

Pengembangan Media Bimbingan Karier Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Informasi Karier Di SMA Kristen Makale

Desriyanti Tandiamama¹⁾, Rili Palute²⁾, Vebri Sari Patandean³⁾, Nurhikmah⁴⁾, Abdul Hakim⁵⁾, Rina Asrini Bakri⁶⁾

¹Bimbingan dan Konseling Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar
email: desritandiamama@gmail.com

²Bimbingan dan Konseling Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar
email: paluterili11@gmail.com

³Bimbingan dan Konseling Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar
email: vsaripatandean@gmail.com

⁴Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
email: nurhikmah.h@unm.ac.id

⁵Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
email: abdul.hakim@unm.ac.id

⁶Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
email: rina.asrini@unm.ac.id

Artikel histori:

Submit: 7 November 2025

Revisi: 10 November 2025

Diterima: 8 Desember 2025

Terbit: 30 Desember 2025

Kata Kunci:

Bimbingan Karier
Media Ular tangga
Peserta didik

Korespondensi:

desritandiamama@gmail.com

Abstrak: **Abstrak:** Penelitian ini berfokus pada identifikasi kebutuhan yang dimiliki oleh peserta didik dalam media bimbingan karier. Teknik penelitian yang diimplementasikan adalah pendekatan Research & Development (RnD) yang berfokus pada pengembangan dan pengujian yang efektifitas ular tangga digital. Research and development (RnD) dapat mengembangkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tahap analisis yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang telah diperoleh. Data kualitatif didapatkan dari saran dan komentar validator yang diterima peneliti dalam bentuk deskriptif. Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan dari pengisian angket yang memakai skala likert, sesudah itu data dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian yang perolehan skor media *Ular tangga digital (quizwhizzer)* telah terbukti melalui *ujji praktis* maka diperoleh nilai ketiga aspek tersebut melalui *ujji praktisi* diatas yaitu, *utility* (*kegunaan*), *feasibility* (*kelayakan*), dan *accuracy* (*ketepatan*) dengan hasil perolehan presentase sebesar 85% dengan kriteria sangat praktis.

Abstract: This study focuses on identifying the needs of students in career guidance media. The research technique implemented is the Research & Development (RnD) approach that focuses on the development and testing of the

effectiveness of digital snakes and ladders. Research and development (RnD) can improve the quality of education and the learning process more effectively and efficiently. The analysis stage used is qualitative data and quantitative data that have been obtained. Qualitative data were obtained from suggestions and comments from validators received by researchers in descriptive form. Quantitative data in this study were obtained from filling out a questionnaire using a Likert scale, after which the data were analyzed using descriptive statistics. The results of the study, which obtained scores for the digital snakes and ladders media (quizwhizzer) have been proven through practical tests, so the values of the three aspects obtained through the practical test above, namely, usability (usefulness), feasibility (feasibility), and accuracy (accuracy) with a percentage of 85% with very practical criteria.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Sekolah menengah atas (SMA) memiliki peran dalam menyiapkan peserta didik untuk memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam dunia karier yang akan ditempuh dan menjadi tujuan berikutnya setelah menyelesaikan pendidikan (Prayitno, 2017). Pendidikan diharapkan untuk dapat berperan lebih dalam program pengembangan sumber daya manusia ke arah pertumbuhan dan perkembangan positif dalam lingkup etos kerja agar lebih siap bersaing. Hal ini sejalan dengan UU No.20 tahun 2002 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menetapkan tujuan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik memasuki dunia kerja. Peserta didik terkhusus pada tahap sekolah menengah atas merupakan remaja yang sedang dalam perjalanan pengambilan keputusan karier. Pengambilan keputusan karier merupakan sebuah elemen fundamental yang menjadi tolak ukur keberhasilan karier di masa yang akan datang (Happy Fathimatur Rosyidah, 2024). Karena itu, layanan bimbingan dan konseling (BK) hadir mewadahi layanan informasi karier yang dituntut agar mampu memfasilitasi eksplorasi diri dan dunia kerja yang sesuai dengan potensi peserta didik (Pratama, 2022). Namun seringkali guru BK masih sering menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi karier yang menarik, kreatif dan dapat menjawab kebutuhan peserta didik. Di SMA Kristen Makale penulis menemukan adanya keterbatasan dalam layanan informasi karier. Terkait hal ini, metode yang secara luas diimplementasikan ialah metode ceramah yang dinilai kurang efektif dalam upaya memicu keterlibatan siswa oleh karena itu dibutuhkan inovasi melalui media berbasis permainan atau *game based learning* yang dapat menjadi alternatif relevan karena dapat memanfaatkan daya tarik intrinsik permainan untuk tujuan edukasi. Ular tangga dipilih karena sifatnya yang familiar serta dapat dimodifikasi untuk memuat konten terkait edukatif di mana “ular” mewakili hambatan karier dan “tangga” menggambarkan keberhasilan atau peluang yang bisa terjadi.

