

## Pengembangan Media Monopoli Berbasis Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Efikasi Karier Pada Siswa SMA

Ali Imron<sup>1</sup>; Agus Rizal<sup>2</sup>; Miftahul Djanah<sup>3</sup>; Wisnu Kurniawan<sup>4</sup>  
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Darul Ulum Jombang<sup>1234</sup>  
email: ✉ (aliiimron010712@gmail.com)

### Informasi Artikel

Received:  
10-12-2023  
Revised:  
18-02-2024  
Accepted:  
25-05-2024

**Abstract** ----- *carrer efficacy is a feeling, belief, perception, belief in one's own abilities and abilities which will influence the way an individual behaves/cope with a particular situation to be able to achieve various goals in his life, in this case his career goals. From the results of the observations that have been made, many have found: (1) low student career efficacy.(2) lack of supporting media in the counseling guidance process so that information or messages are not conveyed optimally.The research developed is a monopoly game media based on group guidance to increase career efficiency for students. This research adopts the Borg and Gall theory research and development (RnD) approach which has been modified by previous researchers. The data analysis used by researchers is descriptive data analysis techniques and qualitative data analysis techniques. From the research that has been carried out, the results obtained are: (1) Students need group tutoring service media to improve students' professional effectiveness, but these service media do not exist in the environment. school; (2) This game media is a form of career monopoly game and is expected to be useful in providing solutions to serve students in overcoming their problems, especially in the career field. (3) The Monopoly Game Media developed by researchers is very effective and results are obtained by assessment very valid based on media expert tests, material expert tests, practitioner tests. And it can be seen from the pretest and posttest results, there is an increase in pretest and posttest results, which means that the monopoly media developed by researchers is effectively used in group guidance to improve students' low career efficacy.*

**Keywords:** Career Efficacy, Development of Monopoly game media

**Abstrak** -----Efikasi karier adalah perasaan, keyakinan, persepsi, kepercayaan terhadap kemampuan dan kemampuan diri sendiri yang akan mempengaruhi cara individu berperilaku/mengatasi suatu situasi tertentu untuk mampu mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya,dalam hal ini tujuan karirnya. Dari hasil observasi yang telah dilakukan banyak di temukan : (1) efikasi karier siswa yang rendah.(2) kurangnya media pendukung dalam proses bimbingan konseling sehingga informasi atau pesan tidak tersampaikan dengan optimal.Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (RnD) teori Borg and Gall yang telah dimodifikasi peneliti sebelumnya. Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data kualitatif..Dari penelitian yang telah dilakukan di peroleh hasil:(1) Siswa memerlukan media layanan bimbingan belajar kelompok dalam meningkatkan efektivitas profesional siswa, namun media layanan tersebut tidak ada di lingkungan sekolah; (2) Media permainan ini merupakan salah satu bentuk permainan monopoli karier dan diharapkan bisa bermanfaat dalam Memberikan solusi untuk melayani peserta didik dalam mengatasi masalahnya terutama di bidang karier.(3) Media Permainan Monopoli yang di kembangkan oleh peneliti sangat efektif dan diperoleh hasil dengan penilaian sangat valid berdasarkan uji ahli media, uji ahli materi,uji praktisi. Dan dapat di lihat dari hasil pretes dan postes, terdapat peningkatan hasil pretes dan postes yang berarti media monopoli yang di kembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam bimbingan kelompok guna meningkatkan efikasi karier siswa yang rendah.

**Kata Kunci :** Efikasi karier,Pengembangan media permainan Monopoli

## PENDAHULUAN

Masa remaja, sebagaimana didefinisikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), adalah fase transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang mencakup usia 10 hingga 19 tahun. Lesmana (2021:32) menyatakan bahwa pada masa remaja, individu seringkali memulai pencarian identitas (identitas ego) dan menunjukkan beberapa ciri yang signifikan. Ciri-ciri tersebut diantaranya adalah proses pemilihan dan persiapan karir masa depan berdasarkan minat dan kemampuan pribadi. Menurut Havighurst (2011), perencanaan karir dan pengambilan keputusan merupakan tugas penting dalam perkembangan remaja.

