

# PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK EKSPLORASI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 4 WATES

## DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAMES FOR CAREER EXPLORATION OF STUDENTS OF GRADE VIII SMPN 4 WATES

Oleh: Asti Rahma Ayuning Tyas, Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta, [asti.rahma2016@student.uny.ac.id](mailto:asti.rahma2016@student.uny.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa alat permainan monopoli yang layak digunakan. Produk ini digunakan sebagai media eksplorasi karier siswa SMP kelas VIII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D Thiagarajan yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Setelah melalui tahap pengembangan, maka dihasilkan produk awal yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Subjek uji coba produk adalah enam siswa kelas VIII SMPN 4 Wates. Data penilaian produk dikumpulkan menggunakan angket saat uji coba. Hasil penelitian menghasilkan alat permainan monopoli sebagai media eksplorasi karier yang layak berdasarkan uji validasi materi, media, dan penilaian dari praktisi. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali dan memperoleh skor kelayakan sebesar 75% dengan kriteria "tinggi". Validasi ahli media dilakukan sebanyak tiga kali memperoleh skor kelayakan sebesar 86% termasuk pada kategori "sangat tinggi". Hasil penilaian praktisi memperoleh skor sebesar 88% berada pada kategori "sangat tinggi". Untuk hasil uji coba lapangan memperoleh skor sebesar 85,8% yang tergolong dalam kategori "sangat tinggi". Dengan demikian media permainan monopoli layak untuk digunakan sebagai media eksplorasi karier bagi siswa kelas VIII.

Kata kunci : eksplorasi karier, permainan monopoli

### ABSTRACT

*This research aims to produce monopoly game tools that are worth using. This product is used as a medium of career exploration of junior high school students in grade VIII. The method used in this research is development research with Thiagarajan 4D development model consisting of four stages, namely definition, design, development, and dissemination. After going through the development stage, the initial product has been validated by material experts and media experts. The product test subjects were six grade VIII students at SMPN 4 Wates. Product assessment data is collected using questionnaires during trials. The results showed monopoly game tools as a viable career exploration medium based on material validation tests, media, and assessments from practitioners. Validation of material experts is done twice and obtains a feasibility score of 75% with "high" criteria. Validation of media experts was carried out three times obtaining a feasibility score of 86% including in the category of "very high". Practitioner assessment results obtained a score of 88% in the category of "very high". For the field trial results obtained a score of 85.8% which belongs to the category of "very high". Thus the monopoly game media deserves to be used as a career exploration medium for grade VIII students.*

Key words: career exploration, monopoly game.

### PENDAHULUAN

Pekerjaan merupakan salah satu hal yang harus dimiliki oleh seorang manusia. Oleh karena itu, pekerjaan adalah hal yang krusial bagi semua orang khususnya orang dewasa. Ketika individu sudah mencapai tahap dewasa, ia akan fokus pada pekerjaan. Pekerjaan nantinya akan menyita

sebagian besar waktunya, menuntut pikirannya, dan tak jarang akan melibatkan perasaan. Individu akan mendapatkan imbalan secara berkala melalui pekerjaannya. Selain itu, melalui pekerjaan, individu mampu membentuk identitas diri dan memiliki *prestise* tersendiri. Pada akhirnya pekerjaan tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan ekonominya saja, tetapi

individu juga bisa memperoleh kepuasan dan pencapaian tersendiri. Melalui pencapaian karier, individu juga mampu mengaktualisasi dirinya dengan baik. Untuk mencapai karier yang gemilang, dibutuhkan persiapan sedini mungkin. Persiapan dapat dilakukan dalam bentuk pengenalan dan pengeksplorasi karier yang bisa dilakukan pada masa remaja. Masa remaja merupakan fase yang ideal dalam pengeksplorasi karier, karena saat masa remaja, individu berusaha mencari jati diri. Dalam upaya mencari jati diri berarti individu berusaha menganalisa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Proses eksplorasi karier tak hanya berusaha mengetahui lingkungan pekerjaan saja, tetapi juga mengenali kekuatan dan kelemahan dalam diri untuk mempertimbangkan keputusan masuk ke dunia kerja.

Pada umumnya, individu yang masuk dalam masa remaja menempuh jenjang pendidikan menengah. Siswa SMP masuk pada masa perkembangan remaja, di mana terjadi masa transisi antara masa anak-anak menuju masa dewasa. Masa remaja menurut Santrock (2011:31) merupakan masa transisi perkembangan dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang, yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial serta masa remaja masuk pada usia sekitar 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Pada masa ini terdapat tugas-tugas perkembangan yang terjadi. Menurut Hurlock (1991: 10) tugas perkembangan remaja meliputi mencapai hubungan yang baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, mempersiapkan karier ekonomi, mempersiapkan perkawinan dan keluarga, dan memperoleh peringkat nilai. Dari penjelasan di atas, remaja sudah harus mulai memikirkan kariernya sendiri. Seluruh tugas perkembangan tersebut ada baiknya dicapai, dipenuhi dan dilewati oleh remaja, agar tugas

perkembangan selanjutnya tidak mengalami hambatan atau kekurangan.

