

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING PERMAINAN
MONOPOLI SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI KARIER 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

**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2022**



SKRIPSI

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

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

ARWINDA AL MUNTAZ

1744042041

**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2022**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama/ NIM : Arwinda Al Muntaz/ 1744042041

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

Nomor SK : 1873/UN36.4/TL/2021

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Senin, 14 Maret 2022 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.




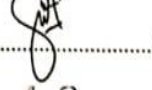




Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Dr. Abdul Saman, S.Pd., M.Si., Kons
NIP. 19720817 2002 2 1 001

Panitia Ujian

1. Pimpinan Fakultas : Dr. Mustafa, M.Si. (.....)
2. Pimpinan Jurusan : Drs. Muhammad Anas, M.Si (.....)
3. Pembimbing I : Dr. Farida Aryani, M.Pd. (.....)
4. Pembimbing II : Suciani Latif, S.Pd., M.Pd. (.....)
5. Penguji I : Dr. H. Abdullah Siring, M.Pd (.....)
6. Penguji II : Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd (.....)

RIWAYAT KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arwinda Al Muntaz
NIM : 1744042041
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang".

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 02 November 2021

Yang Membuat Pernyataan



Arwinda Al Muntaz

MOTTO DAN PERUNTUKKAN

“Sesungguhnya sesudah kesulitan akan datang kemudahan. ”

(QS. Al-Insyiroh:6).

*“If you can’t fly , then run
If you can’t run, then walk
If you can’t walk, then crawl.”
But whatever you do, keep moving !!!*

(Arwinda Al Muntaz, 2021)

Dengan segala kerendahan hati

Saya peruntukkan skripsi ini untuk almamater saya Universitas Negeri Makassar, Kedua orang tuaku tercinta Bapak Alm. Murahmin Muchsin dan ibu Rasmy H. Beddu serta Orang tua angkat saya Ayah Laode Jufri, S.H dan Ibu Dra. H. Syamsam Beddu yang senantiasa selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, pengorbanan serta kasih sayang yang tulus untuk menunjang kesuksesan saya dalam menggapai cita-cita. Adik tersayang Rheza Al Muntaz yang menjadi salah satu motivasi terbesar saya, untuk saya bahagiakan dimasa depan. Serta seluruh keluarga besar yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas doa dan dukungannya. Sehat terus kalian untuk menemani saya disetiap jalan kehidupan yang akan saya lalui selanjutnya.

ABSTRAK

Arwinda Al Muntaz. 2022. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Skripsi. Dibimbing oleh Dr. Farida Aryani, M.Pd., dan Suciani Latif, S.Pd., M.Pd. 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. Fokus dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran kebutuhan media bimbingan dan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang?, (2) Bagaimana prototipe media bimbingan dan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang?, (3) Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan media bimbingan dan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Profil gambaran kebutuhan layanan media bimbingan dan konseling permainan monopoli dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang, (2) Prototipe media bimbingan dan konseling permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang, (3) Tingkat validitas dan kepraktisan media bimbingan dan konseling permainan monopoli untuk diterapkan pada siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan Borg and Gall yang telah di modifikasi oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi terhadap data kualitatif dan teknik analisis deskriptif terhadap data kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh (1) Peserta didik membutuhkan media layanan informasi karier dalam hal dapat meningkatkan wawasan studi lanjutnya, akan tetapi belum terdapat media layanan informasi karier di lingkungan sekolah, (2) Media layanan informasi karier ini berupa permainan monopoli karier yang diharapkan dapat menjadi solusi penyediaan media layanan informasi karier di lingkungan sekolah, (3) Media layanan informasi karier yang dikembangkan telah valid dan menunjukkan hasil kategori sangat praktis berdasarkan uji ahli dan uji coba kelompok kecil. Sehingga media permainan monopoli karier bagi peserta didik dinilai sangat layak sebagai media pendukung layanan bimbingan karier bagi siswa.

Kata Kunci : Monopoli Karier, Layanan Informasi Karier

ABSTRACT

Arwinda Al Muntaz. 2022. *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 research developed a monopoly game guidance and counseling media to improve students' knowledge of advanced studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang. The focus of this research is: (1) How is the description of the need for guidance and counseling media for monopoly games to increase students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang?, (2) How is the prototype of monopoly game guidance and counseling media to increase students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang? SMP Negeri 1 Panca Rijang?, (3) How is the level of validity and practicality of the monopoly game guidance and counseling media to increase students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang?. The aims of this study were to determine: (1) a profile of the description of the need for monopoly game guidance and counseling media services in increasing students' insight into further studies at SMP Negeri 1 Panca Rijang, (2) a prototype of monopoly game guidance and counseling media to increase students' insight into further studies. in SMP Negeri 1 Panca Rijang, (3) The level of validity and practicality of the monopoly game guidance and counseling media to be applied to students at SMP Negeri 1 Panca Rijang. This study uses the Research and Development (RnD) method with the Borg and Gall development model that has been modified by the researcher. The data analysis technique used is content analysis technique to qualitative data and descriptive analysis technique to quantitative data. The results of the study are (1) Students need career information service media in terms of being able to increase their further study insight, but there is no career information service media in the school environment, (2) This career information service media is in the form of a career monopoly game which is expected to be a solution. the provision of career information service media in the school environment, (3) the developed career information service media is valid and shows very practical results based on expert tests and small group trials. So that the career monopoly game media for students is considered very feasible as a supporting media for career guidance services for students.

Keywords: *Career Monopoly, Career Information Service.*

PRAKATA



Alhamdulillah Rabbil Alaamiin, Allahumma Shalli Ala Muhammad Wa Ala Ali Muhammad. Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang” dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Namun berkat bimbingan, motivasi dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak, segala tantangan dan hambatan dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibunda Dr. Farida Aryani, M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibunda Suciani Latif, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan usulan penelitian hingga terselesainya skripsi ini. Selanjutnya ucapan terima kasih pula penulis tujukan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU., ASEAN Eng selaku Rektor Universitas Negeri Makassar atas segala kesempatan yang diberikan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar; Dr. Mustafa, M.Si., sebagai Wakil Dekan I Bidang Akademik; Dr. Pattaufi, M.Pd., sebagai Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan; Dr. H. Ansar, M.Pd., sebagai Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan. Terima kasih atas

dukungan dan kebijaksanaannya sehingga proses perkuliahan maupun penyusunan skripsi dimudahkan.

3. Bapak Drs. H. Muhammad Anas Malik, M.Si., dan Ibu Suciani Latif, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua dan Sekretaris Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, terkhusus Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Ibu Dr. Farida Aryani, M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Suciani Latif, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. Terima kasih atas semua arahan dan bimbingan selama penulis menyusun skripsi ini.
6. Bapak Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi pengembangan penulis, Ibu Dr. Nurhikmah H., S.Pd., M.Si., selaku validator ahli media pengembangan penulis, dan H. Rahim, S.Pd., selaku praktisi dalam penelitian ini. Terima kasih atas arahan dan saran membangun yang telah diberikan demi penyempurnaan media pengembangan penulis.
7. Bapak Drs. Syamsuddin, M.Pd., selaku kepala UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian. Beserta guru dan staf atas kesediaannya memberikan informasi dan membantu penulis selama proses penelitian.
8. Teristimewa untuk orang tua saya tercinta, Bapak Alm. Murahmin Muchsin dan Ibu Rasmy H. Beddu., serta keluarga angkat saya Ayah Laode Jufri, S.H dan Ibu Dra. Hj. Syamsam Beddu. Terima kasih telah merawat, mendidik dan membesarkan penulis dengan susah payah. Teruntuk kedua ibuku terima kasih atas segala pengorbanan,

curahan cinta kasih, dan doa yang tiada hentinya dipanjatkan sehingga penulis dapat sampai pada titik ini. Semoga ananda ini mampu membalas setiap tetes demi tetes keringat yang tercurah demi membimbing ananda menjadi manusia seperti saat ini.

9. Adikku tersayang Rheza Al Muntaz, terima kasih atas segala dukungan yang diberikan dan menjadi salah satu motivasi terbesar saya. Serta seluruh keluarga besar yang tidak saya sebutkan satu persatu terima kasih atas segala dukungan moril yang diberikan kepada penulis.
10. Sahabatku tercinta Eka Sri Jayarni, Andi Rusmiati, S.Pd, Yusril Maskur, S.Pd, Rismayanti, Nurfadillah, dan Ayu Sari Utami terima kasih atas kebersamaannya selama kurang lebih empat tahun di bangku perkuliahan serta teman seperjuangan pengembangan Hasri Ainun Kursi, dan Ummul, S.Pd, terima kasih atas sumbangsi waktu dan pemikirannya selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Saudara saudariku Eksistensi 2017, terkhusus kelas A terima kasih atas rasa kekeluargaan, kerja sama, serta kenangan yang tak akan pernah penulis lupakan selama didunia perkuliahan.
12. Kakanda dan adinda keluarga besar Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang tak hentinya memberikan dukungan dan bantuannya kepada penulis.
13. Teman-teman KKN-PPL Terpadu Kabupaten Sidenreng Rappang khususnya posko terpadu Kecamatan Panca Rijang, terima kasih atas segala kebersamaan dan pengalamannya. Serta terima kasih tak terhingga terkhusus kepada Wandah Muslimin, Ayu Samad, Muh. Yusuf, S.Pd, Marsa Hatta, S.Pd, dan Nurul Mutmainnah, S.Pd atas bantuan moril yang diberikan kepada penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
14. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga bantuan, motivasi dan bimbingan yang diberikan dapat bernilai ibadah, terima kasih.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan informasi bagi pembaca serta semoga kebaikan, keikhlasan dan bantuan dari semua pihak bernilai ibadah di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Aamiin.

Makassar, 02 November 2021

Penulis,

Arwinda Al Muntaz

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERUNTUKKAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk	10
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
A. Tinjauan Pustaka	14
1. Bimbingan Karier	14
2. Layanan Informasi Karier.....	18
3. Media Bimbingan dan Konseling	19
4. Permainan Monopoli Karier	24
5. Wawasan Studi Lanjut.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	42
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian	47
D. Instrumen Pengumpulan Data	47
E. Validitas Instrumen	49
F. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan.....	93
C. Keterbatasan Penelitian.....	100

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	101
B. Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

PERSURATAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Nomor	Nama tabel	Hal.
4.1	Hasil angket analisis kebutuhan	52
4.2	Hasil persentase validasi materi	77
4.3	Hasil persentase validasi media	81
4.4	Hasil persentase validasi uji praktisi	86
4.5	Perbandingan tampilan media sebelum & setelah revisi	88
4.6	Data hasil uji coba kelompok kecil	90

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Nama Gambar	Hal
2.1	Skema kerangka pikir	40
3.1	Skema prosedur pengembangan	43
4.1	Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan 1	54
4.2	Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan 2	54
4.3	Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan 3	55
4.4	Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan 4	55
4.5	Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan 5	56
4.6	Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan 6	56
4.7	Perancangan karakter kartun	62
4.8	Perancangan petak monopoli karier	63
4.9	Kartu (?) dan <i>Challenge card</i>	64
4.10	<i>Smart card</i>	65
4.11	Uang-uang monopoli	66
4.12	Batu dadu	67
4.13	Pion	67
4.14	Kotak kemasan	68
4.15	Buku panduan	75

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Nama Lampiran	Hal.
1	Instrumen analisis kebutuhan	106
2	Hasil angket analisis kebutuhan	108
3	Angket validasi ahli materi	111
4	Angket validasi ahli media	114
5	Angket uji praktisi	117
6	Respon penilaian siswa saat uji coba	121
7	Hasil uji coba media permainan monopoli karier	122
8	Skenario tahapan penelitian pengembangan	125
9	Buku panduan	129
10	Dokumentasi	136
11	Persuratan	141
10	Daftar riwayat hidup	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 (*peer group*). Remaja sebagai siswa di sekolah menengah merupakan individu yang masih dalam tahap merencanakan karir. Salah satu tugas perkembangan karier 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. Hal ini berkaitan dengan pihak-pihak tertentu yang dapat menjadi sumber informasi (kurikulum, guru BK, orangtua, dan sebagainya). *Kedua*, kurangnya motivasi peserta didik untuk mengeksplorasi atau melakukan pencarian informasi terhadap sumber-sumber informasi (kurikulum, guru BK, orangtua, dan sebagainya).

Jika dihubungkan dengan keberadaan program layanan bimbingan karier di sekolah, dapat dikatakan bahwa salah satu yang menjadi faktor penyebab 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.

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 karier 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 karier dari guru BK di sekolah. Selain itu, tidak adanya media pendukung yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan informasi karier. 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 kesekolah 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.

Masalah yang berkenaan dengan perencanaan karir siswa di sekolah akan terus berlanjut apabila mereka belum dapat mengambil keputusan. Hal ini dikarenakan memilih sekolah lanjutan antara SMA/SMK dan MA akan menjadi langkah awal dalam penentuan karir. 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.

Peran guru BK dalam peminatan siswa adalah untuk menekuni kegiatan belajar siswa khususnya keseriusan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Dengan arah peminatan ini, maka siswa tamatan SMP/MTS telah memiliki konsep yang tegas, mau kemana dan menjadi apa setelah mereka menamatkan sekolah SMP/MTS (Kemendikbud, 2013).

Berangkat dari permasalahan diatas, maka diperlukan suatu layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karier. Dalam hal ini, peneliti mencoba melakukan sebuah terobosan baru dengan alternatif merancang dan memodifikasi sebuah media layanan informasi karier berupa permainan tradisional yang bersifat lebih praktis dan komprehensif sehingga dapat membantu peserta didik 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.

Pernyataan diatas juga diperkuat oleh Iffah (2013) yang mengatakan bahwa siswa lebih menyukai pemberian informasi yang lebih bersifat variatif seperti penggunaan media yang memerlukan banyak simbol, gambar, teks, dan lain-lain sehingga dapat menarik minat siswa untuk menyimak informasi yang disampaikan oleh guru BK. Penggunaan media dalam pemberian informasi juga dapat membantu siswa dalam memahami berbagai informasi yang berkaitan dengan pemilihan studi lanjut.

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. Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan peneliti memilih media permainan monopoli karier dalam melakukan penelitian pengembangan. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan alasan lain karena di usia mereka yang masih berada pada masa remaja lebih banyak menyukai proses pembelajaran yang unik dan tidak monoton.

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 kematapan pengambilan studi lanjutan antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, layanan informasi karier melalui media permainan monopoli dapat meningkatkan kematapan 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 kematapan 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. Selain itu, teori ini juga beranggapan bahwa suatu pemilihan pekerjaan atau jabatan merupakan hasil dari interaksi antara faktor keturunan dengan segala pengaruh dari luar baik pengaruh budaya, teman sebaya, teman bergaul, orang tua, dan orang dewasa yang dianggap memiliki peranan penting. Fokus utama dari teori Holland dalam bimbingan dan konseling karier adalah pemahaman mengenai perilaku minat karir untuk menghasilkan cara praktis dalam membantu masyarakat, baik kaum muda, dewasa atau bahkan kaum tua dalam menentukan perencanaan kariernya baik dalam dunia pendidikan maupun dunia nyata.

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 Rijing.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kebutuhan layanan terhadap media Bimbingan dan Konseling permainan monopoli dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijing?
2. Bagaimana prototipe media bimbingan konseling permainan monopoli dalam

meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang?

3. Bagaimana tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan konseling permainan monopoli untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 1 Panca Rijang?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kebutuhan layanan terhadap media bimbingan dan konseling permainan monopoli dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.
2. Mengetahui prototype media bimbingan dan konseling permainan monopoli efektif dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.
3. Mengetahui tingkat uji validitas dan kepraktisan media bimbingan dan konseling permainan monopoli untuk diterapkan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, Adapun kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoretis
 - a. Bagi para akademisi/tenaga kependidikan khususnya bagi jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan menjadi bahan informasi, masukan dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.

b. Bagi penulis menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana keefektifan media permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru Pembimbing (konselor sekolah), Sebagai salah satu literatur dan masukan dalam menghadapi permasalahan siswa terutama dalam pemilihan studi lanjut siswa SMP.

b. Bagi Siswa, Sebagai informasi dan masukan untuk membantu dirinya dalam pemilihan studi lanjut setelah menempuh jenjang SMP.

c. Bagi orang tua, sebagai masukan akan pentingnya pemberian informasi terkait studi lanjut bagi anaknya.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media permainan monopoli karier yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP yang lebih menyukai media permainan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karier. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut

1. Media permainan monopoli karier yang dikembangkan berbentuk media cetak dengan ukuran 60cm x 90cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan karier.

2. Permainan monopoli karier yang dikembangkan terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan yang di desain semenarik mungkin, dua buah

dadu, lima buah pion yang dibuat dalam bentuk segitiga, satu set kartu (?) yang didalamnya memuat beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, satu set *Challenge card* yang didalamnya memuat beberapa pernyataan bersifat tantangan yang harus dijalankan, 16 *Smart Card* yang diibaratkan sebagai kartu hak milik yang dimana didalamnya terdapat penjelasan singkat dari jurusan-jurusan yang ada di sekolah lanjutan tingkat SMA/SMK dan MA, serta dilengkapi dengan panduan penggunaan permainan monopoli karier untuk guru dan siswa.

3. Papan permainan monopoli karier berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna di setiap petak. Berukuran 60cm x 90cm dengan jumlah sebanyak 24 petak yang terdiri dari satu petak star, dua petak (?), dua petak *Challenge card*, satu petak masuk penjara, satu petak parkir bebas, satu petak maju lima langkah, dan 14 petak lainnya berisi jenis-jenis jurusan yang ada di sekolah lanjutan SMA/SMK/MA.
4. Dua buah dadu berbentuk kubus yang terdiri dari enam angka berfungsi sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada petak-petak dalam permainan.
5. Lima buah pion yang berfungsi sebagai pemain.
6. Media permainan monopoli karier dilengkapi dengan tata cara bermain yang ada didalam buku panduan dan juga terdapat dua macam kartu yang di setiap kartunya berisi pertanyaan dan pernyataan yang harus dijalankan oleh peserta didik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dianggap penting karena diharapkan dapat:

1. Dijadikan sebagai media layanan informasi karier di sekolah.
2. Menambah wawasan peserta didik mengenai layanan informasi karier.
3. Mengatasi keterbatasan akses layanan informasi karier bagi peserta didik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Peneliti

Asumsi dari penelitian pengembangan ini yaitu informasi studi lanjut yang dimuat dalam media permainan monopoli dapat dijadikan sebagai bahan dan acuan peserta didik dalam memilih dan menetapkan sekolah lanjutan setelah SMP yang sesuai dengan minat, bakat dan cita-cita yang dimiliki.

Adapun keterbatasan pengembangan media permainan monopoli ini adalah tidak memuat semua jenis-jenis jurusan yang ada di sekolah sekolah lanjutan. Peneliti hanya memilih beberapa jurusan yang ada di beberapa sekolah yang mudah dijangkau oleh peneliti serta penelitian pengembangan ini hanya sebatas menciptakan produk saja, belum sampai diuji cobakan dalam skala besar dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Bimbingan Karier

a. Pengertian 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.” Dengan adanya layanan bimbingan, individu atau sekumpulan individu akan menghindari dan mengatasi masalah dalam kehidupannya, sehingga individu atau sekumpulan individu mampu mencapai kebahagiaan dalam 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.

Menurut Damayanti (2020) “Karier adalah suatu pilihan profesi atau pekerjaan yang menjadi tujuan bagian bagi seorang individu.” Sementara itu, Wilensky (Sukardi, 1987) mengemukakan pendapatnya tentang karir sebagai

berikut:

“Karier diartikan sebagai suatu riwayat pekerjaan yang teratur di mana dalam setiap pekerjaan yang ditekuni itu adalah merupakan sebagai suatu persiapan untuk selanjutnya atau masa depannya.”

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. Selanjutnya, Walgito (2010) menyatakan bimbingan karier merupakan usaha untuk mengetahui dan memahami diri, memahami apa yang ada dalam diri sendiri dengan baik, serta untuk mengerahui dengan baik pekerjaan apa saja yang ada dan persyaratan apa yang di tuntut dalam pekerjaan itu. 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. Senada dengan Lestari, Zainal (2019) mengatakan bimbingan karier ialah upaya pemberian bantuan kepada individu mengenai kehidupan karierpada umumnya agar individu tersebut dapat memahami dirinya sehingga mampu merencanakan masa depannya dengan lebih baik.

Lebih lanjut, Fitrianthamy (2017) menyatakan bimbingan karier adalah usaha membantu peserta didik dalam mengambil keputusan mengenai karier atau pekerjaan yang mempengaruhi kehidupan di masa mendatang. Fajarwati (2018) mengungkapkan bimbingan karier adalah suatu proses usaha membantu siswa

untuk mengenal potensi dirinya seperti: bakat, minat, kelebihan dan kekurangannya, memberikan pemahaman kepada siswa tentang informasi sekolah lanjutan setelah SMP serta memperkenalkan seluk beluk dunia kerja dan berbagai jenis pekerjaan yang diminatinya sesuai dengan cita-cita peserta didik.

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.

b. Tujuan Bimbingan Karier

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. Untuk mencapai hal ini, siswa perlu memahami dirinya sendiri dan lingkungannya sehingga dapat mengambil keputusan yang bermakna bagi dirinyasendiri.

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.

Selanjutnya, Walgito (2010:202) juga mengemukakan beberapa tujuan dari bimbingan karier diantaranya yaitu agar siswa:

- 1) Dapat memahami dan menilai dirinya sendiri, terutama yang berhubungan dengan potensi yang ada dalam dirinya mengenai kemampuan, bakat, sikap, minat, dan cita-citanya.
- 2) Mengetahui dan menyadari nilai-nilai yang ada dalam dirinya dan yang ada dalam masyarakat.
- 3) Mengetahui berbagai jenis pekerjaan yang berkaitan dengan potensi yang ada dalam dirinya, mengetahui jenis-jenis pendidikan dan latihan yang diperlukan bagi suatu bidang tertentu, serta memahami bagaimana usaha dirinya yang sekarang dengan masa depannya.
- 4) Menemukan hambatan-hambatan yang mungkin muncul, yang disebabkan oleh faktor dari dalam diri dan lingkungannya, serta mencari solusi untuk dapat mengatasi hambatan-hambatan tersebut.
- 5) Peserta didik mampu merencanakan masa depannya, dan menemukan karier serta kehidupannya yang serasi atau sesuai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan karier

sangatlah penting bagi peserta didik untuk menunjang kehidupannya dimasa mendatang nantinya, maka perlu perencanaan karir sedari dini yang berdasarkan potensi serta minat peserta didik agar peserta didik tidak menemukan hambatan-hambatan berarti kedepannya nanti.

2. 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 dijalaninya.

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.

3. Media Bimbingan dan Konseling

a. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (Effendi dan Murinto, 2014:344). Media merupakan alat penyampai pesan atau informasi berupa buku, jurnal, audio, video, aplikasi, film, dan lain sebagainya yang suatu saat dapat berubah dan berkembang demi tuntutan zaman dan kebutuhan informasi yang selalu diperbaharui.

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. Menurut Gagne (Mahnun, 2012 :27) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk

belajar. Media dapat mengarahkan atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber dan penerima pesan. Sehingga media dapat diartikan sebagai bentuk dan saluran yang berupa alat dalam menyampaikan sebuah informasi baik itu berupa buku, video, audio dan lain-lain yang terdapat pada perkembangan zaman dan kebutuhan pengguna.

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.

b. Jenis-Jenis Media Bimbingan dan Konseling

Media bimbingan dan konseling dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada konseli agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat konseli sehingga memudahkan konseli dalam menerima dan memahami informasi yang diberikan dalam proses layanan bimbingan dan konseling. 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.

Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat oleh peserta didik.

- b) Bahan Cetak Media adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing/offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesan melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan ataupun informasi yang disajikan.
- c) Gambar Diam/Foto adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

2) Media Cetak

Media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. 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

Media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Adapun jenis media audio ini diantaranya, yaitu:

a) Media Radio

Adalah media audio yang dipancarkan melalui pancaran gelombang elektro magnetik dari suatu pemancar. Biasanya seorang penyiar menyampaikan pesan atau materi melalui *microphone* yang kemudian diolah dan dipancarkan ke

segala penjuru dengan gelombang elektro magnetik tersebut diterima oleh alat yang disebut pesawat radio.

b) Media Alat Perkam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset *tape recorder* adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Dalam bimbingan dan konseling, media ini biasanya berupa kaset relaksasi dan meditasi, bisa juga digunakan untuk mendukung pelaksanaan strategi diri sebagai model.

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. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Ada beberapa jenis film, diantaranya film bisu, film suara, dan film gelang yang ujungnya saling besambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.

5) Kelompok Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

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. Media objek ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Media objek sebenarnya dibagi dua jenis, yaitu media objek alami dan media objek buatan. Media objek alami dapat dibagi kedalam dua jenis yaitu objek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup.

7) Kelompok Media Interaktif

Merupakan media yang mengharuskan siswa/konseli untuk berinteraksi dengan media secara langsung dan aktif. Interaksi siswa melalui media ini dapat digolongkan menjadi tiga, yakni:

- a) Siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya menjawab soal dari bahan belajar berprogram. Misalnya, siswa diminta untuk mengisi sebuah angket pada program di *website* tentu dengan menggunakan komputer atau android.
- b) Siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya simulator, komputer, laboratorium bahasa.
- c) Interaksi siswa secara teratur tetapi tidak terprogram, Misalnya permainan pendidikan, simulasi dan sejenisnya.

4. Permainan Monopoli Karier

a. Definisi 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 (Putra, 2012).

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. Ini juga bisa berarti jenjang dalam sebuah pekerjaan tertentu. Kamus Besar Bahasa Indonesia, mendefinisikan karier sebagai perkembangan dan kemajuan baik pada kehidupan, pekerjaan atau jabatan seseorang. Biasanya pekerjaan yang dimaksud adalah pekerjaan yang mendapatkan imbalan berupa gaji maupun uang.

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. Sebagai contoh ketika seorang siswa memilih jenis sekolah lanjutan SMA dan berada di jurusan IPA maka,

nantinya dapat berprofesi sebagai seorang dokter, ahli gizi dan arsitek.

Permainan monopoli karier sebagai bentuk pengembangan media layanan informasi karier yang dirancang agar siswa mendapatkan informasi karier secara praktis dan bervariasi sehingga dapat dimainkan kapan pun yang tidak terbatas oleh waktu. Dengan adanya permainan monopoli karier ini diharapkan dapat mengatasi kebingungan siswa dalam memilih sekolah lanjutan yang sesuai dengan minat, bakat dan cita-citanya.

b. Perlengkapan Permainan Monopoli Karier

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.

c. Aturan Permainan Monopoli Karier

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 kepemilikan. 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) Berhenti di petak tanah bangunan orang lain

Ketika salah satu dari pemain berhenti di atas petak bangunan yang dimiliki orang lain, maka diharuskan untuk membayar denda dengan memberikan penjelasan mengenai jurusan tersebut. Ketika si pemain tertarik untuk membeli bangunan, maka ia harus menyebutkan alasan memilih jurusan tersebut dan mengeluarkan uang sebesar dua kali lipat dari harga yang tertera untuk di serahkan ke pihak bank. Begitupun sebaliknya, ketika si pemilik tanah bangunan berhenti di atas tanah bangunannya sendiri maka ia harus bisa

menjelaskan apa yang dia ketahui dari jurusan itu. Hanya saja si pemilik tanah tidak lagi mengeluarkan uang untuk pembayaran denda.

5) 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.
- 6) 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.

d. Tata Cara Bermain Monopoli Karier

Adapun tata cara permainan monopoli karier adalah, sebagai berikut:

- 1) Para pemain harus memilih pion untuk mewakili dirinya dalam permainan monopoli karir.
- 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 pembanding dari sekolah yang lainnya.

E. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Monopoli Karier

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.

5. Wawasan Studi Lanjut

a. Pengertian Studi Lanjut

Sutikna (Rahmah,2011:172) menyatakan bahwa studi lanjut adalah kelanjutan studi. Dari pendapat diatas, dapat dipahami bahwa studi lanjut merupakan pendidikan sambungan atau lanjutan setelah lulus dari SD, SMP, SMA/SMK atau pendidikan yang lebih tinggi dari yang ditempuh saat ini.

Wardati & Jauhar (Nurchahyo, 2011:71) mengatakan bahwa mengenal bakat, minat serta arah kecenderungan karir dan apresiasi seni dalam tugas perkembangan di SMP bertujuan untuk memahami pengaruh kemampuan, bakat dan minat terhadap karir, kemudian siswa mampu mengapresiasi berbagai jenis karir dalam bidang seni serta siswa mampu mengarahkan kecenderungan karier sendiri sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat. Begitupun yang diungkapkan oleh Winkel (2006:710), tugas perkembangan karier siswa SMP, yakni mengenal bakat, minat, serta arah kecenderungan karier, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran atau mempersiapkan karir serta berperan dalam kehidupan masyarakat. Memahami pendapat diatas bahwa tugas perkembangan karir siswa SMP yaitu siswa mampu memahami kelemahan dan kelebihan diri sendiri sehingga siswa mampu mengembangkan bakat, minat dan keterampilan yang dimiliki serta dapat merencanakan studi lanjut, baik ke Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, studi lanjut ialah kelanjutan studi dalam jenjang yang lebih tinggi baik ke jenjang SMA/SMK atau perguruan tinggi dimana siswa dapat secara mandiri menentukan pilihan studi berdasarkan bakat dan minat yang dimiliki.

b. Pilihan 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.

Zainuddin (2013: 27), mengemukakan peluang atau prospek karier kelompok matematika dan ilmu pengetahuan alam

- a) Dapat bekerja pada bidang tertentu yang berhubungan dengan sains dan ilmu pengetahuan alam, masih memerlukan pelatihan dan persiapan.
- b) Dapat melanjutkan ke perguruan tinggi dengan memasuki program studi sesuai dengan pilihan dan pendalaman IPA. Pada dasarnya untuk kelompok peminatan matematika dan sains memiliki peluang memilih program studi apa saja yang ada di perguruan tinggi. tetapi, akan lebih baik jika sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan.

Adapun beberapa program studi yang dapat dipilih diperguruan tinggi berdasarkan dari kategori Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu :

- a) Bidang Ilmu Sains, meliputi: Matematika, fisika, kimia, biologi, statistik, farmasi, ilmu komputer, geofisika, astronomi.
- b) Bidang Ilmu Teknik, meliputi: Teknik kimia, teknik fisika, teknik elektro, teknik mesin, teknik perkapalan, teknik lingkungan, teknik perminyakan, teknik nuklir.
- c) Bidang Ilmu Kesehatan dan Kedokteran, meliputi: Pendidikan dokter, kedokteran gigi, kedokteran hewan, ilmu keperawatan, ahli gizi, kebidanan.
- d) Bidang Ilmu Pertanian, Kehutanan dan Perikanan meliputi: Ilmu tanah, budidaya pertanian, ilmu hama dan penyakit tumbuhan, perikanan, peternakan, kehutanan, teknologi hasil pertanian, teknologi industri pertanian.
- e) Bidang Ilmu Pendidikan, meliputi: Pendidikan fisika, pendidikan kimia, pendidikan matematika, pendidikan biologi, pendidikan teknik mesin, pendidikan teknik elektro, pendidikan komputer.

Beberapa program studi yang dapat dipilih di perguruan tinggi untuk kelompok Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yakni:

- a) Bidang ilmu ekonomi, meliputi: ekonomi, akuntansi, manajemen, studi pembangunan, dan ekonomi islam.
- b) Bidang ilmu sosial dan politik, meliputi: Ilmu pemerintahan, hubungan internasional, ilmu komunikasi, sosiologi, administrasi negara.
- c) Bidang ilmu hukum, meliputi: hukum perdata, hukum pidana.
- d) Bidang ilmu psikologi.
- e) Bidang ilmu filsafat.

- f) Bidang ilmu seni dan desain, meliputi: seni rupa, seni tari, desain komunikasi visual, seni musik, karawitan, teater).
- g) Bidang ilmu pendidikan, meliputi: pendidikan guru SD, pendidikan luar biasa, pendidikan luar sekolah, pendidikan IPS, Pendidikan Agama, Pendidikan PPKN, pendidikan bahasa indonesia, pendidikan bahasa inggris).

Peluang atau prospek karier yang termasuk dalam kategori kelompok Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yaitu:

- a) Dapat bekerja pada bidang tertentu yang masih memerlukan persiapan dan pelatihan. Untuk meningkatkan ketrampilannya dapat mengikuti kursus atau pelatihan singkat sesuai dengan bidang pekerjaan yang dihadapi.
- b) Dapat melanjutkan ke perguruan tinggi dengan mengambil program studi sesuai dengan pilihan dan pendalaman ilmu pengetahuan sosial.

Beberapa program studi yang dapat dipilih di perguruan tinggi untuk kelompok Ilmu Bahasa dan Budaya, yaitu sebagai berikut:

- a) Bidang ilmu bahasa dan sastra, meliputi: bahasa dan sastra indonesia, bahasa jawa, bahasa inggris, bahasa arab, bahasa jepang, bahasa prancis.
- b) Bidang ilmu seni, meliputi: seni rupa, seni musik, karawitan, teater.
- c) Bidang ilmu social dan politik, meliputi: ilmu hubungan internasional, ilmu komunikasi.
- d) Bidang ilmu hukum, meliputi: hokum perdana, hukum pidana.
- e) Bidang ilmu pendidikan, meliputi: pendidikan bahasa inggris, arab, prancis, jawa, dan sebagainya.

