



Media Permainan Monopoli Karier sebagai Sarana untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di SMA

Luluk Istikomah*, Yuanita Dwi Krisphianti, Vivi Ratnawati

Universitas Nisantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: lulukistikomah99@gmail.com

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil wawancara dengan guru BK dan juga observasi yang dilakukan peneliti di mana menemukan siswa kelas XII di SMA N 3 Kediri kebanyakan belum memiliki perencanaan karier mengenai apa yang akan mereka lakukan setelah tamat sekolah, peserta didik keluar masuk ruang Bimbingan dan Konseling (BK) untuk bertanya Jurusan apa yang sebaiknya mereka pilih lalu Universitas mana yang sesuai. Mereka masih menunggu stimulus yang akan dikeluarkan oleh lingkungan untuk kemudian direspon dan ditindaklanjuti dengan pengambilan keputusan. Layanan BK yang tersediapun belum memberikan inovasi yang menarik untuk stimulus siswa khususnya dalam meningkatkan Perencanaan Karier. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan oleh Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti di mana yang sebelumnya 10 tahap pengembangan dari Borg and Gall, menjadi 5 tahap yaitu (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) produk awal (4) validasi produk awal (5) revisi produk awal. Berdasarkan dari hasil uji yang dilakukan ahli materi memperoleh hasil indeks *face validity* sebesar 92,5 yang berarti sangat layak digunakan, hasil uji ahli yang dilakukan oleh ahli media memperoleh hasil indeks *face validity* 86,9 yang berarti layak digunakan, dan dari uji praktisi hasil memperoleh hasil indeks *face validity* sebesar 93,2 yang berarti sangat layak digunakan. Dari semua hasil yang diperoleh maka Monopoli Karier yang telah peneliti kembangkan dapat diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK.

Kata Kunci: perencanaan karier, bimbingan kelompok, monopoli karier.

PENDAHULUAN

Menurut Rumini (2004), masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Ada perubahan-perubahan yang bersifat universal pada masa remaja, yaitu meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikis, perubahan tubuh, perubahan minat, dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial tertentu untuk dimainkannya yang kemudian menimbulkan masalah, berubahnya minat, perilaku, dan nilai-nilai, dari hal tersebut akhirnya berdampak pada perkembangan fisik, kognitif, afektif, dan juga psikomotorik mereka. Seperti yang terjadi di SMAN 3 Kediri banyak peserta didik yang berasal dari kelas XII kebingungan bahkan tidak mengetahui apa yang akan dilakukan setelah lulus sekolah, mereka bertanya dan meminta pendapat kepada guru BK mengenai jurusan atau universitas yang bisa mereka pilih setelah lulus sekolah. Peserta didik ini belum memiliki perencanaan karier yang baik.

Menurut Corey (2006) perencanaan karier merupakan suatu proses yang mencakup penjelajahan pilihan dan persiapan diri untuk sebuah karier. Sedangkan menurut Rivai (2009) perencanaan karier merupakan proses lembaga atau Instansi dalam menyeleksi tujuan serta jenjang karier dalam mencapai rencana karier. Perencanaan Karier oleh peserta didik sangat



penting untuk mengenal dan memahami bakat dan minat yang dimiliki, selain itu juga perencanaan karier ini sebagai persiapan peserta didik mempersiapkan diri untuk mampu berfikir jauh kedepan yang berhubungan dengan *passion* dan impiannya dengan bimbingan orang tua maupun guru Sekolah.

Sadiman (2014) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki, membantu peserta didik meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Jadi Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, terdapat beberapa jenis permainan salah satunya yaitu permainan Monopoli Karier.

Media permainan Monopoli Karier yang berfokus untuk membantu peserta didik dalam perencanaan kariernya ini didesain mudah digunakan dan didesain untuk membuat peserta didik lebih bersemangat, antusias, dan dapat merencanakan kariernya dengan mandiri setelah monopoli ini dimainkan. Peserta didik akan lebih banyak beraktivitas dan dituntut untuk lebih aktif dengan melakukan suatu karakter, seperti menjalankan, mendengarkan dan menyampaikan pendapatnya. Konsep permainan media Monopoli Karier untuk perencanaan karier ini dimodifikasi dari permainan monopoli pada umumnya yang bersifat praktis telah ada satu set dan efektif untuk dibawa dan dimainkan. Pengembangan media permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman dirinya untuk mendapatkan motivasi peserta didik di dalam kelas, penggunaan media yang kreatif dan dengan tampilan yang menarik maka tidak hanya akan meningkatkan pemahaman potensi diri pada peserta didik tetapi juga meningkatkan perencanaan karier. Model dan bentuk yang tidak terlalu rumit dan menyenangkan saat dimainkan oleh anak-anak maupun dewasa, sehingga pada ranah pendidikan permainan monopoli juga dapat dijadikan sebagai media belajar terutama untuk merencanakan karier peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti menggunakan permainan Monopoli Karier sebagai media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam peningkatan perencanaan karier. Guru BK bisa membantu peserta didik dalam menemukan kesulitan dan peserta didik dapat menemukan motivasi belajar serta potensi pada dirinya, sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Permainan Monopoli Karier Sebagai Sarana peningkatan perencanaan karier pada peserta didik di SMA".

METODE

Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan prosedur penelitian yang sudah ditetapkan oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015) ada 10 langkah prosedur pengembangan. Namun dari 10 langkah yang ada akan di modifikasi dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan menjadi 5 langkah berikut : (1) Potensi dan masalah (2) Pengumpulan Data (3) Produk Awal (4) Validasi Produk Awal (5) Revisi Produk Awal. Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media Monopoli Karier.

