

PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN WAWASAN STUDI LANJUT SISWA DI SMP NEGERI 1 PANCA RIJANG

DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME GUIDANCE AND COUNSELING MEDIA TO INCREASE STUDENTS INSIGHT INTO FURTHER STUDIES AT SMP NEGERI 1 PANCA RIJANG

Arwinda Al Muntaz^{1*}, Dr. Farida Aryani, S.Pd., M.Pd², Suciani Latif, S.Pd., M.Pd³
Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: arwindawinda379@gmail.com

Abstrak

Arwinda Al Muntaz, 2022. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Dibimbing oleh Ibu Dr. Farida Aryani, S.Pd., M.Pd dan Ibu Suciani Latif, S.Pd., M.Pd. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengembangkan media bimbingan dan konseling permainan monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah: (1) Mengetahui profil gambaran kebutuhan layanan media bimbingan dan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang, (2) Mengetahui prototipe media permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri Panca Rijang, (3) Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan angket Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi terhadap data kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli karier yang dikembangkan oleh peneliti telah valid dan praktis untuk digunakan dalam pemberian layanan informasi bimbingan karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

Kata Kunci : *Media Permainan Monopoli Karier, Layanan Informasi Karier*

Abstract

Arwinda Al Muntaz, 2021. *Development of Monopoly Game Guidance and Counseling Media to Increase Student insight into further studies at UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang. Essay. supervised by Dr. Farida Aryani, M.Pd., and Suciani Latif, S.Pd., M.Pd. Faculty of Science Education State University of Makassar.*

This study developed a monopoly game guidance and counseling media to improve students' knowledge of advanced studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang. The objectives of this research are: (1) Knowing the profile description of the needs of monopoly game guidance and counseling media services to increase students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang, (2) Knowing the prototype of monopoly game media to increase students' insight into further studies in SMP Panca Rijang State, (3) Knowing the level of validity and practicality of monopoly game media to increase students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang. This study uses the Research and Development (RnD) method with the Borg and Gall development model modified by the researcher. The data collection instruments used were interview and questionnaire techniques. Data analysis techniques used were content analysis techniques for qualitative data and quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that the career monopoly game media developed by the researchers was valid and practical to be used in providing career guidance information services to increase students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang.

Keywords: *Career Monopoly, Career Information Service.*

1. PENDAHULUAN

Sesuai dengan tingkatan perkembangannya, peserta didik yang berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk masa remaja awal dengan rentang usia 12-15 tahun yang lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok teman sebaya (*peergroup*). Remaja sebagai siswa disekolah menengah merupakan individu yang masih dalam tahap merencanakan karir. Salah satu tugas perkembangan karir yang harus dikuasai oleh siswa SMP adalah mampu memahami, memilih dan menentukan studi lanjut. Menurut Damayanti (2020: 6) "Studi lanjut adalah sebuah kelanjutan studi untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi." Apakah nantinya akan melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah (MA).

Sebenarnya dalam memilih studi lanjut tidaklah terasa sulit. Manakala peserta didik telah mendapat pengarahan yang tepat dan memiliki pemahaman yang dapat menunjang tugas perkembangan tersebut. Menurut Zakariah (2018: 2) menjelaskan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi proses pemilihan sekolah lanjutan adalah masalah kurangnya informasi yang diterima oleh siswa mengenai sekolah lanjutan itu sendiri. Kurangnya informasi yang diterima dapat menyebabkan peserta didik kurang mantap dan kurang bertanggung jawab atas pilihannya.

Secara umum, penyebab kurangnya informasi yang diterima oleh siswa di sekolah disebabkan karena dua hal. *Pertama*, peserta didik memang betul-betul kurang menerima penjelasan informasi dari pihak yang seharusnya memberikan informasi. Jika dihubungkan dengan keberadaan program layanan bimbingan karir di sekolah, dapat dikatakan bahwa salah satu yang menjadi faktor penyebab adalah terbatasnya informasi karir yang siswa ketahui, minimnya pemberian layanan informasi karir kepada siswa, terbatasnya ruang

dan waktu dalam menyampaikan informasi karir, serta tidak adanya sarana atau media pendukung yang digunakan guru BK dalam menyampaikan informasi karir sehingga sering dijumpai siswa yang merasa kebingungan dalam masa depannya.

Berdasarkan data statistik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013, pada tahun 2020 jumlah lulusan tingkat SMP/MTS yang tidak melanjutkan ke SMA/SMK/MA sebanyak 126,675 dan putus sekolah sebesar 85,863. Hal ini merupakan masalah yang cukup *urgent* karena masih banyak calon penerus bangsa yang tidak melanjutkan pendidikan, sehingga mereka belum memiliki masa depan yang jelas.

Berdasarkan pengumpulan data awal yang didapatkan pada tanggal 12 Desember 2020 melalui proses wawancara via *whatsapp* kepada guru BK didapatkan informasi bahwa bimbingan karir hanya di fokuskan kepada siswa kelas IX. Bentuk pemberian layanannya disampaikan secara langsung dalam bentuk klasikal mengenai informasi sekolah lanjutan (SMA/SMK/MA) serta dilakukan secara situasional, tidak ada patokan tertentu berapa kali harus melakukan pemberian layanan karena memang tidak adanya jam khusus BK, sehingga hanya menyesuaikan dengan jadwal mata pelajaran saja.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis angket online yang dibagikan melalui *google form* pada tanggal 12 hingga 20 Desember 2020 kepada 25 orang siswa perwakilan kelas VIII menunjukkan bahwa terdapat 92% siswa sangat jarang mendapatkan layanan informasi karir dari guru BK di sekolah. Selain itu, tidak adanya media pendukung yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan informasi karir. Sehingga menyebabkan siswa belum banyak mengetahui tentang informasi sekolah lanjutan yang ada.

Begitupula proses wawancara yang telah dilakukan via *Whatsapp* kepada tujuh orang peserta didik perwakilan dari kelas VIII pada tanggal 13 Maret 2021. Didapatkan informasi bahwa rata-rata

siswa mengaku masih bingung dan belum mengetahui ingin melanjutkan ke sekolah mana setelah lulus nanti, alasannya karena siswa mengaku belum banyak mengetahui informasi jenis sekolah lanjutan menengah atas. Begitu pula, ketika ditanyai mengenai karier, mereka mengaku belum memiliki gambaran apapun mengenai masa depannya. Dari hasil wawancara tersebut, dapat dilihat betapa minimnya informasi karier yang siswa ketahui. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap pemilihan kariernya di masa depan jika tidak diberikan solusi secepat mungkin.

Berdasarkan hasil wawancara terbaru yang juga didapatkan dari guru BK pada tanggal 13 Maret 2021 diperoleh informasi bahwa salah satu keterbatasan guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan karier di sekolah yaitu tidak adanya media pendukung layanan bimbingan karier yang tersedia sehingga menyebabkan proses bimbingan yang dilakukan berjalan tidak efektif. Maka dari itu, guru BK sangat membutuhkan sebuah media pendukung dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan karier.

Pengambilan keputusan studi lanjut bagi siswa Sekolah Menengah Pertama memang harus dibekali dengan informasi-informasi tentang perencanaan karier melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Namun, melihat kondisi di lapangan, siswa SMP sering dijumpai adanya kebingungan, keraguan dan kesulitan dalam merencanakan, mempersiapkan diri dan mengambil keputusan dalam memilih sekolah lanjutan. Hal ini terjadi karena sebagian dari peserta didik kurang dalam memahami dirinya dan minimnya informasi studi lanjut yang diterima.

Maka dari itu, perlu adanya perencanaan karier studi lanjut sejak dini agar peserta didik dapat mempertimbangkan hal-hal yang akan menjadi hambatan dalam penentuan studi lanjutan yang akan mereka pilih. Melihat fenomena diatas, maka dalam hal ini guru

BK sangat berperan penting terhadap perencanaan karir siswa di sekolah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik khususnya guru BK yaitu, dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan mempersiapkan atau merancang sebuah media layanan informasi karier berupa permainan tradisional yang bersifat lebih praktis dan komprehensif sehingga dapat membantu siswa dalam memilih sekolah lanjutan sesuai dengan bakat, minat dan cita-citanya dimasa depan. Salah satunya yaitu permainan monopoli karier. Dinamakan monopoli karier karena di dalamnya memuat informasi sekolah lanjutan sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman karier dari informasi yang tersaji dalam permainan tersebut.

Pengembangan media permainan monopoli karier ini dianggap penting karena melihat situasi dan keadaan disekolah yang sampai saat ini belum memiliki media pendukung dalam pemberian layanan bimbingan karier yang diberikan oleh guru BK. Dengan adanya media permainan monopoli karier ini, maka diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti layanan BK khususnya dalam layanan bimbingan karier, dapat mengatasi kebingungan peserta didik dalam memilih sekolah lanjutan yang sesuai dengan minat, bakat dan cita-citanya di masa depan, menambah wawasan peserta didik berdasarkan gambaran informasi studi lanjut yang diterima serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu guru BK dalam menyampaikan informasi karier kepada siswa.

Media layanan informasi karier ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu, yaitu : *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Iffah (2013: 183-190) dengan judul penelitian "Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Menganti" telah diketahui siswa kelas XI IPA 2 memiliki tingkat

kemantapan studi lanjut rendah berdasarkan hasil angket SPBK. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 26 siswa yang mengalami peningkatan dalam kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada skor kemantapan pengambilan studi lanjutan antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, layanan informasi karier melalui media permainan monopoli dapat meningkatkan kemantapan pengambilan studi lanjut siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Menganti.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Irasmana & Wiryosutomo (2018) dengan judul penelitian "Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan." Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 28 orang. Teknik Pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan penyebaran angket DCM, wawancara dan observasi. Hasil dari penyebaran angket DCM pada beberapa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan diperoleh bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan memiliki perencanaan karier yang rendah dibuktikan dengan persentase butir soal parallel pada pernyataan "saya tidak tahu berbuat apa setelah lulus" memiliki skor tertinggi yaitu 57,1% yang termasuk pada derajat masalah E yaitu masalah yang perlu mendapat prioritas pelayanan. Diketahui bahwa hasil dari validasi ahli materi didapatkan data kuantitatif yaitu 75% dengan kriteria penilaian produk baik dan persentase untuk tiap aspeknya dengan rata-rata 81,3%. Dengan demikian, layanan informasi karier melalui media permainan monopoli dapat meningkatkan kemantapan pengambilan studi lanjut siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan.

Media permainan monopoli karier yang dirancang oleh peneliti merupakan modifikasi dari monopoli karier yang telah dikembangkan oleh Anggraeni (2012) serta modifikasi dari permainan monopoli secara umum. Media ini di buat berdasarkan teori Holland, dimana pencetus dari teori ini bernama John Holland yang menjelaskan bahwa interaksi individu dengan lingkungan tersebut dapat menghasilkan karakteristik pilihan pekerjaan dan penyesuaian lingkungan pekerjaan.

Berdasarkan dari berbagai informasi diataslah yang semakin menguatkan peneliti

untuk melakukan penelitian pengembangan berupa media permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Bimbingan Karier

Parson dan Jones (Prayitno dan Erman, 2004:93) mengutarakan "Bimbingan adalah sebagai bantuan yang diberikan kepada individu untuk dapat memilih, menyiapkan diri, dan memangku suatu jabatan serta mendapat kemajuan dalam jabatan yang dipilihnya itu". Walgito (2004: 5-6) menyatakan "Bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-kesulitan dalam kehidupannya agar individu atau sekumpulan individu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya."

Dari beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh seorang ahli (konselor) kepada individu atau sekelompok individu (konseli), agar individu tersebut dapat mandiri dan mengembangkan potensi dirinya.

Damayanti (2020) "Karier adalah suatu pilihan profesi atau pekerjaan yang menjadi tujuan bagian bagi seorang individu." Sementara itu, Fiah (2015) bimbingan karier merupakan bimbingan untuk membantu konseli dalam merencanakan, mengembangkan dan memecahkan masalah-masalah karier, misalnya pemahaman terhadap jabatan dan tugas-tugas kerja, pemahaman kondisi lingkungan kerja, perencanaan dan pengembangan karier, penyesuaian pekerjaan dengan bakat dan minat pribadi, dan pemecahan masalah-masalah karier yang dihadapi konseli.

Lestari (2017) bimbingan karier merupakan upaya bantuan terhadap individu agar dapat mengenal dan memahami dirinya, mengenal dunia kerjanya, mengembangkan masa depannya sesuai dengan bentuk kehidupannya yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat di atas,

dapat disimpulkan bahwa bimbingan karier ialah layanan pemberian bantuan untuk membantu konseli/siswa memahami dirinya dan memberikan pemahaman mengenai gambaran karier sehingga siswa dapat merencanakan karier yang sesuai dengan cita-citanya dimasa depan.

Aryani dan Rais (2017:13) dalam bukunya menyatakan secara umum, tujuan dari bimbingan karier di sekolah adalah membantu para siswa memiliki keterampilan dalam pengambilan keputusan mengenai kariernya di masa depan.

Secara khusus tujuan bimbingan karier adalah sebagai berikut:

- 1) Pengenalan diri, terutama mengenai potensi-potensi dasar seperti: bakat, minat, sikap, kecakapan, dan cita-citanya.
- 2) Pemahaman nilai-nilai yang ada pada dirinya dan yang ada dalam masyarakat.
- 3) Pengetahuan berbagai jenis pendidikan lanjutan dan pekerjaan yang berhubungan dengan potensi dan minatnya, memiliki sikap yang positif dan sehat terhadap dunia kerja, memahami hubungan dari usahanya sekarang dengan masa depannya, dan mengetahui jenis-jenis pendidikan dan keterampilan yang diperlukan untuk suatu bidang pekerjaan tertentu.
- 4) Proses mengenali dan mengatasi hambatan-hambatan yang ada pada dirinya dan lingkungannya.
- 5) Pemahaman akan tuntutan jaman yang semakin berkembang.
- 6) Merencanakan masa depan sehingga dapat menemukan karier dan kehidupannya yang sesuai dengan bakat, minat serta potensinya.
- 7) Pembentukan pola-pola karier, yaitu kecenderungan arah karier.

B. Layanan Informasi Karier

Karsani (2019) mengemukakan bahwa layanan informasi karier adalah salah satu layanan BK yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan informasi mengenai karier kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat

mengembangkan informasi yang diperoleh. Sejalan dengan hal tersebut, Hidayati (2015) mengungkapkan bahwa layanan informasi merupakan salah satu jenis layanan dalam Bimbingan dan Konseling di sekolah yang sangat penting untuk membantu peserta didik agar dapat terhindar dari masalah yang dapat mengganggu terhadap pencapaian perkembangan siswa, baik yang berhubungan dengan diri pribadi, sosial, belajar ataupun karier. Selanjutnya, Fitrianthamy (2017) menjelaskan bahwa layanan informasi karier adalah salah satu bentuk layanan karier yang berusaha membantu peserta didik untuk memutuskan dan merencanakan masa depan yang akan dijalannya.

Zainal (2019) menyatakan layanan informasi karier merupakan suatu layanan yang diberikan kepada siswa sebagai bahan informasi dan pertimbangan dalam menentukan arah pilihan karier. Selanjutnya, Murdiyanto, dkk (2017) menyatakan bahwa layanan informasi karier selain digunakan untuk memberikan pemahaman eksplorasi karier siswa dalam menentukan program studi keahlian dan kelanjutan studi juga mempunyai peran membantu mengembangkan rencana pekerjaan sementara yang akan dijabat.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi karier adalah suatu layanan yang diberikan kepada peserta didik untuk membantu memperoleh informasi karier dan pertimbangan dalam menentukan cita-cita di masa depan.

C. Media Bimbingan dan Konseling

Arsyad (2017:4) *National Education Association (NEA)* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, dilihat, didengar, atau dibaca. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (Effendi dan Murinto, 2014:344).

Jadi, media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Jadi media bimbingan dan konseling merupakan wadah dari pesan dari materi layanan bimbingan dan konseling yang akan disampaikan dengan tujuan agar siswa mencapai perkembangan secara optimal.

Prasetiawan (2017: 133-135) mengelompokkan jenis-jenis media berdasarkan bentuk yang dapat diaplikasikan dalam layanan bimbingan dan konseling, yakni:

- 1) Kelompok media grafis, bahan cetak dan gambar diam.
 - a) Media Grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol ataupun gambar.
 - b) Bahan Cetak Media adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing/offset*.
 - c) Gambar Diam/Foto adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.
- 2) Media Cetak
Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Seperti buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.
- 3) Kelompok Media Audio
Adalah Media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Adapun jenis media audio ini diantaranya, yaitu:
 - a) Media Radio.
 - b) Media Alat Perekam Pita Magnetik.
- 4) Kelompok Media Film (*Motion Pictures*).
Film disebut juga gambar hidup (motion picture), yaitu serangkaian gambar diam (still picture) yang meluncur secara tepat dan

diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

- 5) Kelompok Multimedia
Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.
- 6) Kelompok Media Objek
Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.
- 7) Kelompok Media Interaktif
Merupakan media yang mengharuskan siswa/konseli untuk berinteraksi dengan media secara langsung dan aktif.

D. Permainan Monopoli Karier

Permainan (*Game*) adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan yang diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Monopoli menurut bahasa sebagaimana terdapat dalam Ensiklopedi Indonesia, bahwa kata monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu *monopol*; dari akar kata *Pooaleoo* yang berarti menjual.

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Karier>) *Career*/Karier adalah istilah kata dari bahasa Belanda ;*carriere* berarti perkembangan dan kemajuan dalam pekerjaan seseorang. Kamus Besar Bahasa Indonesia, mendefinisikan karier sebagai perkembangan dan kemajuan baik pada

kehidupan, pekerjaan atau jabatan seseorang.

Berdasarkan istilah diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli karier ialah salah satu permainan tradisional dimainkan secara berkelompok (3-5 orang) yang didalamnya memuat informasi karier seperti jenis-jenis jurusan yang ada serta prospek kerja dari setiap jurusan yang ada di sekolah lanjutan SMA/SMK/MA dan memungkinkan para pemain memperoleh pengetahuan dan pemahaman dari informasi-informasi yang ada.

Untuk memainkan monopoli karier dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

- 1) Papan permainan yang dilengkapi dengan nama-nama jurusan yang diibaratkan sebagai nama-nama kota, stasiun dan keterangan lain yang mendukung dalam bermain monopoli karier.
- 2) Dua buah dadu berbentuk kubus terdiri dari enam angka yang dilempar secara bergiliran oleh setiap pemain.
- 3) Lima buah pion yang mewakili setiap pemain
- 4) 24 unit bangunan sekolah yang diibaratkan sebagai rumah dan hotel pada permainan monopoli.
- 5) Papan permainan dengan petak-petak:
 - a) 16 petak terdiri dari jenis-jenis jurusan yang ada di sekolah lanjutan tingkat SMA/SMK dan Madrasah Aliyah.
 - b) Dua petak (?)
Ketika salah satu dari pemain berhenti diatas petak ini, maka pemain tersebut mengambil satu kartu yang tersedia dan menjawab pertanyaan yang tertera di dalam kartu tersebut. Apabila pemain tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan, maka lemparan dadu akan dialihkan ke pemain yang lain.
 - c) Dua petak *Challenge Card*
Ketika salah satu dari pemain berhenti diatas petak ini, maka pemain tersebut mengambil satu

kartu yang tersedia dan menjalankan tantangan yang tertera di dalam kartu. Apabila pemain tersebut tidak dapat menjalankan tantangannya, maka lemparan dadu akan dialihkan ke pemain yang lain.

- d) Petak tambahan lainnya yaitu petak "maju lima langkah," "bebas parkir," dan "masuk penjara."
- 6) Uang-uang monopoli yang diibaratkan menjadi motivasi atau alasan dalam memilih suatu jurusan.
- 7) *Smart card* yang diibaratkan sebagai kartu hak kepemilikan.
- 8) Kartu kesempatan yang diganti menjadi kartu pengambilan keputusan studi lanjut.

Agar permainan dilakukan secara adil, maka berikut beberapa aturan yang ada dalam permainan monopoli karier:

- 1) Pemain melewati garis START
Ketika pemain melewati garis START, maka pemain berhak mendapatkan uang sebesar 20.000 dari pihak bank.
- 2) Pemain membeli bangunan sekolah dan membayar sewa
Ketika pemain menginjak bangunan sekolah yang masih belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain tersebut berhak untuk membelinya atau mengabaikannya. Jika pemain memilih untuk membeli bangunan tersebut, maka pemain diberikan *smart card* yang diibaratkan sebagai kartu hak milik. Apabila pemain memilih jurusan tersebut, maka pemain harus mengeluarkan uang sesuai dengan harga yang tertera di papan monopoli dan menyebutkan apa alasan dari pemain memilih jurusan tersebut. Setelah pemain menyerahkan uang dan menyebutkan alasannya, maka pihak bank akan memberikan satu unit sekolah yang diibaratkan sebagai rumah dan hotel dan meletakkannya diatas petak yang disinggahi.
- 3) Berhenti di petak (?) dan *Challenge card*
Ketika pion pemain menginjakkan kakinya pada area *Challenge card* dan (?), maka pemain tersebut wajib mengikuti perintah dan menjawab

pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Jika pemain tidak dapat melakukan perintah dan menjawab pertanyaan, maka pemain tersebut masuk penjara dan akan dibebaskan ketika pemain yang lain telah melewati garis start di putaran selanjutnya dan diwajibkan membayar denda sebesar 20.000.

4) Pemain masuk dan keluar penjara

Pemain dinyatakan masuk penjara ketika :

- a) Melempar dadu dengan angka yang sama sebanyak tiga kali
- b) Pion yang dimainkan berhenti di area penjara
- c) Tidak dapat melakukan perintah dan menjawab pertanyaan dari *Challenge card* dan kartu (?).

Pemain dinyatakan bebas penjara apabila :

- a) Dapat melakukan perintah dan menjawab pertanyaan dari *Challenge card* dan kartu (?).
- b) Membayar denda sebesar 10.000 kepada pihak bank sebelum gilirannya tiba untuk dapat melanjutkan perjalanan.
- c) Pemain mendapatkan angka dadu yang sama ketika dilempar untuk dapat keluar dari penjara.
- d) Pemain diberikan kesempatan sebanyak 3 kali untuk mendapatkan angka yang sama per gilirannya.

5) Berhenti di area bebas parkir

- a) Pemain tidak mendapatkan apa-apa, hanya berhenti ditempat tersebut.
- b) Pemain pada giliran berikutnya bebas untuk pergi ke area manapun yang ia pilih.

Adapun tata cara permainan monopoli karier adalah, sebagai berikut:

- 1) Para pemain harus memilih pion untuk mewakili dirinya dalam permainan monopoli karier.
- 2) Pemain melakukan hompimpa untuk menemukan siapa yang terlebih dahulu melemparkan dadu dan menjalankan pion.
- 3) Setelah melempar dadu, akan muncul

sejumlah angka yang digunakan untuk menjalankan pion tersebut.

- 4) Ketika pemain sampai pada satu jurusan sekolah lanjutan yang diibaratkan sebagai negara, pemain tersebut memiliki pilihan untuk memilih jurusan tersebut ataupun tidak. Ketika pemain memutuskan untuk memilih jurusan tersebut, maka pemain akan diberikan *smart card* yang diibaratkan sebagai kartu hak milik yang berisi tentang keterangan informasi dari jurusan tersebut.

- 5) Dengan mendapatkan *smart card*, pemain dapat memilih salah satu sekolah lanjutan yang ada. Sekolah lanjutan diibaratkan sebagai rumah dan hotel yang terbuat dari plastik. Jika pemain memilih sekolah lanjutan tersebut, maka pemain harus mengeluarkan uang yang diibaratkan menjadi motivasi atau alasan memilih sekolah lanjutan tersebut. Begitupun sebaliknya, jika pemain tidak memilih sekolah lanjutan tersebut, maka pemain yang lainnya akan melemparkan dadu dan memulai permainan seperti pemain sebelumnya.

- 6) Ketika pemain berhenti di petak (?), maka pemain akan mendapatkan kartu (?) yang didalamnya berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai perencanaan karier siswa.

- 7) Di akhir permainan, para pemain akan mendapatkan kartu keputusan studi lanjut dimana para pemain harus menjelaskan keputusan dari pengambilan studi lanjut berdasarkan hasil dari kegiatan bermain monopoli.

- 8) Dalam permainan ini pemain dapat memilih lebih dari satu sekolah lanjutan yang digunakan sebagai pembandingan dari sekolah yang lainnya.

Adapun kelebihan dari media permainan monopoli karier adalah, sebagai berikut:

- 1) Dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling di

sekolah.

- 2) Memudahkan para pemain untuk memperoleh informasi-informasi studi lanjut melalui petak-petak monopoli yang dirancang sesederhana mungkin.
- 3) Proses pembuatannya yang sederhana
- 4) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 5) Mudah dibawa kemana-mana
- 6) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah bermain.
- 7) Pemain dapat merasakan senang dan rasa ingin tau yang tinggi.
- 8) Dirancang dengan penuh warna sehingga membuat para pemain tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

Adapun kelemahan dari media permainan monopoli karier adalah, sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal tiga orang)
- 2) Hanya sebatas melatih pemahaman konsep siswa
- 3) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk bias memulai permainan, karena fasilitator terlebih dahulu akan membacakan semua aturan-aturan dan langkah-langkah dari permainan monopoli yang akan dimainkan.
- 4) Terbatas oleh waktu.

E. Wawasan Studi Lanjut

Yulita (2006:157)

mengemukakan bahwa pilihan studi lanjut setelah SMP dibagi menjadi tiga yaitu, SMA (Sekolah Menengah Atas), SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) dan MA (Madrasah Aliyah). Di jenjang sekolah menengah atas terdapat beberapa macam sekolah lanjutan (Kemendikbud, 2015) yakni:

1) Sekolah Menengah Atas (SMA)

Sekolah Menengah Atas atau SMA adalah lembaga pendidikan menengah yang mengutamakan perluasan pengetahuan yang diperlukan oleh peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang

yang lebih tinggi, dalam hal ini tentu Pendidikan Tinggi atau Sekolah Tinggi.

2) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Pendidikan SMK ditujukan untuk menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja. Jika peserta didik memutuskan untuk memilih SMK, peserta didik harus dipusatkan untuk belajar bekerja, siap mencintai dan menekuni bidang kejuruan, berlatih kreatif, selalu berusaha menciptakan sesuatu yang baru (produktif), serta bersikap profesional.

3) Madrasah Aliyah (MA)

Madrasah Aliyah (MA) merupakan jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan sekolah menengah atas, yang pengelolaannya dilakukan oleh kementerian agama.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan media bimbingan dan konseling permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Depeloment*). Sugiyono (Haryati, 2012) mengemukakan bahwa "Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut,".

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang akan dilalui dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Riset awal dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan Pengembangan
3. Pengembangan Format Produk Awal
4. Validasi Ahli
5. Revisi Produk Tahap 1
6. Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)
7. Revisi Produk Tahap II
8. Produk Akhir

3.3. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti selama \pm 1 bulan yang berlokasi di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang.

3.4. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan ini, maka digunakan dua macam instrumen pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara

Menurut Arikunto (2013), interview sering disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk mendapatkan informasi dari yang terwawancara. Pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan atau penilaian dari para ahli pada permainan monopoli karier yang dikembangkan.

Menurut Sugiyono (2012: 72) wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari respondenya sedikit/kecil.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara tertutup yang dilakukan via *whatsapp* dan tanpa menggunakan pedoman wawancara yang rinci. Alasan peneliti memilih melakukan wawancara via *whatsapp* karena melihat situasi dan kondisi pada saat itu yang masih berada dalam masa pandemi Covid-19 dan masih di berlakukannya WFH.

2. Angket

Angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mengungkap keadaan diri, pendapat, dan kesan yang ada pada responden sendiri maupun di luar dirinya (Suharsimi, A, 2013). Menurut Sugiyono (2019) angket atau kuesioner merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Adapun responden dalam pengumpulan data berupa pengisian angket ini yaitu 5 Peserta sebagai subjek uji coba kelompok kecil.

3.5. Validitas Instrumen

Validitas instrumen dalam penelitian ini khususnya berupa angket dilakukan dengan cara validitas logis.

3.6. Teknik Analisis Data

1 Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media, dan ahli materi.

2. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Arikunto Jumiati (2015) menyatakan bahwa data kuantitatif yang berupa angka-angka dapat diproses dengan cara: Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Kadang-kadang pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui statis sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa persentase.

Sesudah sampai ke persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, misalnya sangat baik (90,1%-100%), baik (80,1%-90%), cukup baik (70,1%-80%), kurang baik (60,1%-70%), tidak baik (kurang dari 60%).

Jawaban yang didapatkan melalui angket dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrument yang digunakan.

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk jawaban

“ya” dan “tidak”, oleh karena itu, sebelum dilakukan analisa, calon peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban “ya” dan seberapa banyak jawaban “tidak” kemudian calon peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut ini:

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

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum y$ = Jumlah responden

Tabel 3.1 Kriteria Media

Tingkat Respon	Kriteria
81 – 100 %	Sangat tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Sedang
21 – 40%	Rendah
5 – 20%	Sangat rendah

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut di atas, peneliti lalu menafsirkan hasil perentase tersebut ke dalam empat kriteria kelayakan, yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak.

Berdasarkan rumus di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan kriteria kelayakan sebagai berikut:

81 – 100% = Sangat layak/sangat valid

61 – 80% = Layak/valid

41 – 60% = Kurang layak/kurang valid

21 – 40% = Tidak layak/tidak valid.

4. Hasil Penelitian

4.1 Hasil Penelitian

Hasil pengembangan yang di maksud adalah hasil validasi pengembangan produk media bimbingan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Analisis data

dilakukan untuk melihat hasil validasi produk media bimbingan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa oleh validator, hasil tanggapan/respon peserta didik menggunakan lembar angket, tanggapan guru menggunakan lembar angket. Kemudian dilakukan perbaikan atau revisi jika diperlukan. Langkah-langkah yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk media bimbingan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Informasi

Analisis keutuhan dilakukan untuk mengetahui gambaran awal pemahaman informasi studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang dan bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan karir terkhusus layanan informasi studi lanjut peserta didik di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Alat pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan yaitu dengan menggunakan angket dan wawancara kepada siswa serta observasi dan wawancara kepada guru BK.

1) Angket

Dalam hal ini, peneliti melakukan penyebaran angket secara online via *google form* kepada 25 responden terdiri dari siswa kelas VIII yang dipilih secara acak dari tujuh kelas yang ada di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Kemudian angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup dengan bentuk jawaban “Ya” dan “Tidak.”

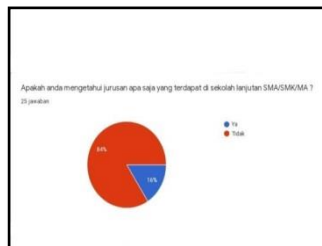
a. Data hasil angket online (*Via google form*) dari 25 responden.



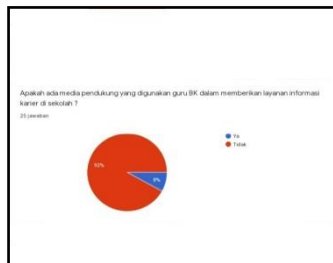
Gambar 4.1 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 1.



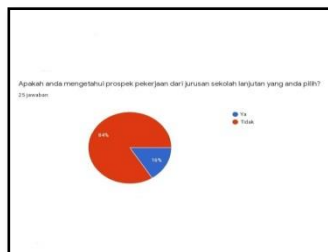
Gambar 4.2 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 2.



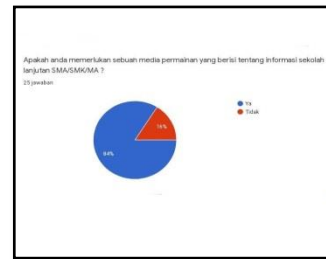
Gambar 4.3 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 3.



Gambar 4.4 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 4.



Gambar 4.5 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 5.



Gambar 4.6 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 6.

b. Data hasil wawancara guru BK

Adapun data hasil wawancara yang diperoleh, didapatkan informasi bahwa bimbingan karier hanya difokuskan kepada siswa kelas IX. Bentuk pemberian layanannya disampaikan secara langsung dalam bentuk klasikal mengenai informasi sekolah lanjutan (SMA/SMK/MA) serta dilakukan secara situasional, tidak ada patokan tertentu berapa kali harus melakukan pemberian layanan karena memang tidak adanya jam khusus BK, sehingga hanya menyesuaikan dengan jadwal mata pelajaran saja serta tidak adanya instrument atau media pendukung layanan dalam bidang karier terkhusus tes kesiapan dan kemampuan siswa terkait studi lanjut setelah jejang SMP

c. Data hasil wawancara peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik di SMP Negeri 1 Panca Rijang, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa orang untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan siswa kelas VIII tentang minimnya pemahaman studi lanjut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 Maret 2021 kepada tujuh orang siswa kelas VIII yang dipilih secara acak via aplikasi *Whatsapp* didapatkan informasi bahwa pemahaman siswa mengenai perencanaan studi lanjut setelah SMP masih sangat kurang.

Hal ini dilihat dari rata-rata siswa yang mengaku masih bingung

dan belum mengetahui ingin melanjutkan ke sekolah mana setelah mereka lulus, alasannya karena siswa mengaku belum banyak mengetahui informasi jenis sekolah lanjutan menengah atas. Begitu pula, ketika ditanyai mengenai karier, mereka mengaku belum memiliki gambaran apapun mengenai masa depannya. Dari hasil wawancara tersebut, dapat dilihat betapa minimnya informasi karier yang siswa ketahui.

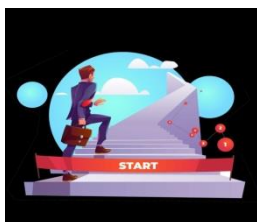
Hasil analisis kebutuhan diatas mengindikasikan bahwa sebuah media pendukung sangat diperlukan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Dalam hal ini, media berbasis permainan tradisional yang didalamnya memuat informasi-informasi mengenai sekolah lanjutan dapat mempermudah guru BK dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier di sekolah.

2. Prototipe Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

Prototipe (rancang bangun) media permainan yang dibuat terdiri atas beberapa bagian, yaitu :

a. Karakter Kartun

Dalam rancangan produk yang dibuat, terdapat karakter kartun yang digunakan pada media permainan yang dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* sehingga karakter kartun dibuat semenarik mungkin. Adapun desain dari karakter kartun yang dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Tampilan karakter Kartun

b. Petak Monopoli

Dalam rancangan produk yang dibuat, di dalam petak monopoli terdapat judul utama dari media yang di kembangkan yakni "Monopoli Karier" terletak di sudut kanan atas. Dibagian tengah atas terdapat logo Universitas Negeri Makassar dan logo Konselor. Kemudian pada sudut kiri atas terdapat petak *Challenge card* yang diberi warna biru navi dengan dan dibawah petak *Challenge card* terdapat petak (?) yang diberi warna merah. Untuk karakter kartun pada background menggunakan gambar ilustrasi tentang studi lanjut yang terletak di bagian sebelah kiri di bawah judul media. Dibagian sudut kanan bawah terdapat nama dan nim dari peneliti. Dengan rincian terdapat 23 petak monopoli karier yang dikembangkan oleh peneliti. Sama halnya dengan perancangan karakter kartun, perancangan petak monopoli juga di desain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* yang di desain semenarik mungkin. Adapun hasil desain tampilan petak monopoli karier adalah sebagai berikut



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar 4.2 Tampilan petak monopoli

c. Tampilan *Challenge card* dan Kartu (?)

desain tampilan *Challenge card* dan kartu (?) diberi warna yang berbeda. Kedua kartu ini di desain menggunakan aplikasi *canva* yang ada di *smartphone*. Kedua kartu yang dirancang oleh peneliti didalamnya memuat pertanyaan ataupun pernyataan bersifat tantangan yang harus dijalankan oleh peserta didik. Dengan rincian terdapat satu set *Challenge card* yang di desain sederhana mungkin dengan warna biru navi dan satu set kartu (?) dengan warna merah. Ukuran kedua kartu tersebut yaitu 7 cm x 15cm. Adapun hasil desain tampilan *Challenge card* dan kartu (?) adalah sebagai berikut :

Tampak depan	Tampak belakang

Gambar 4.3 *Challenge card* dan Kartu (?)

d. *Smart Card*

Selanjutnya, desain tampilan *smart card* diberi warna yang berbeda. Kartu ini di desain menggunakan aplikasi *canva* yang ada di *smartphone*. Terdapat 16 jenis kartu beserta 16 jurusan yang ada di sekolah lanjutan tingkat menengah atas. Berukuran 9 cm

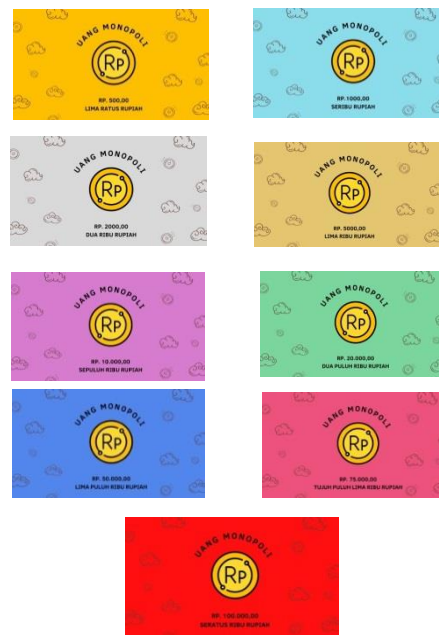
x 6 cm. Adapun perancangan *Smart card* adalah sebagai berikut :

Tampak Depan	Tampak Belakang

Gambar 4.4 Tampilan *Smart card*

f. Uang Monopoli

Selanjutnya, uang-uang monopoli di desain menggunakan aplikasi *canva* dengan ukuran 10cm x 6cm. Terdiri dari beberapa pecahan rupiah, yaitu Rp. 500,00 Rp. 1000,00 Rp. 2000,00 Rp. 5000,00 Rp. 10.000,00 Rp. 20.000,00 Rp. 50.000,00 Rp. 75.000,00 dan Rp. 100. 000,00. Adapun hasil desain tampilan uang-uang monopoli karier adalah sebagai berikut :



Gambar 4.5 Uang-uang Monopoli

f. Batu Dadu dan Pion

Batu dadu dan pion di buat dengan menggunakan *art paper* agar tidak mudah sobek saat dimainkan. Sebanyak lima pion dan dua batu dadu yang akan digunakan dalam bermain.

Sesuai dengan background, maka pion diberi lima warna berbeda yakni merah, kuning, hijau, biru dan pink berbentuk segitiga. Sedangkan batu dadu hanya dibuat dalam satu warna yaitu putih. Adapun gambaran dari batu dadu dan pion yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.6 Batu dadu



Gambar 4.7 Pion

g. Kotak kemasan

Kotak kemasan pada permainan monopoli karier didesain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS* dengan ukuran 21cm x 15cm. Kotak kemasan guna memudahkan guru BK di sekolah dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling karena ukurannya yang tidak terlalu kecil dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Adapun gambaran dari kotak kemasan permainan monopoli karier adalah sebagai berikut:



Sebelum revisi



Setelah revisi

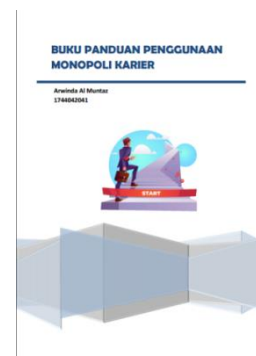
Gambar 4.8 Kotak kemasan

h. Buku Panduan

Selanjutnya, terdapat panduan penggunaan pada permainan. Dimana desain panduan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* yang di desain semenarik mungkin. Panduan penggunaan permainan monopoli karier terdiri dari komponen permainan, persiapan dan tata cara bermain. Adapun gambaran dari buku panduan yang digunakan adalah sebagai berikut:



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar 4.9 Buku Panduan

3. Tingkat Validitas dan Kepraktisan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

a. Hasil Validasi Produk

1) Validasi ahli materi

Data validasi materi terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif.

Adapun hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan, yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{52} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Selanjutnya hasil data kualitatif yakni berupa komentar dan saran dari validator materi. Adapun hasil validasinya, yaitu:

- Perhatikan penamaan pada model
- Perjelas proses analisis kebutuhan anak-anak setelah melakukan permainan
- Tampilan bisa diperindah.

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli materi di dapatkan kesimpulan bahwa rancangan pengembangan media permainan monopoli karier layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.

2) Validasi ahli media

Hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{60} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Selanjutnya hasil data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator ahli media yang kemudian menjadi landasan untuk merevisi media. Saran, masukan, dan komentar validator dijabarkan sebagai berikut:

- Ukuran permainan terlalu kecil untuk anak SMP sehingga saran dari validator peneliti mengubah

ukuran petak monopoli yang sebelumnya berukuran 40cm x 30cm menjadi 60cm x 90cm.

- Dibuat dalam ukuran besar supaya bisa jadi permainan yang lebih menarik.

- Warna di pertajam.

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media di dapatkan kesimpulan bahwa rancangan pengembangan media permainan monopoli karier layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil.

3) Uji Praktisi

Penilaian hasil uji praktisi diperoleh persentase dengan menggunakan rumus berikut ini:

a) Uji kegunaan (*Utility*)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{16} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Sumber : Angket akseptabilitas di lampiran.

Berdasarkan perolehan skor diatas, di dapatkan hasil bahwa uji kegunaan (*Utility*) media permainan monopoli karier sebanyak 87% yang dapat diinterpretasikan **sangat valid**.

b) Uji kelayakan (*Feasibility*)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{32} \times 100\%$$

$$P = 81\%$$

Berdasarkan perolehan skor diatas, didapatkan hasil bahwa uji kelayakan (*feasibility*) media permainan monopoli karier sebesar 81% yang dapat diinterpretasikan **sangat valid**.

c) Uji ketepatan (*Accuracy*)

$$P = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Sumber : Angket akseptabilitas di lampiran.

Berdasarkan perolehan skor diatas, didapatkan hasil bahwa uji ketepatan (*accuracy*) media permainan monopoli karier sebesar 85% yang dapat diinterpretasikan **sangat valid**.

Tabel 4.4 Hasil Persentase Validasi Uji Praktisi yang dilakukan oleh Koordinator Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 1 Panca Rijang

Aspek Uji Praktisi	Skor Maksimal	Skor Perolehan	%
Kegunaan	16	14	87,5%
Kelayakan	32	26	81%
Ketepatan	20	17	85%
Total Jumlah Skor		57	
Rata-Rata		3,3	
Persentase		84%	
Kriteria		Sangat Valid	

b. Revisi Awal Produk

Adapun saran/masukan dari para ahli uji untuk revisi yang dilakukan, yaitu dari ahli materi menyarankan untuk memperhatikan penamaan pada model, perjas proses analisis kebutuhan kebutuhan anak-anak setelah melakukan permainan, dan yang terakhir tampilan bisa di perindah. Dari hasil validasi, peneliti telah melakukan revisi dengan mengubah background tampilan dari buku panduan yang telah divalidasi sebelumnya. Menambahkan beberapa poin penting seperti menambahkan daftar pustaka di halaman akhir setelah pembahasan materi, dan menambahkan bagaimana follow up setelah permainan selesai.

Selanjutnya, saran/masukan dari ahli media yaitu yang pertama ukuran terlalu kecil untuk anak SMP. Mediana dibuat dalam ukuran yang besar supaya bisa jadi permainan yang lebih menarik, dan yang terakhir warna perlu di pertajam. Berdasarkan saran/masukan dari validator, peneliti telah melakukan revisi pertama dan yang kedua dengan mengubah ukuran media permainan petak monopoli yang sebelumnya 40cm x 30cm menjadi 60cm x 90cm. Dan yang ketiga peneliti juga mengkontraskan

background dan tulisan yang agak buram. Selanjutnya, dalam uji praktisi tidak mendapatkan saran/komentar apapun dari validator mengenai media yang dikembangkan hanya saja ahli praktisi meminta media permainan monopoli karier ini di cetak sebagai bahan simpanan/arsip di ruang BK.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun data hasil analisis angket uji coba kelompok kecil secara deskriptif diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dari segi tampilan media permainan monopoli karier, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 5 responden (100%) yang menyatakan bahwa tampilan media permainan monopoli karier ini sudah menarik bagi siswa SMP.
- 2) Dari segi kepraktisan media permainan monopoli karier, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 5 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan monopoli karier ini praktis untuk di gunakan.
- 3) Dari segi bahasa yang digunakan, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 5 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan monopoli karier menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- 4) Dari segi kesesuaian gambar yang terdapat dalam media, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 5 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan monopoli karier memiliki gambar yang menarik dan sesuai dengan materi.
- 5) Dari segi materi yang terdapat dalam media permainan monopoli karier, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 5 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan monopoli karier ini memiliki materi yang mudah dipahami oleh peserta didik.

- 6) Dari segi kesesuaian media permainan monopoli karier, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 4 responden (80%) menyatakan bahwa media permainan monopoli karier sesuai dengan kebutuhan peserta didik di jenjang SMP. Dan 1 responden lainnya (20%) menyatakan bahwa media permainan monopoli karier tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 7) Dari segi manfaat, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 5 responden (100%) menyatakan bahwa media permainan monopoli karier dapat membantu mereka memahami berbagai informasi studi lanjutan setelah lulus SMP.

d. Revisi 2 dan Produk Akhir

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil bahwa media permainan monopoli karier sudah sangat layak dan cukup baik dengan tingkat kepraktisan yang tinggi. Sehingga dinilai tidak perlu melakukan revisi lagi. Oleh karena itu, tahap revisi kedua ini juga menjadi produk akhir media permainan monopoli karier.

5. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dan pembagian angket kepada peserta didik di sekolah ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII yang berada pada fase remaja awal mulai menuntut dirinya untuk mempersiapkan diri memasuki jenjang kehidupan dalam tahap perencanaan karier sehingga mereka membutuhkan wadah yang menyediakan layanan bimbingan karier bagi siswa. Merujuk pada pembahasan dari latar belakang sebelumnya bahwa layanan bimbingan karier melalui media permainan monopoli karier bagi siswa SMP telah dikembangkan oleh beberapa penelitian terdahulu (Iffah, 2013) dengan judul penelitian "Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan

Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Menganti," dan (Irasmana & Wiryosutomo, 2018) dengan judul penelitian "Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan."

Winkel (2006:710) mempertegas bahwa tugas perkembangan karier siswa SMP, yakni mengenal bakat, minat serta arah kecenderungan karier, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran atau mempersiapkan karier ke jenjang selanjutnya.

Namun, pada praktiknya tidak semua layanan bimbingan karier terlaksana secara optimal dikarenakan berbagai keterbatasan disekolah yang dihadapi oleh guru BK. Salah satunya yaitu minimnya informasi karier yang diterima peserta didik sehingga sering dijumpai adanya kebingungan, keragu-raguan, dan kesulitan dalam merencanakan, mempersiapkan diri, serta mengambil keputusan untuk memilih studi lanjut. Diperkuat oleh Munandir (1996:9) yang menyebutkan bahwa "beberapa dari masalah-masalah yang bersifat pokok adalah susahny siswa mencari sekolah kelanjutan studi untuk segala jenjang pendidikan dan sulitnya orang mencari pekerjaan (masalah pengangguran). Zakariah (2018: 2) mengutarakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi proses pemilihan sekolah lanjutan yaitu kurangnya informasi yang diterima oleh siswa mengenai sekolah lanjutan itu sendiri. Kurangnya informasi yang diterima dapat menyebabkan peserta didik kurang mantap dan kurang bertanggung jawab atas pilihannya. Jika dihubungkan dengan keberadaan program layanan bimbingan karier di sekolah, dapat dikatakan bahwa salah satu yang menjadi faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi karier yang siswa ketahui, minimnya pemberian layanan informasi karier kepada siswa, terbatasnya ruang dan waktu dalam menyampaikan informasi karier, serta tidak adanya sarana atau

media pendukung yang digunakan guru BK dalam menyampaikan informasi karier sehingga sering dijumpai siswa yang merasa kebingungan dalam masa depannya. Berangkat dari faktor krusial tersebut permainan monopoli karier ini hadir sebagai salah satu media baru yang dapat membantu guru BK dalam pelaksanaan konseling. Dalam pelaksanaan konseling di sekolah dimana jumlah guru Bimbingan dan Konseling tidak sepadan dengan jumlah siswa serta tidak adanya waktu khusus untuk pelaksanaan konseling di sekolah sehingga membuat kinerja guru BK kurang maksimal. Proses konseling yang dilakukan di sekolah pada penerapannya hanya menggunakan wawancara biasa tanpa menambahkan pertanyaan yang lebih spesifik, konseling yang cenderung menasehati, proses konseling yang terkesan dipercepat dikarenakan waktu yang terbatas, serta tidak adanya instrumen atau media pendukung yang digunakan guru BK dalam proses konseling khususnya pada layanan bimbingan karier. Oleh karena itu, guru BK sangat mendukung adanya permainan monopoli karier sebagai media bantu dalam pelaksanaan proses konseling di sekolah.

Pada penelitian ini membahas mengenai pengembangan media permainan monopoli karier guna meningkatkan wawasan studi lanjut peserta didik di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Seperti yang kita ketahui bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Media permainan monopoli karier ini bertujuan untuk memaksimalkan kinerja guru BK dalam memberikan layanan bimbingan karier di sekolah serta membantu peserta didik memperoleh informasi karier mengenai sekolah lanjutan setelah lulus SMP. Maka, sebagai langkah awal peneliti melakukan *need assesment* yaitu melakukan penyebaran angket dan wawancara yang berguna dalam menyusun program berdasarkan data yang ditemukan di lapangan dan bertujuan untuk mengidentifikasi kegiatan yang

ingin dilakukan berdasarkan data yang diperoleh.

Berdasarkan hasil dari observasi lapangan (*asesment*) yang peneliti peroleh dari guru BK dan siswa, hasil kajian teoritik dan empirik sangat diperlukan dalam menciptakan layanan bimbingan dan konseling yang menarik dan inovatif guna meningkatkan produktivitas kerja guru BK. Sejalan dengan hasil observasi lapangan (*asesment*) sebelum melakukan pengembangan media permainan monopoli karier dilakukan studi literatur dan *asesment* guna mengetahui kebutuhan guru BK di sekolah mengenai area penerapan model pengembangan.

Pengembangan media permainan monopoli sebagai media layanan informasi studi lanjut siswa merujuk pada hasil observasi lapangan yang dilakukan bahwa proses layanan bimbingan dan konseling di sekolah khususnya layanan bimbingan karier cenderung tidak maksimal dikarenakan waktu yang sangat terbatas sehingga informasi karier yang diterima oleh peserta didik sangat minim, serta media BK yang sangat kurang. Nurlita dan Abdul (2015) mengemukakan bahwa model bimbingan dan konseling yang diselenggarakan di sekolah-sekolah menengah yang ada di Indonesia pada umumnya masih berorientasi pada metode pengajaran tradisional (*classroom guidance*) yang memposisikan guru pembimbing sebagai pihak dominan. Berangkat dari hal tersebut, pengembangan media permainan monopoli karier dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa dirasa sangat perlu untuk dikembangkan sebagai salah satu inovasi pengembangan media bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karier yang dapat memaksimalkan pelaksanaan proses konseling dan pemberian treatment yang cocok dengan masalah peserta didik.

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu komponen penting didalam satuan Pendidikan yang berupaya untuk memfasilitasi dan memandirikan peserta didik atau konseli dalam rangka tercapainya perkembangan individu secara

utuh dan optimal. Terdapat empat bidang lingkup BK di sekolah yakni bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir. Salah satu kegiatan guru BK/konselor sekolah adalah pemberian layanan bimbingan karir, layanan ini membantu dan memberikan informasi kepada peserta didik seputar pemilihan jurusan yang dihadapi pada saat sekolah serta perencanaan karir masa depan. Nurhayati, dkk (2018) mengutarakan bahwa dengan adanya pelayanan bimbingan dan konseling sangat diharapkan agar peserta didik mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi secara mandiri sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dalam rangka mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Pengembangan media permainan monopoli karier ini, diawali dari tahap analisis kebutuhan/pengumpulan informasi awal mengenai pemahaman peserta didik terhadap sekolah lanjutan/karier dan pelaksanaan layanan informasi karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti kemudian memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media permainan yaitu monopoli karier. Selanjutnya, dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kevalidan media permainan monopoli karier baik dari segi isi/materi, dari segi media dan tampilan, dari segi kegunaan (*utility*), kelayakan maupun ketepatannya.

Secara keseluruhan dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli (ahli isi materi dan ahli media) dan satu praktisi BK diperoleh hasil bahwa media permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut peserta didik dikatakan telah valid dan layak untuk dilakukan uji coba dalam kelompok kecil. Namun terdapat beberapa saran dari validator yang harus direvisi oleh peneliti guna penyempurnaan media permainan monopoli karier sebelum melakukan uji coba kelompok kecil. Angket yang diisi oleh kedua validator dan satu praktisi BK dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk tahap 1

sebelum dilakukan uji coba dalam kelompok kecil.

Setelah tahap revisi 1 selesai, maka produk yang dihasilkan selanjutnya akan dilakukan uji coba dalam kelompok kecil yang melibatkan 5 orang peserta didik yang dipilih secara acak perwakilan dari kelas VIII guna untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media permainan monopoli karier ini. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini dilakukan secara langsung di sekolah dan tidak lepas dari pendampingan guru BK, sementara untuk pengujiannya dilakukan secara daring melalui penyebaran angket *google form* yang diisi oleh siswa. Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan monopoli karier sebagai media layanan informasi studi lanjut siswa dapat diterapkan di sekolah.

Berangkat dari hasil uji coba kelompok kecil yang didapatkan peneliti, dapat dijadikan bahan revisi produk tahap akhir. Namun, hasil pada uji coba menunjukkan bahwa media permainan monopoli karier tidak perlu revisi lagi. Sehingga tahap ini menjadi produk akhir dari pengembangan media permainan monopoli karier sebagai media layanan informasi studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan:

- a. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, maka media permainan monopoli karier sangat dibutuhkan guru BK untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh berupa pembagian angket *online (google form)* kepada siswa kelas VIII dan wawancara *online* terhadap guru BK menunjukkan bahwa minimnya pelaksanaan layanan informasi karier di sekolah dan pengetahuan peserta didik mengenai informasi sekolah lanjutan.
- b. Prototipe media bimbingan dan konseling permainan monopoli karier

terdiri beberapa bagian tampilan, yaitu mulai dari perencanaan karakter katun, perencanaan petak monopoli, perencanaan kartu (?) dan *Challenge card*, perencanaan batu dadu, pion, perencanaan panduan penggunaan dan perencanaan kotak permainan (kemasan).

- c. Tingkat validitas dan kepraktisan media permainan monopoli karier menunjukkan hasil bahwa media permainan monopoli karier sangat valid dan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Sehingga sangat layak untuk digunakan dalam pemberian layanan bimbingan karier di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran.
- Bimo Walgito, B. W. (2004). Pengantar Psikologi Umum.
- Aryani, F., & Rais, M. (2017). Model e-Peminatan: Solusi Praktis Merencanakan Karier Masa Depan.
- Data, P. (2013). Statistik Pendidikan.
- Effendi, Z., & Murinto, M. (2014). *Aplikasi Multimedia sebagai Media Informasi pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali YOGYAKARTA* (Doctoral dissertation, Universitas Ahmad Dahlan).
- Fitrianthamy, A. (2017). *Pengaruh Layanan Informasi Karir dalam Pemilihan Jurusan di Perguruan Tinggi pada Peserta Didik Kelas XI di Sekolah Menengah Atas Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hidayati, R. (2015). Layanan informasi karir membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman karir. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 1(1).
- Iffah, H. M., & Pratiwi, T. I. (2013). Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Menganti. *Jurnal BK UNESA. Volume 03 Nomor, 1*, 183-190.
- Irasmana, F. A., & Wiryosutomo, H. W. PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI UNTUK PERENCANAAN KARIER SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 BANGKALAN.
- Karsani, K. (2019). EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI KARIER UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA BUDAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN 2018/2019. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Lestari, I. (2017). Meningkatkan kematangan karir remaja melalui bimbingan karir berbasis life skills. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Munandir. 1996. Program Bimbingan Karier di Sekolah.
- Murdiyanto, A., Purwanta, E., & Kamaruddin, K. (2018). Pengembangan Layanan Informasi Karier Berbasis Media Blog Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karier Siswa di SMP Kota Magelang. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 2(2), 40-46.
- Prasetiawan, H. (2017). Optimalisasi Multimedia dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*(Vol.1, No. 1, pp. 199-204).
- Prayitno, E. A. (2004). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling (Jakarta). *Rineka Cipta*.
- Sugiyono, P.D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Suharsimi, A. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 120-123.
- Zakaria, A. F. (2018). Media Layanan Informasi Karir Sekolah Lanjutan Bagi Siswa (Melankolis) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Memilih Studi Lanjut Setelah SMP. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 2(02), 32-43.