

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI SEBAGAI LAYANAN INFORMASI KARIR BAGI SISWA KELAS VI DI SD N TURI 2 SLEMAN

MONOPOLY MEDIA DEVELOPMENT AS A CAREER INFORMATION SERVISE FOR CLASS VI STUDENTS IN SD N TURI 2 SLEMAN

Oleh: Desi Nanda Pertiwi, Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta, desi.nanda2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media monopoli karir sebagai media untuk memberikan lebih banyak pemahaman tentang karir masa depan, membantu pemilihan karir siswa, dan memberi bekal siswa dalam memfokuskan pemilihan jenjang pendidikan selanjutnya bagi siswa kelas VI di SD N Turi 2. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D Thiagarajan. Tahapan dari penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga yang meliputi tahap pendefinisian, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Subjek dalam penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD N Turi 2. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menghasilkan produk berupa monopoli karir yang layak digunakan sebagai layanan pemberian informasi bagi siswa. Media monopoli dinyatakan layak digunakan sesuai dengan hasil validasi ahli, penilaian guru kelas, dan penilaian dari siswa. Media monopoli ini telah divalidasi oleh ahli media dengan skor 81,3% (kategori sangat layak) dan ahli materi dengan skor 78,6% (kategori sangat layak). Penilaian media monopoli pada uji coba lapangan dilakukan oleh guru kelas dan siswa kelas VI, dari penilaian guru kelas diperoleh skor 92,9% (kategori sangat layak) dan dari penilaian siswa diperoleh skor 94,5% (kategori sangat layak).

Kata kunci: monopoli, karir, siswa, sekolah dasar

Abstract

The aims of this research is to produce media monopoly career as a media to provide more understanding of a future careers, assist students career selection, and provide student with provision to focus on choosing the next education for student VI grade at SD N Turi 2. The method used in this research is Research and Development using development model 4D from Thiagarajan. There only 3 stages that implemented in this research, which is definition stages, define stages, and development stages. The subject in this research is the students in VI grade at SD N Turi 2. The analysis data use in this research is a descriptive quantitative and qualitative. The result of this research is the product of career monopoly that suitable for used as a career information service for student. This media is stated receivable to use with the result of expert validation, teacher assessment, and student assessment. This media has been validated by media experts with 81,3% scores (very receivable category) and content experts with 78,6% scores (very receivable category). The assessment of this media in fields was carried out by teacher and student from VI grade, the assessment from the teacher is 92,9% (very receivable category) and from the students is 94,5% (very receivable category).

Keyword : monopoly, career, students, primary school

PENDAHULUAN

Pengembangan media dalam bimbingan dan konseling sangat penting dilakukan sebagai bentuk perantara dalam berbagai jenis kegiatan berkomunikasi. Menurut Briggs (Arif Sadiman, dkk, 2009) media merupakan segala jenis alat fisik yang berisi pesan dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

Layanan yang dapat diberikan oleh guru BK kepada siswa sangat banyak, termasuk menggunakan media permainan. Permainan dilakukan tidak hanya untuk sarana belajar tetapi menuntut siswa untuk aktif dan membantu siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan

Melalui penggunaan media, dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama pada siswa SD yang lebih dapat memahami materi dengan permainan. Permainan ini dapat dilakukan guru BK sebagai layanan pemilihan karir bagi siswa SD dan sebagai salah satu cara untuk pemantapan karir semenjak dini. Pemilihan karir bisa diterapkan pada semua kelas di sekolah dasar, akan tetapi pemilihan karir sangat diperlukan bagi siswa karena untuk bekal naik jenjang ke sekolah menengah pertama (SMP).

