

SKRIPSI (luluk istikomah)

by jasa_turnitinn

Submission date: 18-Feb-2024 12:19PM (UTC-0600)

Submission ID: 2297672931

File name: SKRIPSI_luluk_istikomah.docx (431.94K)

Word count: 10428

Character count: 67312

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *MONOPOLY* NIRBAYA UNTUK
MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER PESERTA DIDIK
DI SMA N 3 KEDIRI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Prodi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri**



OLEH :

LULUK ISTIKOMAH

NPM: 19.1.01.01.0029

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Abstrak

Luluk Istikomah: Pengembangan Media *Monopoly* Nirbaya untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta didik di SMA N 3 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : *Monopoly* Nirbaya, Perencanaan Karier

Penelitian yang dilakukan dilatar belakangi hasil wawancara dengan guru BK dan juga observasi yang dilakukan peneliti di mana menemukan peserta didik 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 tersedia belum memberikan inovasi yang menarik untuk stimulus peserta didik khususnya dalam meningkatkan perencanaan karier.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan milik Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti di mana yang sebelumnya 10 tahap pengembangan dari Borg and Gall, menjadi 5 tahap yaitu, tahap (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) produk awal (4) Validasi produk awal (5) Revisi produk awal. Penelitian yang telah dilakukan ini, menghasilkan produk yaitu sebuah media *monopoly* nirbaya untuk meningkatkan perencanaan peserta didik. Produk ini didesain 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. terdiri dari : (1) papan *monopoly* nirbaya (2) 3 kartu (3) buku panduan (4) pion (5) dadu dan sudah melalui uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon praktis .

Berdasarkan dari hasil uji yang dilakukan ahli materi dengan menggunakan rumus uji ahli dari Akbar (2015) 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 *Monopoly* nirbaya yang telah peneliti kembangkan dapat diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK. Saran bagi guru BK *Monopoly* nirbaya dapat diimplementasikan sebagai salah satu inovasi layanan BK untuk peserta didik dalam membantu merencanakan kariernya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

⁴² Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia yang menjadi tingkatan terakhir dan dilaksanakan setelah lulus dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau ³⁶ sederajat. SMA ditempuh dalam waktu tiga tahun, dimulai dari kelas X, XI, dan yang terakhir yaitu kelas XII. Pada jenjang ini peserta didik dipersiapkan untuk mulai meyakinkan diri akan keputusan yang akan dilanjut dalam jenjang selanjutnya, yaitu melanjutkan ke perguruan tinggi, memulai bekerja, atau membangun bisnis. Oleh karena itu peserta didik pada jenjang SMA diharapkan perlu memiliki sikap yang lebih mandiri tanpa terus bergantung pada orang tua atau guru. Sikap ini akan membantu mereka dalam membuat keputusan kariernya.

²⁴ 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 meningkatnya 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. penjelasan diatas penting untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik yang berada pada jenjang SMA terutama dalam hal berkarier.

Suksesnya pencapaian karier seseorang dipengaruhi oleh adanya perencanaan karier dan pengambilan keputusan karier yang matang. Individu yang memiliki perencanaan karier, tentunya telah memahami kondisi dirinya. Dengan demikian, individu yang paham dengan kondisi dirinya maka akan mampu untuk memutuskan pilihan yang paling sesuai dengan keadaan dirinya. Sedangkan fenomena yang tampak belakangan ini justru tidak demikian. Peserta didik di jenjang SMA ini kebanyakan belum memiliki perencanaan mengenai apa yang akan mereka lakukan setelah tamat sekolah. Mereka memang menyadari arti penting perencanaan karier, namun peserta didik enggan untuk menyusun perencanaan bagi masa depan mereka. Mereka masih menunggu stimulus yang akan dikeluarkan oleh lingkungan untuk kemudian direspon dan ditindaklanjuti dengan pengambilan keputusan.

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. Penulis menyimpulkan bahwa Perencanaan Karier adalah suatu bentuk perencanaan yang dibuat oleh peserta didik dengan menilai diri sendiri mengenai status, proses, dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya, selain itu perencanaan karier merupakan upaya untuk menetapkan tujuan karier, menyiapkan rencana-rencana kegiatan untuk mencapai tujuan karier, dan melaksanakan rencana-rencana kegiatan untuk mencapai tujuan karier.

Dari pengamatan PLP 1 di SMA N 3 Kediri peneliti menemukan beberapa peserta didik keluar masuk ruang Bimbingan dan Konseling (BK) untuk bertanya Jurusan apa yang sebaiknya mereka pilih lalu universitas mana yang sesuai. Peserta didik ini berasal dari kelas XII. Kemudian peserta didik juga memiliki permasalahan seperti rasa bimbang bahkan tidak yakin dengan keputusan yang telah mereka tentukan, peserta didik ini merasa belum siap dengan bagaimana berkarier setelah lulus dari SMA. Karier sangat diperlukan dalam menata kehidupan, ketika peserta didik kelas XII semester akhir masih bingung untuk memilih jenjang selanjutnya maka permasalahan ini harus segera mendapat solusi secara cepat dan tepat agar tidak menimbulkan efek negatif yang lebih luas. Ini artinya bahwa peningkatan kemampuan perencanaan karier harus dimulai

² dari peserta didik kelas XI SMA sebagai persiapan yang matang dan ketika sudah kelas XII semester akhir yakin untuk memutuskan jenjang selanjutnya

¹⁹ Bimbingan dan Konseling yang terdapat di Sekolah berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik di SMA terkait dengan karier kedepannya, dalam memberikan Bimbingan dan Konseling guru BK berupaya untuk menciptakan layanan yang efektif dengan berbagai metode dan didukung sarana dan prasarana, termasuk dengan menggunakan ¹ media Bimbingan dan Konseling, Menurut Brigs (dalam Sadiman, 2014) “media adalah sarana yang mampu menyajikan informasi maupun pesan untuk merangsang siswa dalam kegiatan belajar mengajar.” Dalam perencanaan karier terdapat ⁷³ salah satu media yang sesuai untuk dikembangkan yaitu permainan monopoli yang berfokus untuk membantu peserta didik dalam perencanaan kariernya.

¹³ Menurut Zaky (2008) “Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif.” Bermain merupakan suatu mekanisme penyesuaian yang penting bagi perkembangan atau pertumbuhan intelektual manusia. Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari Peserta didik untuk belajar.

Menurut 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, membantu peserta didik yang sulit belajar, dan juga membantu untuk menggali minat bakatnya. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. 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 *monopoly* nirbaya.

Media permainan *monopoly* nirbaya 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 *monopoly nirbaya* 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.

Kelebihan permainan *monopoly* nirbaya yaitu mampu meningkatkan keterbukaan peserta didik dengan menjawab pertanyaan tugas dari Kartu *Action*, *Question*, dan *Punishment* yang disediakan, kartu tersebut bisa berupa pertanyaan, tantangan, hukuman sehingga secara tidak langsung peserta didik dapat mengetahui apa yang menjadi kesulitan dan kesukaan peserta didik dan dari pertanyaan dan tantangan itu peserta didik juga bisa menemukan keahliannya, hal ini mendorong peserta didik lebih memahami dirinya dan dari pemahaman inilah peserta didik mendapatkan motivasi belajarnya dan potensi dirinya guna untuk perencanaan kariernya. Selain itu permainan *monopoly* nirbaya juga dapat membentuk sikap sportif dan kooperatif dengan karena secara tidak langsung peserta didik dituntut untuk mendiskusikan dan bekerjasama dengan kelompok dalam menjawab dan melakukan tantangan yang disediakan. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar meningkatkan perencanaan karier peserta didik sebagai sarana

pemahaman dan motivasi belajar seluruh peserta didik dalam pembelajaran serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti menggunakan permainan *monopoly* nirbaya 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 *monopoly* nirbaya Sebagai Sarana peningkatan perencanaan karier pada peserta didik di SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah :

1. Minimnya informasi akan perencanaan karier yang sesuai yang dimiliki peserta didik kelas XII di SMA N 3 Kediri .
2. Kurangnya kesadaran akan perencanaan karier pada peserta didik kelas XII di SMA N 3 Kediri.
3. Ketidaksiapan peserta didik kelas XII di SMA N 3 Kediri untuk memutuskan karier setelah lulus Sekolah.
4. Terbatasnya media pembelajaran yang menarik untuk perencanaan karier di SMA N 3 Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah secara singkat yaitu apakah pengembangan permainan *monopoly* nirbaya untuk meningkatkan perencanaan karier pada peserta didik di SMA N 3 Kediri diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan pengembangan permainan *monopoly* nirbaya untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik di SMA N 3 Kediri secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merujuk pada buku panduan karya tulis ilmiah yang diterbitkan oleh lembaga penelitian dan pengabdian pada masyarakat (LPPM) Universitas Nusantara PGRI Kediri 2021.

LANDASAN TEORI

A. Perencanaan Karier

1. Pengertian Perencanaan Karier

Menurut Winkel (2006)¹⁷ “perencanaan karier adalah suatu cara untuk membantu peserta didik dalam memilih suatu bidang karier yang sesuai dengan potensi mereka, sehingga dapat cukup berhasil dalam pekerjaannya.”

