

Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Bingo untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMA Negeri 6 Malang

Rizka Putri1*), Romia Hari Susanti2, Leny Latifah3
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang123

*) Alamat korespondensi: Jl. S. Supriadi No. 48, Malang, 65148, Indonesia; E-mail: rizkaputri705@gmail.com

Article History:

Received: 19/01/2026;
Revised: 20/02/2026;
Accepted: 21/02/2026;
Published: 28/02/2026.

How to cite:

Putri, R. 1, Susanti, R. H. 2, & Latifah, L. 3. (2026). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Bingo untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa SMA Negeri 6 Malang. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), pp. 41–46. DOI: 10.26539/terapeutik.9/3/26.834



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2026, Putri, R., Susanti, R. H., & Latifah, L. (s).

Abstract: The intense competition in the world of work requires high school students to be career-ready from an early age through career exploration. However, some students still show suboptimal levels of career exploration due to limited information and a lack of interesting media. This study aims to test the effectiveness of group counseling services using the bingo simulation game technique in improving students' career exploration. The study used a quantitative approach with a pretest–posttest experimental design. The subjects consisted of nine students selected through simple random sampling. The instruments were tested using the empirical validity of the Pearson product-moment correlation technique ($r=0.68$) and a very high reliability of 0.98. The analysis used a paired t-test. The results showed a significant increase in students' career exploration after the treatment ($t(8)=-5.830$, $p<0.001$) with an average difference of 19.55. These findings indicate that bingo is effective as an innovative medium for group guidance services.

Keywords: Career Exploration, Group Guidance, Bingo Simulation Games

Abstrak: Ketatnya persaingan dunia kerja menuntut siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki kesiapan karier sejak dini melalui eksplorasi karier. Namun, sebagian siswa masih menunjukkan tingkat eksplorasi karier yang belum optimal akibat keterbatasan informasi dan kurangnya media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi bingo dalam meningkatkan eksplorasi karier siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pretest–posttest. Subjek berjumlah sembilan siswa yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Instrumen diuji menggunakan validitas empiris teknik korelasi product moment Pearson ($r=0,68$) dan reliabilitas sangat tinggi sebesar 0,98. Analisis menggunakan uji t berpasangan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan eksplorasi karier siswa setelah perlakuan ($t(8)=-5,830$, $p<0,001$) dengan selisih rata-rata 19,55. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan bingo efektif sebagai media inovatif layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci: Eksplorasi Karir, Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi Bingo

Pendahuluan

Persaingan dunia kerja yang semakin ketat menuntut individu memiliki kesiapan karier sejak dini. Perkembangan dunia kerja yang semakin terspesialisasi menuntut peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan sikap kerja yang sesuai (Pilosusan et al., 2021) Apabila individu tidak dipersiapkan secara optimal, maka mereka berisiko mengalami kesulitan dalam memasuki dunia kerja dan menentukan arah masa depannya. Oleh karena itu, kesadaran akan makna bekerja serta kemampuan merencanakan karier menjadi hal yang penting, khususnya bagi generasi muda. Karier merupakan tujuan jangka panjang yang berkaitan dengan cita-cita dan ambisi individu dalam bidang pekerjaan. Keberhasilan dalam karier menjadi aspek penting karena berperan dalam pemenuhan kebutuhan hidup dan kepuasan individu. Oleh sebab itu, kemampuan mengenali, memahami, dan mengambil keputusan karir secara tepat menjadi hal krusial dalam perkembangan individu (Karamoy et al., 2024). Pengambilan keputusan karir perlu dilakukan melalui proses pertimbangan yang matang, terutama sejak masa remaja sebagai fase penting dalam menentukan arah masa depan dan pilihan karir (Hediyati, 2019)

Bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), masa remaja merupakan periode yang sangat strategis untuk memulai eksplorasi karier. Berdasarkan teori perkembangan karier Super (1957), remaja berada pada tahap eksplorasi, yaitu fase ketika individu mulai mengenali berbagai alternatif pilihan karier dan menyesuakannya dengan minat, bakat, serta kemampuan yang dimiliki. Eksplorasi karier merupakan langkah penting dalam menentukan arah pendidikan dan karier masa depan mereka. Eksplorasi karier menjadi aspek penting karena membantu siswa memahami diri, memperoleh informasi karier, serta membuat keputusan karier yang lebih realistis dan terarah (Nurul Fikriyani & Herdi, 2021). Siswa perlu dibekali kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai pilihan karier, termasuk memahami bakat, minat, dan nilai diri yang berperan dalam kepuasan serta pengambilan keputusan karier (Awaliyah et al., 2023b).