Pemantapan karir siswa yang dilakukan sejak sekolah dasar dapat membantu siswa dalam memilih kelanjutan studi yang akan ditempuhnya. Menurut Uman Suherman (2008) tujuan bimbingan karir bagi siswa di sekolah dasar yaitu mengenali macam-macam dan ciri-ciri berbagai pekerjaan; menentukan dianggap dapat menjadi media layanan informasi karir yang membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap karir masa depan; cita-cita dan perencanaan masa depan; mengeksplorasi arah pekerjaan; serta menyesuaikan keterampilan, bakat dan minat sesuai dengan jenis pekerjaan. Dengan adanya pemilihan karir yang dilakukan sejak sekolah dasar diharapkan siswa dapat menggali lebih dalam tentang minat dan bakatnya sehingga dalam pemilihan jenjang studi yang lebih lanjut siswa tidak mengalami kebingungan.

Berdasarkan hasil observasi di SD N Turi 2, banyak siswa yang hanya mengetahui pekerjaan yang sering mereka jumpai serta siswa belum memiliki gambaran mengenai masa depannya akan bagaimana. Banyak dari siswa yang merasa kebingungan dengan apa yang mereka cita-citakan. Kebingungan itu juga terjadi

tidak hanya pada kurangnya informasi pekerjaan, tetapi kurang berkembangnya minat dan bakat pada diri siswa. Peneliti memilih subjek penelitian siswa kelas VI karena siswa di kelas tersebut sudah mendekati jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bentuk layanan yang diberikan pada siswa dapat disesuaikan dengan kondisi siswa. Menurut Ngalimun (2014) ada beberapa layanan bimbingan karir yang dapat diberikan siswa, diantaranya 1) layanan informasi tentang diri sendiri, 2) layanan informasi tentang lingkungan hidup, 3) layanan penempatan, 4) layanan orientasi. Dalam hal ini layanan yang dapat diberikan kepada siswa yaitu layanan penempatan dan layanan orientasi dikarenakan dalam layanan bimbingan karir tersebut menjelaskan tentang perencanaan masa depan, pengambilan keputusan, lanjutan studi akademik, serta informasi tentang pekerjaan.

Selain wawancara dengan siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas yang mengembukakan bahwa dalam pemberian informasi tentang karir belum maksimal sehingga masih banyak siswa yang mengalami kebingungan. Penyampaian informasi juga hanya terbatas pada materi yang ada dalam buku sehingga siswa kurang memahami informasi tentang karir yang lebih luas dan guru kelas juga menyampaikan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran jika hanya dengan metode yang sama. Oleh karena itu peneliti merasa perlu mengembangkan sebuah media sebagai pendukung proses pembelajaran.

Media yang digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran tentang informasi karir ini dengan mengembangkan media

monopoli. Menurut Wulandari dan Sukrino (2012) mengemukakan bahwa monopoli adalah suatu permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan melalui sistem permainan.

Pemilihan permainan monopoli sebagai media pendukung dalam pembelajaran disesuaikan dengan tugas siswa sekolah dasar yang sedang dalam masa perteumbuhan, rasa ingin tau yang tinggi, dan memperoleh ketrampilan fisik untuk bermain. Menurut Havihurst (Hurlock, 1980) tugas dari siswa sekolah dasar kelas tinggi yaitu belajar memperoleh ketrampilan fisik untuk melakukan permainan, belajar membentuk sikap positif terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis, belajar bergaul dengan teman sebaya. Sejalan dengan pendapat di atas Rita Eka Izzaty,dkk (2008) mengemukakan bahwa usia anak-anak akhir itu 1) mempelajari ketrampilan fisik yang dierlukan untuk bermain, 2) mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri, 3) belajar bergaul dengan teman sebaya, 4) mengembangkan peran sosial pria dan wanita, 5) mengembangkan ketrampilan dasar (membaca, menulis, dan berhitung), 6) mengembangkan perhatian yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, 7) mengembangkan kata batin, moral dan skala nilai, 8) mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga, 9) mencapai kebebasan probadi.