Potensi pengembangan produk tersebut berguna dalam layanan Bimbingan dan Konseling yang lebih menarik khususnya untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik di SMAN 3 Kediri. Peneliti membuat dan menghasilkan produk awal berupa monopoli karier dengan mempertimbangkan bentuk, ukuran, warna, dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan produk monopoli karier, kemudian produk diujicobakan ke 2 dosen prodi BK sebagai ahli media, materi dan ahli pengguna yaitu guru BK, dari penilaian ini peneliti kemudian merevisi produk awal.

Lokasi yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 3 Kediri yang beralamat di Jl. Mauni No.88, Bangsal, Kec. Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur 64131. Sedangkan subyek penelitian ini adalah subyek pertama dari penelitian ini adalah guru BK sebagai ahli materi dan juga uji ahli media dan peserta didik sebagai subyek dari penyebaran angket perencanaan Karier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini sebelum melakukan pengujian hipotesis, sesuai dengan ketentuan bahwa data penilaian angket dari ahli media, materi, dan pengguna yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi yang dirujuk dari Akbar (2015).

Tabel 1. Kriteria Kategori Hasil Validasi

Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01-100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00	Cukup Valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01-70,00	Kurang Valid	Boleh digunakan, dengan revisi besar
01,00-50,00	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Uji Ahli Materi

Dari hasil penilaian ahli Materi, selanjutnya dianalisis dengan rumus Vah dan berikut hasilnya:

$$\begin{aligned} Vah &= \frac{37}{40} \times 100 \\ &= 92,5 \end{aligned}$$

Hasil analisis data kevalidan menggunakan rumus uji tunggal dari Akbar (2015) nilai materi *Monopoly* Nirbaya yang diperoleh dari ahli materi adalah sebesar 92,5 %, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media monopoli karier yang dikembangkan oleh peneliti ini sangat valid, sehingga dapat memenuhi uji keberterimaan oleh ahli materi dan dapat digunakan tanpa revisi.

Uji Ahli Media

Dari hasil perhitungan angket Validasi Ahli Media, maka diperoleh nilai dengan angka sebagai berikut :

$$\begin{aligned} Vah &= \frac{80}{92} \times 100 \\ &= 86,9 \end{aligned}$$

Hasil analisis data kevalidan menggunakan rumus uji tunggal dari Akbar (2015) nilai media Monopoli Karier yang diperoleh dari ahli media adalah sebesar 86,9 %, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media monopoli karier yang dikembangkan oleh peneliti ini sangat valid, sehingga dapat memenuhi uji keberterimaan oleh ahli media dan dapat digunakan tanpa revisi.

Uji Ahli Pengguna

Dari hasil perhitungan angket validasi oleh pengguna, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}Vah &= \frac{97}{104} \times 100 \\ &= 93,2\end{aligned}$$

Hasil analisis data kevalidan menggunakan rumus uji tunggal dari Akbar (2015) nilai oleh pengguna Monopoli Karier yang diperoleh dari ahli pengguna yaitu Guru BK didapatkan nilai sebesar 93,2 %, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Monopoli Karier yang dikembangkan oleh peneliti ini sangat valid, sehingga dapat memenuhi uji keberterimaan oleh ahli pengguna dan dapat digunakan tanpa revisi.

Uji Validitas

Setelah melakukan pengambilan data kepada 36 peserta didik SMA, peneliti selanjutnya akan menganalisis data menggunakan rumus korelasi *product moment pearson* menggunakan *SPSS For 21*. Dari analisis diketahui terdapat 32 item yang valid dan 30 item yang tidak valid. Hasil perhitungan telah dijabarkan pada tabel di atas. Peneliti menggunakan batasan koefisien > 0,30 sebagai pedoman menentukan item-item yang valid. Dengan kesimpulan jika nilai r hitung lebih besar dari hasil r tabel maka pernyataan dapat diterima.

Uji Reliabilitas

Hasil uji Reliabilitas instrument pengukur perencanaan karier pada peserta didik bisa dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 2. *Reliability Statistics*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,892	32

Dari hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach* yang dilakukan pada 32 item soal yang valid didapatkan nilai *cronbach s alpha* sebesar 0.829. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien reliabilitas skala perencanaan karier untuk peserta didik dalam rentang yang reliabel, sebab koefisien reliabilitasnya mendekati angka 1.00 Mangkunegara (2015) ,yaitu 0,829. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa skor yang dihasilkan dari uji reliabilitas skala ini berada di atas target minimal yaitu 0,70. Target minimal ini mengacu pada aturan yang dikemukakan Groth-Marnat (2009) yang menyatakan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih pada umumnya dianggap cukup untuk tujuan penelitian.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media Monopoli Karier hanya digunakan untuk membantu meningkatkan perencanaan karier peserta didik dan baru menghasilkan prototype/model. Agar produk yang sudah dikembangkan ini lebih sempurna dan benar-benar layak digunakan secara luas, perlu dilakukan penelitian untuk menguji efektivitas media



monopoli karier. Dari hasil uji validitas ahli media, ahli materi, dan uji pengguna, media monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik di SMAN 3 Kediri dengan hasil sangat valid dan media monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Corey, G. (2006). *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*. Refika Aditama.
- Groth-Marnat, G. (2009). *Handbook of Psychological Assesment*. Pustaka Pelajar.
- Mangkunegara, A. P. (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia. Perusahaan*. Remaja Rosdakarya.
- Rivai, V. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk perusahaan*. Raja Grafindo Persada.
- Rumini, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja : buku pegangan kuliah*. Rineka Cipta.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.