapat meningkatkan perencanaan karir siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Haqiqi(2017) berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Layanan Bimbingan dan Konseling bagi Siswa Kelas XI”. Hasil penelitian ini diuji coba lapangan yang dinilai oleh siswa kelas XI dan guru BK produk dinyatakan layak. Berdasarkan hasil penelitian uji coba lapangan awal melibatkan 4 responden diperoleh skor penilaian dengan presentase sebesar 90,34% dengan kategori layak. Selanjutnya hasil penelitian uji coba lapangan utama melibatkan 8 responden diperoleh skor penilaian dengan presentase sebesar 96,30% dengan kategori layak. Tahap uji coba akhir uji coba operasional dengan melibatkan 31 responden diperoleh skor penilaian dengan presentase sebesar 97,87% dengan kategori layak.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Dyah Agus Nugraheni (2019) dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Media Ular Tangga Terhadap Perencanaan karir siswa” yang bertujuan mengetahui keyakinan akan kemampuan dalam meningkatkan perencanaan karir, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh dyah dapat disimpulkan media permainan ular tangga ada pengaruh terhadap perencanaan karir siswa. Hal ini dibuktikan bahwa bimbingan kelompok media ular tangga dapat menaikkan tingkat perencanaan karir. berdasarkan perbedaan nilai rata-rata posttest dan nilai rata-rata pretest, dan nilai dari uji T-test diperoleh nilai sig $0,027 < 0,05$ sehingga Ha diterima. Sehingga hasil tersebut menunjukkan analisis hipotesis ada pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan media ular tangga terhadap karir siswa.

Kemudian dengan hasil penelitiannya Irfan Jarkawi, Eka Handayani (2020) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Perencanaan Karir”. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan perencanaan karir siswa SMAIT ukhuwan Banjarmasin. Hasil penelitian dibuktikan dengan perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t paired sampel ditunjukkan dengan t hitung $< t$ tabel (t hitung = -7,080 dan t tabel 2,051) dengan taraf signifikan 0,5% dan peningkatan rata-rata N-gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Pengujian kelayakan media ular tangga oleh ahli media sebesar 92% hal tersebut menunjukkan media ular tangga sangat layak untuk diuji cobakan, ahli materi sebesar 81% dan ahli praktisi sebesar 92%.

Setelah layanan diberikan ada hal yang harus dipertahankan oleh peserta didik yaitu peneliti harus menindak lanjuti atau memfollow up, peneliti lakukan sebagai kelanjutan dari penelitian untuk dapat mempertahankan dan tetap membantu peserta didik dalam meningkatkan perencanaan karir siswa. Selain itu peneliti juga melakukan kerja sama

dengan guru BK untuk melanjutkan media ular tangga ini sebagai treatment dari masalah yang lain tidak hanya untuk perencanaan karir saja tetapi untuk masalah yang lainnya juga. Teknik “ular tangga karir” dinyatakan memiliki validitas sangat tinggi berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan pengguna. Sehingga secara keseluruhan penilaian dari para validator menyatakan permainan “ular tangga karir” layak digunakan.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga efektif tepat guna untuk meningkatkan perencanaan karir siswa kelas XI SMA Islam Samarinda, yang mana menunjukkan adanya perbedaan skor antara pretest dan posttest, yang dimana nilai dari posttest menunjukkan hasil yang meningkat dari pretest.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah sebagai wadah pendidikan agar menjadikan program yang diberikan oleh bimbingan konseling sebagai kegiatan yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik.
2. Bagi para guru dan guru bimbingan konseling diharapkan dapat bekerja sama menyediakan waktu untuk dapat melaksanakan penerapan teknik permainan ular tangga yang bervariasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar teknik permainan ular tangga ini lebih efektif diharapkan untuk memberikan reward setelah mencapai finish. Selain itu, lebih memperhatikan waktu agar kotak permainan ular tangga sesuai dengan jumlah pada umumnya yaitu 100 kotak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S. (2015). Penggunaan Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1), 45-56.
- Amilia Pramita, & Rudiana Agustini. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas Xi Sma Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), 336–344
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Karir dengan Penggunaan Media Modul. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 57.
- Bahari, F. V., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 617–626.
- Cici Fitria., Geana, I., Hasibuan, M. S., & Perangin-angin, P. M. (2023). Implentasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di SMK Negeri 1 Dolok Merawan. *Jurnal Media Akademik*, 1(1), 19-29.
- Dyah Agus Indrawan, Suriata (2021). “Ular Tangga Karier Sebagai Media Layanan Bimbingan Karier untuk Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Universitas Borneo Tarakan*. 92
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023). Profil Pemanfaatan Media Ular
- Handayani, E. S., Husna, L., & Farial. (2018). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Nurul Falah Juai Kabupaten Balangan. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermana, Mulia*, 4(1), 36.
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa SMA Developing of Snakes and Ladders Game as Media for Guidance and Counseling Services for SMA Students. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 3(6), 225.
- Hasanah, I., Sa'idah, I., Fakhriyani, D. V., & Aisa, A. (2022). Bimbingan Kelompok: Teori dan

Praktik. Duta Media Publishing

- Irfan, I., Jarkawi, J., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(2), 79-87.
- Istiqomah, S., Nurkholidah, S., E & Pranowo, T. A. (2023). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengan Pertama. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 8(3), 256-262.
- Jahju Hartanti. (2022). Bimbingan Kelompok. Tulungagung : UD Duta Sablon (12).
- Kadek Suhardita. (2011). Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Edisi Khusus*, 1, 127–138.
- Kasan, I. A., & Agustina, I. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perencanaan Karir di Kelas X SMA Negeri 1 Timaluta. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 83-89.
- Lustari, Magfira Diah. (2020). Tahapan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 8(2), 115-124.
- Nugraheni, D. A. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Perencanaan Karier Siswa. Skripsi. Magelang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Oktafia, Ayu Media. (2023). Efektivitas Permainan Media Ular Tangga dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perencanaan Karier Siswa di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Skripsi. Surabaya: Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Pratiwi, Citra Enggar. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal BK Unesa* 4(3): 594-602.
- Prayitno, P., Afdal, A., Ifdil, I., & Ardi, Z. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok Yang Berhasil: Dasar dan Profil. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Qaulan, Q., Elvina, E., & Muslima, M. (2024). Perencanaan Karir Melalui Layanan Informasi dengan Media Ular Tangga. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 120-132.
- Rahayu, S. (2017). Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 40-49.
- Ratna Nimatul Rohma. (2023). Perencanaan Karir Siswa SMA: Tinjauan Literatur yang Sistematis. *Conseils : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 3(1), 50–60.
- Ratnaningsih. N. N. (2020). “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas XI ”. Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Resti Okta Sari & Damayanti, S. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Smp Kelas Ix. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 7(1), 15–21.
- Rohmah, U. (2018). Bimbingan Karir untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*. 16(2), 261-284.
- Setiawati, S., Fadillah, N., & Rochmat, C. S. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 505-514.
- Sudirman, D., & Endriani, A. (2021). Hubungan Antara Perilaku Asertif Dengan Perencanaan Karir. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(3), 475-480.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumarginingsih, S. (2020). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 15-25.
- Supriatna, M. (2024). Analisis Kebutuhan Perencanaan Karir Berbasis Aspirasi Karir Mahasiswa: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 8(1), 114–129.
- Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6, 967-972
- Zain, A. A/ F., Marfuatun, M., & Musifuddin, M. (2021). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Icebreaking Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa XII IPA MA NW Rensing Rajak. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 4 (1), 1-13.