Berikut adalah peluang atau prospek karier kelompok ilmu bahasa dan budaya, yakni :

- a) Dapat bekerja pada bidang tertentu yang masih memerlukan persiapan dan pelatihan. Untuk meningkatkan keterampilannya dapat mengikuti kursus atau pelatihan singkat sesuai dengan bidang pekerjaan yang dihadapi.
- b) Dapat melanjutkan ke perguruan tinggi dengan memasuki program studi sesuai dengan pilihan dan pendalaman ilmu bahasa dan budaya.

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 professional. Bersekolah di SMK akan lebih utama jika kita memiliki fisik dan mental yang sehat dan kuat, selalu berusaha mengembangkan diri, serta siap berkompetisi. Ada banyak pilihan kejuruan bagi siswa yang ingin melanjutkan studi ke SMK. Siswa dapat menyesuaikan dengan minat, dan bakat yang dimiliki. Oleh karena itu, sebelum menentukan kejuruan, siswa perlu mengetahui secara matang minat dan bakatnya.

Berdasarkan keputusan Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah No.2873/C5.3/MN/2008, kelompok keahlian pada SMK terdiri atas:

- a) Teknologi dan Rekayasa
- b) Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c) Kesehatan
- d) Seni, Kerajinan dan Pariwisata.
- e) Argobisnis dan Argoteknologi.

f) Bisnis dan Manajemen.

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. Pendidikan MA ditempuh dalam kurun waktu tiga tahun, mulai dari kelas X hingga kelas XII. Terdapat empat jurusan yaitu, IPA, IPS, Ilmu keagamaan Islam, dan Bahasa. Lulusan MA dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi umum, perguruan tinggi agama islam, atau langsung bekerja. MA sebagaimana SMA, ada MA umum yang sering dinamakan MA dan MA kejuruan misalnya Madrasah Aliyah Program Khusus (MAPK) dan Madrasa Aliyah Program Keterampilan yang terdapat di pondok pesantren. Kurikulum MA sama dengan kurikulum SMA, hanya saja MA terdapat porsi lebih banyak yang memuat pendidikan agama islam, yaitu Fiqih, akidah, akhlak, Al qur'an, hadits, bahasa arab dan sejarah islam.

Berdasarkan pembahasan mengenai perencanaan studi lanjut diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang ingin melanjutkan studi di SMA akan dipersiapkan untuk ke jenjang yang lebih tinggi dengan kemampuan akademik. Siswa yang ingin melanjutkan studi di SMK akan dipersiapkan untuk dunia kerja dimana pendidikan SMK lebih ke penjurusan ketrampilan. Sedangkan siswa yang ingin melanjutkan studinya Ke MA (Madrasah Aliyah), kurikulum MA sama dengan Kurikulum SMA tetapi Madrasah aliyah lebih banyak mata pelajaran pendidikan agama islam dibanding SMA seperti figih, akidah, akhlak, al-qur'an, bahasa arab, dan sejarah islam.

c. Kriteria Memilih Sekolah Lanjutan

Santrock (Yulita, 2006 : 157) mengemukakan, sekolah yang baik bagi remaja yaitu:

- 1) Sekolah yang memperhatikan dengan serius perbedaan dalam perkembangan individu.
- 2) Sekolah yang menunjukkan perhatian yang mendalam terhadap kondisi remaja.
- 3) Sekolah yang memfokuskan kegiatan pada perkembangan social dan emosional, selain perkembangan intelektual setiap peserta didik.

BAN-SM (Badan Akreditasi Nasional), mengemukakan akreditasi adalah penilaian yang dilakukan pemerintah atau lembaga yang berwenang untuk menentukan kelayakan program atau satuan pendidikan pada jalur pendidikan formal dan non formal pada setiap jenjang pendidikan. Akreditasi sekolah juga sangat penting demi menunjukkan kualitas dan kelayakan sekolah. Tujuan dari akreditasi sekolah adalah sebagai berikut :

- a) Menentukan tingkat kelayakan suatu sekolah dalam menyelenggarakan layanan pendidikan.
- b) Memperoleh gambaran tentang kinerja sekolah yang dapat digunakan sebagai alat pembinaan, pengembangan, dan peningkatan kualitas pendidikan.

Mengenai penjelasan diatas dapat dipahami bahwa sekolah yang dinyatakan lulus penilaian akreditasi tahap selanjutnya adalah mengurutkan hasil akreditasi. Pengurutan peringkat akreditasi dibagi menjadi tiga kategori, yaitu A (amat baik) ,B (baik), dan C (cukup baik). Adapun ketentuannya sebagai berikut:

- a) Peringkat akreditasi A, suatu sekolah yang memiliki akreditasi A memperoleh nilai akhir lebih tinggi dari 85 sampai dengan 100 dengan ketentuan kriteria

status terakreditasi terpenuhi.

b) Peringkat akreditasi B, memperoleh nilai lebih besar dari 70 sampai dengan 85.

Dengan ketentuan kriteria status terakreditasi terpenuhi.

c) Peringkat akreditasi C, jika memperoleh nilai besar dengan nilai 56 sampai dengan 70, dengan ketentuan kriteria status terakreditasi terpenuhi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa Keberadaan SMA/SMK/MA dengan kategori terakreditasi bertujuan agar sekolah dapat memberikan pelayanan yang lengkap kepada masyarakat dalam bentuk pemberian fasilitas kepada siswa berbakat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

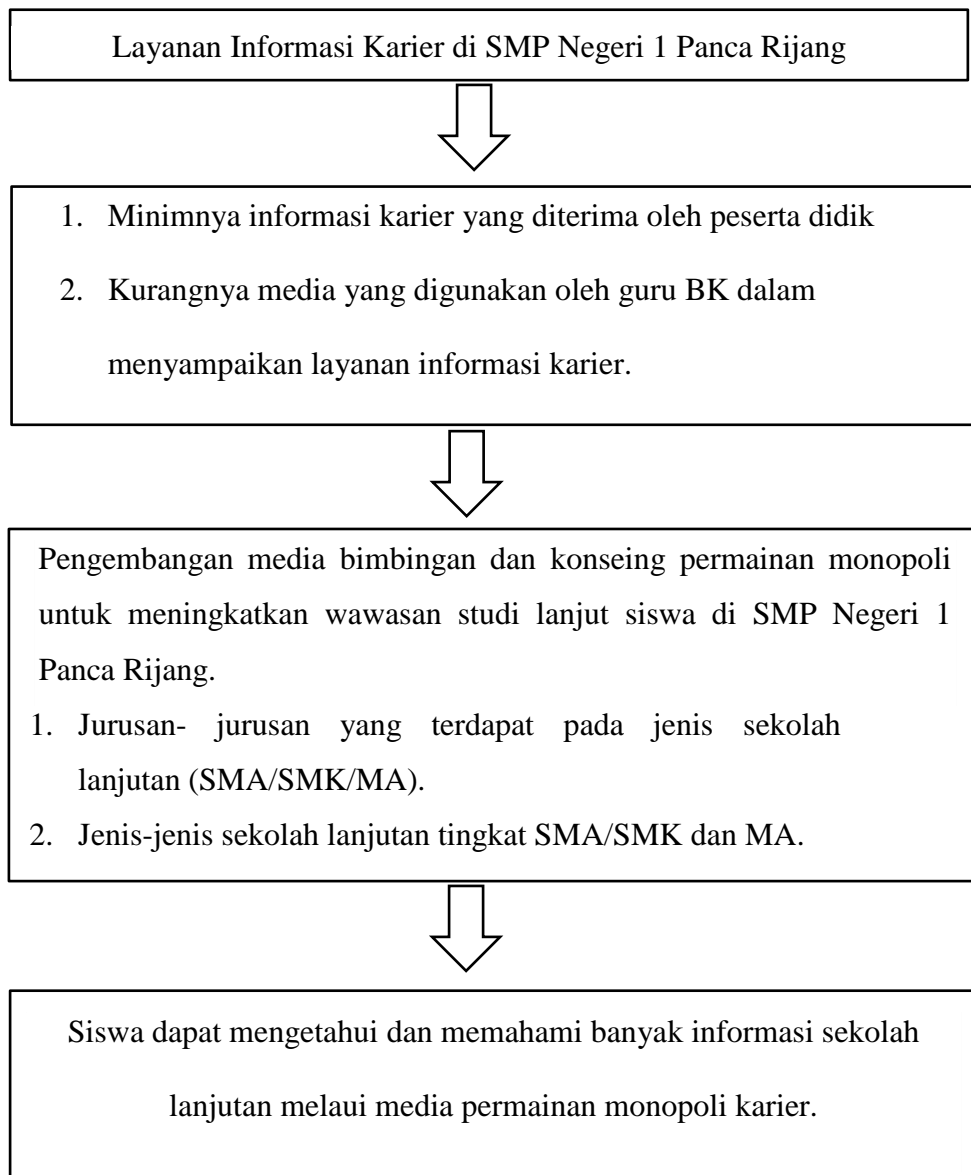
B. Kerangka Pikir

Berdasarkan informasi yang diterima dari hasil wawancara dan pembagian angket *google form* khususnya layanan informasi karier peserta didik di SMP Negeri 1 Panca Rijang belum terlaksana dengan baik dan maksimal. Hal ini ditandai dengan minimnya informasi karier yang diterima oleh peserta didik dan kurangnya media yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan informasi karier.

Permasalahan tersebut menjadi urgent dan harus di perhatikan karena menyangkut masa depan peserta didik. Hal ini merupakan suatu problema yang harus dituntaskan oleh pribadi siswa itu sendiri serta bantuan dari orang tua, teman danguru BK. Dalam hal ini perlu adanya bimbingan khusus yaitu pelaksanaan kegiatan layanan informasi karier.

Oleh karena itu peneliti merancang sebuah media layanan informasi karier berbasis permainan tradisional bernam amonopoli karier. Berupa permainan papan

tradisional yang didalamnya berisi informasi-informasi karier terkait jurusan-jurusan yang ada pada jenis sekolah lanjutan (SMA/SMK/MA) dan prospek kerja dari setiap jurusan yang ada. Dengan adanya media permainan ini sangat diharapkan dapat mengatasi kebingungan siswa dalam memilih sekolah lanjutan setelah ke jenjang SMP. Adapun alur kerangka pikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Skema kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

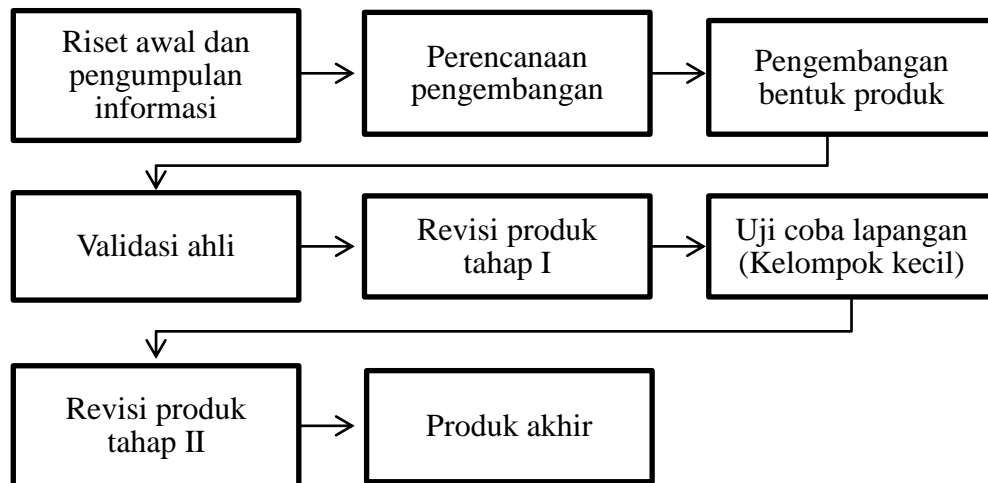
Penelitian dan pengembangan media bimbingan dan konseling permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Depeloment*). Sugiyono (Haryati, 2012) mengemukakan bahwa “Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.” Untuk menghasilkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk, hal ini bertujuan supaya produk-produk yang dihasilkan termasuk produk yang layak untuk digunakan dan benar-benar sesuai dengan kebutuhan., maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga pendekatan penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan membutuhkan waktu yang lama.

Sukmadinata (Haryati, 2012) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan menggunakan panduan ilmiah, setiap tahap pengembangan dilakukan dengan benar agar bisa menghasilkan produk yang baik dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna. Borg and Gall (Sugiyono, 2019) mengemukakan sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan antara lain

sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data (Research and Information collecting)
2. Perencanaan (*Planning*).
3. Pengembangan draft produk (*Develop Preliminary form a Product*)
4. Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*)
5. Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*)
6. Uji coba lapangan (*Main Field Testing*)
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*Operational Product Revision*)
8. Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*)
9. Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*)
10. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*).

Agar media pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan diatas maka peneliti memodifikasi langkah-langkah pengembangan yang akan dilaksanakan dari 10 langkah menjadi 7 langkah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah media bimbingan karier sebagai informasi studi lanjut dalam upaya preventif masalah peserta didik di SMP Negeri 1 Panca Rijang yang menyangkut dalam bidang karier. Produk yang dihasilkan berupa *monopoli karier* yang dapat digunakan oleh guru BK dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karier.

B. 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

Peneliti melakukan riset awal atau analisis kebutuhan dengan cara membagikan angket online (*google form*) kepada 25 orang siswa perwakilan kelas VIII dan melakukan wawancara kepada guru BK, dan 7 orang siswa untuk

mengetahui kebutuhan subyek terhadap produk yang akan dikembangkan. Sehingga produk yang dihasilkan diharapkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada umumnya.

2. Perencanaan Pengembangan

Pada tahap ini, berdasarkan data yang diperoleh dari observasi awal, maka peneliti membuat rancangan media permainan monopoli karier dengan komponen, desain, dan materi yang telah di sediakan.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan rencana-rencana yang telah ditentukan dalam tahap perencanaan, diantaranya membuat rancangan media permainan monopoli karier dengan komponen apa saja yang akan dimasukkan dalam media permainan yang dikembangkan, seperti penjelasan mengenai jenis sekolah lanjutan, jurusan yang ada pada sekolah lanjutan dan prosep kerja dari jurusan sekolah lanjutan yang ada. Desain mencakup *background*, gambar, dan teks. Materi yang telah disediakan berisi penjelasan runtut berkaitan komponen dan segala hal yang dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman subjek.

4. Validasi Ahli

Setelah melakukan pengembangan produk awal, langkah selanjutnya adalah uji coba awal (uji ahli). Dimana uji ahli melibatkan satu orang ahli Bimbingan dan Konseling dan satu orang ahli Teknologi Pendidikan, serta satu praktisi atau guru BK yang dipilih berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.

Hasil uji coba pertama atau validasi ahli dijadikan dasar dalam revisi produk awal. Validasi kepada uji ahli bimbingan konseling, ahli IT dilakukan

secara langsung, sedangkan satu praktisi dilakukan secara daring. Subjek uji ahli minimal memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Berpendidikan minimal Magister dan bekerja sebagai dosen dalam lingkup Universitas Negeri Makassar.
- b. Memiliki banyak pengalaman dalam hal menulis dan mengkaji mengenai pendidikan terutama dalam hal bimbingan konseling dan telah banyak melahirkan karya ilmiah baik dalam bentuk jurnal, makalah, buku, dan hasil penelitian.
- c. Berpengalaman dalam menyelenggarakan pelatihan dan pembelajaran.
- d. Bagi praktisi, setidaknya merupakan sarjana bimbingan konseling dan memiliki pengalaman mengajar sebagai guru BK.

Prosedur penilaian dilakukan secara perorangan, dimana ahli dan praktisi memberikan validasi dan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Kemudian hasil validasi dan penilaian akan digunakan untuk perbaikan dan revisi produk.

5. Revisi Produk Tahap 1

Peneliti melakukan revisi utama terhadap produk yang didasarkan pada saran-saran pada validasi ahli untuk kemudian di uji coba pada kelompok kecil.

6. Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)

Tahap selanjutnya melakukan pengujian lapangan atau uji coba kelompok kecil melibatkan beberapa siswa dalam skala kecil. Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar atau bahan dalam tahap selanjutnya.

7. Revisi Produk Tahap II

Peneliti pada tahap ini melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran-saran dari uji coba sebelumnya.

8. Produk Akhir

Pada tahap ini merupakan revisi produk akhir. Selanjutnya media permainan monopoli karier siap untuk digunakan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti selama \pm 1 bulan yang berlokasi di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang. Berdasarkan dari lokasi penelitian diatas, adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena:

1. Sebelumnya peneliti pernah melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Panca Rijang sehingga memudahkan peneliti memperoleh data dan informasi yang diperlukan selama proses penelitian.
2. Di SMP Negeri 1 Panca Rijang ini belum pernah dilakukan penelitian pengembangan media permainan monopoli dalam meningkatkan wawasan studi lanjut peserta didik.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan media permainan monopoli karier ini, maka digunakan dua teknik pengambilan data, yaitu wawancara dan angket.

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 respondennya 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 (Arikunto, 2013). Menurut Sugiyono (2012: 199) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Alat pengumpulan data berupa angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berisi tanggapan maupun penilaian peserta didik di SMP Negeri 1 Panca Rijang terhadap media permainan monopoli karier dikembangkan. Bentuk angket

yang digunakan peneliti adalah gabungan angket tertutup dengan pilihan jawaban “ya” dan “tidak.” Data yang diperoleh dari angket tersebut merupakan data kuantitatif dan kualitatif.

E. Validitas Instrumen

Validitas instrumen dalam penelitian ini khususnya berupa angket dilakukan dengan cara validitas logis. Sebuah instrumen disebut memiliki validitas logis apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang diungkap, serta untuk memperoleh instrument yang memiliki validitas logis baik dari segi isi dan aspeknya, calon peneliti melakukan perencanaan penyusunan instrument dengan membuat kisi-kisi instrument. Selanjutnya, calon peneliti meminta pendapat para ahli dalam mencermati kesesuaian instrumen yang telah disusun dengan berbagai hal yang ingin diungkap.

F. Teknik Analisis Data

1. Jenis Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan Media Permainan Monopoli ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di dapatkan dari hasil kritik dan saran dari para ahli dan kelompok terhadap pengembangan media ini. Kemudian kritik dan saran tersebut dianalisis sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang sedang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok yang berupa penilaian secara umum mengenai media permainan monopoli karier yang di kembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kualitatif dan

analisis data deskriptif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media, dan ahli materi. Teknik analisis data dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil dari analisis data ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi produk media permainan monopoli karier yang dikembangkan.

b. 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 dipersentasekan 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 instrumen yang digunakan. Menurut Arikunto (Jumiati, 2015). Dalam penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk jawaban “ya” dan “tidak”, oleh karena itu, sebelum dilakukan analisa, 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 skor maksimal

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut di atas, peneliti lalu menafsirkan hasil persentase 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.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Adapun pada bagian ini peneliti mengemukakan hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media permainan monopoli karier. Dalam penelitian ini terdapat 3 komponen kegiatan, yaitu: (1) Profil gambaran kebutuhan media permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang. (2) Prototipe media permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang. (3) Tingkat validitas dan kepraktisan media permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang. Dalam proses pelaksanaan ketiga komponen kegiatan ini, peneliti menggunakan model penelitian Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Adapun langkah-langkahnya meliputi: (1) Analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan dan pengembangan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Validitas ahli materi dan media, (5) Revisi awal produk, (6) Uji coba kelompok kecil, (7) Revisi II dan produk akhir.

1. Profil Gambaran Kebutuhan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang.

a. Analisis Kebutuhan

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”. Adapun hasil analisis kebutuhan secara deskriptif dijabarkan sebagai berikut:

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

Tabel 4.1 Data hasil angket analisis kebutuhan

No	Pertanyaan	Pilihan/Persentase			
		Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1.	Apakah anda sering mendapatkan layanan informasi karier di sekolah ?	2	8%	23	92%
2.	Apakah anda mengetahui perbedaan dari jenis-jenis sekolah lanjutan SMA/SMK/MA ?	3	12%	22	88%

3.	Apakah anda mengetahui jurusan yang apa saja yang terdapat di sekolah lanjutan SMA/SMK/MA ?	4	16%	21	84%
4.	Apakah ada media pendukung yang digunakan guru BK dalam memberikan layanan informasi karier di sekolah ?	2	8%	23	92%
5.	Apakah anda mengetahui prospek pekerjaan dari jurusan sekolah lanjutan yang anda pilih ?	4	16%	21	84%
6.	Apakah anda memerlukan sebuah media permainan yang berisi tentang informasi sekolah lanjutan SMA/SMK/MA ?	4	16%	21	84%

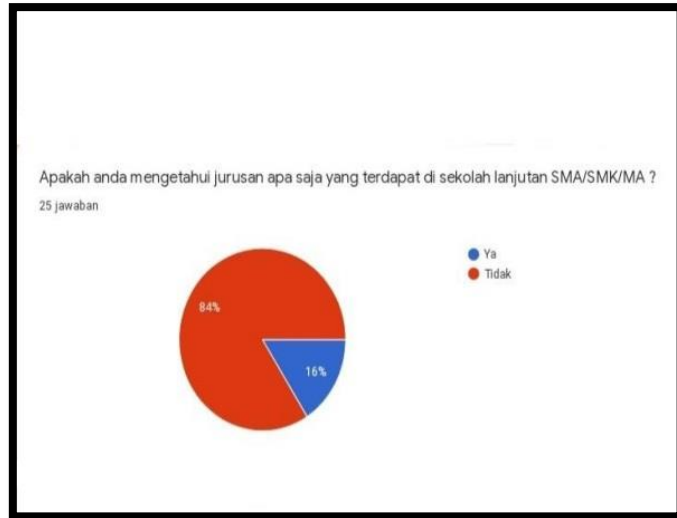
Adapun hasil angket analisis kebutuhan peserta didik dalam bentuk diagram melalui *google form* adalah sebagai berikut :



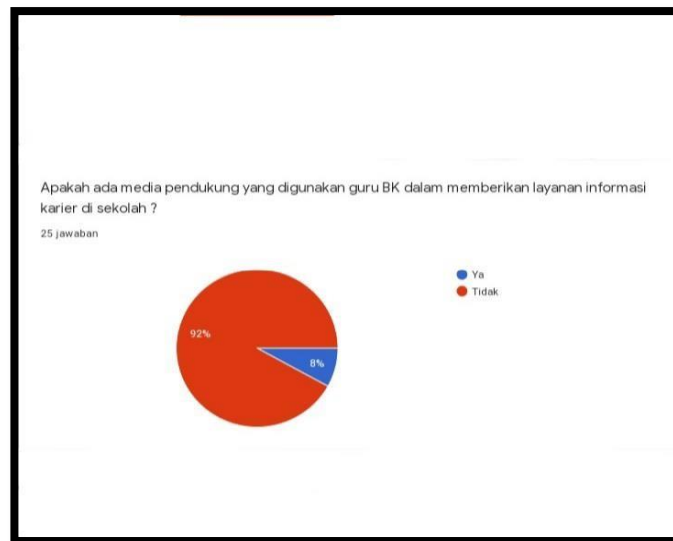
Gambar 4.1 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 1



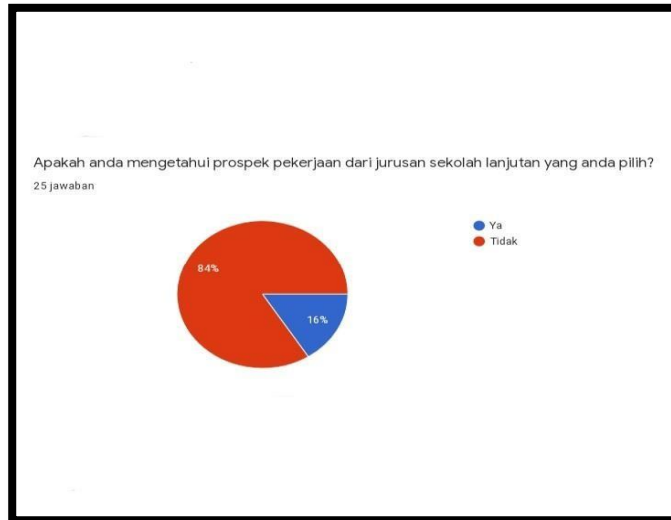
Gambar 4.2 Persentase hasil angket analisis kebutuhan pertanyaan ke 2



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

Berdasarkan data diatas, secara deskriptif dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Sebanyak 23 responden (92%) menyatakan bahwa jarang mendapatkan layanan informasi karier di sekolah. Sedangkan 2 responden lainnya (8%) menyatakan bahwa mereka sering mendapatkan layanan informasi karier di sekolah.

- 2) Sebanyak 22 responden (88%) menyatakan bahwa tidak mengetahui perbedaan dari jenis sekolah lanjutan SMA/SMK/MA. Sedangkan 8 responden lainnya (12%) menyatakan mereka mengetahui perbedaan dari jenis-jenis sekolah lanjutan SMA/SMK/MA.
- 3) Berdasarkan data diatas, sebanyak sebanyak 21 responden (84%) menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui jurusan apa saja yang terdapat di sekolah lanjutan SMA/SMK/MA dan 4 responden lainnya (16%) menyatakan mereka mengetahui jurusan apa saja yang terdapat di sekolah lanjutan SMA/SMK/MA.
- 4) Sebanyak 23 responden (92%) menyatakan tidak adanya media pendukung yang digunakan guru BK dalam memberikan layanan informasi karier di sekolah dan 2 responden lainnya (8%) menyatakan bahwa adanya media pendukung yang digunakan guru BK dalam memberikan layanan informasi karier di sekolah.
- 5) Berdasarkan data diatas, sebanyak 21 responden (84%) menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui prospek pekerjaan dari jurusan sekolah lanjutan yang dipilih. Sedangkan 4 responden lainnya (16%) menyatakan bahwa mereka mengetahui prospek pekerjaan dari jurusan sekolah lanjutan yang di pilih.
- 6) Berdasarkan data diatas, sebanyak 21 responden (84%) menyatakan bahwa mereka memerlukan sebuah media permainan yang berisi tentang informasi sekolah lanjutan SMA/SMK/MA. Sedangkan 4 responden lainnya (16%) menyatakan bahwa mereka tidak memerlukan media permainan yang berisi tentang informasi sekolah lanjutan SMA/SMK/MA.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan melakukan penyebaran

angket online (*google form*) terhadap 25 responden yang merupakan perwakilan dari beberapa kelas VIII SMP Negeri 1 Panca rijang, menunjukkan hasil bahwa:

- 1) Peserta didik sangat jarang mendapatkan layanan informasi karier dari guru BK di sekolah.
- 2) Pemahaman siswa tentang informasi jenis sekolah lanjutan setelah SMP masih minim, sehingga banyak yang masih bingung dalam memilih jenis sekolah lanjutan.
- 3) Peserta didik membutuhkan media permainan yang didalamnya memuat informasi sekolah lanjutan SMA/SMK/MA.

b. Data hasil wawancara guru BK

Dalam melakukan analisis kebutuhan di SMP Negeri 1 Panca Rijang, selain melakukan penyebaran angket *online* kepada siswa, peneliti juga menggunakan instrumen wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara yang dilakukan antara peneliti dan guru BK melalui aplikasi *Whatsapp* untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan layanan bimbingan karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

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.

Berdasarkan data hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang ini masih sangat minim dalam pelaksanaannya karena berbagai kendala yang dialami oleh guru BK salah satunya tidak terdapat media pendukung dalam pemberian layanan BK di sekolah terkhusus dalam bidang karier. Oleh karena itu, guru BK sangat berharap nantinya ada media pendukung yang bisa digunakan dalam memberikan layanan BK khususnya dalam bidang karier.

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.

Mengacu pada hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru BK di SMP Negeri 1 Panca Rijang, maka sekiranya sangat penting adanya pengembangan media permainan monopoli karier sebagai solusi praktis untuk mengatasi minimnya wawasan peserta didik terhadap berbagai informasi jenis sekolah lanjutan dan mengatasi keterbatasan yang dialami oleh guru BK dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang karier.

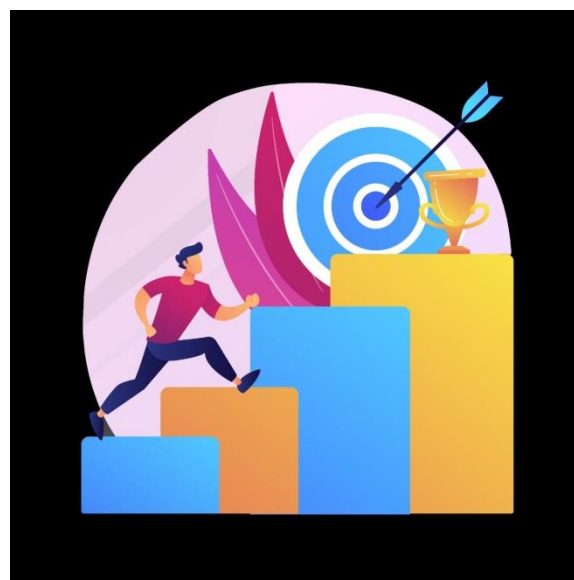
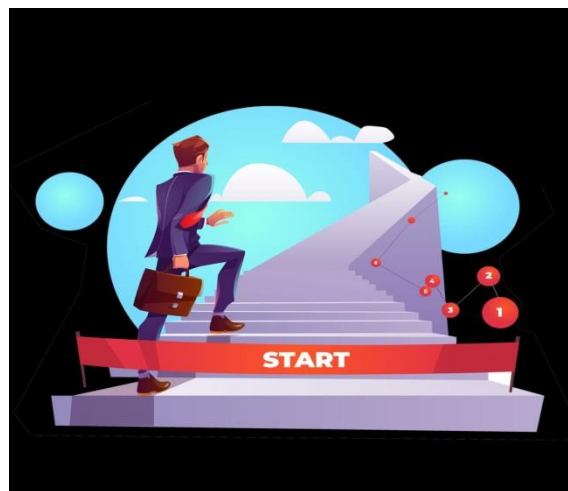
2. Prototipe Media Bimbingan Dan Konseling Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa Di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

Tahapan desain media yaitu merancang sebuah produk berupa media permainan bimbingan karier yang dimaksud merupakan hal-hal yang dipersiapkan dalam pembuatan media 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 4.7 Tampilan karakter Kartun

b. Petak Monopoli

Dalam rancangan produk yang dibuat, di dalam petak monopoli terdapat




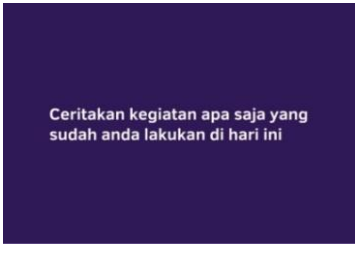
judul utama dari media yang di kembangkan yakni “Monopoli Karier” terletak di sudut kanan atas. Dibagian tengah atas terdapat logo Universitas Negeri Makassar dan logo Konselor. Kemudian pada sudut kiri atas terdapat petak *Challenge card* yang diberi warna biru navi dengan dan dibawah petak *Challenge 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



Gambar 4.8 Tampilan petak monopoli

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


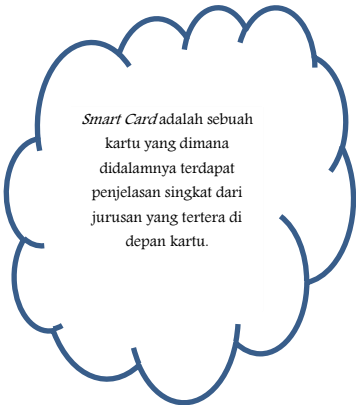

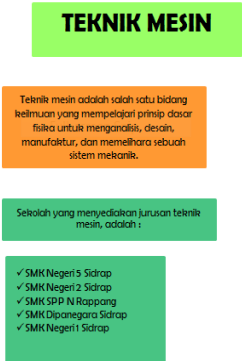
Selanjutnya, desain tampilan *Challenge card* dan kartu (?) diberi warna yang berbeda. Kedua kartu ini di desain menggunakan aplikasi *canva* yang ada di *smartphone*. Kedua kartu yang dirancang oleh peneliti didalamnya memuat pertanyaan ataupun pernyataan bersifat tantangan yang harus dijalankan oleh 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 4.9 *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 4.10 *Smart Card*

e. 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 4.11 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 4.12 Batu dadu



Gambar 4.13 Pion

g. Kotak kemasan

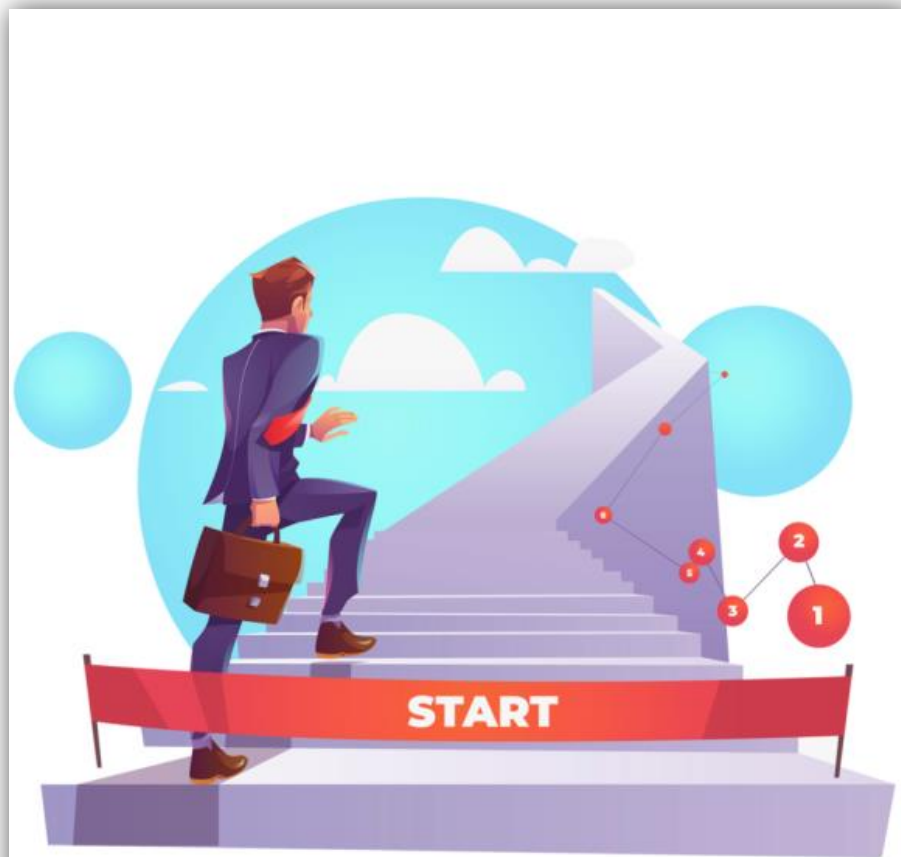
Kotak kemasan pada permainan monopoli karier didesain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS* dengan ukuran 21cm x 15cm. Kotak kemasan guna memudahkan guru BK di sekolah dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling karena ukurannya yang tidak terlalu kecil dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Adapun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



Gambar 4.14 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:



PANDUAN PERMAINAN MONOPOLI KARIR

ARWINDA AL MUNTAZ
1744042041



PANDUAN PERMAINAN MONOPOLI KARIER



A. KOMPONEN PERMAINAN

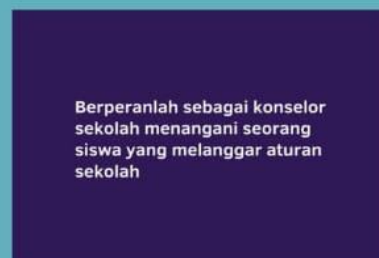
1. Permainan monopoli karier ini terdiri dari 3-5 orang pemain.
2. Papan permainan monopoli karier berukuran 60x90 cm yang dilengkapi dengan 23 petak.



3. Satu set challenge card



Tampak depan



Tampak belakang

4. Satu set kartu (?)



Tampak depan



Tampak belakang

5. Smart card

Tampak Depan	Tampak Belakang

6. Kartu Keputusan Studi Lanjut



7. uang-uang Monopoli



8. Pion



9. Batu dadu



10. 24 Bangunan sekolah



B. ATURAN PERMAINAN MONOPOLI KARIER

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 di atas 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 :

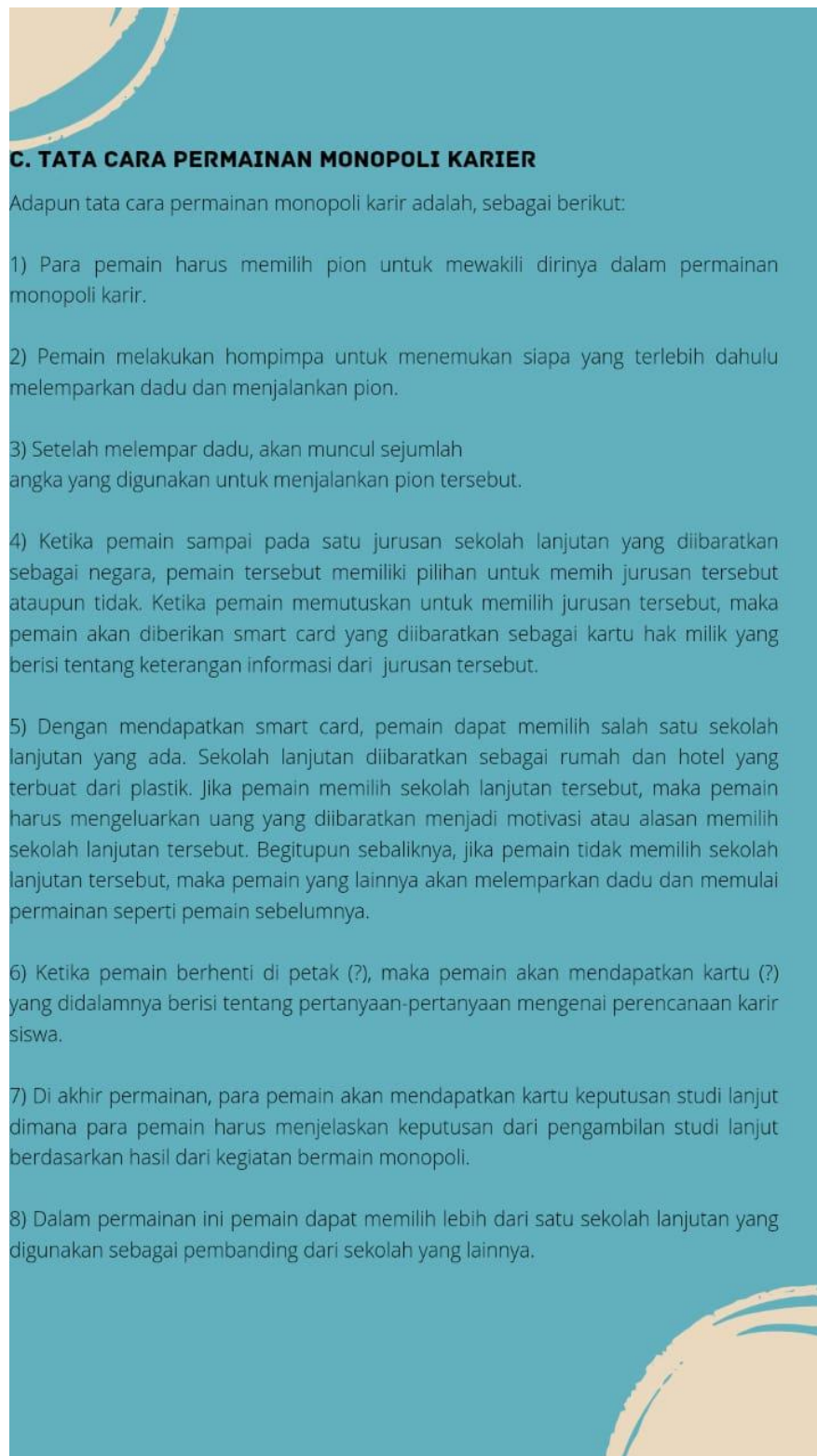
- a. Melempar dadu dengan angka yang sama sebanyak tiga kali
- b. Pion yang dimainkan berhenti di area penjara
- c. Tidak dapat melakukan tantangan yang ada di kartu (?) dan challenge card.

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
- b. Pemain diberikan kesempatan sebanyak 3 kali untuk mendapatkan angka yang sama per gilirannya.

5) Berhenti di Area Parkir Bebas

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



Gambar 4.15 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

Langkah selanjutnya, melakukan validasi produk dengan dua orang ahli yakni ahli materi dan media guna untuk memperoleh media yang memiliki uji keterpakaian (akseptabilitas) meliputi: uji kegunaan, kelayakan, ketepatan dan isi materi. Adapun aspek grafis, penyajian dan isi yang diperlukan untuk memberikan keyakinan bahwa media yang dikembangkan tepat untuk menambah wawasan peserta didik mengenai kelanjutan studi sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti. Kriteria penentuan subjek ahli, yaitu : (1) berpendidikan minimal Magister dan bekerja sebagai dosen dalam lingkup Universitas Negeri Makassar, (2) Berpengalaman di bidangnya. Validasi juga dilakukan oleh satu orang praktisi yaitu guru BK dengan kriteria sebagai berikut : (1) Berpendidikan minimal S1, (2) Berpengalaman di bidangnya. Adapun hasil validasi ahli, media dan praktisi adalah sebagai berikut :

1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen program studi bimbingan dan konseling UNM. Dilakukan pada 02 September 2021 yang mencakup aspek isi. Berfungsi untuk seberapa jelas materi yang tersaji di dalam buku panduan permainan monopoli karier. Data validasi materi terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif.

Adapun hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan, yaitu:

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

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

$$P = \underline{83\%}$$

Sumber : Angket validasi materi di lampiran.

Tabel 4.2. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Penilaian		
		Sko r	Persentase	Tingkat Kevalidan
1.	Pengertian Bimbingan Karier	3	75%	Valid
2.	Pengertian wawasan studi lanjut	3	75%	Valid
3.	Kejelasan materi “Mengenal Jenis Sekolah Lanjutan”	3	75%	Valid
4.	Keruntutan isi/materi yang ada di dalam buku panduan	3	75%	Valid
5.	Kemudahan materi untuk dipahami	3	75%	Valid
6.	Ketetapan pemilihan <i>background</i>	3	75%	Valid
7.	Keserasian warna dalam tampilan media	3	75%	Valid
8.	Kejelasan materi “Keunggulan dan Kelemahan” dari jenis-jenis sekolah lanjutan	3	75%	Valid
9.	Kesesuaian <i>background</i>	4	100%	Sangat

	yang mendukung isi materi			Valid
10.	Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa SMP	4	100%	Sangat Valid
11.	Kejelasan materi “Peluang/prospek karier dari setiap penjuruan”	4	100%	Sangat Valid
12.	Kesesuaian media/gambar dengan tingkat usia anak SMP	3	75%	Valid
13.	Kejelasan materi “Jenis-jenis Program Studi dari Setiap Jurusan”	4	100%	Sangat Valid
Skor Perolehan		43		
Rata-rata		3,3		
Persentase		83%		
Kriteria		Sangat Valid		

Sumber: Angket akseptabilitas di lampiran

Uji validitas dengan validator materi sebanyak 13 indikator penilaian. Adapun hasil uji validasi yaitu indikator pertama yakni pengertian bimbingan karier mendapatkan penilaian baik, indikator kedua pengertian dari wawasan studi lanjut mendapatkan penilaian baik, indikator ketiga mengenai kejelasan materi mengenal jenis sekolah lanjutan mendapatkan penilaian baik, indikator keempat keruntutan isi/materi dari buku panduan mendapatkan penilaian baik, indikator kelima kemudahan materi untuk dipahami mendapatkan penilaian baik, indikator keenam ketepatan pemilihan *background* mendapat penilaian baik, indikator ketujuh keserasian warna dalam tampilan media mendapat penilaian baik, indikator kedelapan kejelasan materi keunggulan dan kelemahan dari jenis-jenis

sekolah lanjutan mendapatkan penilaian baik, indikator sembilan tentang kesesuaian *background* yang mendukung isi materi mendapat penilaian sangat baik, indikator kesepuluh kesesuaian materi dengan tingkat usia remaja awal mendapat penilaian sangat baik, indikator sebelas tentang kejelasan materi peluang/prospek karier dari setiap penjurusan mendapat penilaian sangat baik, indikator dua belas kesesuaian media (gambar) dengan tingkat usia siswa SMP mendapatkan penilaian baik, dan indikator terakhir tentang kejelasan materi jenis-jenis program studi dari setiap jurusan mendapat penilaian sangat baik. Dari 13 indikator yang divalidasi di dapatkan hasil sebanyak 9 indikator mendapatkan penilaian baik dan 4 indikator lainnya mendapatkan penilaian sangat baik.

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

- a. Perhatikan penamaan pada model
- b. Perjelas proses analisis kebutuhan anak-anak setelah melakukan permainan
- c. 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

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si yang merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan UNM. Validasi media dilakukan pada 15 September 2021 yang menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek grafis, aspek penyajian, dan aspek isi. Aspek grafis berfungsi untuk

mengetahui seberapa besar kemenarikan media, ukuran, tampilan dan warna pada media tersebut. Aspek penyajian berfungsi untuk mengetahui kelengkapan, ketepatan dan kemudahan permainan pada peserta didik. Aspek isi media berfungsi untuk mengetahui adanya petunjuk permainan, kesesuaian fungsi media, dll . Data validasi media dijabarkan sebagai berikut. Data validasi media terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil data kuantitatif diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut:

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

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

$$P = 83\%$$

Sumber : Angket validasi media di lampiran.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian		
		Skor	Persentase	Tingkat Kevalidan
Aspek Grafis	Tampilan petak monopoli karier sudah menarik	3	75%	Valid
	Ukuran <i>Challenge</i> <i>card</i> dan kartu (?) sudah sesuai	2	50%	Kurang Valid
	Kemenarikan media permainan	4	100%	Sangat

				Valid
	Ketetapan pemilihan <i>background</i>	4	100%	Sangat Valid
Aspek Penyajian	Kelengkapan media permainan	3	75%	Valid
	Pemilihan media permainan yang unik	3	75%	Valid
	Tingkat kemudahan menggunakan media permainan	4	100%	Sangat Valid
	Keserasian warna dalam tampilan media	3	75%	Valid
Aspek Isi	Adanya petunjuk penggunaan media dengan jelas	4	100%	Sangat Valid
	Kesesuaian Pemilihan gambar	3	75%	Valid
	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3	75%	Valid
	Kesesuaian antara media dengan materi	4	100%	Sangat Valid
Skor Perolehan		40		
Rata-rata		3,3		

Persentase	83,3%
Kriteria	Sangat Valid

Sumber: Angket akseptabilitas di lampiran

Uji validitas dengan validator sebanyak 12 indikator penilaian. Adapun hasil uji validasi yaitu aspek grafis, indikator pertama tampilan petak monopoli karier sudah menarik mendapat penilaian valid. indikator kedua ukuran *Challenge card* dan kartu (?) mendapat penilaian tidak valid dengan catatan ukuran kartu di perbesar, indikator ketiga kemenarikan media permainan mendapat penilaian sangat valid, dan indikator keempat ketetapan pemilihan *background* mendapat penilaian sangat valid. Selanjutnya aspek penyajian, indikator kelima kelengkapan media permainan mendapat penilaian valid, indikator keenam pemilihan media permainan yang unik mendapat penilaian valid, indikator ketujuh tingkat kemudahan menggunakan media permainan mendapat penilaian sangat valid, dan indikator ke delapan keserasian warna dalam tampilan media mendapat penilaian valid dengan catatan validator warna perlu di pertajam. Selanjutnya aspek isi, indikator ke sembilan adanya petunjuk penggunaan yang jelas mendapat penilaian sangat valid, indikator kesepuluh kesesuaian pemilihan gambar mendapat penilaian valid, indikator kesebelas kesesuaian media dengan karakteristik siswa mendapat penilaian valid, dan indikator terakhir kesesuaian media dengan materi medapat penilaian sangat valid. Dari 12 indikator yang divalidasi di dapatkan hasil yaitu sebanyak 5 indikator mendapat penilaian sangat valid, 6 indikator mendapat penilaian valid dan 1 indikator lainnya mendapat penilaian kurang valid karena ukuran kartu perlu di perbesar.

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:

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

Rancangan awal media permainan monopoli karier yang telah dikembangkan peneliti kemudian dinilai oleh ahli uji praktisi. Data yang diperoleh dari penilaian uji praktisi meliputi uji kegunaan (*Utility*), uji kelayakan (*Feasibility*) dan uji ketepatan (*Accuracy*). 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** sehingga dari data ini diketahui bahwa media permainan monopoli karier yang dikembangkan oleh peneliti dinilai berguna (*utility*) bagi guru pembimbing dan peserta didik di sekolah.

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** sehingga dari data ini diketahui bahwa media permainan monopoli karier dinilai layak digunakan oleh guru pembimbing dan peserta didik di sekolah.

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** sehingga dari data ini diketahui bahwa media

permainan monopoli karier dinilai tepat digunakan oleh guru pembimbing dan peserta didik di sekolah.

Aspek Uji Praktisi	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)
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	

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

b. Revisi Awal Produk

Pada tahap ini, dilakukan revisi awal produk berdasarkan data hasil validasi ahli materi, ahli media dan desain pembelajaran serta praktisi guru BK. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media permainan monopoli karier yang dikembangkan sudah cukup baik. Namun, ada beberapa saran/masukan dari beberapa ahli uji yang kemudian dijadikan sebagai bahan revisi awal bagi peneliti demi penyempurnaan media permainan monopoli karier ini.







Adapun saran/masukan dari para ahli uji untuk revisi yang dilakukan, yaitu dari ahli materi menyarankan untuk memperhatikan penamaan pada model, perjelas 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. Medianya 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.

Berikut adalah tampilan media permainan monopoli karier berdasarkan saran/masukan dari para ahli sebelum dan setelah revisi.

Tabel 4.5 Perbandingan tampilan media sebelum dan setelah revisi

Aspek Perbaikan Media	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Petak Monopoli		
Buku Panduan		
Kotak Kemasan		

Hasil revisi tahap pertama ini selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media

permainan monopoli karier yang di kembangkan oleh peneliti.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media permainan monopoli karier yang dikembangkan dan hal apa saja yang perlu direvisi sebelum menghasilkan produk akhir. Dalam uji coba kelompok kecil, peneliti melibatkan 5 orang siswa kelas VIII dikarenakan produk yang dikembangkan hanya ingin diketahui kelayakannya. Dalam proses uji kelompok kecil ini peneliti menjadi fasilitator. Adapun proses uji coba kelompok kecil, yakni peneliti membagikan buku panduan kepada siswa untuk dibaca dan dipahami. Setelah itu, peneliti meminta kesiapan siswa untuk bermain. Kemudian peneliti membagikan angket lembar penilaian untuk diisi setelah bermain.

Adapun hasil penilaian atau tanggapan siswa terhadap media permainan monopoli karier yaitu, sebagai berikut :

Tabel 4.6 Data hasil uji coba kelompok kecil

No	Pertanyaan	Pilihan/Persentase			
		Ya	Persentase	Tidak	Persentase
1	Apakah tampilan media monopoli karier ini sudah menarik ?	5	100%	0	0%
2	Apakah media monopoli karier ini praktis digunakan?	5	100%	0	0%
3	Apakah media permainan monopoli karier menggunakan bahasa yang mudah di pahami?	5	100%	0	0%

4	Apakah gambar yang terdapat dalam media permainan monopoli karier sudah menarik dan sesuai dengan materi?	5	100%	0	0%
5	Apakah materi yang terdapat dalam media permainan monopoli karier mudah untuk dipahami ?	5	100%	0	0%
6	Apakah materi "Mengetahui Studi Lanjut" yang terdapat di buku panduan ini sesuai dengan kebutuhan anda ?	4	80%	1	20%
7	Apakah media permainan monopoli karier dapat membantu Anda memahami berbagai informasi studi lanjutan setelah lulus SMP ?	5	100%	0	0%
Persentase		99%			
Kriteria		Sangat Baik			

Sumber: Lembar Uji kelompok kecil di lampiran

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 II dan Produk Akhir

Pada tahap selanjutnya yakni revisi kedua dan produk akhir. Dilakukan

berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil terhadap 5 responden. Hasil dari revisi kedua kemudian menjadi produk akhir pengembangan media permainan monopoli karier untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa SMP. Namun, 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.

B. 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 susahnya 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. Wikipedia (2012) menjelaskan 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 (*assesment*) 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 (*calssroom 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. Dapat dilihat dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap 5 orang responden dimana sebanyak 5 siswa beranggapan bahwa media permainan monopoli karier sangat menarik, 5 orang siswa juga beranggapan bahwa media permainan monopoli karier tersebut praktis digunakan, 5 siswa beranggapan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami, 5 siswa juga beranggapan materi yang terdapat dalam buku panduan mudah dipahami, lalu 4 orang siswa yang beranggapan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan mereka sedangkan 1 siswa lainnya

beranggapan bahwa materi yang disajikan tidak sesuai dengan kebutuhannya, dan 5 orang siswa beranggapan bahwa permainan monopoli karier tersebut membantu mereka dalam memahami berbagai informasi jenis sekolah lanjutan setelah lulus. 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.

Adapun kemudahan-kemudahan yang dirasakan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah setelah menggunakan media permainan monopoli karier dalam pemberian layanan informasi, yaitu lebih menghemat ruang dalam penyimpanannya, menambah ketersediaan media Bimbingan dan Konseling dan memudahkan progress kerja guru BK di sekolah. Sementara itu kemudahan yang dirasakan oleh siswa, yaitu menambah antusias siswa dalam mengikuti proses layanan bimbingan karier di sekolah, dan memudahkan siswa dalam memahami informasi sekolah lanjutan.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media permainan monopoli karier ini, yaitu media yang dikembangkan tidak memuat semua bidang layanan

dalam BK melainkan hanya memuat bidang layanan informasi karier sekolah lanjutan peserta didik, hanya sebatas melatih pemahaman konsep, dan terbatas oleh waktu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. 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.
2. 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).
3. 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.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka diajukan

saran sebagai berikut:

1. Bagi guru BK disekolah, agar memanfaatkan media permainan monopoli karier dalam pemberian layanan informasi karier kepada siswa SMP.
2. Bagi sekolah, agar sebaiknya memfasilitasi guru BK dalam program layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam pelaksanaan bimbingan karier di sekolah
3. Bagi peneliti selanjutnya, adar dapat menguji lebih lanjut implementasi media permainan monopoli karier, terutama dalam kelas dengan jumlah yang besar dengan menggabungkan metode lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andori, A. Zainuddin. 2013. *Mengenal Peminatan untuk SMP/MTs*. Yogyakarta : Paramitha Publishing.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aryani, F & Rais, M. 2017. *Model e-Peminatan: Solusi Praktis Merencanakan Karier Masa Depan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Damayanti, F.A. 2020. *Modul Bimbingan dan Konseling Bidang Karier*. Sidoarjo: SMAN 4 Sidoarjo.
- Effendi, Z & Murinto. 2014. Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. Vol 2 (1): 342-355, issn:2338-5197.
- Fajarwati, L. 2018. Pelaksanaan Kegiatan Career Day dalam Bidang Bimbingan Karier untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Sekolah Lanjutan pada Siswa Kelas 9.4 SMP Negeri 19 Kota Bekasi Tahun Ajaran 2016/2017. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol.7, No.1 (Juni.2018).
- Fiah, R.E. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Lampung : Pusat Penelitian dan Penerbitan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Raden Lampung.
- Fitriantamy, A. 2017. Pengaruh Layanan Informasi Karier dalam Pemilihan Jurusan di Perguruan Tinggi pada Peserta Didik Kelas XI di Sekolah Menengah Atas Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hayati, Sri. 2012. Research and Development (R&D) Sebagai salah satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*. Vol.37, No. 1.
- Hidayati, R. 2015. Layanan Informasi Karier Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karier. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Vol.1, No.1.
- Iffah, Hanim Mujidatul. 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*. Vol.3 (1).

- Jumiati. 2015. Pengembangan Modul Bimbingan Pribadi Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Resolusi Konflik Siswa SMA Negeri 3 Takalar. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Karsani. 2019. Efektivitas Layanan Informasi Karier untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas XI di SMA Budaya Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kemendikbud. 2013. Pusat data dan statistik pendidikan. (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://publikasi.ata.kemendikbud.go.id/uploadDir/isiDDB5BA09-C2E4-4C86-A67EA7C29105BD9B.pdf&ved=2ahUKEwiBuf6Uz4jsAhWQfnOKHYOwDasQFiAAegQIAxAB&usg=AovVaw1WKwGzpDtZgrJHOkgNSohR>). Diakses pada 14 Juli 2020.
- , 2015. Pusat data dan statistik pendidikan. (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://publikasi.ata.kemendikbud.go.id/uploadDir/isiDDB5BA09-C2E4-4C86-A67EA7C29105BD9B.pdf&ved=2ahUKEwiBuf6Uz4jsAhWQfnOKHYOwDasQFiAAegQIAxAB&usg=AovVaw1WKwGzpDtZgrJHOkgNSohR>). Diakses pada 14 Juli 2020.
- Lestari, I. 2017. Meningkatkan Kematangan Karier Remaja Melalui Bimbingan Karier Berbasis *Life Skills*. *Jurnal Konseling GUSIGANG*. Vol.3 (1).
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37 (1): 27.
- Murdiyanto, A., Purwanta, E. & Kamaruddin. 2017. Pengembangan Layanan Informasi Karier Berbasis Media Blog untuk Meningkatkan Eksplorasi Karier Siswa di SMP Kota Malang. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*. Vol.2, No.2. (September. 2017), h. 40-46.
- Nurchahyo, R.T. 2011. Penerapan Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jogoroto. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Unesa*. Vol.4(1). Hlm, 315.
- Nurhayati, Siti, dkk. 2018. Optimalisasi Peran dan Fungsi Guru Bimbingan dan Konseling dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Bikoketik*. Vol.2 (2). Hal. 147-154.
- Prasetiawan, Hardi. 2017. Media Layanan dalam Bimbingan Konseling. *The 5TH Urecol Proceeding*. ISBN: 978-979-3812-42-7. hal: 1529-1536.

- Putra, Febriyanto Pratama. 2012. Pembuatan Game Animasi 3d Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3d dan Bahasa Pemrograman C#. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta: Universitas muhammadiyah Surakarta.
- Rahmah, Ulifa. 2011. *Bimbingan Karier Siswa*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sari, Nurlita & Abdullah. 2015. Pengaruh Layanan Bimbingan Karier dan Locus of Control Terhadap Kematangan Karier Pada Mahasiswa. *Skripsi*. Surakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- , 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Walgito, B. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: CV Andi.
- , 2010. *Bimbingan dan Konseling (Study dan Karier)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winkel, W., & Hastuti, M.S. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yulita, dkk. 2006. *Bimbingan dan Konseling SMP* . Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratamas.
- Zainal, U.W. 2019. Pengemabangan *Smart Career Book* sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMA Negeri 3 Bulukumba. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Zakariah, A.F. 2018. Media Layanan Informasi Karier Sekolah Lanjutan Bagi Siswa (Melankolis) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Memilih Studi Lanjut Setelah SMP. *Journal of Innovative Counseling*. Vol.2 (2).

LAMPIRAN

Lampiran 1.**Insturmen Wawancara Guru BK****(Analisis Kebutuhan)**

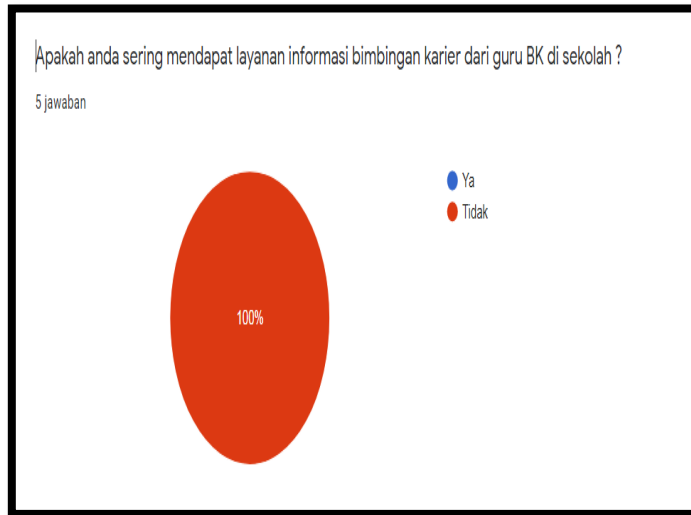
1. Apakah disekolah bapak/ibu terdapat jam khusus untuk pemberian layanan BK?
2. Layanan apa saja yang bapak/ibu telah berikan?
3. Seperti apa bentuk layanan yang bapak/ibu berikan terkhusus pada bidang karir?
4. Masalah apa yang sering guru BK temui yang terjadi pada siswa di sekolah khususnya dalam bidang karier ?
5. Bagaimana antusias siswa dalam mengikuti layanan BK khususnya dalam bidang karier di sekolah ?
6. Menurut Bapak/Ibu, sudah sejauh mana perkembangan siswa kelas VIII mengenai pemahaman perencanaan karier setelah lulus SMP ?
7. Apa saja kendala yang selama ini dihadapi Bapak/Ibu dalam pemberian layanan informasi karier di sekolah ?
8. Apakah terdapat media pendukung yang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam memberikan layanan BK di sekolah khususnya dalam layanan informasi karier ?
9. Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pendukung dalam pemberian layanan informasi karier di sekolah ? Media seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan ?
10. Apa harapan Bapak/Ibu untuk meningkatkan pelayanan BK di sekolah ?

Instrumen Wawancara Peserta Didik

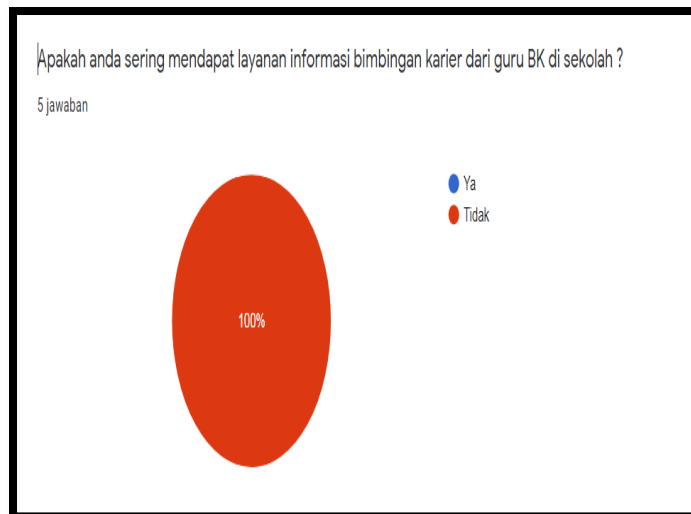
(Analisis Kebutuhan)

1. Bagaimana rencana anda setelah lulus SMP?
2. Bagaimana anda dalam menentukan studi lanjut? Apakah termasuk pilihan sendiri atau saran dari orang tua? Atau hasil berunding dengan orang tua?
3. Apakah anda sudah pernah mendapat layanan informasi dari guru BK di sekolah ?
4. Apakah anda sudah mengetahui informasi-informasi tentang studi lanjutan setelah lulus SMP ?
5. Kepada siapa anda mengkonsultasikan masalah perencanaan karier anda ?

Lampiran 2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan



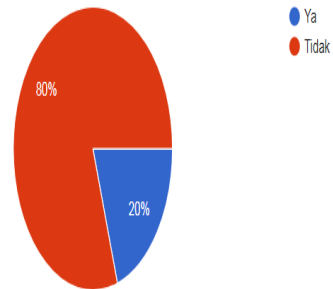
Pertanyaan 1



Pertanyaan 2

Apakah anda mengetahui jenis-jenis jurusan dari sekolah lanjutan tingkat menengah atas SMA/SMK maupun MA ?

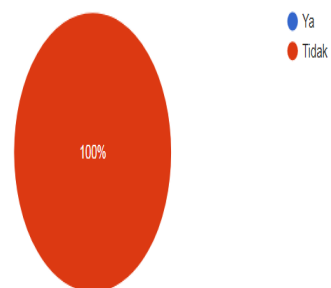
5 jawaban



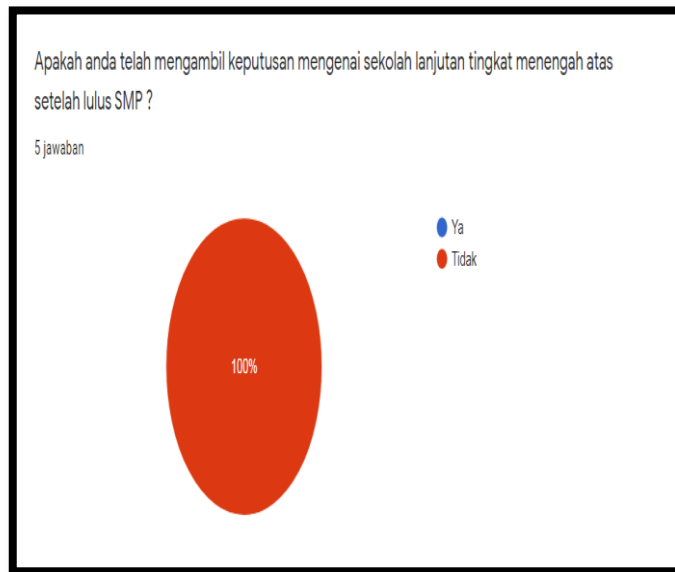
Pertanyaan 3

Apakah guru BK memiliki media pendukung dalam memberikan layanan BK khususnya layanan informasi bimbingan karier di sekolah ?

5 jawaban



Pertanyaan 4



Pertanyaan 5

Lampiran 3. Validasi Ahli Materi

/

ANGKET VALIDASI AHLI ISI/MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang

Peneliti : Arwinda Al Muntaz

Validator : Akhmad Harum, S. Pd., M. Pd

Pekerjaan : Dosen Bimbingan dan Konseling

Tanggal : 02-September 2021

Petunjuk Evaluasi :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh evaluator yang menilai aspek isi atau materi.
2. Amati setiap aspek yang tercantumkan instrumen penilaian.
3. Berilah nilai 1, 2, 3, atau 4 pada kolom skor penilaian sesuai dengan hasil penilaian

Bapak/Ibu berikan, dengan skala sebagai berikut :

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

4. Jika Bapak/Ibu ingin memberikan komentar ataupun saran, silahkan mengisi pada bagian II.

I. Aspek Isi

Aspek Penilaian	Indikator	1	2	3	4	Saran/ Komentar
Aspek Isi	1. Pengertian bimbingan karir			✓		
	2. Pengertian wawasan studi lanjut			✓		
	3. Kejelasan materi mengenal jenis sekolah lanjutan.			✓		
	4. Keruntutan isi/ materi dari buku panduan			✓		
	5. Kemudahan materi untuk di pahami			✓		
	6. Ketetapan pemilihan background			✓		
	7. Keserasian warna dalam tampilan media			✓		
	8. Kejelasan materi keunggulan dan kelemahan dari jenis-jenis sekolah lanjutan			✓		
	9. Kesesuaian background yang mendukung isi materi				✓	
	10. Kesesuaian materi dengan tingkat usia siswa SMP				✓	
	11. Kejelasan materi peluang/ prospek karir dari setiap penjurusan				✓	
	12. Kesesuaian media (gambar) dengan tingkat usia siswa			✓		

	SMP				✓	
	13. Kejelasan materi jenis-jenis program studi dari setiap jurusan				✓	✓

II. Komentar dan Saran Umum

<p>- Perhatikan penamaan pada modul</p> <p>o Periksa proses Analisis labbaiknya² SDH melalui penamaan</p> <p>o Tampilan BLS diperbaiki</p>

III. Kesimpulan Hasil Evaluasi

Media permainan monopoli sebagai sarana informasi untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang ini dinyatakan :

1. Layak untuk uji coba lapangan
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
3. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi besar
4. Belum layak untuk uji coba lapangan

Makassar, September 2021
Validator/Evaluater



Akhmad Harum, S. Pd., M. Pd

Lampiran 4. Validasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIAA BIMBINGAN DAN KONSELING PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN WAWASAN STUDI LANJUT SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang.

Peneliti : Arwinda Al Muntaz

Validator : Dr. Nurhikmah H, S. Pd., M. Si

Kriteria Penilaian :

Pada setiap butir pernyataan terdapat jawaban yang berupa skala 1-4 untuk mengisi angket penilaian, setiap angka diberi makna sebagai berikut :

1. Sangat kurang
2. Kurang baik/ Kurang sesuai/ Kurang benar/ Kurang jelas
3. Baik/Sesuai/Benar/Jelas
4. Sangat baik/ Sangat sesuai/ Sangat jelas

Penilai diharapkan memberikan tanda checklist (√) pada pilihan alternative yang dianggap paling tepat. Masukan dan penilaian dari para penilai sangat bermanfaat guna meningkatkan hasil penilaian ini.

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
Aspek Grafis	1. Tampilan petak monopoli karir sudah menarik			√		
	2. Ukuran <i>Challenge card</i> dan kartu (?) sudah sesuai		√			perbesar

	3. Kemarikan media <i>ke menarikan</i> permainan				✓	
	4. Ketetapan pemilihan background				✓	
Aspek Penyajian	5. Kelengkapan media permainan			✓		
	6. Pemilihan media permainan yang unik			✓		
	7. Tingkat kemudahan menggunakan media permainan				✓	
	8. Keserasian warna dalam tampilan media			✓		<i>warna putih & perbandingan</i>
Aspek Isi	9. Adanya petunjuk penggunaan yang jelas				✓	
	10. Ketepatan tata letak urutan materi			✓		
	11. Kesesuaian fungsi media dengan metode konseling				✓	
	12. Kesesuaian pemilihan gambar			✓		
	13. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa			✓		
	14. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓

	15. Kesesuaian media dengan materi				✓	
--	------------------------------------	--	--	--	---	--

Kesimpulan Hasil Evaluasi :

Media permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang ini dinyatakan :

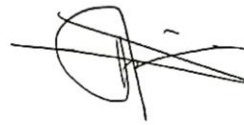
1. Layak untuk uji coba lapangan
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
3. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi besar
4. Belum layak untuk uji coba lapangan

Makassar, September 2021

Validator

Saran :

1. Ukuran terlalu kecil untuk anak SMP
2. Saran dibuat dalam ukuran besar supaya bisa jadi permainan yang lebih menarik.
3. Waktu x pertajam.



Dr. Nurhikmah H, S. Pd., M. Si

Lampiran 5. Angket Uji Praktisi

**ANGKET PENILAIAN AKSEPTABILITAS
MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING PERMAINAN MONOPOLI DALAM
MENINGKATKAN WAWASAN STUDI LANJUT SISWA DI UPT SMP NEGERI 1
PANCA RIJANG**

Kriteria Penilaian :

Pada setiap butir pertanyaan terdapat jawaban yang berupa skala 1-4. Untuk mengisi angket penilaian setiap angka di beri makna sebagai berikut :

1. Tidak penting
2. Kurang penting
3. Penting
4. Sangat Penting

Penilai diharapkan memberi tanda *Checklist* (✓) pada penilaian alternatif yang dianggap paling tepat. Masukan dan penilaian dari penilai sangat bermanfaat guna meningkatkan hasil penilaian ini.

Identitas Validator

Nama Lengkap : H. RAHM, S.PD

Bidang Keahlian : GURUBK

A. Kegunaan (*Utility*)

No.	Akseptabilitas	1	2	3	4
1.	Seberapa penting monopoli karir ini dalam meningkatkan wawasan studi lanjut pada siswa	Tidak penting	Kurang penting	Penting	Sangat penting
					✓
2.	Seberapa besar manfaat permainan monopoli karir dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa	Tidak besar	Kurang besar	Besar	Sangat besar
				✓	
3.	Apakah siswa memerlukan media permainan ini untuk meningkatkan wawasan studi lanjut	Tidak perlu	Kurang perlu	Perlu	Sangat perlu
					✓
4.	Apakah konselor perlu menggunakan media permainan monopoli karir	Tidak perlu	Kurang perlu	Perlu	Sangat perlu

	dalam memberikan bimbingan informasi karir siswa di sekolah			✓	
--	---	--	--	---	--

B. Kelayakan (*Feasibility*)

No.	Akseptabilitas	1	2	3	4
1.	Apakah media permainan monopoli karir ini memiliki kemenarikan bagi siswa	Tidak menarik	Kurang menarik	Menarik	Sangat menarik
					✓
2.	Apakah media permainan monopoli karir ini memiliki bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	Sulit dipahami	Kurang dipahami	Mudah dipahami	Sangat dipahami
				✓	
3.	Apakah media permainan monopoli karir ini sesuai dengan tingkat usia siswa SMP	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
				✓	
4.	Apakah jelas keterkaitan antara media permainan monopoli karir dengan meningkatnya wawasan studi lanjut siswa	Tidak jelas	Kurang jelas	Jelas	Sangat jelas
				✓	
5.	Apakah isi dari media permainan monopoli karir memiliki tujuan yang jelas dan rinci	Tidak jelas	Kurang jelas	Jelas	Sangat jelas
				✓	
6.	Apakah terdapat kejelasan dalam sistematika dan materi-materi yang dikembangkan dalam media permainan monopoli karir ini	Tidak jelas	Kurang jelas	Jelas	Sangat jelas
				✓	
7.	Apakah terdapat kejelasan isi materi dan media gambar dalam permainan monopoli karir ini	Tidak jelas	Kurang jelas	Jelas	Sangat jelas
				✓	
8.	Apakah media permainan monopoli karir ini besar	Tidak bermanfaat	Kurang bermanfaat	Bermanfaat	Sangat bermanfaat

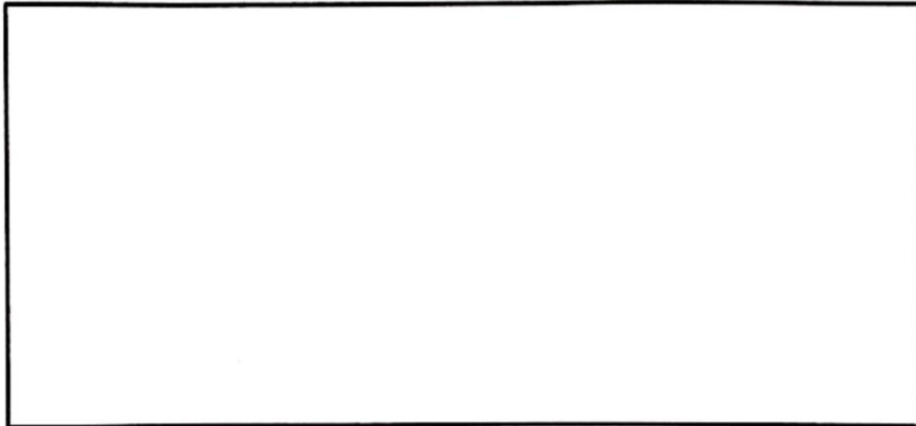
	manfaatnya sebagai pegangan bagi konselor dan siswa				✓
--	---	--	--	--	---

C. Ketepatan (*Accuracy*)

No.	Akseptabilitas	1	2	3	4
1.	Apakah media permainan monopoli karir ini sesuai dengan tugas perkembangan siswa SMP	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
				✓	
2.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara isi materi dalam <i>media permainan monopoli karir</i> ini dengan kebutuhan informasi mengenai perencanaan karir siswa di sekolah	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
				✓	
3.	Apakah monopoli karir ini sudah dilengkapi dengan media gambar yang mendukung isi materi	Tidak lengkap	Kurang lengkap	Lengkap	Sangat lengkap
					✓
4.	Apakah dalam permainan monopoli karir ini perlu ada refleksi bagi siswa sebagai bahan evaluasi	Tidak perlu	Kurang perlu	Perlu	Sangat perlu
				✓	
5.	Apakah permainan monopoli karir ini memerlukan media sebagai penunjang	Tidak perlu	Kurang perlu	Perlu	Sangat perlu
					✓

Saran :

Hal-hal yang masih perlu diperbaiki dan disempurnakan dalam pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan wawasan studi lanjut siswa adalah :



Sidrap, 20 Oktober 2021

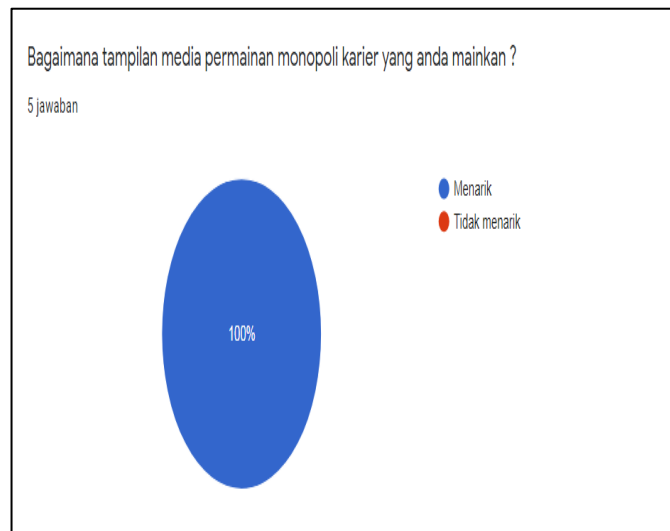
Ahli Praktisi



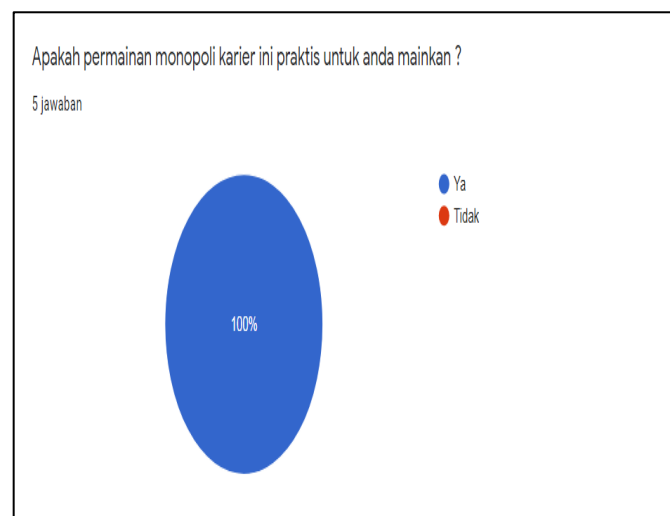
F. RAHIM. S.pd.
NIP. 19631201 198903 1016

Lampiran 6. Respon Penilaian Peserta didik saat uji coba

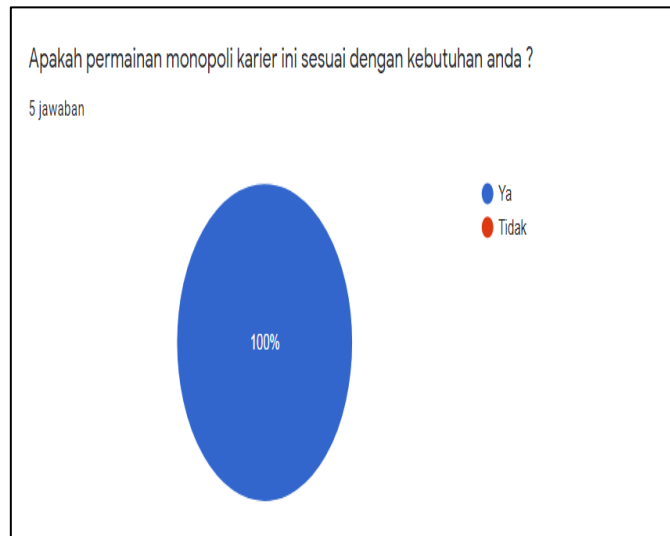
No.	Nama Siswa	Jawaban siswa dalam angket Uji Coba						
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7
1.	Fazilla Fayyaza Amiruddin	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2.	Anita Ahmad	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
3.	Herviani Rusdin	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
4.	Widya Purnama	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
5.	Nur Hikmah	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya

Lampiran 7. Hasil persentase uji coba media permainan monopoli karier

Pertanyaan 1



Pertanyaan 2



Pertanyaan 3



Pertanyaan 4

Silahkan berikan saran/ masukan :)

5 jawaban

Terima kasih kakak, permainannya menarik sekali. Saya yang tadinya bingung mau lanjut sekolah dimana akhirnya sudah bisa tentukan dan ambil keputusan bahwa saya mau lanjut di SMK Negeri 2 Sidrap dengan jurusan akuntansi.

Terima kasih kakak sudah membantu dalam memilih sekolah lanjutan di SMA. Setelah saya bermain bersama teman-teman saya memilih SMA Negeri 1 Sidrap karena akreditasi sekolahnya dan jurusan yang saya pilih yaitu IPS karena saya suka dunia perhitungan. Sayangnya, papan monopoli terlalu kecil kak, mohon ukurannya ditambah supaya lebih mudah dalam bermain.

Mediannya cantik dan sesuai dengan kebutuhan saya. Akhirnya saya mengambil keputusan untuk melanjutkan sekolah saya di SMK Negeri 5 Sidrap karena saya mau belajar tentang dunia perbengkelan dan mesin.

Karena saya suka kesehatan, maka saya mengambil keputusan untuk lanjut di SMA Negeri 1 Sidrap karena disana sekolah unggulan. Terima kasih kakak sudah membantu, mohon ukuran papannya ditambah supaya lebih jelas. Terima kasih kakak

Mediannya cantik dan unik. Setelah bermain saya memilih SMA Negeri 4 Sidrap karena saya suka jurusan bahasa. Semoga nanti bisa kuliah ambil jurusan bahasa inggris kak. Terima kasih kakak, sukses selalu :)

Lampiran 8. SKENARIO TAHAPAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

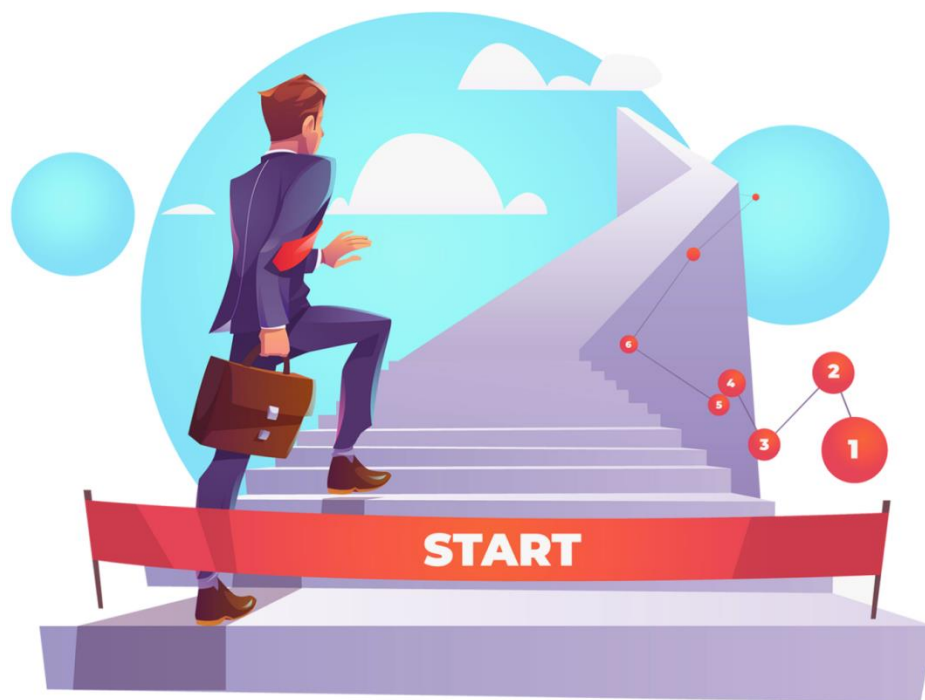
Tahapan	Kegiatan	Keterangan
Tahap 1	Riset Awal dan Pengumpulan Informasi (Analisis Kebutuhan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa penyebaran angket online (<i>Google form</i>) pada 12-20 Desember 2020 lalu dengan responden sebanyak 25 orang siswa. 2. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara awal kepada guru BK pada 20 Desember 2020 melalui Whatsapp. 3. Kemudian, pada tanggal 13 Maret 2021 peneliti kembali melakukan wawancara kepada 7 orang peserta didik yang dipilih secara acak perwakilan dari kelas VIII terkait minimnya informasi karier yang diterima.
Tahap 2	Perencanaan Pengembangan	Tahapan kedua adalah perencanaan penyusunan draft awal pengembangan produk yang dibuat berdasarkan hasil studi kebutuhan siswa dan guru BK. Penyusunan draft awal ini agar kedepannya peneliti memiliki gambaran umum dalam penyusunan media permainan monopoli karier yang akan dikembangkan.. Penyusunan draft dilaksanakan pada 14-31 Juli 2021. Hal yang dilakukan adalah menentukan komponen yang akan dimasukkan, rancangan desain yang diinginkan, serta materi yang akan dimasukkan kedalam

		buku panduan monopoli karier. Materi dibuat dan diketik menggunakan aplikasi <i>Microsoft Word 2010</i> .
Tahap 3	Pengembangan Produk Awal	Tahapan ketiga, peneliti melakukan pengembangan dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya dengan menyatukan desain dan materi. Dimana dalam pengembangan produk awal ini, peneliti dibantu oleh seorang ahli desain grafis. Adapun proses dari desain media permainan monopoli karier menggunakan aplikasi <i>Adobe Photoshop X7</i> . Dalam tahap pengembangan, seorang desain grafis memegang peranan penting. Peneliti hanya melengkapi data yang dibutuhkan oleh desainer grafis. Adapun Proses pengembangan produk dimulai pada bulan Juli 2021 dan telah rampung pada pertengahan bulan Agustus 2021.
Tahap 4	Validasi Ahli	Tahapan keempat peneliti melakukan uji coba pada produk yang telah dikembangkan. Pertama, peneliti melakukan validasi ahli materi bimbingan dan konseling oleh Bapak Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd selaku dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FIP UNM, validasi ini dilaksanakan pada 2 September 2021. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi ahli media dengan Ibu Nurhikmah H, S.Pd., M.Si. selaku

		dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM yang dilaksanakan pada 13 September 2021. Dan yang terakhir uji praktisi dengan guru BK yakni Bapak H. Rahim, S.Pd yang dilaksanakan secara langsung pada tanggal 20 Oktober 2021. Pada proses validasi ini, validator memberikan penilaian dan tanggapan terhadap produk yang dikembangkan.
Tahap 5	Revisi I	Tahap kelima dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti melakukan revisi berdasarkan data, saran, serta masukan para ahli/validator. Hasil validasi kemudian menjadi bahan melakukan revisi awal pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi ahli diketahui pengembangan media permainan monopoli karier dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa sudah cukup baik, namun masih terdapat beberapa catatan dari para ahli/validator demi penyempurnaan produk. Peneliti melakukan tahap revisi I ini pada 21 Oktober- 6 November 2021.
Tahap 6	Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil	Tahap keenam yakni uji coba pada kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2021. Uji coba dilakukan kepada 5 orang responden

		perwakilan dari kelas VIII. Pada proses uji coba dilakukan secara langsung (tatap muka).
Tahap 7	Revisi II dan Produk Akhir	Tahapan selanjutnya melakukan revisi II berdasarkan hasil uji coba lapangan pada kelompok kecil. Dari hasil analisis uji coba terhadap 5 orang siswa menunjukkan hasil bahwa permainan monopoli karier dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa sudah sangat layak dengan tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga dipandang tidak perlu melakukan revisi lagi. Oleh karena itu, pada tahap revisi II ini sekaligus juga menjadi produk akhir media permainan monopoli karier dalam meningkatkan wawasan studi lanjut siswa.

Lampiran 9. Buku Panduan Permainan



PANDUAN PERMAINAN MONOPOLI KARIR

ARWINDA AL MUNTAZ
1744042041



PANDUAN PERMAINAN MONOPOLI KARIER



A. KOMPONEN PERMAINAN

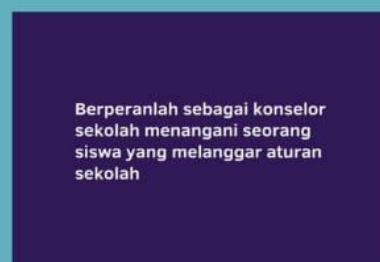
1. Permainan monopoli karier ini terdiri dari 3-5 orang pemain.
2. Papan permainan monopoli karier berukuran 60x90 cm yang dilengkapi dengan 23 petak.



3. Satu set challenge card



Tampak depan



Tampak belakang

4. Satu set kartu (?)



Tampak depan



Tampak belakang

5. Smart card

Tampak Depan	Tampak Belakang
	<p>Smart Card adalah sebuah kartu yang dimana didalamnya terdapat penjelasan singkat dari jurusan yang tertera di depan kartu.</p>
	<p>TEKNIK MESIN</p> <p>Teknik mesin adalah salah satu cabang keahlian yang mempelajari tentang mesin. Salah satu contohnya, yaitu pemeliharaan, dan memperbaiki peralatan mesin industri.</p> <p>Salah satu yang mempelajari kejuruan teknik mesin adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik Instalasi Tenaga Listrik - Teknik Refrigerasi dan Pendinginan - Teknik Otomotif - Teknik Perawatan Mesin - Teknik Perawatan Mesin Diesel

6. Kartu Keputusan Studi Lanjut



7. uang-uang Monopoli



8. Pion



9. Batu dadu



10. 24 Bangunan sekolah



B. ATURAN PERMAINAN MONOPOLI KARIER

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 di atas 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 tantangan yang ada di kartu (?) dan challenge card.

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
- b. Pemain diberikan kesempatan sebanyak 3 kali untuk mendapatkan angka yang sama per gilirannya.

5) Berhenti di Area Parkir Bebas

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

C. TATA CARA PERMAINAN MONOPOLI KARIER

Adapun tata cara permainan monopoli karir adalah, sebagai berikut:

- 1) Para pemain harus memilih pion untuk mewakili dirinya dalam permainan monopoli karir.
- 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 karir 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.

Lampiran 9. Dokumentasi









PERSURATAN

Lampiran 10. Permohonan Pengusulan Judul



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidorung Makassar Kode Pos 90222
Telepon (0411) 884457 Fax. ((0411) 88307

PENGUSULAN JUDUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arwinda Al Muntaz
NIM : 1744042041
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S1)

Mengajukan judul penelitian yang rencananya akan dijadikan judul skripsi. Adapun judul yang saya ajukan adalah:

1. Pengembangan Media BK Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.
2. Pengembangan Media BK Monopoli "Asertif" untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku asertif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panca Rijang
3. Program Web-Based SFBC Untuk Mereduksi Kecemasan Akademik Siswa di Masa Pandemi Covid-19

Makassar, Januari 2021

Mengetahui,
Penaschat Akademik

Mahasiswa yang mengajukan judul

Dr. Farida Aryani, S.Pd., M.Pd.
NIP.19760104 200501 2 001

Arwinda Al Muntaz
NIM. 1744042041

Lampiran 11. Permohonan Penunjukkan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidorung Makassar KodePos 90222
Telepon (0411) 884457 Fax. ((0411) 88307

Nomor : 001/36.4.4/KM2021

Perihal : Permohonan Penunjukkan Pembimbing Skripsi

Yth. : Dekan FIP UNM
Ub. PD Bidang Akademik
di Makassar

Dalam rangka memperlancar penyusunan Skripsi mahasiswa, maka diperlukan dosen pembimbing yang mendampingi dan mengarahkannya terutama dalam penguasaan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya Bapak berkenan memberi izin kepada :

- | | |
|---------------------------------------|-----------------|
| 1. Dr. Farida Aryani, M. Pd | (Pembimbing I) |
| 2. Suciani Latif, S. Pd, M. Pd | (Pembimbing II) |

Untuk menjadi pembimbing Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : ARWINDA AL MUNTAZ
NIM : 1744042041
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S1)
Judul Rencana Skripsi: Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

Demikian penunjukan ini dan atas perkenannya disampaikan ucapan terimakasih.

Makassar, 16 Januari 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Muhammad Anas, M.Si.
NIP. 196012131987031005

Lampiran 12. Penunjukan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
 Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 1873/UN36.4/TL/2021 05 Maret 2021
 Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi
 Yth :1. **Dr. Farida Aryani, M.Pd**
 2. **Suciani Latif, S.Pd., M.Pd.**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan/ Prodi Bimbingan dan Konseling, Nomor : 060/36.4.4/KM/2021, tanggal 20 Februari 2021, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

Na m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Arwinda Al Muntaz	1744042041	Bimbingan dan Konseling	<i>Pengembangan Media BK Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri I Panca Rijang</i>

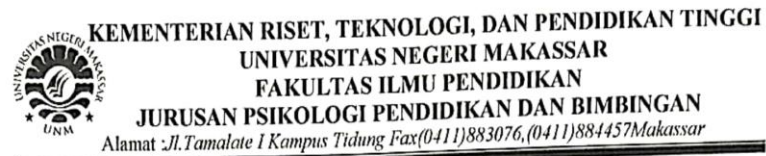
Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.



Wak. Dekan Bidang Akademik

Dr. Mustafa, M.Si
 NIP 196605251992031002

Lampiran 13. Persetujuan Pembimbing Usulan Penelitian/ Proposal



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Usulan Penelitian/ Skripsi dengan Judul **“Pengembangan Media BK Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 1 Panca Rijang.”**

Dengan ini:

Nama	: Arwinda Al Muntaz
NIM	: 1744042041
Jurusan/Prodi	: Psikologi Pendidikan dan Bimbingan/ BK
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, Usulan Penelitian/ Skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, Mei 2021

Pembimbing I

Dr. Farida Aryani, S.Pd., M.Pd
NIP. 19760106 200501 2 001

Pembimbing II

Suchni Latif, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820424 200812 2 002

Disahkan:
Ketua Jurusan
Psikologi Pendidikan dan Bimbingan



Dr. Muhammad Anas, M. Si
NIP. 19601213 198703 1 005

Lampiran 14. Undangan Seminar Proposal Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Jl. Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
Laman: <http://fip.unm.ac.id>; Surel: fip@unm.ac.id

Nomor : 210/UN36.4.4/KM/2021
Lamp. : 1 (satu) Exemplar
Hal : *Undangan Seminar Proposal*

Yth. : **1. Drs. Muhammad Anas, M.Si (Ketua Ujian)**
2. Dr. Farida Aryani, M.Pd (Pembimbing 1)
3. Suciani Latif, S.Pd., M.Pd (Pembimbing 2)
4. Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd (Penanggap)
di Makassar

Dengan hormat, mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk bertindak sebagai penguji/panitia seminar proposal usulan penelitian dari:

Nama Mahasiswa : Arwinda Al
Muntaz
Nomor Pokok : 1744042041
Program Studi : BIMBINGAN DAN KONSELING - (S1)
Pembimbing : **1. Dr. Farida Aryani, M.Pd**
2. Suciani Latif, S.Pd., M.Pd

dengan judul Penelitian:

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

Yang Insya Allah dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 29 Juni 2021
Pukul : 9:00 WITA
Zoom Meeting ID : 815 1265 5356
Passcode : PROPOSAL

Demikian undangan kami, atas perhatian dan kehadiran Bapak/Ibu, kami diucapkan terima kasih.

Makassar, 25 Juni 2021
Ketua Jurusan,



Drs. Muhammad Anas, M Si
NIP. 198712131987031005

(Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik)

Lampiran 15. Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Jalan: Tamalate 1 Tidung, Makassar KP. 90222
Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
Laman: <http://bk.fip.unm.ac.id>; E-mail: bk.fip@unm.ac.id

Nomor : 280/UN36-4-4/KM/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Bapak Akhmad Harum, S. Pd., M. Pd

Di
Makassar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat disampaikan kepada Bapak bahwa demi kelancaran kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir (Skripsi) mahasiswa, dimohon kesediaannya untuk menjadi validator instrumen penilaian validasi ahli dalam Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Arwinda Al Muntaz
NIM : 1744042041
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Judul skripsi "Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang".

Demikian penyampaian ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makassar, 1 September 2021
Ketua Jurusan,
Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Drs. Muhammad Anas, M.Si
NIP. 196012131987031005

Lampiran 16. Pengesahan Usulan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidung, Makassar 90222
 Laman: www.fip.unm.ac.id e-mail : fip@unm.ac.id

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada 29 Juni 2021, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara/i:

Nama : Arwinda Al Muntaz
 NIM : 1744042041
 Jur/ Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan / BK
 Judul : "PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN WAWASAN STUDI LANJUT SISWA DI UPT SMP NEGERI 1 PANCA RIJANG"

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama, maka usul penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 15 Agustus 2021

Disetujui oleh:
 Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

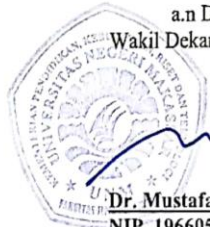
Dr. Farida Arvani, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19760106 200501 2 001

Pembimbing II,

Suciani Latif, S.Pd., M.Pd
 NIP 19820424 200812 2 002

Mengetahui,
 a.n Dekan

Wakil Dekan 1 FIP UNM,



Dr. Mustafa, M.Si
 NIP. 19660525 199203 1 002

Disahkan oleh:



Ketua Jurusan PPB FIP UNM,

Drs. H. Muhammad Anas, M.Si
 NIP 19601213 198703 1 005

Lampiran 17. Permohonan Izin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM) FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 5944/UN36.4/LT/2021 06 Oktober 2021
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sulawesi Selatan

Di –
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : **Arwinda Al Muntaz**
NIM : 1744042041
Jurusan/ Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Mustafa, M.Si
NIP 196605251992031002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 1 PANCA RIJANG**

Alamat : Jalan Andi Nohong No.15 Rappang 91651 e-mail: smpnegeri1pancarijang1@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 071/422/SMP1PR/2021

Yang Bertanda tangan dibawah ini, Kepala UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang menerangkan bahwa :

NAMA : ARWINDA AL MUNTAZ
NIM : 1744042041
JURUSAN : PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
PRODI : BIMBINGAN DAN KONSELING
INSTANSI : UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Benar yang tercantum namanya diatas telah melaksanakan Penelitian di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang, Pada Tanggal 11 Oktober 2021 s/d 11 November 2021. Dengan Judul :

"Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Wawasan Studi Lanjut Siswa di UPT SMP Negeri 1 Panca Rijang"

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rappang, 11 November 2021
Kepala UPT Sekolah,

Drs. SYAMSUDDIN, M.Pd
NIP. 19631210 199002 1 003

RIWAYAT HIDUP



Arwinda Al Muntaz, lahir di Kabupaten Sidenreng Rappang pada tanggal 30 Oktober 1998. Merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Alm. Murahmin Muchsin dan Ibu Rasmy H. Beddu. Riwayat pendidikan penulis dimulai pada jenjang Taman Kanak-kanak di TK Bustanul Athfal 1 pada tahun 2003-2005, kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 6 Rappang pada tahun 2005-2011. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan tingkat sekolah menengah di SMP Negeri 1 Panca Rijang pada tahun 2011 dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Panca Rijang selama kurang lebih satu semester dan di tahun yang sama penulis meneruskan pendidikan ke SMA Negeri 1 Baubau dan lulus pada tahun 2017. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas pada tahun 2017, di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan dan resmi diterima pada Universitas Negeri Makassar dengan Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Program Studi Bimbingan dan Konseling melalui jalur mandiri. Adapun kegiatan organisasi yang pernah penulis ikuti, yaitu : (1) Sekretaris umum OSIS SMA Negeri 1 Bau-bau periode 2015-2016, (2) Anggota Marching Band Gita Nuansa Smansa angkatan X pada 2015-2016, (3) Manajer daring LPM Profesi UNM periode 2018-2019.