

**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 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.

²⁸ 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 ⁶⁸ 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.

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.