Menurut Kurniasari (2018), efikasi karier merupakan hasil dari proses kognitif yang melibatkan keputusan, keyakinan, dan apresiasi. Proses ini mencakup individu mengevaluasi kinerja mereka dalam tugas atau tindakan tertentu berdasarkan kemampuan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Berdasarkan observasi terhadap siswa dan konselor sekolah yang dilakukan oleh peneliti yang menjadikan sekolah sebagai objek penelitian melalui wawancara, ditemukan bahwa siswa memerlukan bahkan memang membutuhkan rencana karir yang sesuai dengan minat siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti tidak yakin tentang Keputusan Karir mereka. Hal ini semakin diperkuat dengan informasi yang diberikan oleh guru BK, diperlukan layanan media dan adanya minat terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Untuk dapat mengenyam pendidikan yang tinggi, berpengalaman, mempunyai keterampilan khusus, dan mempunyai koneksi atau informasi tentang dunia kerja, diperlukan pemahaman yang kuat mengenai profesi tersebut agar peserta didik dapat memiliki gambaran dirinya di dunia kerja.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya sebuah pelayanan bimbingan dan konseling terutama pada perencanaan karier peserta didik. Dalam situasi yang telah di jelaskan peneliti membuat sebuah pengembangan baru ,Dengan cara memperbarui media perencanaan karier yaitu sebuah media permainan monopoli agar efektif dan berguna untuk mengatasi permasalahan siswa dalam merencanakan karier dan masa depannya berdasarkan potensi,kesukaan atau hobi dan kemampuannya,Dengan menggunakan media permainan monopoli karier. Dalam media permainan monopoli memuat tentang dunia kerja, sehingga siswa mendapat pemahaman dan memperluas pengetahuan mereka tentang perencanaan karier yang diridapat dalam media permainan monopoli tersebut.

## METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan R&D untuk meneliti dan meningkatkan kegunaan media bimbingan dan konseling menggunakan media permainan monopoli karier guna meningkatkan efikasi karir siswa yang rendah. Sugiyono (Haryati, 2012) menyatakan ”pendekatan *Research and Development* (R&D) merupakan model penelitian yang digunakan guna menghasilkan produk guna meningkatkan kegunaan media dengan cara memodifikasi sebuah media tertentu”.untuk menghasilkan media tersebut, intinya adalah menganalisis kebutuhan dan pengujian keefektifan media dengan menggunakan beberapa pengujian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar layak dan benar-benar dapat digunakan secara optimal, sehingga butuhkan

penelitian dan pengujian media yang mendalam. Jadi metode penelitian *Research and Development* (R&D) ini dilakukan secara bertahap dan memakan jangka waktu yang cukup lama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

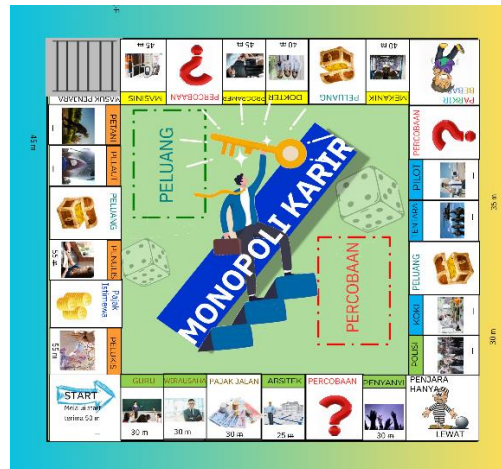
Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Bimbingan Kelompok Untuk meningkatkan Efikasi Karier Pada Siswa SMA” peneliti memakai model pengembangan Borg dan Gall yang telah di kembangkan,berikut Langkah-langkahnya: (1) Riset awal dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan dan pengembangan produk, (3) uji coba lapangan pertama, (4) validasi ahli materi dan media, (5) revisi produk, (6) uji coba praktisi, (7) uji coba lapangan, (8) Revisi II dan produk akhir.

### **1. Riset Awal Pengumpulan Informasi**

Pengumpulan informasi menggunakan wawancara dan observasi guna mengetahui analisa kebutuhan, wawancara terhadap siswa dan observasi serta wawancara terhadap guru bimbingan dan konseling. Dari data wawancara yang diperoleh, bimbingan karir hanya diperuntukkan bagi siswa Kelas XII saja. Bentuk pemberian layanan adalah pemberian informasi langsung tentang sekolah menengah atau pekerjaan dalam format klasikal dan dilakukan sebagaimana mestinya. Tidak ada kriteria khusus berapa kali layanan diberikan karena tidak ada jam khusus untuk bimbingan dan konseling, hanya bergantung pada jadwal mengajar dan tidak spesifik pada bidangnya. Kesimpulan dapat diambil berdasarkan data wawancara di atas. SMAN 01 Krucil dalam memberikan pelayanan proses bimbingan dan konseling terutama dalam bidang karier yang masih kurang pada kapasitas. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh guru BK adalah belum adanya media pendukung layanan bimbingan belajar di sekolah khususnya di bidang karier. Oleh sebab itu, Konselor sangat membutuhkan media penunjang untuk memberikan layanan bimbingan belajar di masa depan, khususnya di sektor karier.

### **2. Perencanaan Dan Pengembangan Produk**

Pada tahap ini peneliti merancang desain awal media permainan monopoli karier dengan menggunakan beberapa komponen diantaranya buku panduan permainan dan desain permainan. Dalam perencanaan ini isi yang diberikan berdasarkan data yang diperoleh dari observasi awal. Tahap perancangan awal yaitu desain awal media yang akan dikembangkan. Hal ini dipersiapkan sekaligus mempersiapkan media permainan Monopoli untuk meningkatkan efektivitas profesional siswa SMAN 01 Krucil untuk studi lebih lanjut. Draf pertama ini disusun untuk memberikan gambaran umum kepada peneliti dalam mempersiapkan media permainan monopoli profesional yang akan dikembangkan di masa depan. Penyusunan drafnya akan dilakukan pada Maret 2024.



Gambar 1 Hasil Design Pembuatan Media

### 3. Uji Coba Lapangan Pertama

Setelah melakukan perencanaan dan pembuatan media pada permainan Monopoli karier, peneliti melakukan percobaan lapangan dengan melakukan percobaan produk awal kepada mahasiswa semester 6, 4, dan 2 Universitas Darul 'Ulum Jombang. Karena keterbatasan waktu dan tempat, peneliti meminta masukan dan saran kritik mengenai media yang dikembangkan untuk evaluasi ini. Hasil dan evaluasi dalam proses pembuatan media dilakukan adanya tambahan deskripsi yang menentukan pada setiap gambar karier serta kurangnya ukuran yang sesuai dengan penerapan sasaran dengan media yang digunakan.

### 4. Validitas Ahli Materi Dan Ahli Media

Selanjutnya dilakukan penilaian produk (validasi) yang dilakukan oleh 2 orang ahli (yaitu ahli materi dan ahli media) guna mendapat produk yang maksimal media yang dikembangkan, dengan uji kegunaan yang meliputi: uji, kelayakan media, keakuratan, dan uji isi materi. Aspek buku panduan, dan isi diperlukan untuk menjamin media yang dikembangkan layak dan dapat meningkatkan efikasi karier siswa yang rendah sebagaimana dimaksud peneliti.

#### a. Validasi (Penilaian) Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Bakrudin All Habsy., M.Pd yang merupakan salah satu dosen program studi bimbingan dan konseling di Universitas Darul Ulum Jombang. Dilakukan pada 02 Juni 2024 yang mencakup beberapa aspek yaitu aspek isi, Bahasa, dan penyajian yang termuat dalam 15 indikator. Digunakan sebagai penilaian materi dalam media permainan dan buku panduan kembangkan oleh peneliti.

Hasil perhitungan pengujian materi pada media monopoli karier di peroleh skor sebesar 88,3% dengan kategori "sangat Valid". dan dengan sedikit revisi yaitu;

- 1) diperlukan penjelasan mendalam tahapan dan prosedur dalam media permainan monopoli dalam bentuk kelompok
- 2) perjelas landasan tahapan
- 3) buat durasi waktu kegiatan yang efektif.

b. Validasi Materi

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Wisnu Kurniawan, M.Pd, yang merupakan dosen program studi Bimbingan Konseling Di Universitas Darul Ulum Jombang. Validasi media dilakukan pada 03 juni 2024, terbagi dalam beberapa aspek yaitu aspek media, aspek isi, dan aspek penyampaian. Aspek-aspek tersebut tercakup dalam 10 indikator. Data penilaian media dijelaskan di bawah ini. Data penilaian media terdiri dari data perhitungan (persentase) dan data tulisan (komentar dan saran) berikut adalah hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Hasil perhitungan pengujian materi pada media monopoli karier di peroleh skor sebesar 95% dengan kategori "sangat Valid". dan dengan sedikit revisi diantaranya perlunya perlengkapannya dilengkapi serta pembenahan penulisannya dirapikan (tidak mengulang kata).

5. Revisi Produk Awal

Menindak lanjuti masukan, gagasan, dan evaluasi terhadap media permainan monopoli karier yang disusun oleh peneliti, dilakukan revisi guna untuk memaksimalkan hasil yang di harapkan. Modifikasi media permainan monopoli karier ini didasarkan pada hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil tersebut di tuangkan dalam bentuk penilaian saran, dan kritik dari ahli media ataupun ahli materi, khususnya mengenai desain dan penataan dari segi gambar, tulisan yang akan di gunakan dalam media ini.

6. Uji Coba Praktisi

Uji praktisi dilakukan pada tanggal 05 juni 2024 oleh ibu Sunarmi, S. Pd. Selaku guru Bk yang ada di SMAN 01 Krucil. Rancangan awal permainan monopoli yang telah dikembangkan peneliti selanjutnya dievaluasi oleh ahli uji praktik. Data yang diperoleh dari evaluasi pengujian praktisi yang meliputi pengujian ketepatan, pengujian kegunaan, dan pengujian kelayakan. Berikut hasil uji coba praktisi:

**Tabel 1 Hasil Interval Perolehan Uji Coba Praktisi**

Aspek-Aspek	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)
Uji kegunaan	16	15	93,75%
Uji kelayakan	24	21	87,5%
Uji ketepatan	20	19	95%
Total skor		55	
rata-rata		3,6	
Persentase (%)		92%	
Kategori		Sangat valid	

7. Uji Coba Lapangan

Selanjutnya, peneliti melakukan percobaan lapangan. Tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk menentukan kelayakan pengembangan permainan monopoli karier yang telah dilakukan peneliti. dan perlu dimodifikasi sebelum menjadi media akhir dapat diproduksi. Pada uji coba lapangan, peneliti mengundang 4 peserta didik kelas XI IPA 1. Digunakan subjek percobaan

guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.berikut hasil *pretest* dan *post-test* yang dilakukan oleh peneliti:

**Tabel 2 Hasil Perolehan *Pretest* Sampel Penelitian**

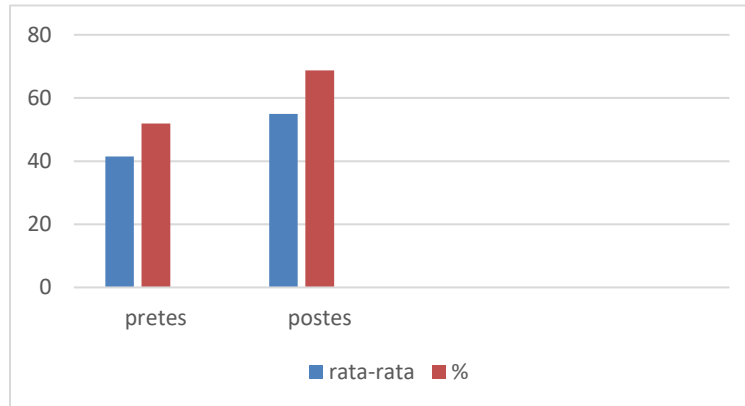
NO	NAMA	SKOR <i>PRETEST</i>	SKOR MAKSIMAL	PERSENTASE (%)	KLASIFIKASI
1.	AVH	44	80	55%	Cukup
2.	EAS	38	80	47,5%	Rendah
3.	MHW	36	80	45%	Rendah
4.	RSR	48	80	60%	Cukup
	Jumlah	166	Jumlah	207%	
	Rata rata	41,5	Rata rata	51,875%	Cukup

Dari hasil pretes di diperoleh hasil 2 orang siswa memperoleh hasil klasifikasi rendah dan 2 siswa lainnya memperoleh hasil klasifikasi cukup.dengan nilai rata- rata sebesar 41,5 dan nilai presentase 51,875%

**Tabel 3 Hasil Perolehan *Post-test* Sampel Penelitian**

NO	NAMA	SKOR <i>POST-TEST</i>	SKOR MAKSIMAL	PERSENTASE (%)	KLASIFIKASI
1.	AVH	58	80	72,5%	Tinggi
2.	EAS	48	80	60%	Cukup
3.	MHW	54	80	67,5%	Tinggi
4.	RSR	60	80	75%	Tinggi
	Jumlah	220	jumlah	275%	
	Rata rata	55	Rata rata	68,75%	Tinggi

Dari hasil postes diperoleh hasil 1 orang siswa memperoleh hasil klasifikasi cukup dan 3 siswa lainnya memperoleh hasil klasifikasi tinggi.dengan nilai rata- rata sebesar 55 dan nilai presentase 68,75%. Adapun grafik rata-rata hasil perolehan *pretest* dan *post-test* dalam pelaksanaan penerapan media monopoli.