Remaja menurut Super merupakan masa dimana individu mengeksplorasi karier. Dalam teori yang dikemukakan Super, setiap individu akan melewati masa perkembangan karier sesuai dengan usia dan masa perkembangannya. Dimulai dari usia 4-13 tahun merupakan fase keingintahuan dan fantasi atau fase pertumbuhan, usia 14-24 tahun adalah fase eksplorasi karier, usia 25-44 merupakan fase pemantapan karier, usia 45-65 fase pemeliharaan karier, usia lebih dari 65 merupakan fase penurunan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMP masuk pada fase eksplorasi karier. Super juga menegaskan bahwa eksplorasi karier bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dan oleh siapa saja. Selaras dengan hal tersebut, berdasarkan *Comprehensive Career Education Model* (Winkel 2004:697) pada tahapan jenjang pendidikan menengah dilakukan eksplorasi karier. Eksplorasi karier dapat dilakukan dengan cara siswa mengenal dirinya sendiri dan dunia pekerjaan secara detail. Selain itu, Feldman & Whitcomb dalam Santrock (2007:173) Eksplorasi, pengambilan keputusan, dan perencanaan berperan penting dalam pilihan karier remaja. Santrock mengatakan remaja sering kali melakukan eksplorasi karier disertai dengan ambiguitas, ketidakpastian dan tekanan.

Dewasa ini, terdapat berbagai jenis pekerjaan dan profesi yang bermunculan. Sejalan dengan itu, profesi atau pekerjaan lawas pun akan menghilang karena mampu diganti oleh kecanggihan teknologi. Pekerjaan maupun profesi yang mengandalkan tenaga manusia terancam beralih menggunakan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence*. Seperti yang dilansir dalam berita cnbcindonesia.com, akan ada beberapa pekerjaan dan profesi yang berpotensi diganti oleh kecerdasan buatan, misalnya seperti pengacara, analis keuangan, tenaga kesehatan, dan lain-lain. Namun di sisi lain, dengan kemajuan teknologi juga menumbuhkan pekerjaan baru, misalnya dalam bidang teknologi dan komunikasi. Seperti yang dimuat dalam

kompas.com, tenaga kerja yang baru yaitu teknisi peranti lunak serta pengembang aplikasi. Informasi mengenai macam profesi tentu sangat penting bagi siswa, karena berkaitan dengan perencanaan karier dan kemampuan karier. Bertambahnya informasi mengenai berbagai macam profesi maupun pekerjaan akan berguna bagi siswa, karena siswa dapat merancang dan merencanakan masa depan dan memilih profesi atau pekerjaan yang sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan remaja tersebut.

Apabila remaja kurang melakukan pengeksplorasi karier akan berdampak pada tugas perkembangan kariernya. Super dalam Zakaria (2018 :32) menyebut remaja yang tidak mampu dalam mengekplorasi informasi karier ini sebagai remaja yang bermasalah dalam karier. Dimana ditandai dengan beberapa hal diantaranya : 1) Tidak mampu merencanakan karier dengan baik karena tidak adanya kesediaan untuk mempelajari informasi karier secara memadai, malas membicarakan karier dengan orang dewasa; 2). Malas melakukan eksplorasi karier, kurang/tidak berusaha menggali dan mencari informasi karier dari berbagai sumber, kurang/tidak memadainya pengetahuan tentang potensi diri, diantaranya bakat, minat, intelelegensi, kepribadian, dan prestasi; 3). Kurang/tidak memadainya pengetahuan tentang membuat keputusan karier; 4). Kurang/ tidak memiliki pengetahuan (informasi) tentang dunia kerja, 5). Kurang memadai pengetahuan tentang kelompok pekerjaan yang lebih disukai; 6). Tidak mencapai realisme keputusan karier; 7). Tidak memadainya orientasi karier; 8). Adanya stereotype gender. Apabila remaja tidak ada keinginan dan minat untuk mengeksplor bakat dan berusaha untuk merancang karier, besar kemungkinan remaja mengalami hambatan dalam tugas perkembangan kariernya.

Berdasarkan data resmi Badan Pusat Statistik yang dilansir www.bps.go.id angka Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia mencapai 6,82 juta orang dengan persentase 5,28%. per Agustus 2019. Hal ini

berarti terdapat 5 orang penganggur dari 100 orang angkatan kerja. Untuk tingkat pengangguran tertinggi sendiri berasal dari lulusan SMK yang mencapai 10,42% yang disusul lulusan SMA sebesar 7,92%. Hal ini menunjukkan bahwa lulusan SMK dan SMA sulit diserap di dunia kerja. Pada kenyataannya, masih banyak kasus remaja kurang melakukan eksplorasi karier. Santrock (2003:485) mengatakan di kebanyakan sekolah, siswa umumnya tidak tahu informasi yang perlu dicari mengenai karier, dan bahkan tidak mengetahui cara mencari informasi tersebut.

Banyak faktor yang mempengaruhi banyaknya lulusan SMK yang sulit diserap di dunia kerja. Sesuai yang dimuat di [www.mediaindonesia.com](http://www.mediaindonesia.com), faktor tingginya angka pengangguran lulusan SMK yaitu lulusan SMK jurusan tertentu jumlahnya berlebih ketimbang yang lain, tidak semua jurusan SMK tertentu dengan industri yang membutuhkan di wilayahnya, kualitas lulusan yang tidak sesuai standar industri dan persoalan usia lulusan yang rata-rata baru 17 tahun, sehingga harus menunggu lagi untuk bekerja. Melihat berbagai faktor yang mempengaruhi tingginya pengangguran dapat dikatakan bahwa remaja kurang melakukan eksplorasi karier. Tingginya angka pengangguran pada lulusan SMA maupun SMK bisa disebabkan individu kurang melakukan eksplorasi karier pada saat SMP. Pada saat SMP hendaknya siswa benar-benar mempertimbangkan jenjang pendidikan mana yang akan ditempuh, karena jenjang pendidikan setelah SMP bisa dikatakan sebagai penentu masa depan siswa, apakah setelah lulus SMA atau SMK siswa langsung terjun ke dunia kerja atau melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Apabila siswa kurang melakukan eksplorasi karier, saat memilih jenjang pendidikan selanjutnya cenderung kurang memperhatikan hal-hal menyangkut jenjang maupun jurusan yang akan dipilih, seperti halnya faktor yang menyebabkan tingginya angka pengangguran dari lulusan SMA dan SMK.

Berdasarkan hasil angket, wawancara dan observasi mengenai eksplorasi karier di SMPN 4 Wates, siswa kelas VIII masih banyak yang

kurang melakukan eksplorasi karier. Hal ini dibuktikan dengan persentase eksplorasi karier yang rendah yaitu sebesar 32%. Peserta didik juga membutuhkan sebuah media untuk membantu eksplorasi karier, hal ini didukung dengan hasil angket kebutuhan media sebesar 62%.

Dari hasil wawancara dengan siswa mengenai pemberian layanan karier, siswa belum diberikan layanan informasi mengenai macam-macam karier. Siswa baru diberikan layanan tentang bakat dan minat. Namun, pemberian layanan tersebut nampaknya kurang efektif, karena masih banyak siswa yang kurang memahami bakat dan minat yang dimiliki. Realita ini menunjukkan bahwa masih banyak kendala dalam melalui tugas perkembangan remaja yaitu mempersiapkan karier ekonomi.

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling mengungkapkan pemberian layanan karier kurang maksimal dikarenakan terbatasnya durasi pemberian layanan di kelas. Selain itu, guru bimbingan dan konseling kesulitan mencari waktu di luar jam pelajaran untuk memberikan layanan karena padatnya jadwal ekstrakurikuler peserta didik. Media yang digunakan untuk menunjang pemberian layanan kurang bervariatif. Guru bimbingan dan konseling biasanya menggunakan PPT, film dan buku dalam memberikan layanan. Teknik bimbingan yang digunakan juga kurang bervariasi karena biasa menggunakan teknik ceramah dan diskusi.

Permasalahan karier yang dialami oleh siswa seharusnya bisa ditangani oleh Bimbingan dan Konseling melalui bimbingan karier. Menurut Winkel (1981:38) *vocational guidance* atau bimbingan karier adalah bimbingan dalam memilih lapangan pekerjaan atau jabatan/profesi, dalam mempersiapkan diri untuk memasuki lapangan itu dan dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan-tuntutan dalam bidang pekerjaan tertentu. Walaupun bimbingan ini mempersiapkan siswa untuk masuk ke lapangan pekerjaan, bukan berarti bimbingan ini satu-satunya yang terpenting dalam bimbingan dan konseling. Seluruh aspek dalam bimbingan dan

konseling merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan.

Dari hasil wawancara, hal yang senada diungkapkan oleh guru Bimbingan dan Konseling. Guru Bimbingan dan Konseling mengatakan siswa kelas VIII kurang memahami dan kurang informasi mengenai karier. Untuk mengatasi hal tersebut, guru Bimbingan dan Konseling memfokuskan untuk mengenalkan dan memperdalam bakat dan minat yang dimiliki siswa pada layanan karier. Menurut guru bimbingan dan konseling di SMPN 4 Wates, bakat dan minat perlu diinformasikan dan dikembangkan pada siswa untuk mengembangkan potensi dan sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan karier. Selain itu, pemberian layanan bakat dan minat bertujuan agar nanti saat kelas IX, siswa tidak merasa bingung untuk memutuskan jenjang pendidikan setamat SMP.

Salah satu layanan dalam bimbingan karier yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi karier yaitu layanan informasi karier. Layanan informasi karier juga akan memberikan pengaruh yang besar kepada siswa. Layanan informasi karier akan memberikan informasi mengenai pendidikan dan pekerjaan yang relevan, sehingga dapat sebagai bahan pertimbangan dalam memutuskan karier. Di dalam layanan informasi karier terdapat berbagai jenis informasi yang diberikan, salah satunya informasi dunia pekerjaan. Menurut Winkel (2004:318) informasi tentang dunia pekerjaan yang mencakup semua data mengenai jenis-jenis lingkup suatu jabatan (*level of occupation*), mengenai persyaratan tahap dan jenis pendidikan, mengenai sistem klasifikasi jabatan, dan mengenai prospek masa depan berkaitan dengan kebutuhan riil masyarakat akan jenis/corak pekerjaan tertentu. Dari pemaparan di atas, pemberian layanan informasi karier dipandang sangat penting untuk membantu pengeksplorasi karier siswa. Adanya perubahan-perubahan yang terjadi di dunia pekerjaan perlu diinformasikan ke siswa sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan karier mereka. Memberikan layanan informasi karier bisa dalam bentuk menambah wawasan tentang

jenis-jenis pekerjaan dan perkembangannya, memberikan informasi mengenai lingkungan dunia kerja, dan sebagainya.

Penyampaian layanan informasi karier melalui media merupakan salah satu cara yang efektif. Hal ini dibuktikan penelitian yang dilakukan oleh Yuniar Prastiyo Aji (2017) menunjukkan bahwa media film meningkatkan pemahaman siswa dalam mengambil keputusan karier siswa kelas VIII C SMP N 22 Semarang sebesar 22,56%. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ria Sartikaningrum menunjukkan permainan monopoli akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel yang semula 3,22 menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori "Sangat Tinggi".

Rendahnya eksplorasi karier peserta didik di SMPN 4 Wates disebabkan dari banyak faktor. Kurangnya jam layanan bimbingan dan konseling di kelas menyebabkan guru terbatas dalam memberikan layanan, sedangkan peserta didik membutuhkan bimbingan dalam melakukan eksplorasi karier. Selain itu, layanan yang diberikan terkesan monoton dan hanya di dalam kelas, sehingga peserta didik kurang tertarik dalam melakukan eksplorasi karier. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi untuk menstimulus peserta didik melakukan eksplorasi karier. Peneliti memilih pembuatan sebuah permainan karena mampu menarik perhatian peserta didik, fleksibel dalam penggunaan, dan tidak membutuhkan waktu yang lama sehingga guru bimbingan dan konseling bisa memberikan layanan saat jam istirahat. Dari pemaparan tentang keberhasilan media dalam layanan karier dan hasil angket maka peneliti melakukan pengembangan permainan monopoli untuk layanan informasi di kelas VIII SMP N 4 Wates. Dipilihnya sebuah media berbentuk permainan, karena siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang tidak monoton di dalam kelas. Selain itu Piaget dalam Bennett dkk (2005) permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan mendorong anak untuk mengasimilasikan materi baru ke

dalam struktur kognitif yang ada. Permainan memungkinkan sang anak untuk belajar aktif dengan menggunakan aspek kognitif dan psikomotor. Bennett dkk (2005) mengatakan permainan dipandang tidak menimbulkan ancaman karena tidak ada yang benar atau salah dan tidak ada risiko gagal.

Permainan monopoli dipilih karena merupakan permainan yang sederhana dan bisa dimainkan oleh semua kalangan. Cara bermain permainan monopoli tergolong sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Durasi permainan monopoli tidak membutuhkan waktu yang lama sehingga peserta didik bisa memainkannya saat jam istirahat. Permainan monopoli juga mampu memberikan umpan balik secara langsung. Kemudian, dengan permainan ini memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik sehingga proses layanan semakin efektif. Umpan balik akan memberitahuhan kepada peserta didik apa yang telah dilakukan benar atau salah. Selain itu, permainan monopoli tidak membutuhkan alat-alat yang rumit, sehingga tidak membutuhkan tempat atau ruang khusus untuk memainkannya. Permainan monopoli juga tidak membutuhkan tempat yang besar dan luas dalam penyimpanan. Kelebihan lain dari permainan monopoli yaitu mudah diproduksi dan diperbanyak. Pada pengembangan permainan monopoli ini akan dibuat tentang macam-macam pekerjaan. Pemberian layanan mengenai bakat dan minat yang telah diberikan oleh guru bimbingan dan konseling sebelumnya menjadikan permainan monopoli eksplorasi karier bersifat komplementer atau saling melengkapi, sehingga peserta didik dalam melakukan eksplorasi karier di sekolah dapat komprehensif.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan metode pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. 4D sendiri merupakan akronim dari *Define* (pendefinisian), *Design*

(perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) ) (Thiagarajan, 1974: 5). Produk yang dikembangkan kemudian diuji oleh ahli dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan validitas.

## **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMPN 4 Wates pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 bulan Desember 2020 sampai Januari 2021

## **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 4 Wates.

## **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Define**

Menurut Thiagarajan (1974:6) tujuan dalam tahap ini yaitu untuk menetapkan dan menjabarkan persyaratan pengajaran. Di dalam tahap *define* meliputi lima langkah yang harus dilaksanakan, yaitu *front-end analysis* (analisis awal), *learner analysis* (analisis peserta didik), *task analysis* (analisis tugas), *concept analysis* (analisis konsep) dan *specifying instructional objectives* (perumusan tujuan).

### **2. Design**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat permainan monopoli untuk eksplorasi karier peserta didik. Terdapat empat langkah yang harus dilakukan, yaitu *criterion-test construction*, *media selection*, *format selection*, dan *initial design*.

### **3. Development**

Dalam tahap pengembangan terdapat dua tahapan yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini, para ahli media dan ahli materi akan mengisi lembar validasi kemudian memberi penilaian dan saran. Para ahli akan menilai apakah media yang telah dibuat sudah layak digunakan dan diujicobakan atau belum. Apabila dinilai

belum layak digunakan dan diujicobakan akan direvisi sesuai dengan masukan dari ahli kemudian dilakukan validasi ulang sampai diputuskan bahwa media telah layak diujicoba ke peserta didik. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Wates. Uji coba terbatas dilakukan dalam bentuk bimbingan kelompok dan mensimulasikan permainan monopoli eksplorasi karier.

### **4. Disseminate**

Proses diseminasi merupakan tahap akhir dari pengembangan model 4D. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan. Pada tahapan diseminasi, permainan monopoli tidak hanya digunakan pada subjek penelitian saja, tetapi pada skala yang lebih luas. Diseminasi dilakukan pada sekolah yang sama dengan kelas yang berbeda dan produk permainan akan diberikan kepada guru bimbingan dan konseling selaku praktisi

## **Instrumen Pengumpul Data**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua macam yaitu angket dan pedoman wawancara..

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari wawancara, dan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis angket analisis kebutuhan media, angket eksplorasi karier, validasi media, validasi materi dan data hasil uji coba terhadap peserta didik.

### **1. Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan awal yang terjadi di tempat penelitian maupun komentar tentang produk yang dikembangkan. Sumber data kualitatif berasal dari guru bimbingan dan konseling, peserta didik, dan para ahli. Menurut Arikunto (2013:282) data kualitatif yang berbentuk kata-kata sangat

bermanfaat sebagai pelengkap dan penjelasan dari analisis kuantitatif.

## 2. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil angket eksplorasi karier dan angket kebutuhan media serta angket validasi media. Angket eksplorasi karier dan angket kebutuhan media menggunakan penilaian angket dengan dua pilihan jawaban. Angket validasi media menggunakan penilaian angket dengan empat pilihan jawaban

### a) Analisis Angket Kebutuhan

Berikut merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis angket eksplorasi karier dan angket kebutuhan media.

Menghitung nilai jawaban responden dari angket analisis kebutuhan. Setiap jawaban "Ya" akan memperoleh skor 1, untuk jawaban "Tidak" akan diberi skor 0.

- Merekap nilai
- Menghitung nilai rata-rata
- Menghitung persentase

$$\text{Rumus persentase yaitu } P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$P$  = persentase jawaban

$n$  = frekuensi jawaban

$N$  = total keseluruhan skor

- Memberikan kriteria pada hasil persentase

Dari hasil persentase yang sudah dihitung kemudian disesuaikan dengan tabel kriteria persentase analisis data.

Tabel 1. Kriteria persentase analisis data

Presentase	Kriteria
$76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	Tinggi
$26\% \leq \text{skor} \leq 50\%$	Rendah
$0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$	Sangat Rendah

### 3. Analisis angket validasi media

Angket validasi akan diisi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini untuk mendapatkan data kelayakan media yang dikembangkan. Langkah yang dilakukan untuk menganalisis data dengan menggunakan teknik pengkriteriaan dengan skala 4. Menurut Arikunto (2002:215) menjelaskan klasifikasi 4

interval yaitu analisis data berperingkat 1 sampai 4 adalah sebagai berikut:

- a) Skor 4 merupakan skor yang tertinggi dengan kriteria "sangat setuju", "sangat banyak", "sangat sering", dan lain-lain
- b) Skor 3 merupakan skor yang lebih rendah daripada skor 4 dengan kriteria "setuju", "banyak", "sering", dan lain-lain
- c) Skor 2 merupakan skor yang lebih rendah daripada skor 3 dengan kriteria "kurang setuju", "sedikit", "jarang", dan lain-lain
- d) Skor 1 merupakan skor paling rendah daripada ketiga skor sebelumnya dengan kriteria "tidak setuju", "sangat sedikit", "tidak pernah" dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan mengenai skor dan kriteria penilaian di atas, maka skala penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Tahap Define

#### a. Front-end Analysis

Tahap analisis awal bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SMPN 4 Wates yang dilakukan dengan cara survei eksplorasi karier dan kebutuhan media. Dari hasil survei tersebut diketahui bahwa peserta didik mengalami permasalahan dalam eksplorasi karier yaitu sebesar 32%

#### b. Learner Analysis

Analisis peserta didik mengupas mengenai karakteristik perilaku eksplorasi karier yang dilakukan oleh peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan survei eksplorasi karier dan kebutuhan media permainan monopoli serta wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling mengenai eksplorasi karier siswa SMPN 4 Wates.

Berdasarkan hasil survei eksplorasi karier, menunjukkan bahwa baik upaya dalam mencari informasi karier, mengeksplorasi diri sendiri, dan mengeksplorasi lingkungan karier masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan

dengan persentase tiap indikator dibawah 50% yaitu 29% 34% 36% dan 31%. Eksplorasi lingkungan pekerjaan rendah dikarenakan siswa kurang memperdalam informasi mengenai pekerjaan yang diminati dan kurang mengetahui resiko dari pekerjaan yang diminati.

#### c. Task Analysis

Pada tahap analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi penyelesaian yang akan dibahas oleh peneliti. Dalam tahap ini juga dibahas bagaimana cara siswa dalam mensiasati permasalahan dan peran guru bimbingan dan konseling untuk membantu permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media menunjukkan peserta didik membutuhkan sebuah media untuk membantu eksplorasi karier, hal ini dibuktikan dengan persentase angket kebutuhan media sebesar 62%. Selain itu pada butir pertanyaan peserta didik menganggap permainan dapat membantu memperdalam informasi karier, hasil skor sangat tinggi yaitu 73%. Hal ini yang menjadi dasar dalam memilih permainan monopoli sebagai media eksplorasi karier peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling mengatakan bahwa permainan monopoli eksplorasi karier dapat membantu dalam memberikan layanan karier di sekolah.

Selama ini media yang digunakan oleh guru bimbingan dan konseling berupa PPT, film atau buku, dan jarang menggunakan permainan. Hal ini tentu menambah variasi media dalam penyampaian layanan karier.

#### d. Concept Analysis

Pada tahap analisis konsep, peneliti melakukan identifikasi konsep pokok pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Analisis konsep diperlukan untuk menentukan isi materi permainan monopoli eksplorasi karier yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil survei eksplorasi karier, nampak bahwa siswa masih sangat kurang dalam melakukan eksplorasi lingkungan pekerjaan. Siswa juga belum maksimal dalam melakukan

eksplorasi tentang diri sendiri. Selain itu, peserta didik

masih kurang dalam mencari informasi pekerjaan-pekerjaan di masa depan. Oleh karena itu, materi permainan monopoli menekankan pada pengeksplorasi pekerjaan yang akan banyak dibutuhkan di masa depan, dan difokuskan pada menggali informasi lingkungan pekerjaan.

#### e. Specifying Instructional Objective

Pada tahap perumusan tujuan, media dikembangkan berdasar hasil analisa tugas dan analisa konsep. Media yang dikembangkan bertujuan untuk membantu mengeksplorasi karier dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai pekerjaan yang disukai maupun mengeksplorasi dirinya sendiri. Selain itu, media ini membantu guru bimbingan dan konseling dalam membimbing peserta didik dalam melakukan eksplorasi karier. Fitur yang ditampilkan pada permainan monopoli yaitu informasi pekerjaan-pekerjaan yang dibutuhkan di masa depan serta informasi hal-hal yang harus dimiliki untuk terjun di pekerjaan tersebut.

### 2. Hasil Tahap Design

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan permainan monopoli yaitu merancang tampilan dan aturan permainan monopoli serta konten materi pada permainan monopoli. Peneliti membuat desain papan permainan yang menarik serta aturan permainan yang sesuai. Pada konten materi, peneliti memilih beberapa pekerjaan yang banyak dibutuhkan di masa depan dan masih relevan di Indonesia.

#### a. Criterion-test Construction

Penyusunan standar format media dilakukan dengan menyusun instrumen validasi kelayakan materi dan media sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan karena memenuhi standar.

#### b. Media Selection

Berdasarkan hasil analisis tahap *define* dan analisis kebutuhan media, diketahui

produk yang dikembangkan berupa permainan monopoli yang berisikan informasi pekerjaan-pekerjaan yang dibutuhkan di masa depan. Permainan yang dikembangkan selain memudahkan siswa dalam melakukan eksplorasi karier juga membantu guru dalam membimbing siswa melakukan eksplorasi karier. Permainan eksplorasi karier dilengkapi dengan buku panduan untuk guru bimbingan dan konseling yang berisikan tentang petunjuk penggunaan permainan monopoli eksplorasi karier dan materi lengkap informasi pekerjaan.

#### c. Format Selection

Di dalam pemilihan format dilakukan untuk menentukan konten atau materi permainan monopoli eksplorasi karier. Sesuai hasil survei yang telah dilakukan, diketahui bahwa peserta didik kurang mengetahui pekerjaan-pekerjaan yang akan digantikan oleh teknologi dengan persentase sebesar 29%. Berdasarkan hasil tersebut maka materi media yang dikembangkan berfokus pada pengeksplorasan pekerjaan yang akan banyak dibutuhkan di masa depan dengan menyesuaikan kondisi Indonesia.

#### d. Initial Design

Di dalam pemilihan format dilakukan untuk menentukan konten atau materi permainan monopoli eksplorasi karier. Sesuai hasil survei yang telah dilakukan, diketahui bahwa peserta didik kurang mengetahui pekerjaan-pekerjaan yang akan digantikan oleh teknologi dengan persentase sebesar 29%. Berdasarkan hasil tersebut maka materi media yang dikembangkan berfokus pada pengeksplorasan pekerjaan yang akan banyak dibutuhkan di masa depan dengan menyesuaikan kondisi Indonesia.

### 3. Hasil Tahap Development

- Validasi Ahli
- Validasi ahli materi

Validasi materi permainan monopoli eksplorasi karier dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Bapak Fathur Rachman S. Pd, M. Si. Validasi materi pertama dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2020.

Terdapat 2 aspek yang diuji dalam hal ini, yang pertama isi dan aspek tata bahasa. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi pertama mendapat total sebesar 40 dengan skor 71% yang dikategorikan sebagai tingkat validitas tinggi.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli materi, dilakukan validasi kedua yang dilakukan pada tanggal 10 November 2020 dengan total sebesar 42 dan skor 75%. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil validasi materi tahap II

Indikator	Skor	Kategori
Media yang digunakan membantu siswa dalam melakukan eksplorasi karier	3	Layak
Materi yang dipilih sesuai dengan kebutuhan eksplorasi karier siswa	3	Layak
Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian	3	Layak
Materi yang dipilih menambah wawasan mengenai macam profesi yang akan dibutuhkan di masa depan	3	Layak
Media yang dipilih relevan dengan kebutuhan layanan karier di sekolah	3	Layak
Materi permainan yang disajikan mendalam	3	Layak
Pertanyaan yang diberikan membantu siswa dalam menambah wawasan	3	Layak

pekerjaan yang disajikan		
Pertanyaan materi dengan media yang dipilih sesuai	3	Layak
Tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa	3	Layak
Materi membantu siswa dalam mengeksplorasi pekerjaan yang disajikan	3	Layak
Bahasa pertanyaan tidak ambigu	3	Layak
Bahasa materi tidak ambigu	3	Layak
Bahasa yang digunakan dapat ditafsirkan oleh siswa	3	Layak
Bahasa yang digunakan dapat disimpulkan oleh siswa	3	Layak
<b>Total</b>	<b>42</b>	

Berdasarkan skor tersebut, maka dikategorikan sebagai tingkat validitas tinggi. Kesimpulan dari hasil validasi kedua menyatakan bahwa layak diuji coba lapangan tanpa revisi.

## 2) Validasi Ahli Media

Validasi media permainan monopoli eksplorasi karier dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan yaitu Bapak Deni Hardianto, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak 3 kali. Terdapat 2 aspek yang dinilai dalam hal ini, yang pertama yaitu aspek tampilan perangkat permainan monopoli dan aspek rekayasa media. Validasi materi pertama dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2020 dengan total sebesar 28 dengan skor sebesar 46% yang dikategorikan sebagai tingkat validitas rendah. Kesimpulan dari validasi media diperoleh bahwa permainan monopoli eksplorasi karier tidak layak digunakan/belum layak digunakan.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli media, dilakukan validasi kedua yang dilakukan pada tanggal 6 November 2020. Total skor yang diperoleh sebesar 40 dengan persentase sebesar 66% yang dikategorikan sebagai tingkat validitas tinggi. Kesimpulan dari validasi media diperoleh bahwa permainan monopoli eksplorasi karier layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli media, dilakukan validasi ketiga yang dilakukan pada tanggal 25 November 2020 dengan hasil skor 52 presentase sebesar 86% termasuk pada kategori tingkat validitas sangat tinggi. Kesimpulan dari validasi media diperoleh bahwa permainan monopoli eksplorasi karier layak digunakan tanpa revisi. Detail hasil validasi ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil validasi media tahap III

Indikator	Skor	Kategori
Tata letak, susunan huruf dan spasi sesuai	3	Layak
Tampilan gambar menarik	4	Sangat layak
Desain media rapi	4	Sangat layak
Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi	4	Sangat layak
Kombinasi warna tidak mencolok	4	Sangat layak
Desain media menarik	3	Layak
Perangkat media komunikatif	3	Layak
Bentuk dan ukuran media sesuai	4	Sangat layak
Media efektif digunakan	3	Layak
Jenis media yang dipilih tepat	3	Layak
Petunjuk penggunaan media jelas	3	Layak
Media dapat digunakan kembali	4	Sangat layak
Media yang dibuat awet dan tahan lama	4	Sangat layak

Media yang dibuat mudah digunakan	3	Layak
Siswa handal dalam menggunakan media	3	Layak
<b>Total</b>	<b>52</b>	

b. *Development Testing*

- 1) Penilaian produk oleh guru Bimbingan dan Konseling

Penilaian permainan monopoli eksplorasi karier dilakukan pada tanggal 4 Januari 2021 oleh Ibu Mahmudah S.Pd selaku guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 4 Wates. Penilaian produk dimaksud untuk mengetahui kelayakan media dari sisi praktisi pendidikan. Hasil penilaian oleh guru bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil penilaian oleh praktisi

untuk melakukan eksplorasi karier secara mandiri		
Permainan monopoli eksplorasi karier awet dan tahan lama	4	Sangat layak
Buku panduan monopoli eksplorasi karier mudah dipahami	3	Layak
Tulisan mudah dibaca	3	Sangat layak
Kombinasi warna menarik	4	Sangat layak
Gambar yang disajikan menarik	4	Sangat layak
	53	

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh praktisi, permainan monopoli eksplorasi karier memperoleh skor sebesar 88% yang dikategorikan sebagai tingkat validitas sangat tinggi.

#### 4. Hasil Tahap Disseminate

Tahap terakhir dalam pengembangan 4D yaitu penyebaran atau *disseminate*. Tujuan dari tahap ini yaitu menyebarluaskan produk yang telah dihasilkan. Namun, peneliti tidak bisa melakukan tahap ini karena sulitnya mencari peserta didik yang diperbolehkan berkegiatan di luar rumah dalam kondisi pandemi Covid-19.

#### Hasil analisis Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui penilaian tingkat validitas, kelayakan dan tanggapan dari responden mengenai permainan monopoli eksplorasi karier. Uji coba dilakukan sebanyak satu kali oleh 6 siswa SMPN 4 Wates di Taman Bupati Kulonprogo pada tanggal 5 Januari 2021. Subjek yang diuji coba berdasarkan sukarela dan yang diperbolehkan oleh orang tuanya untuk berkegiatan di luar rumah.

Uji coba dilakukan seperti bimbingan kelompok yang membahas tentang eksplorasi karier. Peneliti selaku pengarah kelompok

Indikator	Skor	Kategori
Materi yang disajikan membantu mengeksplorasi karier siswa	4	Sangat layak
Media membantu dalam layanan karier di kelas	3	Sangat layak
Media mudah digunakan	3	Layak
Tujuan media sesuai dengan layanan karier	4	Sangat layak
Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi siswa	3	Layak
Materi yang disajikan lengkap	3	Layak
Materi yang disajikan sesuai dengan layanan karier	4	Sangat layak
Media dapat digunakan kembali	4	Sangat layak
Materi yang disajikan jelas	3	Layak
Materi yang disajikan mendorong siswa	4	Sangat layak

membuka sesi uji coba dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, tujuan kegiatan dan sedikit pengantar mengenai permainan monopoli eksplorasi karier serta eksplorasi karier. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk memainkan monopoli eksplorasi karier selama 30 menit. Penjelasan mengenai peraturan permainan mudah dimengerti oleh siswa. Siswa mudah beradaptasi pada permainan dan langsung mengerti pada pola permainannya. Setelah permainan selesai, peneliti membahas sedikit materi yang ada di permainan dan melakukan refleksi.

Pada tahap refleksi peneliti mengajukan pertanyaan bagaimana perasaan subjek setelah memainkan permainan monopoli eksplorasi karier, apa saja yang diperoleh dari permainan tersebut, pekerjaan apa yang menarik perhatian siswa, hal-hal apa yang belum dipahami terkait informasi pekerjaan yang disajikan, langkah apa yang akan dilakukan kedepannya terkait karier dan saran untuk permainan monopoli eksplorasi karier. Hasil refleksi menunjukkan siswa tertarik dengan permainan monopoli eksplorasi karier. Permainan tersebut juga merupakan hal yang baru bagi siswa. Banyak informasi-informasi pekerjaan yang diperoleh dari permainan tersebut. Hampir seluruh pekerjaan yang disajikan merupakan hal baru bagi siswa. Dari 12 pekerjaan yang disajikan, siswa tertarik pada pekerjaan fotografer, interpreter dan spesialis perencana keuangan. Siswa tertarik dengan fotografer karena menyukai pekerjaan-pekerjaan di luar ruangan dan bisa memotret objek-objek tertentu. Ketertarikan siswa pada interpreter karena adanya minat dalam mempelajari bahasa-bahasa asing. Siswa juga memiliki keinginan menjadi interpreter di acara-acara besar seperti pertemuan bilateral. Terdapat siswa yang tertarik dengan spesialis perencana keuangan karena menyukai pelajaran menghitung dan adanya minat terhadap pelajaran ekonomi. Setelah bermain permainan monopoli adanya keinginan menggali lebih dalam informasi pekerjaan-pekerjaan yang menarik bagi siswa. Selain itu, siswa juga ingin berlatih fotografi dengan peralatan yang dimiliki.

Saran bagi permainan monopoli eksplorasi karier, bahasa dalam materi kartu lebih disederhanakan, karena beberapa kata yang kurang dimengerti bagi siswa. Durasi permainan dipercepat dan menambah variasi pekerjaan-pekerjaan dalam permainan tersebut.

Sesi uji coba ditutup dan peserta didik diminta untuk mengisi lembar penilaian yang telah disiapkan. Adapun rekapitulasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil penilaian uji coba terbatas

Aspek	Skor	Presentase	Kategori
Kebermanfaatan media	65	90,2%	Sangat tinggi
Isi	18	75%	Tinggi
Media permainan monopoli	123	85,4%	Sangat tinggi
<b>Total</b>	<b>206</b>	<b>85,8%</b>	<b>Sangat tinggi</b>

Berdasarkan hasil uji coba diperoleh skor sebesar 206 dengan persentase sebesar 85,8%. Skor tersebut apabila dikonversikan dalam kriteria kelayakan produk maka termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selama uji coba berlangsung, peserta didik nampak antusias dalam bermain dan menanyakan pekerjaan-pekerjaan yang ditampilkan di permainan. Peserta didik juga merasa tertarik dengan pekerjaan yang ada pada permainan monopoli eksplorasi karier, yaitu fotografer, interpreter dan spesialis perencana keuangan

## Saran

Saran yang dapat diberikan peneliti berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu:

### 1. Bagi guru bimbingan dan konseling

Permainan monopoli eksplorasi karier lebih banyak membahas tentang eksplorasi lingkungan, maka diharapkan guru bimbingan dan konseling juga memberikan layanan tambahan tentang eksplorasi diri. Kemudian, guru bimbingan dan

konseling diharapkan menjelaskan kembali materi-materi yang terdapat di permainan.

2. Bagi peserta didik

Dengan adanya media ini diharapkan memanfaatkan dengan baik dan mampu menstimulus peserta didik dalam melakukan eksplorasi karier secara mandiri.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya bisa melakukan tahap diseminasi atau penyebaran untuk mengetahui bagaimana permainan monopoli dimainkan dengan subjek yang lebih luas.

\_\_\_\_\_. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Zakaria, A. F. (2018). Media Layanan Informasi Karir Sekolah Lanjutan bagi Siswa (Melankolis) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Memilih Studi Lanjut Setelah SMP. *Journal of Innovative Counseling*, 32-43.

## DAFTAR PUSTAKA

*Badan Pusat Statistik*. (2019, November 05). Diambil kembali dari Agustus 2019: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,28 Persen:

<https://www.bps.go.id/pressrelease/2019/11/05/1565/agustus-2019--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-28-persen.html>

Bennett, N., Wood, L., & Rogers, S. (2005). *Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Guru dan Praktik di Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Oebaidillah, S. (2018, Mei 11). *Media Indonesia*. Diambil kembali dari Humaniora:  
<https://mediaindonesia.com/read/detail/160233-ini-penyebab-tingginya-pengangguran-smk>

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence : Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga

\_\_\_\_\_. (2007). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Erlangga.

\_\_\_\_\_. (2011). *Life-Span Development : Perkembangan Masa-Hidup Edisi ke-13 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana: Indiana University.

Winkel, W. (1981). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: PT. Gramedia