

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN “LINK DE MONO (Layanan
Informasi Karir Dengan Monopoli)” UNTUK PEMAHAMAN KARIR
SISWA SMA NEGERI 4 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH:

VIA DWI LINANDA
NPM: 21.1.40.10.006

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

VIA DWI LINANDA
NPM: 21.1.40.10.006

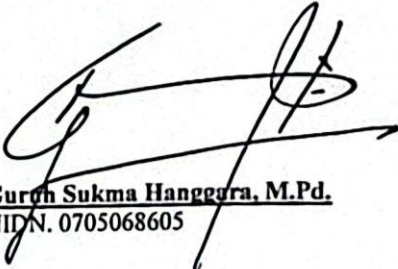
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN “LINK DE MONO (Layanan
Informasi Karir Dengan Monopoli)” SEBAGAI LAYANAN INFORMASI
UNTUK PEMAHAMAN KARIR SISWA SMA NEGERI 4 KEDIRI**

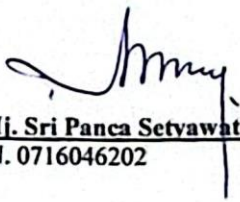
Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I


Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.
NIDN. 0705068605

Pembimbing II


Dr. Hj. Sri Panca Setvawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

VIA DWI LINANDA

NPM: 21.1.40.10.006

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN “LINK DE MONO (Layanan
Informasi Karir Dengan Monopoli)” UNTUK PEMAHAMAN KARIR
SISWA SMA NEGERI 4 KEDIRI**

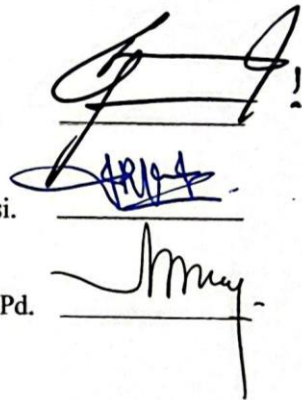
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Via Dwi Linanda
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung/ 13 Desember 2002
NPM : 21.1.40.10.006
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 BK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan



VIA DWI LINANDA
NPM: 21.1.40.10.006

MOTTO

“Jika bukan karena Allah yang mampukan, aku mungkin sudah lama menyerah”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah, Tetapi Allah berjanji bahwa
sesungguhnya setiap kesulitan pasti ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Kesempurnaan hanya milih Tuhan”

(Guruh Sukma Hanggara)

“Yakin dan percaya, jangan menyerah sebelum mencoba”

(Ibu)

“YAKIN”

PERSEMBAHAN

*Saya mempersembahkan hasil karya saya ini kepada orang tua saya tercinta,
Ayah dan Ibu serta Kakak-kakak dan adik saya. Terima kasih banyak atas
dukungan, kasih sayang, dan untaian yang tidak henti kalian berikan kepada
saya.*

*Tak luput pula, karya ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri yang telah
berjuang hingga sampai dititik ini.*

RINGKASAN

Via Dwi Linanda: Pengembangan Media Permainan “LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir Dengan Monopoli)” Untuk Pemahaman Karir Siswa SMA Negeri 4 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

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

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman karir siswa yang mengakibatkan kesulitan dalam pengambilan keputusan pendidikan dan karir. Selain itu, minimnya antusias siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling disebabkan oleh belum tersedianya media yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir dengan Monopoli) sebagai sarana layanan informasi pemahaman karir yang memenuhi kriteria standar kelayakan untuk meningkatkan pemahaman karir siswa di SMA Negeri 4 Kediri. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan rumus persentase.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berdasarkan dari hasil uji yang dilakukan, validasi dari ahli materi yaitu dosen bimbingan dan konseling di Universitas Nusantara PGRI Kediri menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95%. Validasi ahli media yaitu dosen bimbingan dan konseling di Universitas Nusantara PGRI Kediri menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%. Penilaian dari guru BK di SMAN 4 Kediri sebagai pengguna memperoleh persentase sebesar 94,23%. Implementasi dilakukan terhadap delapan siswa dan menunjukkan bahwa media LINK DE MONO cukup efektif dalam menarik perhatian dan menciptakan suasana layanan yang menyenangkan, dengan persentase rata-rata respon siswa pada aspek visual seperti desain dan warna berada di atas 70%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media permainan LINK DE MONO pada kategori “sangat layak” digunakan dan diterima sebagai salah satu media BK sebagai sarana layanan informasi pemahaman karir siswa. Dengan demikian, diharapkan guru BK dapat menggunakan media permainan LINK DE MONO untuk meningkatkan pemahaman karir kepada peserta didik serta hasil penelitian ini dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya.

PRAKATA

Segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir dengan Monopoli) untuk Pemahaman Karir Siswa SMA Negeri 4 Kediri” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Terselesaikannya karya tulis ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta dorongan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Kepala program studi Bimbingan dan Konseling.
4. Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. dan Dr. Hj. Panca Setyawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan serta memberi motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Bapak Kepala Sekolah dan Guru Bimbingan Konseling SMA Negeri 4 Kediri, atas izin dan kesempatan yang diberikan dalam melaksanakan penelitian di sekolah.
7. Keluarga penulis yang selalu mendoakan keberhasilan penulis serta mendukung dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat seperjuangan yang senantiasa menjadi tempat cerita dan penyemangat serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Bimbingan dan Konseling Angkatan 21 yang selalu menghibur dan memberi semangat dalam mengerjakan skripsi.

10. Serta seluruh pihak yang mendukung dan mendoakan namun tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan masukan serta saran konstruktif dari berbagai pihak guna penyempurnaan karya tulis ini ke depannya.

Kediri,

VIA DWI LINANDA

NPM: 21.1.40.10.006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	7
B. Landasan Teori	9
1. Pengertian Layanan Informasi Karir	9
2. Tujuan Layanan Informasi Karir.....	11
3. Pengertian Pemahaman Karir.....	12
4. Aspek pemahaman Karir	12
5. Langkah-Langkah Bimbingan Kelompok.....	13
6. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling.....	17
7. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling	17
8. Deskripsi permainan modifikasi Monopoli.....	18
C. Kerangka Berfikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model/ Pendekatan Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	23

C. Desain Pengembangan.....	25
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	27
E. Instrumen Penelitian	28
1. Instrumen Uji Ahli	28
a. Ahli Materi	28
b. Ahli Media.....	29
2. Instrumen Praktisi	29
a. Guru BK	29
b. Siswa.....	30
3. Instrumen Pemahaman Karir.....	30
4. Validasi Instrumen	31
a. Validitas.....	31
b. Reliabilitas	34
F. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Angket	35
2. Dokumentasi.....	36
G. Teknik Analisis Data	36
1. Data kualitatif.....	36
2. Data kuantitatif.....	37
H. Metode Uji Coba dan Validasi Produk.....	38
1. Metode Uji Coba Produk.....	38
a. Desain uji coba	38
b. Subjek Uji Coba.....	39
2. Validasi Model Produk.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Data Produk Hasil Pengembangan	41
1. Spesifikasi Produk.....	41
2. Proses Pengembangan Produk	42
B. Data Uji Coba	42
C. Analisis Data.....	46
1. Validitas ahli materi	46
2. Validitas ahli media.....	47
3. Validitas Pengguna (Guru BK)	47
D. Revisi Produk	49

E. Kajian Produk Akhir.....	50
1. Hasil produk akhir.....	50
2. Hasil Implementasi.....	51
3. Keterbatasan Penelitian.....	55
4. Implikasi.....	55
BAB V <u>S</u>IMPULAN DAN SARAN	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 Perbandingan penelitian yang akan dikembangkan	9
3. 1 Rencana Jadwal Penelitian Pengembangan	27
3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	28
3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	29
3. 4 Kisi-Kisi Angket Praktisi Guru BK	29
3. 5 Kisi-Kisi Angket Praktisi Siswa.....	30
3. 6 Kisi-Kisi Angket Pemahaman Karir	31
3. 7 Hasil uji validitas instrument skala pemahaman karir	32
3. 8 Reability Statistics.....	35
3. 9 Kategori Hasil Skoring angket/skala	37
3. 10 Kategori Penilaian Produk	38
4. 1 Spesifikasi Produk Permainan LINK DE MONO	41
4. 2 Data Hasil Uji Ahli Materi	43
4. 3 Data Hasil Uji Ahli Media	43
4. 4 Data Hasil Uji Pengguna (Guru BK)	44
4. 5 Kategori Penilaian Produk	46
4. 6 Hasil uji validasi ahli dan pengguna	48
4. 7 Revisi produk	50
4. 8 Rekapitulasi skor penilaian siswa terhadap media LINK DE MONO.....	51
4. 9 Hasil angket penilaian siswa terhadap media LINK DE MONO	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Bagan Kerangka Berfikir	20
3. 1 Design Model Pengembangan ADDIE	23
3. 2 Papan media monopoli LINK DE MONO.....	26
3. 3 Kartu permainan.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	61
2 Surat Keterangan Penelitian.....	62
3 Berita Acara	63
4 Lembar Validasi Ahli Materi	65
5 Lembar Validasi Ahli Media.....	68
6 Lembar Validasi Pengguna	71
7 Angket Skala Pemahaman Karir	75
8 Tabulasi Data	79
9 Hasil Validitas dan Reliabilitas	80
10 Angket Penilaian Siswa Terhadap Media	84
11 Dokumentasi	85
12 Surat Keterangan Bebas Similarity	87
13 Buku Panduan	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada Jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) peserta didik berada pada fase penting dalam hidupnya, karena mereka harus mulai menentukan arah masa depan. Dalam periode ini, peserta didik tidak hanya dituntut memahami bidang ilmu yang mereka pelajari, tetapi juga diarahkan untuk mulai mengenali potensi diri, minat, dan tujuan hidupnya. Salah satu keputusan besar yang harus mereka ambil adalah terkait pemilihan karir, yang akan menjadi dasar dalam menentukan langkah ke jenjang berikutnya, seperti menempuh pendidikan tingkat universitas dan memasuki sektor pekerjaan, atau bahkan membangun bisnis.

Pemilihan karir yang tepat memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan individu di masa depan. Proses ini tidak hanya melibatkan kesadaran akan minat dan bakat pribadi, tetapi juga memerlukan informasi tentang prospek pekerjaan di masa depan. Selain itu, perencanaan karir menjadi faktor kunci yang membantu peserta didik menyusun langkah atau pendekatan untuk mewujudkan sasaran karier yang diharapkan.

Menurut Gerungan (dalam Wati dkk., 2021) Karier memiliki peran krusial bagi masa depan peserta didik, karena itu siswa harus mempertimbangkan dengan cermat bakat dan minat mereka. Alumni maupun teman sebaya siswa dapat membantu siswa dalam merencanakan karir, namun tetap siswa sendiri yang akan membuat keputusan. Situasi ini menyangkut arah kehidupan peserta didik di masa mendatang, sebab merekalah yang memiliki wewenang untuk memilih dan membentuk jalur kariernya sendiri. Dengan perencanaan karir yang baik, mereka dapat mengantisipasi tantangan yang mungkin dihadapi dan memanfaatkan peluang yang ada.

Pengambilan keputusan karir juga menjadi tahap yang kritis dalam perjalanan hidup seorang siswa. Keputusan ini harus dilakukan dengan penuh pertimbangan. Menurut Hartono (dalam Ayu dkk., 2022) sangat

penting pengambilan keputusan karir dilakukan, karena siswa mendapatkan manfaat, seperti: Pertimbangan siswa dalam mengambil jurusan di tingkat perguruan tinggi bertujuan untuk mengembangkan kapasitas diri secara akademik, menetapkan karier sesuai kompetensi dan prinsip yang diyakini, serta memperoleh peran kerja yang selaras dengan harapan hidupnya.

Berlandaskan pendapat diatas, peserta didik harus menyadari bahwa dalam proses memilih dan merencanakan karir, mereka perlu menyesuaikan diri dengan peluang yang ada saat ini. Artinya, walaupun kesempatan atau sumber daya manusia terbatas, mereka tetap harus menetapkan pilihan profesi yang selaras dengan kemampuan, potensi diri, ketertarikan pribadi, dan kebutuhan mereka di masa depan.

Dalam menghadapi proses penentuan karier, peserta didik memerlukan pendampingan dari seseorang yang memiliki keahlian di bidang pendidikan, yaitu guru Bimbingan dan Konseling. Guru Bimbingan dan Konseling berperan sebagai pendidik di lingkungan sekolah yang bertugas membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan, khususnya ketika mereka merasa ragu dalam menentukan pilihan karier untuk masa depan. Salah satu bentuk bantuan yang diberikan adalah melalui penyampaian Layanan Informasi Karier guna meningkatkan pemahaman siswa tentang dunia kerja. Menurut Nurihsan (dalam Nafi, 2020) mengindikasikan bahwa layanan informasi karier berfungsi untuk mendukung dan memfasilitasi siswa merancang masa depan, memperluas potensi diri, dan menyelesaikan persoalan seputar pilihan profesi. Layanan ini merupakan bagian dari proses pendidikan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa secara menyeluruh.

Layanan informasi terkait pemahaman karir perlu diberikan oleh guru BK kepada siswa. Adapun akibat atau bahaya dari siswa yang kurang pengetahuan karir dapat menyebabkan yakni: (1) siswa kesulitan menentukan jurusan atau pekerjaan. (2) Motivasi belajar menurun. (3) Pemilihan karir yang kurang tepat (4) siswa kesulitan dalam membuat perencanaan karirnya sendiri. (5) Tertinggal dalam persaingan. Kondisi tersebut didukung pernyataan Supriatna (dalam Harun, 2023) bahwa

masalah minimnya wawasan mengenai karier yang dialami oleh peserta didik, di antaranya sebagai berikut: (1) siswa belum sepenuhnya mengerti bagaimana menentukan jurusan yang sesuai dengan potensi dan ketertarikannya; (2) siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai dunia kerja; (3) siswa masih mengalami kebingungan dalam menentukan jenis pekerjaan yang akan dipilih; (4) siswa belum sepenuhnya mampu menetapkan pekerjaan yang sesuai dengan bakat dan minatnya; (5) siswa mengalami cemas mengenai kesempatan memperoleh pekerjaan setelah menyelesaikan jenjang pendidikan; (6) siswa belum menentukan pilihan perguruan tinggi atau jenjang pendidikan lanjutan yang akan diambil; dan (7) siswa belum memiliki pemahaman yang jelas mengenai karakteristik pekerjaan, kualifikasi yang dibutuhkan, keterampilan yang diperlukan, serta prospek pekerjaan dalam kaitannya dengan perencanaan karier di masa mendatang.

SMA Negeri 4 Kediri adalah salah satu jenjang pendidikan menengah atas yang terletak di wilayah Kota Kediri dan memiliki dua peminatan, yaitu IPA dan IPS. Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling pada tanggal 05 Februari 2024, diperoleh keterangan bahwa banyak siswa yang masih kurang pemahaman tentang karir, dan banyak dari mereka yang masih bingung untuk melanjutkan sekolah ke perguruan tinggi, mengambil jurusan atau program studi apa serta tidak sedikit pula siswa yang tidak melanjutkan studi ke perguruan tinggi dan memilih langsung bekerja namun siswa tersebut pun juga bingung untuk bekerja apa setelah lulus SMA.

Upaya guru BK di SMAN 4 Kediri terkait dengan permasalahan tersebut yakni: *Pertama*, sekolah mendatangkan kampus-kampus yang berada di kota kediri (*expo campus*) untuk mempromosikan kampus mereka kepada peserta didik, dan diharapkan peserta didik mendapatkan pandangan terkait perguruan tinggi dan macam-macam program studinya. Namun tak sedikit pula siswa yang tidak memperhatikan ketika jam BK diisi oleh *expo campus*. *Kedua*, pada saat jam BK pada kelas 12 guru BK memanggil satu persatu peserta didik sesuai absen siswa dan ditanya guru BK rencana yang

akan dilakukan setelah lulus SMA. Namun hal ini kurang efektif dan efisien karena dalam satu jam BK tersebut hanya beberapa siswa yang tampil, dan siswa yang lain bermain *handphone*. Selain itu, siswa yang maju belum tentu menjawab secara jujur rencana yang ingin ia lakukan setelah lulus SMA, bahkan bisa saja siswa asal menjawab. *Ketiga*, Guru BK memberikan layanan konsultasi di ruang BK bagi siswa yang ingin berkonsultasi. Namun ternyata hanya beberapa siswa yang datang ke ruang BK untuk konsultasi atas pilihan karirnya.

Dari ketiga upaya yang ada tak cukup untuk siswa dapat memahami terkait rencana mereka setelah menamatkan sekolah menengah atas. Agar siswa dapat membuat perencanaan karirnya sendiri, penting bagi guru BK untuk mengenalkan karir kepada peserta didik terlebih dahulu. Ada alternatif yang bisa dilakukan oleh guru BK adalah bimbingan kelompok.

Dengan melakukan bimbingan kelompok memudahkan guru BK untuk menyampaikan informasi sebagai pencegahan permasalahan pada siswa/peserta didik. Namun bimbingan kelompok tanpa adanya media yang menarik tidak menutup kemungkinan tidak adanya rangsangan untuk siswa mengikuti bimbingan kelompok.

Menurut Nugraha (dalam Zahra dkk., 2024) pembelajaran akan menyenangkan dan membuat peserta didik tertarik mengikuti jika pendidik menerapkan beragam model, strategi, pendekatan, dan sarana dalam proses pembelajaran, maka hal tersebut dapat mendukung tercapainya tujuan instruksional. Salah satu upaya untuk meraih tujuan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran secara optimal. Menurut Azhar Arsyad (dalam Nurrita, 2018) media pendidikan mampu menstimulasi ketertarikan serta konsentrasi belajar peserta didik dan berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Oleh sebab itu, media menjadi bagian penting dalam mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran secara efisien kepada siswa. Selain itu, menurut Nugraha & Solihin (dalam Zahra dkk., 2024) Proses belajar yang menyenangkan dapat menggugah minat peserta didik untuk mempelajari materi yang telah ditetapkan sebagai tujuan belajar.

Memperhatikan konsep Azhar Arsyad (dalam Nurrita, 2018) dan Nugraha & Solihin (dalam Zahra dkk., 2024), peneliti memiliki minat dalam proses pengembangan media layanan BK yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media berbasis strategi permainan monopoli. Alasan peneliti memilih permainan monopoli sebagai media bimbingan kelompok adalah: (1) Permainan ini bersifat interaktif dan menarik, sehingga mampu mendorong semangat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan. Jadi siswa tidak hanya mendapatkan informasi karir, tetapi juga menikmati prosesnya sehingga membuat pembelajaran lebih efektif. (2) Dengan adaptasi ke tema karir, permainan ini dapat mensimulasikan pilihan karir dan konsekuensinya, membuat siswa lebih memahami realitas dunia kerja. (3) Permainan ini mendorong siswa kerjasama dan komunikasi antar pemain, mengembangkan keterampilan sosial yang relevan untuk dunia kerja. (4) Dalam permainan ini, siswa dilatih membuat keputusan strategis terkait karir, seperti memilih profesi. (5) Media ini efisiensi karena dapat digunakan berulang kali.

Monopoli adalah permainan papan yang dikenal luas, dengan tujuan utama menguasai petak melalui transaksi ekonomi sederhana. Berbeda dengan versi klasik, monopoli karier dirancang khusus dengan petak berisi pertanyaan, tantangan, dan informasi yang berkaitan dengan profesi, jenjang pendidikan, serta pemahaman siswa mengenai karier.

Permainan monopoli karier memiliki tujuan berbeda dari versi konvensional, yakni membantu peserta didik memahami perguruan tinggi, profesi, dan tantangan karier. Pemain melempar dadu untuk maju, lalu menjawab instruksi berupa pertanyaan, tantangan, atau informasi yang berkaitan dengan karier.

Dari penjabaran di atas, peneliti bermaksud untuk merancang dan mengembangkan permainan monopoli karier dalam bimbingan konseling agar siswa dapat memahami karir sehingga siswa dapat membuat perencanaan karirnya sendiri. Monopoli karier yang ingin peneliti

kembangkan bernama LINK DE MONO (Layanan Informasi Karir Dengan Monopoli).

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pengembangan media permainan LINK DE MONO (Layanan Informasi Karier dengan Monopoli) sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman karier peserta didik di SMA Negeri 4 Kediri.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada lingkup permasalahan, perumusan masalah penelitiannya bagaimana kelayakan media permainan LINK DE MONO yang peneliti kembangkan dapat diterima dengan layak sebagai salah satu media BK?

D. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media permainan LINK DE MONO untuk sarana pemahaman karir yang memenuhi kriteria standar kelayakan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Bagi siswa, Media BK ini diharapkan menjadi alat belajar yang menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengenal dan merencanakan karier, baik secara individu maupun kelompok, guna memperluas wawasan mereka.
2. Bagi guru, Media BK ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan tambahan dan opsi pendukung dalam pelaksanaan bimbingan klasikal maupun kelompok secara efektif dan efisien, serta mendukung penyampaian materi secara lebih mudah.
3. Bagi dunia Pendidikan, melalui media BK ini diharapkan menjadi bentuk sarana komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran agar meningkatkan pengetahuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). Pentingnya Perencanaan Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 11(3), 341. <https://doi.org/10.30872/Psikostudia.V11i3.7021>
- Azwania, R. M., Zuraida, D. J., & Raharjo, T. (2025). Penerapan Layanan Bimbingan Karir Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Karier Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(9), 1757–1764.
- Harsantik, S. G., & Nursalim, M. (2014). Pengembangan Media Game Tebak Gambar Untuk Membantu Ekplorasi Karir Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Panggul Media Development Of Tebak Gambar On A Career Exploration Class VII In SMPN 1 Panggul. *Jurnal Bk Unesa*, 603–604. <http://id.wikipedia.org/wiki/Karier>
- Harun, S. (2023). Efektivitas Layanan Informasi Dalam Mengembangkan Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Attending*, 2(2), 429–442.
- Hasanah, I., Sa'idah, I., Fakhriyan Diana Vidya, & Aisa, A. (2022). Bimbingan Kelompok Teori Dan Praktik. In *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. CV Duta Media.
- Hidayati, R. (2015). Layanan Informasi Karir Membantu Peserta Didik Dalam Meningkatkan Pemahaman Karir. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(1), 6. <https://media.neliti.com/media/publications/107128-id-layanan-informasi-karir-membantu-peserta.pdf>
- Iffah, H. M., & Pratiwi, T. I. (2013). Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA-2 SMAN 1 Menganti. *Jurnal BK UNESA*, 3(1), 183–190.
- Irasmana, F. A., & Wiryoutomo, H. W. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal BK UNESA*, 9(2).
- Istikomah, L. (2024). Pengembangan Permainan Monopoly Nirbaya Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik Di SMA N 3 Kediri. *Skripsi*, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D., & Ratnawati, V. (2024). Media Permainan Monopoli Karier Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Di Sma. *Sinkesjar*, 2006, 542–546.

<https://Proceeding.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Seinkesjar/Article/View/4564%0ahttps://Proceeding.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Seinkesjar/Article/Download/4564/3194>

- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta*, 6–7. File:///C:/Users/User/Downloads/17.-299-Article-Text-771-1-6-20200630-131-.Pdf
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/Pedagogi.V1i1.74>
- Muhammad, F., & Tamsil, M. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Karir Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa SMP (The Application Of Career Monopoly Game In Group Guidance For Junior High School Students ' S Career Planning). *Altruism*, 1(4), 165–173.
- Muntaz, A. Al. (2022). Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Permainan Monopoli Sebagai Media Layanan Informasi Karier Di SMP Negeri 1 Panca Rijang. *Skripsi*, Universitas Negeri Makasar.
- Mutmainah, N., Arumsari, C., & Isti'adah, F. N. (2020). Efektivitas Layanan Informasi Karier Menggunakan *Teori Donald. E. Super* Untuk Meningkatkan Kesiapan Kerja Siswa. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 4(3), 114–125. <https://doi.org/10.22460/Q.V4i3p114-125.1983>
- Nafi, A. (2020). Kematangan Karir Peserta Didik Jaman Now. CV Budi Utama.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Putro, H. E., & Japar, M. (2021). Penerapan Layanan Informasi Karir Berbasis Media Interaktif Inovatif (Mii) Terhadap Keputusan Perencanaan Karir Siswa. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 6(2), 58–65.
- Romadhon, S. M. ., & Christiana, E. (2023). Penerapan Layanan Informasi Karir Untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa. *Jurnal BK UNESA* 13(1), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/50785>
- Sari, A. K., Yusuf, A. M., Megaisawari, & Afdhal. (2021). Analisis Teori Karir *Krumboltz: Literature Review*. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 116–121. <https://doi.org/10.23887/Jjbk.V12i1.33429>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding Senkim: Seminar Nasional Karya Ilmiah*

Multidisiplin, 2(1), 60–67.

- Suardi, A. R., Sinring, A., & Harum, A. (2024). Pengembangan Media Permainan *Career Cards* Sebagai Layanan Informasi Untuk Pengambilan Keputusan Karir Peserta Didik. *Technocouns: Journal of Technology in Guidance and Counseling*, 1(1), 16–24.
- Sucipto, S. D., Yosef, Y., Putri, R. M., & Tanjung, R. F. (2023). Pengembangan Media Bk Interaktif Melalui Aplikasi *Capcut*. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3). <https://doi.org/10.51214/00202303702000>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suyono, Amalia, A. N., & Arthur, R. (2023). Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji *Validitas*, Uji *Reabilitas* Dan Contoh Instrumen Penelitian. PT Nasya Expanding Management. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Rx3jeaaqbaj&oi=fnd&pg=pr1&dq=Langkah-Langkah+Menyusun+Instrumen+Angket&ots=Gtmhlrco&sig=1ouw_Ay0qtcz09r8fmvbn2k1ceo&redir_esc=y#v=onepage&q=Langkah-Langkah+Menyusun+Instrumen+Angket&f=false
- Vica, D. P., Rahmawati, W. K., & Ulfa, N. M. (2023). Pengembangan Modul Layanan Informasi Karir Berbasis Ensiklopedia Bergambar Untuk Pemahaman Karir. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 11–26. <https://doi.org/10.56013/Jcbkp.V6i1.1703>
- Wati, S. A., Elita, Y., & Herawati, A. A. (2021). Hubungan Antara Konformitas Pertemanan Dan Status Sosial Ekonomi Orangtua Dengan Perencanaan Karier Siswa SMK Negeri 03 Kota Bengkulu. *Triadik*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/Triadik.V19i1.16459>
- Widyasari, T., & Mukayati, L. (2021). Pemanfaatan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Di Sekolah. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 119–130. <https://doi.org/10.51339/Isyrof.V3i2.385>
- Wiguna, P. T. (2018). *Hubungan Pemahaman Karir Dengan Pemilihan Karir*. Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Yulia, Bunu, H. Y., Suriatie, M., Makdalena, & Rahmaniah. (2021). Penerapan Teknik Modeling Simbolis Dalam Pengembangan Perencanaan Karier Siswa SMPN 6 Palangka Raya. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 3(2), 102–109. <https://doi.org/10.47467/Assyari.V3i2.386>

- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (*Rnd*) Dalam bimbingan Dan Konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554. <https://Jurnaldidaktika.Org/Contents/Article/View/425/293>