**Gambar 1 Hasil Perbandingan Perolehan *Pretest* dan *Post-test***

Dapat dilihat dari grafik di atas terdapat perbedaan hasil antara hasil pretes dan postes. Dengan hasil nilai pretes sebesar 41,5 dengan presentase 51,875% dengan klasifikasi cukup. Dengan hasil postes 64 dan presentase sebesar 68,75% dengan klasifikasi tinggi. Terdapat selisih dari hasil pretes dan postes sebesar 22,5 atau dengan presentase 15,875%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media monopoli yang telah dikembangkan peneliti efektif digunakan dalam bimbingan kelompok dan dapat meningkatkan efikasi karier siswa yang rendah.

#### 8. Revisi Dan Produk Akhir.

Pada Tahapan selanjutnya adalah revisi kedua dan penyempurnaan produk akhir yang didasarkan pada hasil analisis data uji coba lapangan dengan 4 peserta didik. Dari Hasil revisi kedua adalah puncak permainan monopoli media profesional untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA tentang materi yang diajarkan. Namun, berdasarkan data uji, kelompok kecil orang ditemukan memiliki media permainan Monopoli yang sangat berkualitas dan sangat baik, dengan standar praktek yang sangat tinggi. Oleh karena itu, modifikasi lebih lanjut tidak diperlukan. Oleh karena itu, revisi kedua juga merupakan produk akhir dari permainan media karier monopoli.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, guru bimbingan dan konseling memang memerlukan media permainan monopoli karier guna meningkatkan wawasan tentang efikasi karier siswa SMA Negeri 1 Kruci. Terlihat dari data wawancara dengan guru BK dan siswa bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terutama di bidang karier sangat rendah dan sikap efikasi karier siswa sangat rendah. dibuktikan dengan hasil pretes dan postes yang telah dilakukan oleh peneliti.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk guru BK. Sebaiknya konselor sekolah menggunakan media permainan monopoli karier untuk memberikan layanan karier kepada peserta didik SMA.
2. Bagi sekolah, seharusnya memberikan kemudahan bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan pelayanan mendalam, khususnya dalam pelaksanaan bimbingan karier di sekolah.

3. Selanjutnya Bagi peneliti, kita dapat menguji lebih lanjut penerapan media permainan monopoli karier yang dikombinasikan dengan metode lain, terutama pada kelas yang lebih besar

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Muntaz, A. (2022). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang.
- Ardiansyah, L. (2021). *Pengembangan Media Monobiling (Monopoli Bimbingan Dan Konseling) Dalam Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Pada Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).
- Chemers, M. M. (2001). Academic Self-Efficacy and Forst YearCollege Student Performance and Adjustment. *Journal ofEducational Psychology*, 55-64.
- Fernando, F. (2020). Konsep Bimbingan Konseling Anak Usia DiniSerta Alternatif Medianya. *JECED: Journal of EarlyChildhood Education and Development*, Vol. 2, No. 1, 27-39.
- Hanim Islahia, Fatikha. Hubungan Efikasi Diri Keputusan Karir Dengan Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa Sma Kelas Xii. Diss. Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2023.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Kasih, Putri Pancar, Muhaimin Muhaimin, and Bambang Hariyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa kelas VIII SMP:(Development of Science E-comic Learning Media on Human Digestive System Material for Class VIII Junior High School Students)." *BIODIK* 8.1 (2022): 159-166.Buana Surabaya, 2021.
- Kudus, Siswa Smk Mambaul Falah. "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Realitas Terhadap Self Efficacy Dan Pengambilan Keputusan Karier."
- Mehmed, S. A. (2019). Self-Efficacy, Academic Motivation, Self-Regulated Learning and Academic Achievment. *JurnalPsikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian PsikologiPendidikan dan Bimbingan Konseling*, 104-111.
- Monoarfa, F. (2023). Instrumen Penilaian Pembelajaran Menulis Menggunakan Jenis Pengembangan Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 494-504.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran UntukMeningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 171-187.
- Pratiwi, H. M. (2013). Layanan Karier Melalui Media PermainanMonopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan PengambilanKeputusan Studi Lanjut . *Jurnal BK UNESA*, 183-190.

Suciati. (2020). Pengembangan Modul Permainan Monopoli Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Daya Ingat Belajar Pada Siswa di SMA Negeri 27 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 159-162.