

Pengembangan Media Permainan LINK DE MONO sebagai Layanan Informasi untuk Pemahaman Karir Siswa SMA

Via Dwi Linanda¹, Guruh Sukma Hanggara², Sri Panca Setyawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

vialinanda@gmail.com¹, kangguruh@gmail.com², sripanca@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop the "LINK DE MONO" game media (Career Information Service with Monopoly) as an attractive, interactive, and educational tool to improve students' career understanding at SMA Negeri 4 Kediri. The background is based on observations and interviews with the school counselor, which revealed low student understanding of careers and the absence of innovative media in guidance services. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation results from subject matter experts (95%), media experts (100%), and guidance counselors (94.23%) indicate the media is "very feasible." The media was tested through simulations involving eight students, showing positive responses in visual appeal, with average scores above 70%. Most students found the media engaging and hoped it would be used again. Thus, LINK DE MONO has strong potential as an innovative medium to support career understanding in a participatory and enjoyable way.

Keywords: educational game, career information, career understanding, monopoly

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir dengan Monopoli) sebagai sarana yang menarik, interaktif, dan edukatif untuk meningkatkan pemahaman karir siswa di SMA Negeri 4 Kediri. Latar belakang penelitian didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru BK, yang menunjukkan rendahnya pemahaman karir siswa dan tidak adanya media inovatif dalam layanan BK. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 95%, ahli media 100%, dan guru BK 94,23% yang termasuk kategori sangat layak. Uji coba dilakukan melalui simulasi kepada delapan siswa dengan hasil positif, ditunjukkan dari penilaian visual rata-rata di atas 70%. Sebagian besar siswa merasa senang mengikuti layanan BK dengan media ini dan berharap media serupa digunakan kembali. LINK DE MONO dinilai berpotensi sebagai media inovatif dalam mendukung pemahaman karir siswa.

Kata Kunci: media permainan, informasi karir, pemahaman karir, monopoly

PENDAHULUAN

Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), peserta didik berada pada fase penting dalam hidupnya karena harus mulai menentukan arah masa depan. Dalam periode ini, mereka tidak hanya dituntut memahami bidang ilmu yang dipelajari, tetapi juga diarahkan untuk mengenali potensi diri, minat, dan tujuan hidupnya. Salah satu keputusan besar yang harus diambil adalah pemilihan karir, yang akan menjadi dasar untuk melanjutkan pendidikan, memasuki dunia kerja, atau membangun bisnis.

Pemilihan karir yang tepat memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan masa depan. Proses ini tidak hanya melibatkan kesadaran akan minat dan bakat, tetapi juga memerlukan informasi tentang prospek pekerjaan. Menurut Gerungan (dalam Wati dkk., 2021), perencanaan karir sangat penting untuk masa depan siswa, karena siswa harus mempertimbangkan dengan cermat bakat dan minat mereka.

Keputusan karir yang dilakukan dengan penuh pertimbangan akan membantu siswa menyusun strategi masa depan yang lebih baik. Hartono (dalam Ayu dkk., 2022) menyatakan bahwa pengambilan keputusan karir bermanfaat dalam menentukan jurusan, mengembangkan diri, serta memperoleh posisi karir yang sesuai. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada 5 Februari 2024 dengan guru BK di SMA Negeri 4 Kediri, ditemukan bahwa banyak siswa masih kurang memahami karir. Mereka bingung menentukan pilihan setelah lulus SMA, baik untuk melanjutkan ke perguruan tinggi maupun masuk dunia kerja. Upaya yang dilakukan guru BK seperti *expo campus*, pemanggilan siswa satu per satu, dan layanan konsultasi belum berjalan efektif.

Masalah lain yang turut memengaruhi rendahnya pemahaman karir siswa adalah tidak tersedianya media layanan bimbingan konseling yang menarik dan inovatif. Menurut Nugraha (dalam Zahra dkk., 2024), pembelajaran akan menyenangkan dan menarik jika menggunakan model, strategi, dan media yang variatif. Sementara itu, Azhar Arsyad (dalam Nurrita, 2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat merangsang minat dan perhatian siswa serta berfungsi sebagai penyampai informasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan alternatif media bimbingan dan konseling yang menarik, interaktif, serta menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir dengan Monopoli) sebagai sarana layanan informasi karir dalam bimbingan kelompok. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman karir siswa dan memotivasi mereka dalam merencanakan masa depan secara lebih terarah.

Tujuan dari pengembangan media permainan ini adalah untuk menghadirkan sebuah sarana layanan informasi karir yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif bagi siswa. LINK DE MONO dirancang sebagai permainan berbasis strategi monopoli yang dimodifikasi agar sesuai dengan materi informasi karir. Media ini bersifat interaktif dan menarik, sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga dapat mensimulasikan pilihan karir dan konsekuensinya, mendorong kerja sama dan komunikasi antar pemain, serta melatih pengambilan keputusan strategis terkait karir. Media ini juga efisien karena dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan bimbingan kelompok.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2022). Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir dengan Monopoli) sebagai media layanan informasi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman karir siswa SMA Negeri 4 Kediri.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui studi pendahuluan, yang meliputi analisis kinerja (ditemukan bahwa layanan BK bersifat informatif dan minim media interaktif) dan analisis kebutuhan (media menarik dibutuhkan karena siswa memiliki gaya belajar yang beragam). Tahap *Design* mencakup perancangan papan monopoli berbentuk hati, desain kartu (pertanyaan, tantangan, informasi), materi layanan, tahapan permainan, serta waktu pelaksanaan. *Development* dilakukan dengan merealisasikan media ke dalam bentuk permainan fisik dan memvalidasinya kepada ahli materi, ahli media, serta guru BK. Setelah direvisi, produk diimplementasikan melalui simulasi dengan delapan siswa dan satu guru BK sebagai pengguna langsung. *Evaluation* dilakukan di setiap tahap untuk memastikan efektivitas dan kesesuaian media.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, baik untuk validasi ahli (materi & media), praktisi (guru BK & siswa), serta angket skala pemahaman karir siswa. Masing-masing disusun berdasarkan kisi-kisi terstandar dan instrument pemahaman karir telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas.

Instrumen skala pemahaman karir terdiri dari 72 item yang dibagi dalam tiga indikator, seperti pemahaman diri, pencarian informasi karir, dan pengambilan keputusan karir. Setelah diuji coba kepada 30 siswa kelas X, diperoleh 58 item valid dengan nilai r hitung $> 0,3061$. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan hasil $\alpha = 0,953$, menunjukkan bahwa instrumen sangat reliabel.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Jenis Uji	Hasil	Keterangan
Validitas	58 dari 72 item valid	r hitung $> 0,3061$
Reliabilitas	Cronbach's Alpha = 0,953	Sangat reliabel

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Data kualitatif dari masukan ahli dianalisis secara deskriptif untuk merevisi produk, sedangkan data kuantitatif dari angket dianalisis dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor total}} \right) \times 100$$

Hasil kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Kelayakan

Persentase (%)	Kategori Validitas
81–100	Sangat Layak/Sangat Valid
61–80	Layak/Valid
41–60	Kurang Layak
21–40	Tidak Layak

Produk diuji melalui Uji Ahli (1 ahli materi, 1 ahli media), serta Uji Pengguna (1 guru BK dan 8 siswa). Setiap subjek dipilih berdasarkan kriteria keahlian dan keterlibatan langsung dalam layanan bimbingan dan konseling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir dengan Monopoli). Produk ini dirancang sebagai sarana layanan informasi bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman karir peserta didik. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan tahapan ADDIE dan menghasilkan media permainan yang terdiri dari papan permainan berbentuk hati berukuran 30×30 cm, pion akrilik bergambar karakter siswa SMA, dadu, serta tiga jenis kartu permainan (pertanyaan, tantangan, informasi), dan buku panduan pelaksanaan bagi guru BK.

Tahapan pengembangan dimulai dari pembuatan desain dengan software *Corel Draw*, pemilihan warna, bahan, dan elemen visual, hingga proses pencetakan produk akhir. Desain media disusun berdasarkan karakteristik peserta didik dan materi informasi karir yang relevan dengan kebutuhan layanan di sekolah. Hasil dari proses ini kemudian melalui tahap uji coba dan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta pengguna (guru BK), untuk memastikan kelayakan produk.

Validasi dilakukan oleh tiga pihak: ahli materi, ahli media, dan pengguna. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan karakteristik siswa, kondisi lapangan, dan isu karir yang dihadapi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, ahli materi memberikan skor 38 dari skor maksimal 40. Dengan rumus persentase:

$$\left(\frac{38}{40}\right) \times 100 = 95\%$$

Dengan demikian, media LINK DE MONO dinyatakan sangat layak dari aspek materi.

Ahli media memberikan penilaian pada aspek bentuk, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Penilaian mencakup 23 butir dan semuanya mendapat skor maksimal, yaitu:

$$\left(\frac{92}{92}\right) \times 100 = 100\%$$

Penilaian ini menunjukkan bahwa media LINK DE MONO secara visual dan teknis dinilai sangat layak digunakan.

Guru BK sebagai pengguna juga memberikan penilaian terhadap kelayakan media. Berdasarkan skor 98 dari total 104, diperoleh:

$$\left(\frac{98}{104}\right) \times 100 = 94,23\%$$

Hasil ini menegaskan bahwa guru BK menilai media ini sangat layak digunakan dalam praktik layanan BK. Berdasarkan ketiga uji validasi tersebut, hasil perhitungan kelayakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi Penilaian

Penguji	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	38/40	95%	Sangat Layak
Ahli Media	92/92	100%	Sangat Layak
Guru BK	98/104	94,23%	Sangat Layak

Ketiga penguji menyatakan media sangat layak digunakan dalam layanan informasi karir. Penilaian mencakup isi, visual, penggunaan, dan kebaruan media. Ahli materi menekankan pada kesesuaian konten dengan permasalahan siswa dan tujuan layanan, sementara ahli media mengapresiasi desain, warna, dan kepraktisan. Guru BK menilai media efektif dan relevan sebagai alat bantu layanan informasi di sekolah.

Setelah melalui tahap validasi, media permainan LINK DE MONO diimplementasikan dalam bentuk simulasi layanan kepada delapan siswa kelas X di SMA Negeri 4 Kediri. Tujuan implementasi adalah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil angket penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap tampilan, warna, dan bentuk media, meskipun beberapa aspek masih memerlukan peningkatan interaktivitas.

Nilai rata-rata siswa menunjukkan bahwa media memiliki visual yang baik (di atas 70%), menarik perhatian, dan menimbulkan minat untuk mengikuti layanan. Namun, skor lebih rendah ditemukan pada indikator "media membuat saya tidak merasa bosan" (57,5%) dan "media membuat saya lebih aktif" (62%), yang mengindikasikan adanya ruang perbaikan dari sisi keterlibatan siswa dalam kegiatan. Meskipun demikian, media permainan LINK DE MONO telah memenuhi standar kelayakan layanan BK.

Pembahasan

Pengembangan media permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir dengan Monopoli) melalui lima tahap model ADDIE menghasilkan media layanan informasi yang valid dan layak digunakan. Tahapan ADDIE telah diterapkan secara sistematis dan konsisten, dimulai dari analisis kebutuhan lapangan, perancangan media, pengembangan produk fisik, implementasi terbatas, hingga evaluasi dan revisi produk berdasarkan masukan ahli dan pengguna. Hasil validasi oleh ahli materi (95%), ahli media (100%), dan guru BK (94,23%) menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun kegunaan.

Secara teoritis, penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling berperan penting untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Azhar Arsyad (dalam Nurrita, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang minat, perhatian, dan motivasi peserta didik terhadap materi layanan. LINK DE MONO secara nyata berhasil menciptakan suasana layanan yang menyenangkan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil simulasi pada delapan siswa, di mana aspek visual memperoleh persentase lebih dari 70%. Media ini juga sejalan dengan konsep pemahaman karir menurut Wati dkk. (2021), bahwa pemahaman karir mencakup pengenalan minat, bakat, nilai hidup, dan informasi dunia kerja. Kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam permainan secara tidak langsung menstimulasi siswa untuk mengenali potensi diri dan berbagai alternatif karir, sehingga mendukung pembentukan pemahaman karir yang lebih utuh.

Temuan dalam penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Istikomah dkk, (2024) mengembangkan media permainan monopoli untuk layanan perencanaan karir dan memperoleh hasil validasi sangat layak, baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian oleh Sihotang (2022) juga menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa SD secara signifikan. Sementara itu, Kurniawati (2021) membuktikan bahwa permainan monopoli mampu meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKN di SMA. Meskipun demikian, penelitian oleh Muhammad & Tamsil (2020) menunjukkan bahwa penggunaan monopoli karir belum menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman karir siswa SMP, meskipun terjadi peningkatan skor rata-rata. Khoiron & Rezania (2020) juga menemukan bahwa permainan monopoli modifikasi meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Dibandingkan dengan penelitian-penelitian tersebut, keunikan LINK DE MONO terletak pada konteks layanan BK dan fokus khusus pada pemahaman karir siswa SMA, serta pendekatan layanan bimbingan kelompok sebagai metode penyampiannya.

Inovasi yang menjadi ciri khas dalam media ini adalah desain papan berbentuk hati, yang tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik visual, tetapi juga memiliki makna simbolis bahwa pemilihan karir idealnya didasarkan pada kombinasi antara logika dan hati. Visualisasi media dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Papan permainan

Selain itu, terdapat tiga jenis kartu permainan pertanyaan, tantangan, dan informasi yang masing-masing dirancang untuk mendorong siswa

berpikir, berani mengambil keputusan, dan mengenal berbagai jenis profesi. Kartu pertanyaan dirancang untuk menggali wawasan karir siswa, kartu tantangan untuk menguji keberanian dan refleksi pribadi, sedangkan kartu informasi berisi penjelasan aktual terkait pemahaman karir. Inovasi ini menjadikan LINK DE MONO tidak sekadar sebagai permainan, melainkan sebagai alat layanan yang menggabungkan unsur edukatif, partisipatif, dan reflektif secara utuh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan LINK DE MONO sebagai layanan informasi pemahaman karir yang menarik dan efektif bagi siswa SMA. Berdasarkan tahapan pengembangan ADDIE, media ini berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, visual, dan fungsionalitas. Implementasi terbatas melalui simulasi juga menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana layanan yang menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan media telah tercapai, yaitu menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam layanan informasi karir bagi siswa. Penggunaan media LINK DE MONO dalam layanan bimbingan kelompok disarankan untuk dilakukan secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di sekolah. Guru BK dapat menjadikan media ini sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami potensi diri dan merencanakan masa depan karirnya. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut, baik dari segi digitalisasi media maupun perluasan materi agar mencakup informasi karir yang lebih beragam. Selain itu, dibutuhkan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini secara kuantitatif dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya perencanaan karier terhadap pengambilan keputusan karier. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 11(3), 341. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v11i3.7021>
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D., & Ratnawati, V. (2024). Media permainan monopoli karier sebagai sarana untuk meningkatkan perencanaan karier siswa di SMA. *Sinkesjar*, 2006, 542–546. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4564>
- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi literatur tentang pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta*, 6–7.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan prestasi belajar PPKn. *Pedagogi:*

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Muhammad, F., & Tamsil, M. (2020). Penerapan permainan monopoli karir dalam bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa SMP. *Altruis*, 1(4), 165–173.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Wati, S. A., Elita, Y., & Herawati, A. A. (2021). Hubungan antara konformitas pertemanan dan status sosial ekonomi orangtua dengan perencanaan karier siswa SMK Negeri 03 Kota Bengkulu. *Triadik*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/triadik.v19i1.16459>
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan media Smart Box untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi hak dan kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>