Keterbatasan alokasi waktu Guru BK menjangkau kelas menjadi penyebab terbatasnya kinerja guru BK terutama dalam layanan bidang karier, sehingga dalam proses pemberian informasi mengenai perencanaan karier tidak terlaksana dengan maksimal. Sehubungan dengan masalah tersebut, guru BK membutuhkan media berisi informasi karier yang dapat diterapkan tanpa menghabiskan banyak waktu, menjangkau semua peserta didik dalam kurun waktu yang bersamaan, menarik, inovatif, dan kreatif untuk menarik perhatian dan menjangkau lebih banyak siswa dalam waktu yang terbatas (Karamoy

et al., 2023) . Media adalah elemen krusial dalam layanan bimbingan dan konseling yang sukses, karena dapat meningkatkan daya tarik dan menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan (Nursalim, 2013). Dalam menjalankan tugas, guru BK dapat menggunakan media sebagai sarana untuk dalam menjawab masalah tersebut ialah media berbasis permainan (*game based learning*) yang relevan dengan daya tarik intrinsik dan tujuan edukasinya (Hariyadi et al., 2022). Ular tangga menjadi salah satu media yang dapat dimodifikasi untuk memuat materi edukatif terkait layanan karier bagi peserta didik.

Menurut data yang didapatkan melalui wawancara penulis bersama guru BK di SMA Kristen Makale, diketahui bahwa masih banyak siswa yang bingung terkait perencanaan karier kedepannya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karier terhadap peserta didik yang dipengaruhi oleh terbatasnya jam khusus bagi guru BK memasuki masing-masing kelas. Dillard (dalam Sofwan Adiputra, n.d.) memaparkan bahwa perencanaan karier dapat diartikan sebagai upaya individu untuk mencapai tujuan karier. Tujuan karier biasanya ditetapkan sejak seseorang menyelesaikan pendidikan di bangku pendidikan. Layanan bimbingan karier sangat penting dengan harapan setelah mengikuti, mempelajari dan memahami layanan bimbingan karier peserta didik mampu memutuskan keputusan akhir dalam memilih pekerjaan yang sesuai dengan bakat. Oleh sebab itu, penulis memilih untuk memodifikasi media ular tangga yang di desain dalam bentuk games digital yang berisi informasi layanan bimbingan karier yang akan menjadi acuan peserta didik. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga terbukti berpengaruh terhadap perencanaan karier yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan skor *pretest* dan *posttest*.

Media layanan ular tangga dikembangkan dalam penelitian ini untuk memenuhi beberapa tujuan kunci, penelitian ini memiliki fokus tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam media bimbingan karier. Ular tangga dapat mempermudah layanan bimbingan karier yang kreatif, inovatif dan dapat memberi pemahaman untuk meminimalisir kebingungan dan mengoptimalkan menyiapkan peserta didik terjun dalam dunia kerja.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan Research & Development (RnD) berfokus pada pengembangan dan pengujian yang efektifitas ular tangga digital. Research & development (RnD). Research and development dapat mengembangkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Fokus penelitian ini ialah siswa kelas XIB di SMA Kristen Makale. Berbagai teknik diaplikasikan dalam pengumpulan data penelitian ini. Yang pertama, hasil pengisian *quizwhizzer* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan meninjau sejauh mana keefektifan *quizwhizzer* dalam memberi layanan informasi karier. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru BK dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih akurat. Observasi juga menjadi salah satu dari ke-3 teknik yang digunakan penulis untuk mengamati langsung bagaimana *quizwhizzer* digunakan selama sesi layanan bimbingan informasi karier, dan bagaimana respon penerimaan yang ditunjukkan peserta didik terhadap media tersebut.

Analisis ini didasarkan pada model ADDIE (Analysys, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan dan menguji efektifitas media ular tanggal digital. ADDIE karena sistematis dan produk dapat dipastikan berlandaskan kebutuhan yang teridentifikasi.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada bagian ini, penulis berfokus pada analisis kebutuhan dengan menyebar angket kepada peserta didik lalu mengadakan wawancara dengan guru BK di sekolah tersebut. Analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi terkait apa saja kebutuhan instrumen ular tangga digital (*quizwhizzer*) dalam memberikan layanan bimbingan karier di SMA Kristen Makale. Yang menjadi fokus utama dari analisis kebutuhan ini mencakup 3 point utama yakni: pertama, mengidentifikasi masalah terkait perencanaan karier yang membutuhkan inovasi media dalam layanan, kedua: menentukan konten yang harus dimasukkan

dalam *quizwhizzer* untuk meningkatkan pemahaman karier peserta didik, ketiga: memilih media untuk mendukung perencanaan karier dan mengambil keputusan peserta didik dikemudian hari.

2. Design (Perancangan)

Peneliti merancang ular tangga digital dalam bentuk *quizwhizzer* berdasarkan hasil analisis yang telah dikumpulkan. Proses ini melibatkan pembuatan desain *quizwhizzer* termasuk konten (butir pertanyaan) yang dimuat dalam *quizwhizzer*. Desain *quizwhizzer* dibuat menggunakan websait *quizwhizzer.com* untuk menghasilkan media dengan inovasi baru.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini peneliti membuat komponen media dan pemilihan konten (butir pertanyaan) yang akan dimasukkan kedalam *quizwhizzer*. Proses ini melibatkan persetujuan dari para ahli materi dan media untuk memastikan bahwa media yang dirancang sesuai, relevan dan efektif. Validasi ini diimplementasikan oleh validator, termasuk ahli materi dan ahli media, agar memastikan *quizwhizzer* telah memenuhi standar yang diharuskan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilakukan ketika produk telah dibuat juga telah diuji oleh ahli media dan ahli materi. *Quizwhizzer* sebagai bentuk inovasi dari ular tangga diterapkan di kelas XIB SMA Kristen Makale. Pada tahap ini, *quizwhizzer* digunakan oleh siswa untuk diuji coba seberapa praktisnya dalam konteks layanan bimbingan karier. Peneliti juga membagikan angket untuk menguji efektifitas *quizwhizzer* dalam membantu peserta didik dan mengevaluasi respon mereka terhadap media tersebut.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah implementasi, peneliti akan melakukan evaluasi terkait kekurangan media dan melakukan perbaikan media. Proses ini melibatkan perbaikan *quizwhizzer* untuk meningkatkan kualitas media bimbingan. Setelah peneliti melakukan perbaikan, media kemudian dinyatakan layak digunakan sebagai alat bimbingan untuk melaksanakan layanan bingan karier terhadap peserta didik kelas XIB SMA Kristen Makale sebelum akhirnya diterapkan secara lebih luas dan menyeluruh.

Beberapa media digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini, antara lain:

1. Angket penelitian, penilaian angket diedarkan kepada ahli media, ahli materi dan siswa untuk mengevaluasi kesesuaia materi serta kelayakan produk sebagai media pembelajaran.

2. Wawancara, dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tingkat kebutuhan media bimbingan ular tangga digital (*quizwhizzer*) untuk mendukung layanan informasi karier.

Dalam teknik analisis data akan dipaparkan data kualitatif dan data kuantitatif yang telah diperoleh. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator yang diterima peneliti dalam bentuk deskriptif. Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan dari pengisian angket yang menggunakan skala likert, kemudian data dianalisis dengan statistik deskriptif. Angket penelitian yang digunakan.

$$\frac{\sum x}{\sum y} = \frac{x}{y} \times 100\% = \dots$$

$\sum y$

Keterangan:

P : Presentase

e $\sum X$: Jumlah skor yang diterima e

$\sum y$: Jumlah skor maksimal

Rumusan diatas menjadi dasar bagi peneliti untuk menentukan kriteria kelayakan yang akan diterapkan dalam penelitian ini, yaitu:

O	INTERVAL	KRITERIA
	81-100 %	Sangat valid
	61-80 %	Valid
	41-60 %	Kurang Valid
	21-40 %	Tidak valid

Hasil Penelitian

Ular tangga digital (*Quizwhizz*) merupakan media layanan bimbingan karier yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMA Kristen Makale. Pengembangan media dihasilkan dengan menggunakan model ADDIE meliputi beberapa tahapan yakni; analisis, rancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sehingga dalam penelitian ini ditemukan beberapa aspek yang akan di bahas yakni:

1. Gambaran kebutuhan media bimbingan karier Ular tangga digital (*Quizwhizz*)
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan gambaran awal kondisi siswa SMA Kristen Makale, peneliti ingin mengetahui jenis kebutuhan peserta didik mengenai media yang akan dikembangkan. Data yang dikumpulkan dengan wawancara bersama siswa dan guru BK, hasil penyebaran angket menunjukkan 90 peserta didik (75%) merasa kesulitan dalam perencanaan karier, 96 peserta didik (80%) bingung dengan keputusan karier yang diambil, dan 110 peserta didik (91,7%) tidak mampu membuat pilihan karier.

Tingginya persentasi kesulitan dan ketidak mampuan siswa dalam aspek perencanaan, pengambilan keputusan dan pemilihan karier secara keseluruhan menunjukkan adanya kebutuhan terhadap inovasi media yang digunakan dalam layanan bimbingan; seperti bimbingan media karier berbasis permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti untuk layanan informasi layanan karier di SMA Kristen Makale.

Berdasarkan hasil wawancara juga ditemukan bahwa modifikasi media layanan bimbingan karier yang dilakukan peneliti terbukti dapat meningkatkan pemahaman karier peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama peserta didik SMA Kristen Makale ditemui bahwa peserta didik memerlukan adanya inovasi dalam layanan bimbingan informasi karier. Pengembangan media yang diinginkan yakni lebih menarik, kreatif, dan praktis terutama dalam hal teknologi yang terasa lebih dekat dengan peserta didik di masa kini. Oleh karena itu peserta peneliti mengembangkan Ular tangga digital (*Quizwhizz*) untuk meningkatkan pemahaman dan keputusan karier peserta didik SMA Kristen Makale.

2. Prototype Ular tangga digital (*Quizwhizz*)

Media yang dikembangkan merupakan Ular tangga digital (*Quizwhizz*), aplikasi ini digunakan untuk mendukung pengembangan media Ular tangga menjadi versi digital (*Quizwhizz*). Proses ini melibatkan pembuatan akun di website lalu menyusun butir-butir pertanyaan terkait "karier" meliputi butir soal, pilihan jawaban, gambar dan pemilihan tema. Selama proses pengembangan produk, peneliti menyusun konten kedalam media seperti judul quiz yang sesuai atau mewakili tema materi dan gambar terkait konten. Adapun tampilan Ular tangga digital (*Quizwhizz*) adalah sebagai berikut: Analisis Tingkat validitas media *Ular tangga digital (quizwhizz)*

3. Tahap ini peneliti memilih dua validator yaitu dua dosen program Bimbingan dan Konseling bapak Dedi Aswan, M.Pd beserta satu guru BK validator Ivayanti Palloan, S.Psi, Gr.

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi berfokus untuk mengukur tingkat relevansi materi yang ada dalam *Ular tangga digital (quizwhizz)* dengan kebutuhan peserta didik. Berikut ini paparan data kualitatif hasil validasi oleh satu ahli materi beserta presentasinya.

$$\Sigma x \quad P = \frac{x}{y} \times 100\% =$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

$$P = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil data di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil data kuantitatif yang diperoleh ahli materi berdasarkan adanya kritik dan saran dengan kategori sangat valid, layak digunakan tanpa adanya perubahan.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan sebagai mengukur keefektifan dan efisiensi dari media bimbingan

Ular tangga digital (quizwhizz) yang menilai dari segi tema, warna, dan kemudahan dalam mengakses media. Berikut data kuantitatif hasil validasi oleh ahli media beserta presesntasi kelayakan media.

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

$$P = 97,5\%$$

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan data kuantitatif yang diperoleh dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa, berdasarkan kritik dan saran yang diberikan, media sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

4. Analisis tingkat prosiding *Ular tangga digital (quizwhizz)*

Guru BK di SMA Kristen Makale yaitu ibu Irayanti Palloan, S.Psi, Gr melakukan uji praktisi dan data yang diterima yakni uji kegunaan, uji ketepatan, dan uji kelayakan.

ASPEK	SKOR MAKSIMAL	SKOR PEROLEHAN	PRESENTASE
Kegunaan (Utility)	20	19	95%
Kelayakan (Feasibility)	20	16	80%
Ketepatan (Accuracy)	20	16	95%
Total Jumlah Skor	60	51	

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Kriteria	Sangat praktis
----------	----------------

Berdasarkan hasil perolehan skor media *Ular tangga digital (quizwhizz)* telah terbukti melalui uji praktis maka diperoleh nilai ketiga aspek tersebut melalui uji praktisi diatas yaitu, utility (kegunaan), feasibility (kelayakan), dan accuracy (ketepatan) dengan hasil perolehan presentase sebesar 85% dengan kriteria sangat praktis.

Uji kelompok kecil oleh 20 peserta didik kelas XIB SMA Kristen Makale terhadap media *Ular tangga digital (quizwhizz)* untuk meningkatkan keputusan karier peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang berkembang dengan aspek-aspek yang perlu direvisi berdasarkan hasil skor *Ular tangga digital (quizwhizz)* yang telah dinilai dengan skor 92,5% (sangat valid).

Pembahasan

Ular tangga digital (quizwhizz) merupakan bentuk upaya untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik dalam menentukan keputusan kedepannya. Dengan merujuk kepada penguasaan latar belakang yang menggambarkan kondisi dilapangan seperti kurangnya jam khusus guru BK dalam pemberian layanan disekolah juga masih kurangnya inovasi dalam media bimbingan karier yang digunakan dalam memberikan layanan bimbingan disekolah sebagai upaya peningkatan perencanaan karier peserta didik. (Ayu et al., 2022) program karier yang rancang secara sempurna dan tersusun akan menolong peserta didik dalam membuat resolusi pada pilihan karier yang dipilih.

(Alawiyah et al., 2021) memaparkan bahwa media bisa mendorong peserta didik agar lebih giat dalam pembelajaran dan menumbuhkan keingintahuan mengenai pembelajaran yang diajarkan. Dari pembelajaran media tersebut akan di rancang agar peserta didik memahami tentang informasi mengenai karier misalnya rancangan karier, dan panduan untuk melanjutkan pendidikan, dan saran dalam memilih karier. Media digital dijadikan sebagai alat teknologi yang digunakan menjadi media cetak. Dalam rancangan pelayanan mengenai penjelasan dalam memilih karier. Media elektronik digunakan untuk memberikan informasi melalui hal yang lebih menarik perhatian, dan berlaku terus menerus. Walaupun dalam kegunaannya harus disesuaikan dengan maksud, isi, dan tujuan pelayanan yang di berikan(Arfiana et al., 2024).

Ular tangga digital (*quizwhizz*) menyamakan dengan hasil analisis kebutuhan untuk mendapatkan kerangka pada Ular tangga digital (*quizwhizz*) disesuaikan kebutuhan peserta didik. Ular tangga digital (*quizwhizz*) memuat upaya dalam peningkatan perencanaan karier peserta didik. Adapun pembahasan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di SMA Kristen Makale melalui pengamatan awal dan menganalisa kebutuhan media serta wawancara peserta didik. Ular tangga digital (*quizwhizz*) terbagi atas lima komponen yaitu (1) Siapa aku.

(2) Apa bakat yang saya miliki. (3) Bagaimana mengarahkan pikiran karier ku. (4) Informasi pendidikan selanjutnya. (5) saran dalam memilih rencana karier dan mengumpulkan informasi dari jurusan di SMA Kristen Makale.

Adapun tingkatan dalam Validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur relevansi materi yang di sajikan dalam Ular tangga digital (*quizwhizz*) yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun hasil presentasi sebesar 92,5% sedangkan pada validasi ahli media mengukur keefektifan dan efisiensi memperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat valid. Dan berdasarkan hasil penilaian guru BK di SMA Kristen Makale melalui angket melakukan uji praktisi dan data yang diperoleh yakni uji kegunaan, uji ketepatan, dan uji kelayakan 85% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian pada uji kelompok kecil oleh 20 peserta didik di kelas XIB SMA Kristen Makale mendapatkan skor 92,5% dengan kategori sangat valid.

Ular tangga digital (*quizwhizz*) layak dipakai sebagai media bimbingan karier yang berbasis digital khususnya dalam peningkatan perencanaan karier peserta didik di SMA Kristen Makale.

Kesimpulan

Simpulan yang didapat dari penelitian ini adalah kurangnya jam khusus guru BK dalam pemberian layanan di sekolah juga masih kurangnya inovasi dalam media bimbingan karier yang digunakan dalam memberikan layanan bimbingan di sekolah sebagai upaya peningkatan perencanaan karier peserta didik. Media bisa mendorong peserta didik agar lebih giat dalam pembelajaran dan menumbuhkan keingintahuan mengenai pembelajaran yang diajarkan. Dari pembelajaran media tersebut akan di rancang agar peserta didik memahami tentang informasi mengenai karier misalnya rancangan karier, dan panduan untuk melanjutkan pendidikan, dan saran dalam memilih karier. Ular tangga digital (*quizwhizz*) terbagi atas lima komponen yaitu

(1) Siapa aku. (2) Apa bakat yang saya miliki. (3) Bagaimana mengarahkan pikiran karier ku. (4) Informasi pendidikan selanjutnya. (5) Saran dalam memilih rencana karier dan mengumpulkan informasi dari jurusan di SMA Kristen Makale serta Media elektronik digunakan untuk memberikan informasi melalui hal yang lebih menarik perhatian, dan berlaku terus menerus. Walaupun begitu dalam kegunaannya harus disesuaikan dengan maksud, isi, dan tujuan pelayanan yang di berikan(Arfiana et al., 2024). Ular tangga digital (*quizwhizz*) telah melalui uji validasi ahli materi 92,5% sedangkan pada *validasi ahli media mengukur keefektifan dan efisiensi memperoleh hasil 97,5% dengan kategori sangat valid dan pada uji praktisi dan data yang diperoleh adalah uji kegunaan, uji ketepatan, dan uji kelayakan 85% memiliki kriteria sangat praktis*. Kemudian pada uji kelompok kecil oleh 20 peserta didik di kelas XIB SMA Kristen Makale mendapatkan skor 92,5% dengan kategori sangat valid.

Referensi

Alawiyah, N., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Pengembangan Alat Seismograf Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Materi IPS di SD. *Journal Civics & Social Studies*, 5(2), 174–180. <https://doi.org/10.31980/civicos.v5i2.1449>

Arfiana, S., Sinring, A., & Buchori, S. (2024). Pengembangan Media Mading Berbasis Website Sebagai Layanan Informasi Karier di Sekolah Menengah Atas (Development Of Media Website Based Mading As An Information Service Career In High School). 176–191. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya Perencanaan Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 3, 341. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v1i3.7021>

Happy Fathimatur Rosyidah. (2024). Konsep Diri Masa Remaja Akhir Dalam Pengambilan Keputusan Karier Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2).

Hariyadi, S., Hartati, M. T. S., Sunawan, S., Isrofin, B., Mawadah, Z., & Kurniawati, S. (2022). Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 22. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.832>

Karamoy, Y. K., Afif, H. N., & Mutakin, F. (2023). Pengembangan Modul Bimbingan Karier Tentang Perencanaan Karier Untuk Siswa Kelas X SMA Argopuro. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam & Kemasyarakatan*, 7(1).

Nursalim, M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling: Konsep dan aplikasi*. UNESA University Press.

Pratama, A. (2022). Peran Guru BK Dalam Membantu Perencanaan Pengembangan Karier Siswa Melalui Layanan Informasi. *Jurnal Ikatan Bimbingan dan Konseling Islam (IKA BKI)*, 2(2).

Prayitno. (2017). *Jenis dan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling*. Raja Grafindo Persada. Sofwan Adiputra. (n.d.). Penggunaan Teknik Modeling Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(1).