Berbagai kajian di atas menarik peneliti untuk melakukan penelitian berupa "Pengembangan Media Monopoli Sebagai Layanan Informasi Karir bagi Siswa Kelas VI di SD N Turi 2 Sleman". Media monopoli ini

merupakan salah satu media yang akan diupayakan ketersediaannya melalui penelitian *Research and Development* (R&D).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model penelitian 4D (*four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Mulyaningsih, 2016).

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2021 – 15 Maret 2021. Penelitian ini dilakukan di SD N Turi 2 dan lingkungan tempat tinggal peneliti.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 4 siswa kelas VI di sekitar rumah peneliti yang berlokasi di Dusun Kenaruhan, Donokerto, Turi, Sleman dan 1 Guru Kelas VI di SD N Turi 2.

Prosedur Pengembangan

Thiagarajan (Mulyaningsih, 2016) mengemukakan bahwa model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama yaitu: 1) Tahap pendefisian (*define*), 2) Tahap perencanaan (*design*), 3) Tahap pengembangan (*develop*), dan 4) Tahap penyebarluasan (*disseminate*). Pada tahap ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*develop*), yaitu menghasilkan produk yang valid dan layak.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menghasilkan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan diperoleh berupa kritik dan saran dari ahli

media, ahli materi, guru kelas dan siswa menggunakan angket terbuka. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian media dan materi oleh validator, skor penilaian siswa dan guru kelas. Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan setelah semua data dari responden atau data yang dibutuhkan terkumpul sesuai dengan angket yang telah diisi responden sesuai dengan aspek. Angket yang diberikan berupa angket tertutup dan terbuka. Analisis kualitatif dilakukan dengan mengelompokan kritik dan saran yang diberikan oleh responden, sedangkan analisis kuantitatif dengan mengklasifikasikan data kuantitatif menjadi 4 interval sebagai berikut:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Kurang baik = 2

Tidak baik = 1

Skor dari data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2013), data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diolah dengan cara dijumlahkan, kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan, dan diperoleh persentase. Cara untuk mendapatkan persentasi dari data yang diperoleh sebagai berikut:

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{(\text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden})} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan dan diperoleh hasil persentase dengan acuan rumus tersebut, lalu dikoversikan persentase tersebut ke dalam kriteria skala 4 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan Produk

Persentase Pencapaian	Kriteria Penilaian
76% - 100%	Sangat Baik
56% - 75%	Baik
40% - 55%	Kurang Baik
0% - 39%	Tidak Baik

Produk akan dinyatakan layak dan valid digunakan apabila menunjukkan persentasi >56% - 100% dengan kriteria penilaian minimal “Baik”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal ini dilakukan dengan pengumpulan data yang pertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang akan digunakan untuk pengembangan media monopoli karir. Peneliti mendapatkan informasi tentang permasalahan yang dialami siswa SD N Turi 2 dengan melakukan observasi dan wawancara. Pada saat melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa kurangnya media yang bertujuan memberikan informasi karir pada siswa khususnya di kelas VI. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mengetahui cita-cita di masa depannya dan kurangnya pemahaman berbagai macam pekerjaan. Wawancara tidak hanya dilakukan pada siswa saja, tetapi peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas. Keterbatasan yang

di sampaikan dalam buku modul pembelajaran tentang pekerjaan atau informasi tentang karir menghambat siswa dalam menentukan cita-cita dan kurangnya pemahaman tentang karir dimasa depan, tidak hanya itu dikarenakan siswa kelas VI sudah mendekati ujian kelulusan maka penyampaian informasi tentang karir kurang optimal. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara, maka peneliti mengembangkan media monopoli sebagai layanan informasi karir pada siswa kelas VI.

b. Analisis peserta Didik (*Learner Analysis*)

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara, peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan pada siswa. Diketahui bahwa siswa belum menentukan cita-cita yang sesuai dengan bakat dan minatnya, kurangnya pemahaman siswa tentang berbagai macam pekerjaan, serta kurangnya media pembelajaran yang menjelaskan tentang pekerjaan.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap analisis tugas ini, peneliti mengidentifikasi solusi dalam memberikan informasi yang tepat kepada siswa mengenai karir masa depan. Untuk menambah pengetahuan siswa tentang karir dan membantu siswa dalam penentuan cita-cita di masa depannya, serta siswa dapat mengetahui tugas dan kewajiban dari berbagai profesi, sehingga siswa dapat menentukan pekerjaan yang dicita-citakan sesuai dengan bakat dan minat dalam diri siswa.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep materi yang akan diberikan kepada siswa. Konsep pembuatan

media monopoli ini dibuat dalam bentuk 2 bagian yang berisi macam-macam pekerjaan, serta tugas dan kewajiban dari perkerjaan.

e. Perumusan Tujuan (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan ini dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian manfaat media yang dikembangkan. Tujuan dari pengembangan media monopoli ini untuk memberikan informasi tentang pekerjaan dan menambah pemahaman siswa sebagai gambaran menentukan cita-cita di masa depan pada siswa kelas VI.

Tahap Perencanaan (*Design*)

a. Penyusunan Standar (*Criterion Test Construction*)

Pada penyusunan standar, peneliti menentukan standar dengan menyusun instrumen validasi kelayakan media dan materi sehingga dapat diperoleh media yang layak dipergunakan untuk siswa karena telah memenuhi standar.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pada pemilihan media, peneliti memilih media monopoli ini disesuaikan dengan kebutuhan media dan materi. Pemilihan media berupa permainan monopoli ini karena dapat digunakan siswa dalam waktu kegiatan belajar mengajar (KBM) atau diluar waktu pembelajaran serta dengan menggunakan media monopoli diharapkan siswa dapat lebih berinteraksi dengan teman sebaya dalam hal yang lebih positif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media monopoli karir ini dikembangkan dengan memadukan unsur teks dan gambar dalam bentuk media cetak dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan siswa sekolah dasar.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Format yang dipilih dalam pengembangan media monopoli karir ini dengan desain berupa penyampaian materi yang memadukan antara teks dan gambar. Penyampaian materi dengan menambah gambar akan meningkatkan ketertarikan siswa dan memberikan kesan yang tidak membosankan dalam memahami materi, serta bentuk dari media monopoli yang berupa permainan atau *games* dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam media monopoli karir ini. Bahasa yang digunakan dalam media monopoli karir ini menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan siswa seolah dasar. Serta gambar yang digunakan dalam media monopoli karir ini menggunakan gambar yang sederhana serta menarik untuk siswa.

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Pada tahap desain awal ini, peneliti menentukan tampilan media serta menyusun konten dari media monopoli karir. Tahap ini merupakan rancangan awal dari media monopoli karir yang akan dikembangkan. Tahap desain awal ini terdiri dari tahap penyusunan kerangka dan pembuatan media.

Penyusunan kerangka media monopoli ini merupakan rancangan yang disusun sebagai panduan yang berisi bentuk dan isi materi. Penyusunan kerangka media monopoli ini sebagai berikut:

- 1) Bagian Kemasan berisikan Nama Media “Monopoli Karir”, Identitas penulis: nama, judul skripsi, dan logo UNY, Ilustrasi berbagai pekerjaan, Peraturan permainan dalam pembuatan media

- 2) Bagian Papan Permainan berisikan Ilustrasi dari berbagai macam pekerjaan, Dibagian tengah terdapat kotak dana umum dan kesempatan serta nama media.
- 3) Bagian Kartu berisikan Kartu Pekerjaan, kartu ini memuat tugas dan kewajiban berbagai pekerjaan yang sudah ditampilkan pada papan permainan, Kartu Dana Umum dan Kesempatan, kartu ini berisikan bantuan, perintah, dan hukuman yang akan diterima pemain.

Pada tahap pembuatan media, seluruh bahan yang diperlukan berupa gambar dan materi dikumpulkan terlebih dahulu, setelah semua bahan terkumpul dilanjutkan dengan pembuatan media monopoli. Langkah pertama pembuatan media monopoli ini dimulai dengan pembuatan desain papan permainan, kartu, dan kemasan, serta dilakukan pewarnaan menggunakan *software* Corel Draw X8. Kemudian setelah pembuatan desain produk dilanjutkan dengan *layoutting* atau penyusunan tata letak gambar dan teks berisi materi pada desain yang sudah dibuat sebelumnya.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli media ini dilakukan oleh Bapak Agus Triyanto, M.Pd. dosen prodi Bimbingan dan Konseling FIP UNY yang merupakan dosen ahli di bidang instrumen dan media BK. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media monopoli dari segi tampilan dari aspek kemenarikan media, warna yang digunakan, tata letak, ukuran huruf yang digunakan. Penilaian ahli media tahap pertama dilakukan pada tanggal 18 Januari 2021.

Dari penilaian keseluruhan validasi ahli media tahap pertama memperoleh rata-rata sebesar 78,8%. Untuk penilaian menurut aspek gambar sebesar 75%, aspek tulisan sebesar 82%, aspek warna sebesar 75%, dan untuk aspek pemakaian sebesar 81%. Sedangkan untuk hasil penilaian secara kualitatif yaitu Peraturan permainan juga dapat ditampilkan di halaman belakang wadah kardus luar selain ada kertas tersendiri. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media, validasi yang kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2020 hasil yang diperoleh yaitu terdapat adanya kenaikan presentasi menjadi 81,3% yang semula 78,8% setelah dilakukan perbaikan media. Dari segi penilaian aspek ada beberapa yang mengalami peningkatan, seperti aspek gambar meningkat menjadi 79% yang semula 75%, aspek tulisan tidak ada peningkatan, aspek warna yang semula 75% meningkat menjadi 83%, dan untuk aspek pemakaian tidak ada peningkatan. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Bapak Agus Triyanto, M.Pd. dosen prodi Bimbingan dan Konseling FIP UNY yang merupakan dosen ahli di bidang instrumen dan media BK. Validasi materi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media monopoli dari segi materi yang disajikan terdiri dari aspek materi dan penyajian materi. Penilaian ahli materi tahap pertama dilakukan pada tanggal 19 Januari 2021. Penilaian ahli materi tahap pertama dilakukan pada tanggal 19 Januari 2021. Berdasarkan penilaian validasi ahli materi diatas maka media

monopoli dinyatakan layak untuk digunakan. Penilaian secara keseluruhan tahap pertama memperoleh rata-rata sebesar 78,6%. Hasil penilaian menurut aspek mendapatkan hasil untuk aspek materi mendapatkan 80%, dan untuk aspek penyajian materi mendapatkan hasil sebesar 75%. Selain itu, ahli materi memberikan pernyataan bahwa media sudah layak uji coba lapangan tanpa revisi. Sehingga pengembangan media monopoli sebaagai layanan informasi karir bagi siswa kelas VI layak untuk digunakan ditinjau dari segi materi.

b. Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Uji coba produk dilakukan setelah dilakukan revisi berdasarkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba produk dilakukan hanya sebatas mengetahui kelayakan media monopoli karir dan belum sampai pada tahap uji efektifitas penggunaan dari produk. Uji coba produk ini dilakukan kepada guru kelas dan 4 siswa kelas VI.

Penilaian guru kelas ini dilakukan oleh Ibu Pujiastuti, yang merupakan guru kelas VI di SD N Turi 2. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media monopoli kariri yang dikemangkan. Penilaian dari guru kelas ini akan digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi media monopoli. Penilaian produk oleh guru kelas dilakukan pada tanggal 30 Januari 2021. Hasil penilaian oleh guru kelas diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,9% dengan kategori sangat baik. Untuk penilaian guru kelas dilihat dari aspek penilaian mendapatkan hasil rata-rata sebesar 93% untuk aspek tampilan, 88% untuk aspek materi, dan 100% untuk aspek manfaat. Sedangkan untuk

penilaian secara kualitatif mendapatkan komentar bahwa permainan melalui media monopoli bisa menginspirasi cita-cita anak dan lebih jelas profesi yang diinginkan. Guru kelas juga menyatakan bahwa media monopoli ini layak untuk digunakan.