Menurut Corey (2006)⁴³ “perencanaan karier merupakan suatu proses yang mencakup penjelajahan pilihan dan persiapan diri untuk sebuah karier.” Peneliti menyimpulkan bahwa perencanaan karier merupakan suatu proses pemilihan sasaran karier, dengan mempertimbangkan terhadap peluang, kesempatan, kendala dan pilihan-pilihan karier untuk mencapai dari tujuan karier yang diinginkan yang sesuai dengan bakat, minat dan potensi yang dimiliki peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan Perencanaan karier adalah aspek penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam menentukan studi lanjut yang sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

2. Tujuan Perencanaan Karier

Tujuan perencanaan karier menurut Simamora (2011) :

- a. Menyadari diri sendiri mengenai peluang-peluang, kesempatan-kesempatan, kendala-kendala, pilihan-pilihan dan konsekuensi-konsekuensinya.
- b. Mengidentifikasi tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karier.
- c. Menyusun program kerja, pendidikan, dan yang berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang bersifat pengembangan guna menyediakan arah, waktu, dan urutan langkah-langkah yang diambil untuk meraih tujuan karier.

Berdasarkan pendapat Simamora terkait dengan tujuan perencanaan karier, dapat dijelaskan bahwa tujuan perencanaan karier adalah untuk menyadari terhadap adanya peluang, kesempatan, serta kendala dan pilihan, dan juga mengidentifikasi tujuan-tujuan yang berkaitan dengan karier, penyusunan program kerja, pendidikan, dan pengalaman yang bersifat pengembangan dalam rangka meraih tujuan karier.

3. Faktor-faktor Perencanaan Karier

Menurut Parson (dalam Winkel, 2012) faktor yang mempengaruhi perencanaan karier adalah kemampuan (*abilities*), minat (*interest*), dan prestasi (*achievement*).

- a. Kemampuan, yaitu kepercayaan diri terkait dengan bakat yang menonjol disuatu bidang usaha kognitif, bidang keterampilan, atau bidang kesenian. Sekali terbentuk suatu kemampuan dapat menjadi bekal yang memungkinkan untuk memasuki berbagai bidang

pekerjaan atau saat memasuki jenjang perguruan tinggi pada suatu bidang tertentu. Individu yang memiliki kemampuan atau bakat yang menonjol biasanya memiliki tingkat kepercayaan diri yang cukup tinggi dalam mengaktualisasikan dirinya.

- b. Minat, yaitu kecenderungan yang agak menetap kepada individu untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu dan merasa senang bergaul atau bergabung dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan bidang tersebut.
- c. Prestasi, yaitu suatu hasil belajar (prestasi belajar), yang didapatkan dari suatu kemampuan individu yang didapatkan peserta didik dari usaha belajar.

⁶⁷ Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa faktor-faktor perencanaan karier pada peserta didik yang paling utama yaitu berasal dari dalam diri yang berupa kepercayaan diri dengan minat dan kemampuan yang dimiliki, adapun prestasi juga menjadi factor penting dari perencanaan karier karena mampu menjadi bukti daari hasil usaha peserta didik.

4. Aspek dan Indikator Perencanaan Karier

Menurut Winkel. W.S (2012) terdapat 3 indikator perencanaan karier yaitu

- a. Pemahaman dan pengetahuan pada diri sendiri.

Hal ini meliputi pemahaman minat, bakat yang menunjukkan prestasi akademik maupun non akademik. ¹⁶ Individu dengan

pemahaman diri yang lebih baik akan lebih mudah dalam mengungkapkan perasaan dan pikiran juga akan lebih mengetahui langkah yang akan diambil dalam merencanakan kariernya.

- b. Pemahaman dan pengetahuan dalam dunia kerja
Memahami kemampuan diri dalam dunia kerja, mengetahui tugas-tugas yang diberikan dalam pekerjaan yang dibutuhkan, memahami apa saja peluang yang bisa diperoleh untuk program pengembangan. Individu yang memahami bagaimana dunia kerja akan lebih memiliki kesiapan dalam merencanakan kariernya.
- c. Dapat memahami informasi pendidikan dan dunia kerja
Memahami informasi pendidikan untuk memperluas pengetahuan diri, mengetahui informasi di bidang kerja untuk mengisi jabatan yang diperlukan
Menurut Super (dalam Sharf, 2010) kematangan Individu dalam merencanakan karier memiliki beberapa Indikator, diantaranya adalah:
 - a. Perencanaan karier
Kegiatan pencarian informasi yang didukung oleh pengetahuan tentang pekerjaan.
 - b. Eksplorasi karier
Kecakapan Individu dalam mencari Informasi karier dari banyak sumber.

c. Pengetahuan tentang dunia kerja

Individu mengetahui ketertarikan dan ketrampilan mereka sendiri, proses orang bekerja, alasan orang mengganti kerja dan perilaku dalam bekerja.

d. Pengambilan keputusan

Memperkirakan pemahaman yang dimiliki terkait dengan dasar dan prosedur dalam pengambilan keputusan karier berdasarkan ketertarikan dan kemampuannya.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan Penulis memberikan kesimpulan beberapa indikator perencanaan Karier Menurut Winkel (2012) dan Super (2010) diantaranya adalah :

e. Pengetahuan diri

Individu yang mengetahui apa yang menjadi minat dan bakatnya akan lebih percaya diri dalam merencanakan kariernya, selain itu juga memahami dan berani bagaimana mengungkapkan pikiran dan perasaannya.

f. Sikap

Dalam merencanakan karier Individu harus mengetahui macam-macam jurusan di perguruan tinggi, mengetahui peluang pekerjaan di lapangan, dan mengetahui cara memperoleh program pengembangan.

g. Ketrampilan

Memiliki peningkatan pencapaian kompetensi yang dimiliki dan mampu membuat keputusan dengan baik sesuai potensi diri dan peluang yang tersedia akan membuat Individu lebih mampu dalam merencanakan karier secara maksimal.

¹
B. Media Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Marso (dalam Sadiman, 2002) “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik untuk belajar.” Media BK menurut Nursalim (2013) adalah segala sesuatu yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik yang berupa pesan agar dapat memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan Sujiono (dalam Prasetiawan, 2017) “media BK merupakan suatu peralatan baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai pembantu dalam kegiatan layanan bimbingan konseling.”

²
Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media BK adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan keterampilan peserta didik yang berupa pesan agar ² dapat merangsang

pikiran, perasaan, dan minat peserta didik untuk mengalami perubahan dalam proses pembelajaran dan dengan menggunakan media BK maka peserta didik dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan menjadikan suasana di kelas menjadi menyenangkan.

²⁹ 2. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling

Terkait dengan media Bimbingan dan Konseling, Nursalim (2013) menekankan pada beberapa hal berikut.

- a. Penggunaan media merupakan fungsi tambahan, akan tetapi berbeda dengan fungsi-fungsi lainnya. Media BK memiliki fungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik dalam mewujudkan situasi yang lebih efektif.⁸
- b. Media BK merupakan bagian untuk melengkapi keseluruhan proses layanan BK. Artinya media BK sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi yang baik sesuai dengan harapan.
- c. Dalam penggunaan media BK harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Artinya fungsi ini mengandung makna bahwa media BK penggunaannya harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan sesuai dengan materi BK.²⁰
- d. Media BK bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja namun agar proses pembelajaran di kelas menjadi seru dan tidak membosankan oleh karena itu penggunaannya bukan sekedar permainan namun ada manfaat tersendiri untuk menyampaikan pelajaran.²⁷

- e. Dengan adanya media BK, peserta didik diharapkan tidak hanya merasakan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran, namun peserta didik juga harus memahami masalah yang dialaminya dan mampu mengatasi masalah tersebut.
- f. Dengan adanya media BK juga bisa meningkatkan kualitas layanan dalam BK.

C. Media Permainan *Monopoly* Nirbaya

6 1. Pengertian permainan Monopoli

Husna (2016) mengatakan bahwa “monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia.” Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap 31 pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

6 2. Sejarah permainan Monopoli

Menurut Husna (2016) “Sebelum monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah The Landlord's Game yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah

orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa.” Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London dengan nama Brer Fox an' Brer Rabbit. Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut Auction Monopoly atau kemudian disingkat menjadi Monopoly. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

Menurut Adya (2010)¹³ “Selama ini permainan monopoli digunakan sebagai permainan yang dimainkan secara berkelompok untuk sekedar mengisi waktu luang.” Saat ini permainan monopoli sudah banyak dimainkan oleh masyarakat luas, namun sangat jarang terlihat para kaum elit memainkan permainan ini. Padahal menurut catatan sejarah, saat pertama dibuat monopoli merupakan persembahan untuk seorang kaisar. Hanya para bangsawan lah yang saat itu bisa memainkan domino . Di dalam permainan monopoli atau yang biasa disebut dengan *Gapleh* itu bisa dimainkan oleh empat

sampai enam orang, cara memainkan kartu tersebut sangatlah mudah. Permainan ini menggunakan satu set kartu yang berjumlah 28 lembar. Kartu berisi angka-angka yang berpasangan, dari pasangan angka terkecil 0-0 hingga yang terbesar 6-6. Ke-28 kartu dibagi habis secara merata ke empat orang pemain, sehingga masing-masing pemain mendapatkan 7 lembar kartu. Dalam aturan umum permainan monopoli, pemain yang bisa menghabiskan kartunya terlebih dahulu, dianggap sebagai pemenang. Sedangkan pemain kedua, ketiga, dan keempat, akan dihitung sisa angka yang masih dipegang. Pemain yang memegang sisa angka terbesar dianggap sebagai pihak yang kalah.

3. Nirbaya

Kata Nirbaya dalam bahasa Jawa yang artinya ora ana alangan atau ora ana bebaya atau dalam Bahasa Indonesia artinya tidak ada halangan atau tidak ada bahaya menurut Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta (2000) sehingga kata Nirbaya dapat diterjemahkan sebagai sesuatu untuk menolak bahaya atau menghalau dari yang sifatnya negatif (Wawancara Setyastuti dalam Rahmadhani, 2021). Menolak bahaya yang dimaksud, bahaya dalam kehidupan berumah tangga, berkarier atau kehidupan apapun bentuknya, sehingga menciptakan kehidupan yang diharapkan. Dalam modifikasi permainan *monopoly* ini penulis memberikan tema kata dari kata Nirbaya yaitu perjalanan Penentuan Takdir dapat diinterpretasikan sebagai perjalanan yang menggambarkan

upaya untuk mencapai kebebasan, menentukan takdir, dan mengatasi ketakutan dalam menghadapi tantangan di perencanaan karier.

⁶⁹ Dalam permainan ini, pemain akan mengambil peran sebagai seseorang yang berusaha merencanakan dan membangun karier mereka. Mereka akan menjelajahi berbagai pilihan karier, menghadapi tantangan, dan mengambil keputusan strategis untuk mencapai tujuan mereka. Konsep Nirbaya dalam judul permainan ini menggambarkan semangat dan keberanian untuk menghadapi ketakutan, mengambil risiko, dan berusaha mencapai kebebasan dan kesuksesan dalam karier mereka. Perjalanan ini melibatkan pemahaman diri, pengembangan keterampilan, pengambilan keputusan yang bijaksana, serta menavigasi melalui jalan yang penuh tantangan menuju kesuksesan. Dalam permainan ini, pemain akan dipicu untuk merenungkan nilai-nilai suportif, kooperatif dan mengembangkan sikap yang positif dan percaya diri dalam merencanakan karier mereka.

Disamping itu dalam permainan ini konsep nirbaya dikolaborasikan dengan motif batik yang terdapat di setiap kartu dan bingkai pada tulisan *Action*, *Question*, *Punishment*.

a. Motif Sidomukti pada kotak *Action*

Motif Sidomukti terinspirasi dari bentuk gunung yang melambangkan kekokohan dan ketenangan. Pola ini dapat memberikan kesan yang tenang dan harmonis pada desain kotak dan kartu, serta mencerminkan keteguhan dan kestabilan dalam kehidupan.

b. Motif Kawung pada kotak *Question*

Motif Kawung memiliki bentuk lingkaran atau elips yang saling tumpang tindih. Pola ini melambangkan keharmonisan dan kesatuan, serta mencerminkan nilai-nilai kehidupan yang saling berkaitan dan saling mendukung.

c. Motif Truntum pada kotak *Punishment*

Motif Truntum memiliki pola bunga dengan daun dan ranting yang saling berhubungan. Pola ini melambangkan keindahan, kebahagiaan, dan harapan dalam kehidupan. Desain dengan motif Truntum dapat memberikan nuansa yang ceria dan optimis pada kartu.

Nirbaya yaitu Perjalanan Penentuan Takdir memberikan kesempatan bagi pemain untuk menjelajahi konsep penting dalam perencanaan karier, seperti impian dan tujuan, pengambilan risiko, kemandirian, kepemimpinan, dan adaptabilitas. Dalam permainan ini, pemain akan belajar untuk mengatasi ketakutan dan merencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai kebebasan dan kesuksesan dalam karier mereka.

4. Deskripsi permainan modifikasi *Monopoly*

Permainan *monopoly* nirbaya adalah permainan hasil modifikasi dari permainan *monopoli* yang mana berasal dari Amerika Serikat pada tahun 1903 yang ditemukan oleh Elizabeth Magie, seorang desainer permainan. Permainan *monopoly* nirbaya termasuk permainan yang menonjolkan tentang wilayah atau lahan yang setiap

petaknya bisa ditempati yang sama oleh setiap pemain. Modifikasi pada permainan monopoli terletak pada setiap petak yang terdapat tulisan *Action*, *Question*, *Punishment* yang akan dijawab dan dilaksanakan untuk peserta didik .

Monopoly nirbaya ini terdapat *Question* artinya pertanyaan, *Action* artinya tantangan, dan *Punishment* artinya hukuman. Jika peserta didik mendapat kartu pertanyaan maka peserta didik harus menjawab sesuai dengan pertanyaan yang disediakan dengan jujur. Pertanyaan yang diberikanpun seputar dirinya dan perencanaan kariernya agar secara tidak langsung peserta didik membuka dirinya untuk lebih terbuka dan memiliki gambaran untuk perencanaan karier pada dirinya sehingga guru BK bisa mencoba untuk membantu peserta didik yang mengalami masalah atau kesulitan. Sementara untuk kartu yang berisi tantangan peserta didik harus melakukan apa yang diperintahkan dalam kartu tersebut sehingga secara tidak langsung peserta didik dapat lebih percaya diri dengan potensi yang dimilikinya tanpa malu untuk mengekspresikannya. Dari kartu yang didapat peserta didik lebih bisa mengungkapkan apa yang menjadi hambatannya yang ada pada dirinya, jika hambatan itu bisa diatasi maka secara tidak langsung dapat membuat peserta didik lebih bisa mengenal dirinya dan mendapatkan motivasi dalam dirinya untuk menjadi lebih baik dalam belajar terutama dalam merencanakan kariernya. Yang terakhir yaitu kartu hukuman di mana peserta didik

atau setiap pemain akan mendapatkan hukuman yang berupa tantangan seru untuk membuat permainan ini semakin menarik, tantangan dalam hukuman ini juga didesain untuk meningkatkan kekompakan pada setiap anggota kelompok.

Permainan *monopoly* nirbaya dapat dimainkan secara berkelompok oleh 2 kelompok atau lebih seperti halnya permainan monopoli pada umumnya yang terdapat pion, dadu, bangunan, serta kartu yang harus diambil jika peserta didik pionnya jatuh dilahan yang telah dijalankan. Permainan Modifikasi Monopoli ini sangat dibutuhkan karena dapat membangun karakter peserta didik yang lebih bisa berpikir positif dan diharapkan peserta didik bisa menjadi individu yang memiliki pemikiran yang terbuka, kooperatif dan memiliki motivasi untuk mengembangkan minat bakat dan memahami potensi yang berkaitan dengan perencanaan Kariernya.

5. Tata Cara permainan *monopoly* nirbaya

Di dalam permainan *monopoly* nirbaya ini penulis memberikan tata cara memainkan permainan *monopoly* nirbaya yang tidak jauh beda saat kita memainkan permainan *monopoly* pada umumnya, yaitu seperti berikut:

- a. Guru BK menyiapkan seluruh komponen media permainan modifikasi *monopoly* dan membacakan peraturan dalam permainan *monopoly* nirbaya.

- b. Guru BK dapat meletakkan 3 kartu batik yang terdapat tulisan *Action, Question, Punishment* .
- c. Guru BK meminta satu peserta didik perwakilan setiap kelompok untuk memilih pion yang ingin dimainkan dalam bermain *monopoly* nirbaya.
- d. Guru BK membagi peserta didik yang memiliki perencanaan Karier rendah menjadi beberapa kelompok dengan maksimal anggota kelompok 5 orang.
- e. Satu Peserta didik mewakili setiap kelompok untuk mulai bermain dari tempat *start*.
- f. Peserta didik yang menjadi perwakilan kelompok yang pionnya jatuh di lahan dengan tulisan *Action, Question, Punishment*. Maka peserta didik harus menaati peraturan yang sudah disepakati diawal dengan menjawab pertanyaan maupun melakukan tantangan ataupun hukuman yang akan dilakukan oleh setiap anggota kelompok.
- g. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan maupun melakukan tantangan ataupun hukuman dengan durasi maksimal 3 menit sesuai dengan intruksi dari setiap kartunya.
- h. Permainan *monopoly* nirbaya dimainkan dengan berkelompok.
- i. Kelompok lain tetap bisa berada di petak yang sama dengan kelompok sebelumnya namun dengan mengambil kartu yang berbeda.

- j. Setelah peserta didik menyelesaikan permainan *monopoly* nirbaya, guru BK bisa melakukan evaluasi dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan atau hambatan pada dirinya.

6. Peraturan Permainan *Monopoly* Nirbaya

Setelah guru BK menyiapkan seluruh komponen media permainan modifikasi *monopoly* kemudian guru BK melanjutkan untuk membacakan peraturan dalam permainan *monopoly* nirbaya.

- a. Pemain dari setiap anggota kelompok dipilih oleh guru BK dari peserta didik yang memiliki perencanaan karier rendah
- b. Dalam satu kelompok terdapat maksimal 5 orang dan ketua kelompok dipilih langsung oleh guru BK
- c. Setiap anggota kelompok bebas memilih satu perwakilan dari kelompok untuk melempar dadu dan menjalankan pion dan mulai bermain dari *start*.
- d. Pion yang telah dipilih tidak boleh diganti dengan pion yang lain.
- e. Permainan *monopoly* nirbaya dilakukan dengan berkelompok.
- f. Kelompok dapat menjawab pertanyaan, melakukan tantangan, dan ataupun hukuman sesuai dari setiap kartunya dengan durasi maksimal 3 menit.
- g. Permainan dilanjutkan secara bergiliran dengan ketentuan jika setiap anggota kelompok berhasil menjawab atau melakukan dari intruksi setiap kartu.

- h. Jika terdapat anggota dari kelompok yang merasa kesulitan dalam melakukan dan menjalankan intruksi dari setiap kartu maka anggota lain wajib untuk membantu.
- i. Kelompok lain tetap bisa berada di petak yang sama dengan kelompok sebelumnya namun dengan mengambil kartu yang berbeda.
- j. Permainan ditutup setelah 30-40 menit yang kemudian setiap peserta didik mengikuti evaluasi dari guru BK untuk membantu dalam kesulitan atau hambatan pada dirinya terutama dalam perencanaan karier.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Menurut Yuliai (2021) “Pengembangan media Bimbingan dan Konseling (BK berupa modifikasi permainan Monoply ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dikenal juga dengan sebutan RnD.” RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Menurut Banjarnahor (2021) “Dalam penelitian Bimbingan dan Konseling metode RnD dapat digunakan untuk mengembangkan produk berupa media, modul, program, rencana pelaksanaan layanan, ataupun instrumen penelitian bimbingan dan konseling.” Jadi pengembangan media Bimbingan dan Konseling digunakan untuk menyalurkan pesan dari konselor atau guru BK kepada peserta didik atau konseli dalam mengambil keputusan untuk memecahkan masalah.

Menurut Sugiyono, (2016) Langkah penelitian dan pengembangan ini mengacu kepada langkah- langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari oleh peneliti akan tetapi berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan perorangan

2. Pengumpulan Informasi

Dalam proses pengumpulan informasi, peneliti perlu melakukan penelitian pendahuluan berdasarkan potensi dan masalah yang ada. Penelitian pendahuluan dilakukan untuk mengetahui produk seperti apa yang dibutuhkan. Penelitian pendahuluan dapat dilakukan dengan melaksanakan studi lapangan dan studi literatur. Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis yang memperkuat suatu produk. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data dan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan nantinya. Pengumpulan informasi dan data dari berbagai sumber yaitu studi literatur, konsultasi ahli, penelitian dalam skala kecil, dll.

3. Desain Produk

Tahap selanjutnya yaitu membuat desain awal. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ada banyak macamnya. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, harus dibuat rancangan kerja baru berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja lama, sehingga dapat ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap

sistem tersebut. Disamping itu dilakukan penelitian terhadap unit lain yang dipandang sistem kerjanya bagus.

¹⁴ Hasil akhir dari kegiatan ini berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian. Desain produk harus diwujudkan dengan gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya, serta akan memudahkan pihak lain untuk memahaminya.

4. Validasi Desain

⁴ Setelah produk awal selesai dibuat, kemudian selanjutnya produk tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan untuk menguji kesesuaian materi dan desain serta mengetahui respon dan penilaian berupa masukan, kritik, dan saran dari para ahli terkait produk yang dikembangkan.

5. Revisi Desain

⁴ Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diperbaiki atau direvisi sesuai dengan hasil penilaian para ahli. Perbaikan desain dilakukan agar produk yang dihasilkan layak digunakan sebagai penunjang bahan ajar.

6. Uji Coba Produk

Tahapan selanjutnya yaitu uji coba produk. Produk yang

telah diperbaiki berdasarkan penilaian para ahli, kemudian diujicobakan secara perorangan dan diujicobakan pada kelompok. Tahap uji coba ini bertujuan untuk menyempurnakan materi dan desain

4 7. Revisi Produk

Produk kemudian direvisi dengan melihat hasil uji coba. Hasil uji coba tersebut dianalisis untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan produk. Kemudian hasil analisis tersebut digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk.

7 8. Uji coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

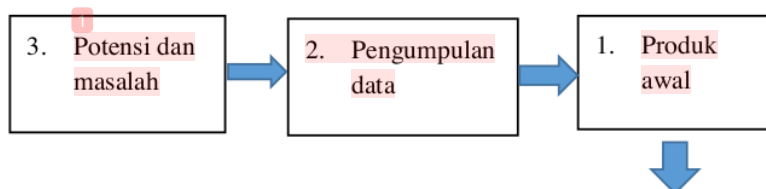
10. Pembuatan Produk Masal

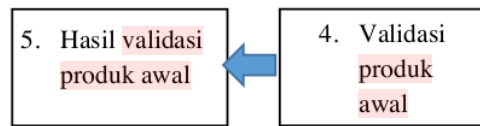
Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Sebagai contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerja sama.

B. Prosedur Pengembangan

Menurut sugiono (2019) Prosedur ⁵³ merupakan langkah-langkah atau tahap-tahap yang dilakukan pada suatu penelitian. Langkah atau tahapan yang dilakukan bertujuan agar mengetahui bagaimana proses sebuah produk pengembangan dalam penelitian ini berupa media dihasilkan.

Dalam proses pengembangan, ⁹ peneliti menggunakan prosedur penelitian yang sudah ditetapkan oleh Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2016) ada 10 langkah prosedur pengembangan. Namun dari 10 langkah yang ada akan di modifikasi dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan menjadi 5 langkah berikut :





Gambar 3.1 Metode Pengembangan

1. ⁹ Potensi dan Masalah

Masalah Pada penelitian ini didasarkan pada observasi peneliti yang menemukan peserta didik kelas XII di SMA N 3 Kediri kebanyakan belum memiliki perencanaan 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. Kemudian peserta didik juga memiliki permasalahan seperti rasa bimbang bahkan tidak yakin dengan keputusan yang telah mereka tentukan. Mereka masih menunggu stimulus yang akan dikeluarkan oleh lingkungan untuk kemudian direspon dan ditindaklanjuti dengan pengambilan keputusan. Layanan BK yang tersedia belum memberikan inovasi yang menarik untuk stimulus peserta didik khususnya dalam meningkatkan perencanaan Karier.

² Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media *monopoly* nirbaya. ² Potensi pengembangan produk tersebut berguna dalam layanan Bimbingan dan Konseling yang lebih menarik khususnya untuk meningkatkan Perencanaan Karier peserta didik di SMA N 3 Kediri. Untuk itu perlu diteliti lebih lanjut

agar masalah kurangnya perencanaan Karier peserta didik dapat diselesaikan.

2. Pengumpulan Data

Kegiatan tahap ini adalah pengumpulan informasi bertujuan mengumpulkan informasi-informasi yang berkenaan dengan ketersediaan media yang dibuat yaitu *monopoly* nirbaya. Apakah media *monopoly* nirbaya sebelumnya pernah dibuat/diteliti atau belum. Selain itu juga informasi yang dapat mendukung dalam pembuatan produk *monopoly* nirbaya, informasi yang mendukung diantaranya mengenai *monopoly* kemudian juga sejarah mengenai nirbaya, unsur motif batik dan yang berkaitan dengan perencanaan karier, informasi dapat diperoleh dari kajian literatur, jurnal dll

3. Produk awal

Pada tahap ini peneliti membuat dan menghasilkan produk awal berupa *monopoly* nirbaya dengan mempertimbangkan bentuk, ukuran, warna, dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan produk *monopoly* nirbaya.

4. Uji validasi produk awal

Kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan uji ke tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna dengan tujuan untuk mengetahui apakah media *monopoly* nirbaya yang dibuat layak untuk digunakan atau tidak. Hasil koreksi/penilaian dari uji ahli materi, ahli

media, dan ahli pengguna digunakan sebagai dasar perbaikan atau penyempurnaan produk.

5. Revisi Produk awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merevisi hasil dari saran yang telah diberikan dari ahli media dan ahli materi. Bertujuan untuk revisi penyempurnaan draf produk awal berdasarkan hasil koreksi dan masukan dari para ahli materi BK, ahli media dan ahli pengguna.

C. Lokasi dan Subyek Penelitian

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 percaya diri.

D. Validasi Produk Awal

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba model/produk ini terdiri dari beberapa uji. Uji yang pertama dilakukan yaitu uji coba kepada ahli materi bimbingan dan konseling, ahli ini sebagai ahli untuk mereview bagaimana materi yang diberikan pada saat layanan apakah sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik ataukah tidak dibutuhkan oleh peserta didik, yang kedua yaitu diujikan kepada ahli pengembangan media, ahli ini

merupakan ahli yang mereview bagaimana pengembangan media yang dikembangkan apakah menarik, unik, dan berguna. Kemudian media di uji cobakan kepada pengguna media yaitu salah satu guru BK di SMA N 3 Kediri

2. Subjek Uji Coba

Uji coba produk merupakan salah satu proses yang tidak bisa dipisahkan pada penelitian ini. Adapun langkah-langkah dari uji coba produk pada penelitian ini antara lain:

a. Uji Coba Ahli

Sebelum produk pengembangan ini nantinya di uji cobakan perlu adanya uji coba dari ahli dan subjek dalam penelitian ini nantinya menggunakan beberapa ahli di antaranya ahli materi, media, dan guru bimbingan konseling yang masing-masing para uji ahli memiliki kriteria sebagai berikut :

1) Ahli materi BK

Pada pengujian ahli materi BK terdapat 1 orang ahli materi BK yang mengkaji materi yang disediakan dengan kriteria :

- a) Lulusan S2 bimbingan daonseling
- b) Pengampu materi bimbingan dan konseling

2) Ahli Media BK

Pada pengujian media BK dilakukan oleh 1 orang ahli pengembangan media BK yang mengkaji terkait media BK yang telah dikembangkan, dengan kriteria :

- a) Lulusan S2 bimbingan dan konseling
- b) Pengampu media bimbingan dan konseling
- 3) Pengguna

Uji pengguna dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling SMAN 3 Kota Kediri Pengguna merupakan lulusan S1 Bimbingan dan Konseling.

E. Validasi Model Produk

Validasi model produk meliputi tahap penilaian dari ahli materi dan juga ahli media. Uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media tujuannya untuk mengetahui kualitas materi dan tingkat kelayakan produk yang telah dibuat. Hasil evaluasi/koreksi digunakan sebagai dasar perbaikan dalam pengembangan produk.

Setelah dilakukan revisi, dilakukan uji pengguna untuk guru BK SMAN 3 Kota Kediri. *Monopoly* nirbaya menerima data tentang hasil uji coba produk pada bagian ini terkait dengan saran media, masukan, dan tanggapan. Dari hasil pengujian produk akan dilakukan revisi yang bertujuan untuk menciptakan produk akhir. Media *Monopoly* nirbaya untuk meningkatkan perencanaan Karier peserta didik di SMAN 3 Kediri.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen angket. Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan serangkaian pernyataan tertulis kepada responden. Melalui angket/kuesioner ini peneliti mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian.

1. Instrument Uji Ahli dan Praktisi

Instrument ini akan diberikan kepada penguji ahli materi, media dan Praktisi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media dan uji ahli praktisi. Berikut adalah kisi-kisi kuesioner atau angket yang digunakan sebagai acuan untuk validasi produk :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Pengembangan Media	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No Item	Jumlah Item
Materi Media <i>Monopoly</i> nirbaya	1. Isi Materi Perencanaan Karier	a. Kesusaian dengan karakteristik Peserta didik	1	1
		b. Kesusaian dengan masalah Peserta didik	2,3	2
		c. Kesusaian dengan materi BK	4,5	2
	2. Penulisan Materi Perencanaan Karier	a. Kerapian	6	1
		b. Kejelasan	7	1

3. Penyajian Materi Perencanaan Karier	Kebaruan	8,9,10	3
Total			10

48

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media

Pengembangan Media	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No Item	Jumlah Item
Media Monopoly Nirbaya	1. Bentuk	a. Ukuran Media Permainan	1,2,3	3
		b. Bentuk Alat Permainan	4,5,6,7	4
	2. Penampilan	a. Desain Permainan	8,9,10,	3
		b. Komposisi Warna	11,12,13,	3
		c. Gambar Ilustrasi	14,15	2
		d. Kejelasan Penulisan	16,17	2
	3. Penggunaan	a. Peraturan Permainan	18,19,20	3
		b. Kepraktisan Media	21,22,23	3
Total				23

50

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Praktisi

41

Pengembangan Media	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No Item	Jumlah Item
Media Monopoly nirbaya	1. Materi Media	a. Penulisan buku panduan	1,2,3	3
		b. Materi buku panduan	4,5,6	3
		c. Kemenarikan buku panduan	7,8,9,10	4

Materi dan Media <i>monopoly</i> nirbaya	2. Media Permainan <i>Monopoly</i> nirbaya	a. Penampilan Media	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	10
		b. Penggunaan media	21,22,23,24,25,26	6
	Total			26

Tabel 3.4 Kisi-kisi Skala Perencanaan Karier

Variabel	Indikator	Prediktor	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah Item
PERENCANAAN KARIER	1. Pengetahuan diri	a. Mengetahui minat dan bakat	1,3,5,7,	2,4,6,8,	8
		b. Percaya diri	9,11,13,15	10,12,14,16	8
		c. Mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan	17,19,21,23,25	18,20,22,24,26	10
	2. Sikap	a. Mengetahui macam-macam jurusan dalam perguruan tinggi	27,29,31,33	28,30,32,34	8
		b. Mengetahui peluang pekerjaan di lapangan kerja	35,37,39,41	36,38,40,42	8
		c. Mengetahui cara memperoleh program pengembangan	43,45,47,49	44,46,48,50	8

3. Ketrampilan	a. Memiliki peningkatan pencapaian kompetensi yang dipelajari	51,53,55,57	52,54,56,58	8
	b. Mampu membuat keputusan dengan baik sesuai potensi diri dan peluang yang tersedia	59,60	61,62	4
TOTAL				62

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian pengembangan media *monopoly* Nibaya untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik menggunakan model pengembangan Borg and Gall, namun tidak semua langkah/tahapan digunakan. Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti yaitu (1) Potensi dan masalah (2) Pengumpulan Data (3) Produk Awal (4) Validasi Produk Awal (5) Revisi Produk Awal, Berikut adalah hasil penelitian pengembangan produk awal media *monopoly* nirbaya berdasarkan prosedur Borg and Gall :

1. Potensi dan Masalah

Masalah Pada penelitian ini didasarkan pada observasi peneliti yang menemukan peserta didik kelas XII di SMA N 3 Kediri kebanyakan belum memiliki perencanaan 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. Kemudian peserta didik juga memiliki permasalahan seperti rasa bimbang bahkan tidak yakin dengan keputusan yang telah mereka tentukan. 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 peserta didik khususnya dalam meningkatkan perencanaan Karier.

Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media *monopoly* nirbaya. Potensi pengembangan produk tersebut berguna dalam layanan Bimbingan dan Konseling yang lebih menarik khususnya untuk meningkatkan Perencanaan Karier peserta didik di SMA N 3 Kediri. Untuk itu perlu diteliti lebih lanjut agar masalah kurangnya perencanaan Karier peserta didik dapat diselesaikan.

Pada tahap ini peneliti menyebarkan skala perencanaan karier kepada 36 peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik. Penyebaran skala perencanaan karier berupa pernyataan yang harus diisi sesuai dengan kondisi yang saat ini dialami oleh peserta didik. Selanjutnya diuji kevalidan dari pernyataan tersebut dan hasilnya akan menjadi angket perencanaan karier yang terdapat di buku panduan Permainan *monopoly* nirbaya.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan juga melakukan pengumpulan data terkait pengembangan media *monopoly* nirbaya. Tujuan pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi mengenai kemungkinan pengembangan media *monopoly*

nirbaya yang dapat meningkatkan perencanaan karier peserta didik. Peneliti juga mempelajari beberapa konsep tentang pengembangan media berupa *games* untuk layanan Bimbingan dan Konseling. Setelah mendapatkan informasi, peneliti membuat rencana untuk mengembangkan media *monopoly* nirbaya, yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru BK. Selanjutnya peneliti menyusun desain mengenai media *monopoly* nirbaya dan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan yang akan dikembangkan dalam media *monopoly* nirbaya.

3. Produk Awal

Pada tahap ini peneliti membuat dan menghasilkan produk awal berupa *monopoly* nirbaya dengan spesifikasi berikut :

a. Papan media *monopoly* nirbaya

Papan *monopoly* nirbaya merupakan papan yang digunakan sebagai media dalam permainan yang berbentuk persegi dengan ukuran 22 x 22 cm, di dalam papan permainan terdapat bidak-bidak yang terdiri dari bidak *Question* artinya untuk mengambil kartu pertanyaan, bidak *Action* untuk mengambil kartu tantangan, dan bidak *Punishment* untuk mengambil kartu hukuman. Ke tiga kartu tersebut diletakkan ditengah papan *monopoly* nirbaya untuk memudahkan peserta didik mengambilnya.



Gambar 4.1 papan *monopoly* nirbaya

b. Kartu pertanyaan

Kartu terdiri dari 3 kartu yaitu :

- 1) Kartu *Question* memiliki motif batik kawung yaitu untuk kartu pertanyaan maka peserta didik harus menjawab sesuai dengan pertanyaan yang disediakan dengan jujur.
- 2) Untuk kartu yang berisi *Action* memiliki motif batik sidomukti yaitu untuk tantangan peserta didik di mana harus melakukan apa yang diperintahkan dalam kartu tersebut.
- 3) Kartu *Punishment* memiliki motif batik truntum, kartu ini berupa hukuman di mana peserta didik atau setiap pemain akan mendapatkan hukuman yang berupa tantangan seru untuk membuat permainan ini semakin menarik.



Gambar 4.2 Kartu Pertanyaan

c. Dadu

Terdapat 1 dadu kecil berwarna putih dari yang tiap sisinya memiliki nilai angka diantara 1 sampai dengan 6, dadu ini akan dilempar oleh satu pemain yang mewakili kelompok guna mendapatkan angka untuk mengetahui bidak mana yang akan didapatkan.



Gambar 4.3 Dadu permainan *monopoly* nirbaya

d. Pion

Pion ini yang akan mewakili para pemain untuk berada didalam bidak *monopoly* nirbaya. Satu kelompok akan mendapatka satu pion yang berbeda warna dari kelompok yang lain.



Gambar 4.4 Pion permainan *monopoly* nirbaya

e. Buku Panduan

Buku Panduan bertujuan untuk memberi panduan dalam menggunakan media Bimbingan dan Konseling *monopoly* nirbaya sehingga mempermudah pengguna. Buku Panduan berisikan deskripsi produk, tata cara bermain, peraturan permainan, materi perencanaan karier, skala perencanaan karier untuk peserta didik dan Rancangan Pembelajaran Layanan Bimbingan dan Konseling (RPLBK).



Gambar 4.5 Cover buku Panduan *monopoly* nirbaya

4. Validasi Produk Awal

Tahap ini dilakukan oleh beberapa pihak terkait, yaitu :

a. Ahli Materi

Media *monopoly* nirbaya yang dikembangkan harus divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu ahli materi BK dosen BK Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran terkait materi yang ada dalam media sehingga

media *monopoly* nirbaya dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Peneliti memberikan lembar penilaian terkait materi dalam media *monopoly* nirbaya. Untuk validasi materi yang dinilai adalah aspek isi materi dengan indikator (1) kesesuaian isi materi (2) penulisan materi (3) penyajian materi.

47
b. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu ahli media BK dosen BK Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi ahli media memiliki tujuan untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran terkait perangkat media Permaian *monopoly* nirbaya. Peneliti memberikan lembar penilaian terkait perangkat media *monopoly* nirbaya, untuk validasi media yang dinilai adalah aspek media *monopoly* nirbaya dengan indikator (1) bentuk media, (2) penampilan media, dan (3) penggunaan media.

c. Ahli pengguna

Uji pengguna ini dilakukan oleh salah satu guru BK di SMA N 3 Kediri yang lebih dari 10 tahun memberikan layanan Bimbingan dan Konseling di tingkat SMA. Uji ini dilakukan untuk memperoleh hasil penilaian, kritik, dan saran terkait penggunaan media *monopoly* nirbaya. Peneliti memberikan lembar penilaian terkait penggunaan media *monopoly* nirbaya dengan penilaian diantaranya (1) aspek media *monopoly* nirbaya, (2) aspek penampilan, (3) aspek penggunaan.

5. Revisi Produk Awal

Setelah validasi produk awal, selanjutnya dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan pada produk media *monopoly* nirbaya. Berdasarkan catatan, masukan, dan saran ahli selaku validator. Revisi dilakukan terhadap papan *monopoly* nirbaya. Sebelum direvisi papan *monopoly* nirbaya berbentuk persegi dengan ukuran 22 x 22 cm, oleh validator media memberikan saran untuk membuat papan *monopoly* nirbaya lebih lebar lagi minimal diperlebar 4cm atau kalau memungkinkan dibuat 4 kali lebih lebar dari awalnya supaya lebih menarik dan lebih jelas karena media *monopoly* nirbaya ini untuk dimainkan berkelompok. Kemudian dari situ papan media *monopoly* nirbaya direvisi dengan lebar 32 x 32 cm.

B. Hasil Validasi Produk Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data. Data penilaian angket dari ahli media, materi, dan pengguna yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi yang dirujuk dari Akbar (2015). Berikut rumus Validasi satu Ahli dan kriteria kategori Hasil Validasi :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

Keterangan :

- 1) Vah : Validasi Ahli
- 2) Tse : Total Skor yang akan Dicapai
- 3) Tsh : Total Skor yang di harapkan

Tabel 4.1 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

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi oleh dosen s1 Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Data Analisis Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi bisa dilihat pada table 4.2

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Skor	Keterangan
1.	Ketepatan Meteri <i>Monopoly</i> Nirbaya dengan karakteristik peserta didik dalam perencanaan karier	4	Sangat jelas
2.	Materi yang diberikan sesuai dengan kondisi dilapangan	4	Sangat jelas
3.	Ketepatan Meteri <i>Monopoly</i> Nirbaya dengan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam perencanaan karier	4	Sangat jelas
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan materi permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat jelas
5.	Materi yang diberikan mengandung stimulus dan respon	3	Jelas
6.	Kerapian bahasa yang digunakan dalam penulisan buku panduan dan card permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	3	Jelas

7.	Kejelasan materi yang digunakan dalam permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat jelas
8.	Keterbaruan materi yang digunakan dalam permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat jelas
9.	Materi <i>Monopoly</i> Nirbaya memiliki inovasi dari permainan <i>Monopoly</i> sebelumnya	3	Jelas
10.	Materi permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya mengandung nilai luhur kebudayaan	4	Sangat jelas
Jumlah Skor		37	

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

$$Vah = \frac{37}{40} \times 100$$

$$= 92,5$$

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 *Monopoly* Nirbaya yang dikembangkan oleh peneliti ini sangat valid, sehingga dapat memenuhi uji keberterimaan oleh ahli materi dan dapat digunakan tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media oleh dosen S1 Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Data Analisis Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media bisa dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek penilaian	Skor	Keterangan
1.	Ketepatan lebar papan media <i>Monopoly</i> Nirbaya	2	Kurang menarik
2.	Ketepatan Panjang papan media permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	2	Kurang menarik
3.	Ketepatan pemilihan bentuk pion yang menarik	3	Menarik
4.	Ketepatan pemilihan warna media <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat menarik
5.	Ketepatan bentuk media <i>Monopoly</i> Nirbaya yang dapat digunakan secara <i>fleksibel</i>	4	Sangat menarik
6.	Ketepatan pemilihan bahan media <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat menarik
7.	Ketepatan penggunaan media kartu mempermudah peserta didik dan guru	4	Sangat menarik
8.	Kemenarikan desain <i>cover/</i> sampul panduan	4	Sangat menarik
9.	Kemenarikan desain <i>font/</i> huruf yang digunakan	3	Menarik
10.	Kesesuaian tampilan gambar dan tugas perkembangan	3	Menarik
11.	Kemenarikan warna media <i>Monopoly</i> Nirbaya serta panduan penggunaan media permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat menarik
12.	Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media permainan	3	Menarik
13.	Pemakaian warna setiap komponen senada	4	Sangat menarik
14.	Penggunaan ukuran objek yang proposional	3	Menarik
15.	Kualitas Gambar dalam mempermudah penggunaan permainan	4	Sangat menarik
16.	Buku Panduan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan sesuai dengan PUBEI	3	Menarik
17.	Keterbacaan tulisan (<i>font</i>) dalam Buku Panduan dan Kartu	4	Sangat menarik
18.	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat menarik
19.	Kejelasan penjabaran peraturan permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	3	Menarik

20.	Penulisan pada petunjuk penggunaan permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya tidak berantakan	3	Menarik
21.	Deskripsi produk pada buku panduan jelas	4	Sangat menarik
22.	Papan permainan media <i>Monopoly</i> Nirbaya mudah untuk disimpan	4	Sangat menarik
23.	Permainan media <i>Monopoly</i> Nirbaya mudah untuk disiapkan	4	Sangat menarik
Jumlah Skor		80	

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

$$Vah = \frac{80}{92} \times 100$$

$$= 86,9$$

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

3. Validasi Ahli Pengguna

Validasi pengguna (guru BK) oleh salah satu guru BK di SMA N 3 Kediri. Data hasil penilaian uji pengguna dapat dilihat pada table 4.4

Tabel 4.4 Penilaian Pengguna

No	Aspek penilaian	Skor	Keterangan
----	-----------------	------	------------

1.	Buku Panduan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan sesuai dengan PUBEI	3	Tepat
2.	Kalimat mudah dipahami dan tidak memiliki makna ganda	4	Sangat tepat
3.	Keterbacaan tulisan (<i>font</i>) dalam Buku Panduan	4	Sangat tepat
4.	Ketepatan Meteri <i>Monopoly</i> Nirbaya dengan kemampuan perencanaan karier peserta didik	3	Tepat
5.	Ketepatan pemilihan bahan materi <i>Monopoly</i> Nirbaya	3	Tepat
6.	Ketepatan penggunaan meteri <i>Monopoly</i> Nirbaya dalam membantu peserta didik memahami merencanakan peserta didik	3	Tepat
7.	Kemenarikan desain <i>font/</i> huruf yang digunakan	4	Sangat tepat
8.	Kesesuaian tampilan gambar pada	4	Sangat tepat
9.	Kemenarikan warna media <i>Monopoly</i> Nirbaya serta panduan penggunaan media permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat tepat
10.	Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media permainan	4	Sangat tepat
11.	Kemenarikan desain <i>cover/</i> sampul panduan	4	Sangat tepat
12.	Kemenarikan desain <i>font/</i> huruf yang digunakan	3	Tepat
13.	Kesesuaian tampilan gambar dan tugas perkembangan	4	Sangat tepat
14.	Kemenarikan warna media <i>Monopoly</i> Nirbaya serta panduan penggunaan media permainan <i>Monopoly</i> Nirbaya	4	Sangat tepat
15.	Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media permainan	4	Sangat tepat

16.	Pemakaian warna setiap komponen senada	4	Sangat tepat
17.	Penggunaan ukuran objek yang proposional	3	Tepat
18.	Kualitas Gambar dalam mempermudah penggunaan permainan	4	Sangat tepat
19.	Buku Panduan menggunakan bahasa Indonesia yang jelas dan sesuai dengan PUBEI	4	Sangat tepat
20.	Keterbacaan tulisan (<i>font</i>) dalam Buku Panduan dan Kartu	3	Tepat
21.	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan <i>Monopoly Nirbaya</i>	4	Sangat tepat
22.	Kejelasan penjabaran peraturan permainan <i>Monopoly Nirbaya</i>	4	Sangat tepat
23.	Penulisan pada petunjuk penggunaan permainan <i>Monopoly Nirbaya</i> tidak berantakan	4	Sangat tepat
24.	Deskripsi produk pada buku panduan jelas	4	Sangat tepat
25.	Papan permainan media <i>Monopoly Nirbaya</i> mudah untuk disimpan berantakan	4	Sangat tepat
26.	Permainan media <i>Monopoly Nirbaya</i> mudah untuk disiapkan	4	Sangat tepat
Jumlah Skor		97	

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

$$Vah = \frac{97}{104} \times 100$$

$$= 93,2$$

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

4. Interpretasi Hasil uji Validasi

Setelah dilakukan validasi maka ditemukan hasil interpretasi keberterimaan dari ahli dan pengguna terkait media *monopoly* nirbaya. Berikut interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan pengguna dalam bentuk table 4.5

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi dan Pengguna

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Materi	Hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi memperoleh skor 92,5 % dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan.	Penilaian dari ahli materi memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan. Artinya media memenuhi uji keberterimaan oleh ahli materi, layak sebagai prototype/model yang selanjutnya dapat dilakukan uji efektivitas/uji lapang luas apabila sudah dilakukan revisi
Ahli Media	Hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli media memperoleh skor	Berdasarkan analisis data penilaian ahli media artinya media <i>monopoly</i> nirbaya

	86,9% dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan dengan saran papan permainan <i>monopoly</i> nirbaya diperlebar lagi minimal 4cm atau kalau lebih bagus lagi diperlebar 4 kali dari papan <i>monopoly</i> nirbaya di awal.	layak digunakan sehingga memenuhi uji keberterimaan oleh ahli media dan dapat dilanjutkan uji efektivitas apabila sudah dilakukan revisi dan dapat dilanjutkan dalam proses implementasi.
Ahli Pengguna	Hasil yang diperoleh dari ahli pengguna (guru BK) berdasarkan skor memperoleh skor 93,2% dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan.	Penilaian dari uji pengguna (Guru BK) memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BK memberikan respon positif terhadap media Menara Uno selain itu Guru BK mendukung pengembangan karena dalam layanan BK agar lebih inovatif dan peserta didik lebih bersemangat untuk melakukan proses layanan BK.

5. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

Media yang dikembangkan sudah dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif. Sesuai dengan hasil validasi yang telah dilakukan peneliti dengan memperoleh presentase skor dari ahli materi sebesar 92,5%, dari ahli media memperoleh skor 86,9%, dan dari pengguna memperoleh skor 93,2%.

C. Revisi Produk Awal

Dilakukan revisi produk yaitu untuk memperbaiki keseluruhan dari media *Monopoly* nirbaya agar media benar-benar dapat digunakan. Revisi yang dilakukan peneliti yaitu pada bagian papan *monopoly* nirbaya yang dibuat lebih lebar 10cm dari sebelumnya sesuai saran dari ahli media, dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Revisi produk

D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Skala Pengukuran Perencanaan Karier Peserta didik

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan korelasi product moment dari Person. Perhitungan data menggunakan bantuan SPSS for windows 21 version. Item pernyataan yang akan diujikan validitasnya adalah sebesar 62 item. Dengan jumlah responden yang dianalisis sejumlah 36. Kriteria validitas item dalam penelitian ini didasarkan pada perbandingan r hitung dengan r tabel. Pernyataan valid sebuah item dapat dilihat jika r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel. Sebaliknya, item tidak valid jika hasil r hitung lebih kecil dari r tabel. Berikut hasil uji validitas instrumen pengukur perencanaan karier peserta didik pada tabel 4.6

Tabel 4.6 hasil Uji Validitas Instrumen Perencanaan Karier

No. Item Soal	r Hitung	Tanda	r Tabel	Keterangan
1.	0,040	<	0,300	Tidak Valid
2.	0,008	<	0,300	Tidak Valid
3.	0,143	<	0,300	Tidak Valid
4.	0,035	<	0,300	Tidak Valid
5.	0,018	<	0,300	Tidak Valid
6.	0,280	<	0,300	Tidak Valid
7.	0,007	<	0,300	Tidak Valid
8.	0,161	<	0,300	Tidak Valid

9.	0,121	<	0,300	Tidak Valid
10.	0,082	<	0,300	Tidak Valid
11.	0,005	<	0,300	Tidak Valid
12.	0,120	<	0,300	Tidak Valid
13.	0,062	<	0,300	Tidak Valid
14.	0,269	<	0,300	Tidak Valid
15.	0,131	<	0,300	Tidak Valid
16.	0,317	<	0,300	Valid
17.	0,264	<	0,300	Tidak Valid
18.	0,443	>	0,300	Valid
19.	0,535	>	0,300	Valid
20.	0,337	>	0,300	Valid
21.	0,480	>	0,300	Valid
22.	0,464	>	0,300	Valid
23.	0,457	>	0,300	Valid
24.	0,674	>	0,300	Valid
25.	0,464	>	0,300	Valid
26.	0,309	<	0,300	Valid
27.	0,190	<	0,300	Tidak Valid
28.	0,409	>	0,300	Valid
29.	0,376	>	0,300	Valid
30.	0,376	>	0,300	Valid
31.	0,325	<	0,300	Valid
32.	0,211	<	0,300	Tidak Valid
33.	0,275	<	0,300	Tidak Valid
34.	0,457	>	0,300	Valid
35.	0,373	>	0,300	Valid
36.	0,284	<	0,300	Tidak Valid
37.	0,405	>	0,300	Valid

38.	0,217	<	0,300	Tidak Valid
39.	0,148	<	0,300	Tidak Valid
40.	0,242	<	0,300	Tidak Valid
41.	0,304	<	0,300	Valid
42.	0,409	>	0,300	Valid
43.	0,522	>	0,300	Valid
44.	0,478	>	0,300	Valid
45.	0,426	>	0,300	Valid
46.	0,479	>	0,300	Valid
47.	0,396	>	0,300	Valid
48.	0,356	>	0,300	Valid
49.	0,515	>	0,300	Valid
50.	0,363	>	0,300	Valid
51.	0,508	>	0,300	Valid
52.	0,463	>	0,300	Valid
53.	0,604	>	0,300	Valid
54.	0,519	>	0,300	Valid
55.	0,304	<	0,300	Valid
56.	0,217	<	0,300	Tidak Valid
57.	0,220	<	0,300	Tidak Valid
58.	0,016	<	0,300	Tidak Valid
59.	0,012	<	0,300	Tidak Valid
60.	0,119	<	0,300	Tidak Valid
61.	0,022	<	0,300	Tidak Valid
62.	0,019	<	0,300	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, 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.

2. Uji Reliabilitas

Hasil uji Reliabilitas instrument pengukur Perencanaan Karier pada Peserta didik bisa dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 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 (Anwar, 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 Growth-Marnat (2009) yang menyatakan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih pada umumnya dianggap cukup untuk tujuan penelitian.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media *Monopoly* Nirbaya 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 *Monopoly* Nirbaya.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan langkah pengembangan dan hasil uji validitas ahli media, ahli materi, dan uji pengguna, media *Monopoly* Nirbaya untuk meningkatkan perencanaan Karier peserta didik di SMAN 3 Kediri dengan hasil sangat valid dan hanya terdapat satu saran dari ahli media terkait papan *monopoly* nirbaya yang telah direvisi peneliti dengan memperlebar 10cm lebih besar dari awal papan *Monopoly* nirbaya sebelumnya. Jadi disimpulkan bahwa media *Monopoly* Nirbaya untuk meningkatkan perencanaan Karier peserta didik diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK.

B. Implikasi

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan, maka implementasi dalam penelitian ini mencakup 2 hal, yaitu implementasi teoritis dan implementasi praktis yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan, produk *Monopoly* Nirbaya menjadi salah satu media inovasi baru dalam dunia Pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling.

2. Implikasi Praktis

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media *Monopoly Nirabaya* dapat digunakan oleh guru BK dalam proses pelaksanaan layanan dalam BK. Dengan menggunakan media, proses layanan dalam BK akan lebih efektif sehingga peserta didik akan bersemangat dalam proses layanan BK.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK

Guru BK diharapkan dapat menggunakan media *Monopoly Nirabaya* dalam proses layanan BK untuk membantu meningkatkan perencanaan Karier peserta didik. Media *Monopoly Nirabaya* juga dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dalam layanan BK untuk peserta didik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi referensi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan media *Monopoly Nirabaya* dengan melakukan uji efektivitas, serta memperhatikan kebutuhan yang diperlukan secara kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Atmaja, T. T. (2014). *Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Karir dengan Penggunaan Media Modul*.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bardick, Angelia, *et. al.* 2006. "Junior High School Student" Career Plans For The Future: A Canadian Perspective", dalam *Journal Of Career Development, Vol 32*, 250-271. University of Lethbridge.
- Corey, G., Corey, M. S. (2006). *I never knew I had a choice: Exploration In Personal Growth* (8th ed). United States of America: Thomson Brooks-Cole Corp.
- Dianto, M., & Putri, B. N. D. (2019). *Media Pelayanan Bimbingan Konseling dan Tantangan Konselor dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Konvensi Nasional Bimbingan Dan Konseling XXI*, 99-104.
- Darmawan, Dani 2010. *Permainan Tradisional Yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Korida, N. P., & Nursalim, M. (2013). *Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Layanan Informasi di SMP Negeri 2 Ngoro. Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA*, 4(1), 249-277.
- Kusumawardani, N. M. D. N., Yulastini, N. K. S., Rahayu, D. S., & Sari, N. K. K.U. (2022). *Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring. Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 23(1), 24-33.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). *Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. Quanta*, 4(1), 44-51.
- Nursalim, M. 2018. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nana. S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Romlah.T. 2013. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang. Universitas Negeri Malang.

- Sari, K., & Istiqoma, V. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karier Melalui Bimbingan Karir Media Mind Mapping. *Jurnal Wahana Konseling*, 2(1), 20-29.
- Sharf, R. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. California: Brooks/cole publishing company.
- Simamora, Henry. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: YK.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulusyawati, H., & Melati, M. (2019). Pengaruh Budaya Rejang Terhadap Perencanaan Karier Siswa Di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 27-35.
- Umayah, R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik
- Zaroh, S. (2018). Efektivitas Bimbingan Karir Menggunakan Teknik Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karier Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2(2), 145-155.
- Adya, A. (2010). *Bermain Domino*. <http://afandriadya.com/2010/04/>
- Corey, G. (2006). *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*. Refika Aditama.
- Husna, M. (2016). *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban*. Andi Publisher.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Skademia Permata.
- Prasetiawan, H. (2017). Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 199–204.
- Rahmadhani, K. (2021). *Fenomena Perkembangan Tari Nirbaya Karya Setyastuti*. [Undergraduate thesis]. Institut Seni Indonesia.
- Rumini, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja: buku pegangan kuliah*. Rineka Cipta.
- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press.

- Sharf, R. S. (2010). *Applying Career Development Theory To Counseling Fifth Edition*. Cengage Learning.
- Simamora, H. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. STIE-YKPN.
- Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta. (2000). *Kamus bahasa Jawa (Bansastra Jawa)*. Kanisius.
- Winkel, W. S. (2006). *Bimbingan dan Konseling di Instuti Pendidikan*. PT Grasindo.
- Winkel. W.S. (2012). *Bimbingan dan Konseling Di institusi Pendidikan*. Media Abadi.
- Zaky, R. M. (2008). *The Use Of Game Techniques In English For Children Classes Perceived By The Teachers* [Undergraduate Thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia.

SKRIPSI (luluk istikomah)

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	2%
4	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	2%
5	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
6	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
7	issuu.com Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	repository.usd.ac.id Internet Source	1%

10	journal2.um.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Southville International School and Colleges Student Paper	1 %
12	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
13	docplayer.info Internet Source	1 %
14	pujiadilpmpjateng.wordpress.com Internet Source	<1 %
15	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1 %
16	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
18	andynuriman.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
19	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
20	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
21	digilib.isi.ac.id	

Internet Source

<1 %

22

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

23

123dok.com

Internet Source

<1 %

24

pdfslide.net

Internet Source

<1 %

25

simki.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

26

Serly Anggraini, Mochammad Rifai, Abdul Muhid. "Peran layanan bimbingan dan konseling komprehensif dalam perencanaan karier pada siswa SMA", TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021

Publication

<1 %

27

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

28

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

29

Submitted to Yonkers High School

Student Paper

<1 %

30

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

<1 %

jurnal.unipasby.ac.id

31

Internet Source

<1 %

32

repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

<1 %

33

Handi Darmawan, Nawawi Nawawi.

"Pengembangan media pembelajaran interaktif dan lembar kerja siswa pada materi virus", JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi), 2020

Publication

<1 %

34

e-journal.stkipsiliwangi.ac.id

Internet Source

<1 %

35

Fifit Fitria Dewi, Sri Lestari Handayani.

"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

36

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

<1 %

37

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

38

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

39

Anggit Priyo Wicaksono, Alfato Yusnar Kharismasyah. "Pengaruh Kecerdasan

<1 %

Emosional, Kepuasan Kerja Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan PT. Nasmoco Purwokerto", Master: Jurnal Manajemen dan Bisnis Terapan, 2021

Publication

40

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

41

repo.stikesperintis.ac.id

Internet Source

<1 %

42

Muhammad Syahril, Pebriana. Pebriana. "Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMA Yayasan Wanita Kereta Api Palembang", Jurnal Nasional Ilmu Komputer, 2022

Publication

<1 %

43

althianalanny.blogspot.com

Internet Source

<1 %

44

Sari, Lutfiana. "Increased Customer Retention Strategy with Variabels of Inovation Banking, Service Quality and Satisfaction at Bank Mandiri Mintra Usaha", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023

Publication

<1 %

45

Submitted to Universitas Pembangunan Panca Budi

Student Paper

<1 %

Submitted to Universitas Putera Batam

46

Student Paper

<1 %

47

ppjp.ulm.ac.id

Internet Source

<1 %

48

repository.uinfasbengkulu.ac.id

Internet Source

<1 %

49

**Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas
Indonesia**

Student Paper

<1 %

50

mufarrohah.wordpress.com

Internet Source

<1 %

51

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

52

**Syarif Rizalia, Endang Wuriani.
"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD) Berbasis Literasi Sains Materi Sistem
Ekskresi", KULIDAWA, 2023**

Publication

<1 %

53

a-research.upi.edu

Internet Source

<1 %

54

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

55

ejurnal.provisi.ac.id

Internet Source

<1 %

repositori.usu.ac.id

56

Internet Source

<1 %

57

abdinusa.nusaputra.ac.id

Internet Source

<1 %

58

repository.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

59

Nur Hikmah, Arief Kuswidyanarko, Patricia H. M. Lubis. "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022

Publication

<1 %

60

Ogy Agiustora, Abdul Muktadir, Nani Yuliantini. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK BERBASIS CERITA RAKYAT DI SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA BENGKULU", JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2022

Publication

<1 %

61

Yasinta Lisa, Nelly Wedyawati. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK MATEMATIKA DASAR BERBASIS METAKOGNISI MENGGUNAKAN FLIPBOOK MAKER UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG", VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2020

Publication

<1 %

62	adoc.pub Internet Source	<1 %
63	conference.um.ac.id Internet Source	<1 %
64	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	<1 %
65	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
66	jagoanpassiveincome.com Internet Source	<1 %
67	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
68	lokerpintar.id Internet Source	<1 %
69	www.gamexeon.com Internet Source	<1 %
70	Avisha Puspita, Arif Didik Kurniawan, Hanum Mukti Rahayu. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET PADA MATERI SISTEM IMUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 8 PONTIANAK", JURNAL BIOEDUCATION, 2017 Publication	<1 %
71	Ervan Wahyu Sri Wijanarko, Ryan Rizki Adhisa. "Media Pembelajaran Object Detection	<1 %

Perangkat Jaringan Komputer menggunakan
Machine Learning berbasis Desktop",
Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 2023

Publication

72

Firdiasih, Tol'ah Aeni. "Manajemen Bimbingan
Dan Konseling Karier Di Madrasah Aliyah
Negeri I Tegal", Institut Agama Islam Negeri
Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

73

indeksprestasi.blogspot.com

Internet Source

<1 %

74

repository.upstegal.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor. 230/c / FKIP-UNPGRI / 11 / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu


Menyatakan bahwa:

Nama : Luluk Istikomah
NPM : 19.1.01.01.0029
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan *Monopoly* Nirbaya untuk
meningkatkan Perencanaan Karier peserta didik di SMAN 3
Kediri

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 25% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 19 Februari 2024

 Gugus Penjamin Mutu,




Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.