Eksplorasi karier memiliki peranan penting dalam membantu siswa memahami arah masa depannya serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan akademik dan nonakademik. Melalui eksplorasi karier, siswa dapat mengenali minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki, memahami kondisi dunia kerja, serta membuat keputusan karier yang lebih tepat dan realistis (Priyatno, 2016). Selain berperan dalam meningkatkan kesiapan siswa dalam menetapkan tujuan karier, eksplorasi karier juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar serta kepercayaan diri siswa dalam menghadapi masa depan (Rahmadani et al., 2021). Siswa yang kurang melakukan eksplorasi karier berpotensi mengalami berbagai dampak negatif, antara lain munculnya kecemasan karier, kebingungan dalam menentukan pilihan, serta ketidaksiapan dalam menentukan jalur pendidikan dan pilihan karier yang sesuai dengan karakteristik dan potensi diri. Kondisi ini dapat menyebabkan siswa mengambil keputusan karier secara tidak matang, bahkan sekadar mengikuti pilihan orang lain tanpa pertimbangan yang tepat, sehingga berpotensi menghambat perkembangan karier mereka di masa depan (Mudhar et al., 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 06 Malang melalui penyebaran angket Daftar Cek Masalah (DCM) kepada siswa serta wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terkait karier di masa depan. Siswa cenderung merasa bingung dalam menentukan rencana karier, belum mengenali minat dan bakatnya secara optimal, serta memiliki keterbatasan informasi mengenai dunia kerja. Kondisi ini diperparah dengan belum tersedianya media atau sarana khusus yang menarik dan interaktif untuk mendukung eksplorasi karier siswa.

Guru BK berperan dalam membantu siswa mempersiapkan serta merencanakan karier. Melalui perannya, Guru BK berupaya mengarahkan siswa agar mampu mengambil keputusan karier secara tepat dan terhindar dari kesalahan dalam menentukan profesi di masa depan (Pratama, 2022). Untuk mengoptimalkan peran tersebut, guru BK perlu menyediakan layanan bimbingan yang melibatkan siswa secara aktif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. Salah satu bentuk layanan yang dapat digunakan adalah bimbingan kelompok, yang dilaksanakan dengan memanfaatkan dinamika interaksi antaranggota kelompok untuk membantu pengembangan diri dan pemecahan masalah bersama (Rifasya et al., 2024). Melalui bimbingan kelompok, siswa dapat mengembangkan potensi diri, keterampilan sosial, serta memperoleh informasi terkait aspek pribadi, pendidikan, dan karier. Pelaksanaan bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain teknik permainan simulasi, *problem solving*, *role playing*, diskusi kelompok, pemberian informasi, serta *home room* (Anggito Sulaksono, 2022).

Teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok telah banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (Nur Fadila, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan simulasi efektif dalam membantu siswa memahami situasi sosial dan mengembangkan aspek pribadi maupun sosial (Yohardini et al., 2017). Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengembangan aspek sosial dan penyesuaian diri, belum secara spesifik mengarah pada peningkatan eksplorasi karier siswa.

Permainan bingo sebagai salah satu bentuk *simulation games* memiliki karakteristik sederhana, kompetitif, dan fleksibel, sehingga memungkinkan integrasi materi refleksi diri serta informasi karier dalam setiap kartu (Renata et al., 2021). Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara empiris menguji efektivitas permainan bingo yang dirancang khusus untuk mendukung eksplorasi karier siswa SMA melalui desain eksperimen. Oleh karena itu, penelitian

ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan dan pengujian efektivitas teknik permainan simulasi bingo yang terintegrasi dengan indikator eksplorasi karier dalam layanan bimbingan kelompok.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013), metode eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap kondisi tertentu yang telah dikendalikan. Secara umum, metode eksperimen memiliki berbagai bentuk dan desain. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan *pre-experimental design* dengan model *one-group pretest-posttest*, di mana observasi dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menguji efektivitas perlakuan secara awal (*preliminary testing*) terhadap satu kelompok sebelum dikembangkan lebih lanjut pada skala yang lebih luas. Meskipun desain ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan memiliki keterbatasan dalam mengendalikan ancaman terhadap validitas internal, desain ini relevan untuk penelitian eksploratif yang berfokus pada uji efektivitas awal suatu intervensi dalam konteks layanan bimbingan dan konseling sekolah.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 6 Malang. Sampel dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2013), random sampling merupakan metode pengambilan sampel di mana setiap sampel atau responden dalam populasi memiliki kemungkinan (probabilitas) yang sama untuk terpilih. Sampel penelitian berjumlah sembilan siswa yang ditentukan berdasarkan kebutuhan layanan bimbingan kelompok yang secara ideal terdiri dari 6-10 anggota agar dinamika kelompok berjalan efektif.

Instrumen yang digunakan adalah instrumen eksplorasi karir, yang diadopsi peneliti dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Annisa Mumtaz Awaliyah dengan judul Pengembangan Instrumen Eksplorasi Karir Remaja: Analisis Model RASCH (Awaliyah et al., 2023). Instrumen berbentuk skala Likert lima tingkat dengan 50 item pernyataan. Uji validitas dilakukan menggunakan validitas empiris melalui teknik korelasi Product Moment Pearson dengan koefisien sebesar 0,68 ($r > 0,50$), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menunjukkan koefisien sebesar 0,98 yang mengindikasikan reliabilitas sangat tinggi.

Analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Data penelitian kemudian diolah dengan bantuan SPSS versi 22. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi melalui media pada kelompok eksperimen yang melibatkan 9 siswa. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam lima sesi. Sesi pertama dilakukan *pretest* untuk mengukur tingkat eksplorasi karier siswa; sesi kedua hingga keempat merupakan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi bingo. Peneliti bertindak sebagai fasilitator dengan menjelaskan tujuan, aturan permainan, serta memandu dinamika kelompok. Kartu bingo yang digunakan telah dimodifikasi dengan memuat pernyataan dan informasi yang berkaitan dengan aspek eksplorasi karier, seperti pengenalan minat, bakat, dan informasi dunia kerja. Kegiatan diakhiri dengan refleksi kelompok untuk memperkuat pemahaman siswa. Sesi kelima dilakukan dengan *posttest* untuk mengukur perubahan setelah perlakuan.

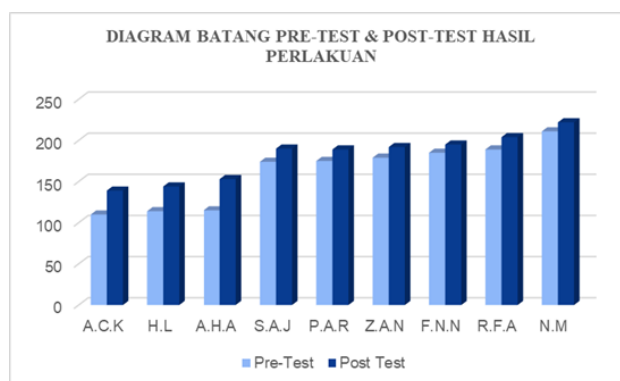
Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan adanya perubahan skor eksplorasi karier siswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi bingo. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa eksplorasi karier siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi setelah diberikan perlakuan. Tabel berikut menunjukkan perubahan skor eksplorasi karir:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-test & Post-test

PERBANDINGAN HASIL PRE-TEST & POST-TEST						
No	Nama Subjek/Konseli	Pre-Test		Post-Test		Selisih
		Jumlah Skor	Kriteria	Jumlah Skor	Kriteria	
1	ACK	110	Rendah	139	Sedang	29
2	HL	114	Rendah	144	Sedang	30
3	AHA	115	Rendah	153	Sedang	38
4	SAJ	174	Sedang	190	Tinggi	16
5	PAR	175	Sedang	189	Tinggi	14
6	ZAN	179	Sedang	192	Tinggi	13
7	FNN	185	Tinggi	195	Tinggi	10
8	RFA	189	Tinggi	204	Tinggi	15
9	NM	211	Tinggi	222	Tinggi	11
Rata-rata		161,33		180,88		19,55

Berdasarkan tabel perbandingan skor di atas, terlihat adanya perubahan skor eksplorasi karier siswa antara pre-test dan post-test, yang ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan eksplorasi karier siswa. Tiga dari sembilan siswa yang menjadi subjek penelitian naik dari kategori rendah ke kategori menengah, tiga dari kategori menengah ke kategori tinggi, dan tiga dari kategori tinggi tetap berada di kategori tersebut setelah diberikan perlakuan. Rata-rata skor pre-test sebesar 161,33 meningkat menjadi 180,88 pada post-test, dengan selisih skor rata-rata sebesar 19,55. Peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada tingkat eksplorasi karier siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok. Perubahan tersebut juga ditunjukkan secara visual melalui diagram batang *pre-test* dan *post-test* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Pre-test & Post-test

Selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor eksplorasi karier siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dilakukan uji t berpasangan. Analisis uji t berpasangan menunjukkan nilai t sebesar -5,830 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang menunjukkan perbedaan tingkat eksplorasi karier sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan bingo ($p(8)=-5,830$, $p=0,000$). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi bingo efektif dalam meningkatkan eksplorasi karier siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi bingo terbukti efektif dalam meningkatkan eksplorasi karier siswa SMA Negeri 6 Malang. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan skor eksplorasi karier sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, di mana nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test dengan selisih peningkatan sebesar 19,55. Selain itu, hasil uji t berpasangan (*paired t-test*) juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga

dapat disimpulkan bahwa layanan yang diberikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan eksplorasi karier siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan eksplorasi karier siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi bingo. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses refleksi dan diskusi kelompok. Aktivitas mencocokkan pernyataan dalam kartu bingo dengan pengalaman diri mendorong keterlibatan kognitif sekaligus afektif, sehingga pemahaman tentang minat, bakat, dan alternatif karier menjadi lebih terinternalisasi.

Hasil ini selaras dengan teori perkembangan karier Super (1957) yang menyatakan bahwa remaja berada pada tahap eksplorasi, yaitu fase ketika individu mulai mengenali diri, minat, bakat, nilai, serta berbagai alternatif pilihan karier. Melalui layanan bimbingan kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami potensi diri dan mempertimbangkan pilihan karier secara lebih matang. Hal ini juga didukung oleh pendapat (Hedyati, 2019) yang menegaskan bahwa masa remaja merupakan periode krusial dalam pengambilan keputusan terkait masa depan dan karier.

Layanan bimbingan kelompok memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan bertukar pengalaman terkait perencanaan karier. Dinamika kelompok yang tercipta mendorong siswa menjadi lebih terbuka, aktif, dan berani mengungkapkan kebingungan serta harapan terkait karir, sebagaimana dijelaskan oleh (Rifasya et al., 2024) Perubahan sikap siswa dari pasif menjadi lebih aktif menunjukkan bahwa suasana kelompok yang suportif berperan penting dalam proses eksplorasi karier. Penggunaan permainan bingo sebagai media pendukung turut memperkuat efektivitas layanan. Media permainan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah memahami materi eksplorasi karir (Armanta & Nuryono, 2016) Melalui permainan ini, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan berani mengekspresikan pendapatnya selama kegiatan berlangsung.

Keberhasilan treatment juga dipengaruhi oleh karakteristik permainan bingo yang sederhana, kompetitif, dan partisipatif. Struktur permainan yang terarah membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas, sementara diskusi reflektif setelah permainan memperkuat makna dari setiap materi yang dibahas. Dengan demikian, efektivitas intervensi tidak hanya terletak pada format kelompok, tetapi pada kombinasi antara dinamika kelompok dan media permainan yang dirancang sesuai indikator eksplorasi karier.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa penerapan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok efektif mampu meningkatkan eksplorasi karir siswa (Arumditya, 2019). Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh (Sulistiyanti & Fitria, 2020) Juga membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi berbasis permainan Uno efektif dalam meningkatkan eksplorasi karier siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menguatkan temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi kebaruan melalui penggunaan permainan bingo sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan kelompok guna meningkatkan eksplorasi karier siswa SMA.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi bingo berkontribusi terhadap peningkatan eksplorasi karier siswa SMA Negeri 6 Malang. Pemberian layanan mendorong siswa untuk lebih mengenali minat, bakat, serta alternatif pilihan karier melalui keterlibatan aktif dalam dinamika kelompok dan aktivitas reflektif berbasis permainan. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media permainan yang terstruktur dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi strategi inovatif untuk mendukung pengembangan karier siswa pada tahap eksplorasi.

Berdasarkan temuan tersebut, guru bimbingan dan konseling (BK) disarankan untuk memanfaatkan media permainan, seperti bingo, sebagai alternatif dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok guna meningkatkan minat, keaktifan, dan kenyamanan siswa selama kegiatan berlangsung, dengan tetap menyesuaikan materi permainan dengan kebutuhan serta

karakteristik siswa. Sementara itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan media atau teknik yang berbeda, menambah jumlah pertemuan layanan, serta melibatkan subjek penelitian dalam jumlah yang lebih besar agar hasil penelitian menjadi lebih optimal dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukungnya selama proses penelitian. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada pihak sekolah, guru bimbingan dan konseling, serta para siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini, yang memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan sukses dan mencapai tujuannya.

Daftar Rujukan

- Anggito Sulaksono, M. F. (2022). *Teknik Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan kemampuan Komunikasi Antar Siswa*. 1–23.
- Armanta, A. D., & Nuryono, W. (2016). Pengembangan Media Bingo Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X MIA di SMA Negeri 4 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 2005.
- Arumditya, V. L. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Game Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Kelas. *Pedagogia*.
- Awaliyah, A. M., Supriatna, M., & Saripah, I. (2023). Pengembangan Instrumen Eksplorasi Karier Remaja: Analisis Model RASCH. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 13(2), 335. <https://doi.org/10.24127/gdn.v13i2.7121>
- Hediyati, D. (2019). Analisis eksplorasi dan perencanaan karir siswa kelas xi di SMA negeri se kecamatan ciamis. *Jurnal Bimbingan Konseling Unesa*, 1–42.
- Karamoy, Y. K., Isnaini, M., & Budiono, A. N. (2024). Pengaruh Konseling Kelompok Pendekatan Realita Terhadap Pengambilan Keputusan Karier. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14658>
- Nur Fadila, S. (2022). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 39–46. <https://doi.org/10.31943/counselia.v3i1.35>
- Pilosusan, S., Afdal, A., & Yusuf, A. M. (2021). Konsep Dasar Career Exploration dalam Perspektif Teori Holland Universitas Negeri Padang 123. *Featured Research 149 SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(2), 151–153.
- Pratama, A. (2022). Peran Guru Bk Dalam Membantu Perencanaan. *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan dan Konseling Islam (IKA BKI)*, 4(2).
- Renata, Sidik Iriansyah, H., & Barkah, A. S. (2021). Pengembangan Media Permainan Bingo pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat. *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 570–578.
- Rifasya, N. H., Syam, H., Desi, N., Asuhan, P., & Kecamatan, M. (2024). *PENTINGNYA BIMBINGAN KELOMPOK DALAM PERKEMBANGAN PRIBADI DI PANTI ASUHAN MITRA PAYAKUMBUH*. 4(1), 56–61.
- Sulistiyanti, D., & Fitria, E. (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Kartu Uno Terhadap Eksplorasi Karier. *PD ABKIN JATIM Open Journal*, 1(2), 29–49.
- Yohardini, G., Bariyyah, K., Susanti, R. H., Al, S. M. A., Ilmu, F., Universitas, P., & Malang, K. (2017). *Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X SMA Al- Rifa ' ie Gondanglegi Pre test*. 2(2), 36–43.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