Uji coba produk ini dilakukan kepada 4 siswa kelas VI. Penilaian yang dilakukan meliputi beberapa aspek dari tampilan, penyajian materi, dan manfaat dari media monopoli karir yang dikembangkan. Uji coba produk oleh siswa ini dilakukan pada tanggal 15 Maret 2021. Berdasarkan tabel hasil uji coba produk oleh siswa menunjukkan bahwa media monopoli termasuk dalam kategori sangat baik dengan hasil persentase rata-rata keseluruhan sebesar 94,5%. Untuk penilaian menurut aspek mendapatkan persentase rata-rata sebesar 97,32% untuk aspek tampilan, 88,54% untuk materi, dan 100% untuk aspek manfaat. Sedangkan penilaian secara kualitatif mendapatkan komentar yang beragam dari siswa, bahwa gambar yang disajikan menarik dan jelas, serta materi yang disajikan dapat menjadi gambaran tujuan masa depannya sesuai yang diminati.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli sebagai layanan informasi karir bagi siswa kelas VI di SD N Turi 2 telah mencapai tujuan yaitu menghasilkan media yang layak untuk digunakan dan media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran maupun digunakan secara mandiri oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa monopoli karir yang layak digunakan sebagai layanan pemberian informasi bagi siswa. Media monopoli dinyatakan layak digunakan sesuai dengan hasil validasi ahli, penilaian guru kelas, dan penilaian dari siswa. Media monopoli ini telah divalidasi oleh ahli media dengan skor 81,3% (kategori sangat baik) dan validasi oleh ahli materi dengan skor 78,6% (kategori sangat baik). Penilaian media monopoli pada uji coba lapangan dilakukan oleh guru kelas dan siswa kelas VI, dari penilaian guru kelas diperoleh skor 92,9% (kategori sangat baik) dan dari penilaian siswa diperoleh skor 94,5% (kategori sangat baik).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media monopoli sebagai layanan informasi karir ini dapat digunakan oleh siswa sebagai alat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai macam jenis pekerjaan serta memiliki gambaran dalam perencanaan dan pemilihan pekerjaan dimasa depan.

2. Bagi Guru Kelas

Agar pemanfaatan media monopoli ini efektif, guru kelas dapat menggunakan media monopoli ini sebagai pendukung dalam pemberian informasi tentang karir pada siswa.

3. Bagi Sekolah

Media monopoli ini dapat digunakan sekolah sebagai salah satu alat untuk mengetahui

minat, dengan begitu pemberian informasi dapat disesuaikan dengan minat siswa.

4. Bagi Prodi Bimbingan dan Konseling

Media monopoli sebagai layanan informasi karir ini dapat digunakan sebagai media pemberian layanan ataupun digunakan untuk penelitian yang selanjutnya.

5. Bagi Peneliti

Media monopoli karir yang dikembangkan dalam penelitian ini sebatas pengetahuan dasar mengenai informasi karir untuk siswa, maka untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan media yang lebih menarik dan materi yang disajikan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hurlock, EB. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Jakarta: Gramedia

Izzaty, RE., dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses tanggal 13 Februari 2019 dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembagan-model-pembelajaran.pdf>.

Ngalimun. (2014). *Bimbingan dan Konseling di SD/MI suatu Pendekatan Proses*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Sadiman, A., dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suherman, U. 2008. *Konsep dan Aplikasi Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. 171.

Wulandari, & Sukirno. (2012) "Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi SiswabKelas X SMKNegeri 1 Godean", Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia.