

PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI UNTUK PERENCANAAN KARIER SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 BANGKALAN

Fara Alim Irasmana

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: farairasmana@mhs.unesa.ac.id

Hadi Warsito Wiryosutomo

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: hadiwarsito@unesa.ac.id

Abstrak

Perencanaan karier adalah proses berkelanjutan dimana individu melakukan penilaian diri, penilaian dunia kerja, dan merencanakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai pilihan karier tersebut, serta berpikir secara rasional sebelum mengambil keputusan mengenai karier yang diinginkan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Bangkalan, didapatkan data bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan memiliki kemampuan perencanaan karier yang rendah, serta belum mampu merencanakan kariernya secara mandiri. Masalah tersebut melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian yaitu pengembangan modifikasi permainan monopoli untuk perencanaan karier siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media yang memenuhi kriteria akseptabilitas produk dan dapat membantu siswa dalam merencanakan kariernya. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yang terdiri atas 4 tahap yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) yang mana peneliti membatasi penelitian pada tahap ke-3 yaitu *Develop* (Pengembangan) tanpa melakukan tahap *Disseminate* (Penyebaran). Hasil validasi dan uji coba didapatkan data kuantitatif hasil akseptabilitas produk oleh ahli materi sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh ahli media sebesar 78,6% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh calon pengguna sebesar 81,6% dengan kriteria produk sangat baik, tidak perlu direvisi. Dengan demikian, produk modifikasi permainan monopoli memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Kata Kunci: Pengembangan, Modifikasi Permainan Monopoli, Perencanaan Karier

Abstract

The career plan is continuous process where individual makes self assessment, assessment of the world of work, and plan the steps that must be done for achieve career choice, and think rationally before make decisions about desire career. Based on the preliminary result at 1 Bangkalan Senior High School, it was found that students have low career planned and not able to plan their careers independently. It was a reason for the researcher to conduct the product for solve student's problem. The product name is development of monopoly game modification for 11th grade student's career planning at 1 Bangkalan Senior High School.

This research to aims produce a media that has the criteria on product acceptability. This research was used 4-D development model developed by S. Thiagarajan, Dorothy S.

Semmel, and Melvyn I. Semmel consist of 4 stages : Define, Design, Develop and Disseminate which the researchers restrict the research only until the third stage of Develop without doing the stage Disseminate. Validation and trial results were obtained quantitative data results on product acceptability by material experts about 75% with assessment criteria is good product, no need to be revised. Media expert gave about of 78.6% with assessment criteria is good product, no need to be revised. Prospective users gave about of 81.6% with assessment criteria is very good product, no need to be revised. Therefore, the product of monopoly game modification has the criteria on product acceptability that include usability, appropriateness, accuracy and appropriateness.

Keywords: Development, Monopoly Game Modification, Career Planning

I. PENDAHULUAN

Pelayanan bimbingan karier dalam layanan bimbingan dan konseling merupakan salah satu layanan yang dapat membantu siswa merencanakan karier serta mengambil keputusan untuk masa depannya. Selain itu didalam pemberian layanan bimbingan karier, siswa dibekali dengan pengetahuan tentang karier yang akan dipilih dalam bidang studi lanjut, maupun pekerjaan, agar siswa dapat mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri dengan optimal. Menurut Gani (1992: 10) bimbingan karier merupakan salah satu jenis bimbingan yang berusaha membantu individu dalam memecahkan masalah karier (pekerjaan) untuk memperoleh penyesuaian diri yang sebaik-baiknya dengan masa depannya.

Menurut Supriatna dan Budiman (2010: 49), perencanaan karier adalah aktivitas siswa yang mengarah pada keputusan karier masa depan. Aktivitas perencanaan karier sangat penting bagi siswa terutama untuk membangun sikap siswa dalam menempuh karier masa depan. Sedangkan menurut Parsons (dalam Winkel dan Hastuti, 2004: 626) merumuskan perencanaan karier sebagai proses yang dilalui sebelum melakukan pemilihan karier. Proses ini mencakup tiga aspek utama yaitu pengetahuan dan pemahaman akan diri sendiri, pengetahuan dan pemahaman akan pekerjaan, serta penggunaan penalaran yang benar antara diri sendiri dan dunia kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perencanaan karier adalah proses berkelanjutan dimana individu melakukan penilaian diri, penilaian dunia kerja, dan merencanakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai pilihan karier tersebut, serta berpikir secara rasional sebelum mengambil keputusan mengenai karier yang diinginkan. Agar siswa mantap dalam memilih akrimya di masa depan, siswa diharapkan memiliki perencanaan karier. Apabila siswa tidak mempersiapkan perencanaan karier, maka akan sangat banyak kerugian yang dialami siswa di masa depan, di antaranya membuang-buang waktu dan biaya, tidak tahu bagaimana mengembangkan diri, hingga kurang kompetitif dalam persaingan karier di masa depan, menurut Ifdil (dalam Jurnal Web Psikoeduka, 2009).

Berdasarkan hasil need assessment dengan menggunakan Daftar Cek Masalah (DCM) yang diberikan kepada kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, dan XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Bangkalan, diperoleh hasil analisis per topik paralel dengan skor tertinggi pada topik Masa Depan dan Cita-cita Pendidikan/Jabatan yang persentasenya adalah 27,67% yang termasuk pada derajat masalah D yaitu masalah yang perlu mendapatkan prioritas pelayanan. Kemudian untuk hasil analisis per butir soal paralel dengan skor tertinggi pada soal “saya tidak tahu berbuat apa setelah lulus” yang persentasenya adalah 57,1% yang

termasuk pada derajat masalah E yaitu masalah yang perlu mendapat prioritas pelayanan.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Bangkalan, melalui wawancara kepada guru BK atau konselor sekolah mendapat informasi bahwa siswa masih bingung untuk merencanakan kariernya secara mandiri, terutama di kelas XI. Selain itu tidak sedikit dari mereka mereka masih meremehkan tentang perencanaan karier. Mereka beranggapan bahwa merencanakan karier atau memilih studi lanjut setelah lulus SMA, mereka pikirkan nanti saat kelas XII.

Masalah lain yang dihadapi guru BK atau konselor sekolah di SMA Negeri 1 Bangkalan adalah kurangnya informasi yang diberikan kepada siswa. Karena di sekolah tersebut tidak ada jam guru BK untuk masuk kelas. Sehingga menghambat pemberian layanan kepada siswa. Guru BK dapat masuk kelas memberikan layanan ketika ada jam kosong saja.

Berdasarkan wawancara kepada beberapa siswa kelas XI diperoleh informasi bahwa mereka masih belum tahu akan kemana setelah lulus nanti. Mereka mengaku kurang paham tentang dunia perkuliahan atau dunia kerja. Materi yang disampaikan oleh guru BK atau konselor sekolah yaitu dengan metode ceramah, sehingga kurang menarik dan siswa merasa jenuh serta kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Mereka juga mengatakan bahwa guru BK atau konselor sekolah tidak pernah menggunakan media seperti power point, menampilkan video dll. Serta tidak ada jam BK untuk masuk, sehingga guru BK bisa masuk ketika ada pelajaran yang kosong. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa saat diberi layanan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Bangkalan khususnya kelas XI memiliki perencanaan karier yang rendah.

Sedangkan kondisi ideal mengharuskan siswa memiliki perencanaan karier yang matang guna mendukung tujuan hidupnya dalam jangka panjang, sesuai dengan pernyataan dari Winkle dan Hastuti (2004: 628), bahwa perencanaan yang matang menuntut pikiran tentang segala tujuan yang hendak dicapai dalam jangka panjang dan semua tujuan yang hendak dicapai dalam jangka pendek. Kematangan perencanaan karier juga tidak lepas dari peran pendidikan dalam keluarga. (Winkel dan Hastuti, 2004: 683).

Mengingat kurangnya jam yang diberikan untuk guru BK atau konselor sekolah dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, maka dibutuhkan media yang mampu membantu serta mengajak siswa untuk merencanakan kariernya secara mandiri namun tetap dalam pantauan guru BK atau konselor sekolah.

Oleh karena itu, media yang dipilih oleh peneliti supaya dapat digunakan siswa dalam membantu perencanaan kariernya adalah modifikasi permainan monopoli.

Modifikasi permainan monopoli adalah permainan monopoli pada umumnya tetapi sudah diubah isi dan cara bermainnya oleh peneliti. Isi dari modifikasi permainan monopoli yaitu terdiri dari beberapa petak yang berisi beberapa karier, terdapat juga petak kartu ajaib yang berisi motivasi-motivasi belajar. Disetiap petak karier memiliki tiga kartu hak milik, yang isinya yaitu kartu pertama berisi pengertian karier tersebut, kartu kedua berisi jurusan dan sekolah lanjut untuk referensi pilihan kepada siswa, dan kartu ketiga berisi karakter yang harus dimiliki siswa.

Sesuai dengan sasaran dibuatnya buku ini yaitu siswa SMA/ sederajat, maka perencanaan yang dilakukan lebih mengarah pada perencanaan arah studi lanjut, pemilihan pekerjaan, dan alternatif lingkungan karier yang sesuai.

Modifikasi permainan monopoli ini diperuntukkan pada siswa, tujuannya agar siswa dapat melakukan perencanaan kariernya secara sistematis dan mandiri sehingga dapat membantu siswa dalam pengambilan keputusan kariernya di masa depan. Hal tersebut sesuai pendapat Supriatna dan Budiman (2010: 49), bahwa perencanaan karier adalah aktivitas siswa yang mengarah pada keputusan karier masa depan. Aktivitas perencanaan karier sangat penting bagi siswa terutama untuk membangun sikap siswa dalam menempuh karier masa depan. Namun penggunaan modifikasi permainan monopoli ini tidak sepenuhnya lepas dari peran guru BK atau konselor sekolah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berfokus pada pengembangan modifikasi permainan monopoli sebagai media yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam perencanaan kariernya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah 4-D (Four D) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Penelitian ini terdiri atas 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) yang mana peneliti membatasi penelitian hanya sampai pada tahap ke-3 yaitu *Develop* (Pengembangan) tanpa melakukan tahap *Disseminate* (Penyebaran) karena terkendala waktu dan biaya.

Pada penelitian ini akan dilakukan uji coba atau validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba calon pengguna untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk, yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Subjek uji validasi dan ujicoba dalam penelitian ini meliputi :

1. Ahli Materi yaitu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yaitu Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd.
2. Ahli Media yaitu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yaitu Bambang Dibyo Wiyono, S. Pd., M.Pd.
3. Calon Pengguna Produk yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan yang berjumlah 28 orang.

Jenis data pada penelitian ini merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil skoring angket penilaian akseptabilitas produk oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna, dan data kualitatif yang didapat dari komentar ahli materi, ahli media, dan calon pengguna.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket penilaian yang diberikan pada ahli validasi materi dan media serta calon pengguna untuk memperoleh data kuantitatif yaitu dengan skor presentase akseptabilitas produk yang dikembangkan apakah memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan atau tidak. Data kualitatif diperoleh dari segala bentuk masukan, kritik, tambahan, dan saran pada angket penilaian yang diisi oleh subjek uji validasi ahli materi dan ahli media sekaligus subjek uji calon pengguna.

Untuk teknik analisis data dari pengembangan modifikasi permainan monopoli akan dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif deskriptif dan data presentase. Analisis data kualitatif deskriptif bertujuan untuk menganalisis isi yang diperoleh dari uji validasi ahli materi dan ahli media sekaligus uji coba calon pengguna berupa masukan, saran, dan kritik yang digunakan untuk memperbaiki produk.

Analisis data presentase dilakukan dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Angka presentase

F= Frekuensi jawaban alternatif

N= *Number of Case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu

Dari rumus tersebut diatas, kemudian peneliti mengumpulkan data menggunakan angket dengan skala penilaian :

Sangat baik : 4

Baik : 3

Kurang baik : 2

Tidak baik : 1

Kemudian hasil dari angket tersebut dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{(4 \times \sum \text{jawaban}) + (3 \times \sum \text{jawaban}) + (2 \times \sum \text{jawaban}) + (1 \times \sum \text{jawaban})}{4 \times \text{jumlah keseluruhan responden}} \times 100$$

Kemudian, untuk memberi makna / arti terhadap angka presentase yang dihasilkan, digunakan tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Pernyataan
81% -100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
66% -80%	Baik, tidak perlu revisi
56% -65%	Kurang baik, perlu revisi
0% -55%	Tidak baik, perlu revisi

(Mustaji, 2005: 102).

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan modifikasi permainan monopoli untuk perencanaan karier siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan yang telah dilakukan oleh peneliti akan dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

1. Pelaksanaan tahap

pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan wawancara dan penyebaran angket DCM. Wawancara dilakukan dengan

guru BK dan beberapa siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bangkalan pada tanggal 16 April 2018. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa belum mampu merencanakan kariernya secara sistematis dan mandiri. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai karier yang didapat oleh siswa karena tidak ada jam BK untuk masuk kelas, kemudian pelaksanaan layanan bimbingan karier yang kurang dan tidak ada media pendukungnya.

Selanjutnya yang dilakukan peneliti juga dengan menyebar angket DCM pada beberapa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan pada tanggal 17 April 2018. Hasil dari DCM tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan memiliki perencanaan karier yang rendah yang dibuktikan dengan persentase butir soal parallel pada pernyataan “saya tidak tahu berbuat apa setelah lulus” memiliki skor tertinggi yaitu 57,1% yang termasuk pada derajat masalah E yaitu masalah yang perlu mendapat prioritas pelayanan.

2. Pelaksanaan tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai untuk merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil studi pendahuluan pada tahap pendefinisian (*Define*) dan sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan yaitu menghasilkan produk yang memenuhi kriteri akseptabilitas berupa kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Perancangan produk modifikasi permainan monopoli mulai dilakukan pada bulan 9

Agustus – 5 November 2018, diawali dengan menentukan judul monopoli yaitu “Monopoli Karier”. Setelah itu peneliti mendesain monopoli karier seperti monopoli pada umumnya. Terdiri dari beberapa petak karier dan petak kartu ajaib. Setiap petak diberi gambar yang sesuai dengan nama karier di setiap petaknya. Kemudian peneliti membuat 3 kartu di masing-masing karier yang berisi pengertian karier tersebut, jurusan dan sekolah lanjut, serta karakter-karakter yang harus dimiliki. Setelah desain monopoli karier selesai, peneliti membuat buku panduan tentang cara bermain monopoli karier. Perancangan desain monopoli karier menggunakan aplikasi CorelDraw X7. Monopoli karier dicetak menggunakan kertas artpaper. Produk yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

3. Pelaksanaan tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap ini berlangsung pada tanggal 6 November – 4 Desember 2018.

a. Hasil validasi ahli materi

Hasil dari validasi ahli materi didapatkan data kuantitatif yaitu akseptabilitas produk modifikasi permainan monopoli sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Presentase untuk tiap aspeknya adalah sebagai berikut :

- 1) Aspek kegunaan produk modifikasi permainan monopoli sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi.
- 2) Aspek kelayakan produk modifikasi permainan monopoli sebesar 75% dengan

kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi.

- 3) Aspek ketepatan produk modifikasi permainan monopoli sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi.
- 4) Aspek kepatutan produk modifikasi permainan monopoli sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi.

Adapun hasil dari data kualitatif berupa komentar dari ahli materi yaitu:

- 1) Tata cara permainan dalam monopoli karier belum jelas dalam buku panduannya.

b. Hasil validasi ahli media

Hasil dari validasi ahli media didapatkan data kuantitatif yaitu akseptabilitas produk modifikasi permainan monopoli sebesar 78,6% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Presentase untuk tiap aspeknya adalah sebagai berikut :

- 1) Aspek kegunaan produk buku interaktif perencanaan karier sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi.
- 2) Aspek kelayakan produk buku interaktif perencanaan karier sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi.
- 3) Aspek ketepatan produk buku interaktif perencanaan karier sebesar 81,25% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi.
- 4) Aspek kepatutan produk buku interaktif perencanaan karier sebesar 83,3% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi.

Adapun hasil dari data kualitatif berupa komentar dari ahli media yaitu:

- 1) Secara umum media monopoli karier sudah baik tetapi ukuran media akan lebih baik jika lebih besar.

c. Hasil uji coba calon pengguna

Hasil dari uji coba calon pengguna didapatkan data kuantitatif yaitu akseptabilitas produk modifikasi permainan monopoli sebesar 81,6% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi. Presentase untuk tiap aspeknya adalah sebagai berikut :

- 1) Aspek kegunaan produk buku interaktif perencanaan k modifikasi permainan monopoli arier sebesar 81% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi.
- 2) Aspek kelayakan produk modifikasi permainan monopoli sebesar 84% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi.
- 3) Aspek ketepatan produk modifikasi permainan monopoli sebesar 79,8% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi.
- 4) Aspek kepatutan produk modifikasi permainan monopoli sebesar 81,3% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi.

Adapun hasil dari data kualitatif berupa komentar dari calon pengguna (siswa) yang disimpulkan yaitu bahwa modifikasi permainan monopoli sangat menarik dan kreatif, dapat membantu siswa dalam merencanakan kariernya, dan

menumbuhkan rasa ingin tahu serta motivasi bagi siswa.

Dengan demikian, dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan uji coba calon pengguna, maka produk buku interaktif perencanaan karier telah memenuhi kriteria akseptabilitas produk mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba didapatkan data kuantitatif hasil akseptabilitas produk oleh ahli materi sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh ahli media sebesar 78,6% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh calon pengguna sebesar 81,6% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi.

Dengan demikian, tujuan penelitian pengembangan ini telah tercapai sekaligus menjawab rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, produk modifikasi permainan monopoli memenuhi kriteria akseptabilitas produk mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Selain memenuhi kriteria akseptabilitas produk, berdasarkan dari data kualitatif yang berupa komentar dari ahli materi, ahli media, dan juga calon pengguna, dapat disimpulkan bahwa produk modifikasi permainan monopoli juga memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan untuk membantu siswa khususnya siswa sekolah menengah dalam melakukan perencanaan karier.

Produk modifikasi permainan monopoli ini memiliki keterbatasan yaitu tidak melakukan tahap Disseminate (Penyebaran) yang merupakan tahap terakhir dalam metode penelitian 4 D sehingga

untuk keefektifan buku dalam membantu siswa dalam merencanakan karier belum teruji dan perlu dilakukan penelitian lanjutan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil validasi dan uji coba didapatkan data kuantitatif hasil akseptabilitas produk oleh ahli materi sebesar 75% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh ahli media sebesar 78,6% dengan kriteria penilaian produk baik, tidak perlu direvisi. Oleh calon pengguna sebesar 81,6% dengan kriteria penilaian produk sangat baik, tidak perlu direvisi. Oleh karena itu, produk modifikasi permainan monopoli memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang mencakup kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

B. Saran

1. Bagi Guru BK

Guru BK diharapkan dapat memanfaatkan hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu modifikasi permainan monopoli sebagai alat bantu dalam membimbing siswa melakukan perencanaan karier sekaligus untuk media pendukung layanan bimbingan dan konseling khususnya dibidang karier.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya modifikasi permainan monopoli ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa dalam merencanakan kariernya. Selain itu, diharapkan siswa tertarik dan dapat memanfaatkan modifikasi permainan monopoli ini secara mandiri ataupun dengan bantuan guru BK.

3. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan produk ini terbatas untuk mengetahui akseptabilitas produk yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Jadi, diharapkan peneliti selanjutnya yang menggunakan penelitian serupa dapat melakukan penelitian sampai pada tahap *Disseminate* (Penyebaran) sehingga produk yang dihasilkan teruji keefektifannya dalam membantu perencanaan karier siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Gani, Ruslan A. 1992. *Bimbingan Karir*. Bandung: Angkasa.
- Ifdil. 2009. Jurnal Web Psikoeduka. (http://repository.maranatha.edu/8375/3/0532001_Chapter1.pdf, diakses 19 April 2018).
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Supriatna, M & Budiman, N. 2010. *Layanan Bimbingan Karier di Sekolah Menengah Kejuruan*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Winkel, W.S. dan Hastuti, Sri. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi