

PENGEMBANGAN MODIFIKASI MEDIA MONOPOLI UNTUK PERENCANAAN KARIER PADA PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA 1 DI SMA KEMALA BHAYANGKARI 4 WARU

Dewi Larasati

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: dewilarasati16010014057@mhs.unesa.ac.id

Mochamad Nursalim

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: mochamadnursalim@unesa.ac.id

Abstrak

Perencanaan karier sangat diperlukan untuk masa depan siswa agar mencapai kesejahteraan dalam hidupnya. Berdasarkan pada permasalahan di sekolah ini bahwa siswa belum memiliki perencanaan karier. Siswa yang belum mempersiapkan rencana karier dengan tepat maka akan berdampak pada peserta didik antara lain peserta didik memilih pilihan studi lanjut secara asal-asalan, memilih pilihan pekerjaan yang tidak sesuai tanpa melihat kemampuan dan potensi yang dimiliki sehingga akan menjerumuskan pada kegagalan karier. Jika permasalahan tersebut tidak diadakannya suatu tindakan penyelesaian, maka perkembangan peserta didik tidak dapat berkembang secara optimal. Hal tersebut akan menyebabkan peserta didik kurang puas atas karier dimasa mendatang karena tidak adanya perencanaan karier pada dirinya. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bermaksud sebagai preferensi media yang dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam bantuan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik khususnya pada bidang karier.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Borg and Gall, namun pada penelitian ini terbatas pada tahap ke lima dari sepuluh tahap pengembangan yakni revisi produk. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan dan kepraktisan yang dapat ditinjau melalui angket respon siswa yang ditujukan kepada 5 orang siswa yang telah ditetapkan melalui teknik *random sampling*. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi (konselor sekolah), dan calon pengguna (peserta didik).

Analisis data dengan menggunakan kriteria skor yang telah ada dengan mengkategorikan persentase penilaian $\geq 61\%$. Hal ini dapat dibuktikan dengan data persentase validasi konstruk sebesar 72% yang tergolong sangat baik; validasi isi sebesar 88% yang tergolong sangat baik; dan kepraktisan modifikasi media monopoli yang dapat dilihat melalui hasil angket respon siswa dengan persentase sebesar 91%. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata kunci : penelitian dan pengembangan, modifikasi monopoli, perencanaan karier

Abstract

Career planning is very necessary for the future of students to achieve prosperity in their lives. Based on the problems at this school that students do not yet have career planning. Students who have not prepared a career plan appropriately will have an impact on students, among others, students choose further study options carelessly, choose job options that are not appropriate without looking at their abilities and potential, which will lead to career failure. If the problem is not held by a solution, then the development of students cannot develop optimally. This will cause students to be less satisfied with their careers in the future because there is no career planning on them. Therefore, this research is a research and development that intends as a media preference that can be used by guidance and counseling teachers in the assistance of guidance and counseling services to students, especially in the career field.

This research development uses the Borg and Gall method, but this research is limited to the fifth stage of the ten stages of development, namely product revision. In this study aims to determine the validity of the products developed and practicality that can be reviewed through student response questionnaires addressed to 5 students who have been determined through random sampling techniques. The validation test is carried out by media experts, material experts, practitioners (school counselors), and prospective users (students).

Data analysis using the existing score criteria by categorizing the assessment percentage $\geq 61\%$. This can be proven by construct validation percentage data of 72% which is classified as very good; content validation of 88% which is classified as very good; and the practicality of monopoly media modification that can be seen through the results of student questionnaire responses with a percentage of 91%. Thus, the research results obtained indicate that the modification of monopoly media for career planning that was developed was declared feasible to use.

Keywords: research and development, monopoly modification, career planning

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran. Proses mengajar yang kurang menarik dapat membuat daya serap pada siswa saat belajar menjadi tidak optimal. Sedangkan bimbingan merupakan hal yang esensial dalam pendidikan. Hal ini ada sebagai upaya untuk memfasilitasi dan memandirikan peserta didik dalam rangka mencapai kemajuan.

Menurut Kemendikbud (2016) bahwa :
“Layanan Bimbingan dan Konseling ialah bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam dunia pendidikan. Bimbingan dan Konseling ialah upaya yang terstruktur, objektif, rasional, berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor sekolah untuk memfasilitasi perkembangan siswa agar mencapai kemandirian dalam memahami, menyetujui, mengatur, menentukan keputusan, dan merealisasikan diri sendiri dengan komitmen hingga mencapai ketentraman dalam kehidupan”.

Fenomena yang dijumpai di sekolah ini bahwa yang menjadi permasalahan utama peserta didik yakni peserta didik belum memiliki rencana karier. Peserta didik di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru masih ragu, kurang informasi akan dunia karier, dan bahkan tidak sedikit pula yang belum memiliki gambaran tentang kariernya. Hal ini didukung oleh fakta berupa wawancara dengan peserta didik saat masih berada pada posisi kelas XII yang mengungkapkan bahwa belum memiliki rencana karier sehingga bingung akan karier kedepannya. Peserta didik ada yang mengaku ikut-ikutan teman ketika mengambil jurusan di perguruan tinggi dikarenakan ingin melanjutkan pilihan studi lanjutan dan ada pula yang bingung ingin fokus bekerja namun tidak tahu akan bekerja dimana dan berposisi menjadi apa. Peserta didik yang berstatus alumni sekolah mengungkapkan belum dapat merencanakan kariernya secara mandiri sehingga menjadikan dirinya sulit untuk mengambil keputusan dengan tepat karena kurangnya informasi akan dunia karier. Hal demikian tidak hanya para alumni, namun ada pula kondisi yang dialami peserta didik yang saat ini masih duduk di bangku kelas XI. Untuk saat ini, peserta didik ingin bekerja terlebih dahulu kemudian melanjutkan studinya. Hal yang sama diungkapkan oleh peserta didik bahwa ingin bekerja namun belum mengetahui pekerjaan yang sesuai atas kemampuan yang dimiliki.

Dengan demikian didukung dengan sosialisasi yang peneliti lakukan yaitu kegiatan *expo campus* yang telah diadakan pada bulan Maret tahun 2018 dan bulan Januari tahun 2019 bertempat di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru. Sosialisasi yang diberikan berbentuk *expo campus* pada umumnya, namun terdapat sedikit perbedaan yakni di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru memilih dengan mendatangkan para alumni yang sedang melanjutkan studinya di perguruan tinggi negeri sebagai narasumber untuk mengenalkan beberapa perguruan tinggi negeri yang dipresentasikan melalui *powerpoint* yang dibuat oleh narasumber dan diakhir pertemuan terdapat sesi tanya jawab seputar kegiatan

pengenalan perguruan tinggi negeri yang telah dipaparkan. Melalui adanya kegiatan ini, banyak peserta didik saat duduk di bangku kelas XII yang bertanya terkait karier untuk dirinya sendiri, peserta didik belum mempunyai perencanaan karier yang jelas. Peserta didik bingung akan jurusan dan pekerjaan apakah yang sesuai dengan dirinya. Terdapat pula peserta didik yang bingung memilih pendidikan lanjutan karena mereka takut tidak diterima sebab peluang masuk yang diberikan hanya sedikit serta takut akan jurusan yang hendak dipilih kurang memiliki prospek kerja kedepannya.

Selain *expo campus*, diperkuat juga melalui wawancara yang dilakukan dengan konselor sekolah yang mengutarakan bahwasanya peserta didik di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru belum dapat merencanakan kariernya secara mandiri. Oleh sebab itu, perencanaan karier diperlukan oleh setiap individu khususnya diberikan terhadap peserta didik ketika berada di bangku kelas XI SMA sebab perencanaan karier merupakan proses berkelanjutan dalam merencanakan langkah-langkah untuk mengambil keputusan terkait karier kedepannya.. Melihat fenomena yang ada di sekolah seperti demikian, sehingga perlunya materi perencanaan karier diberikan sedini mungkin untuk mencegah kemungkinan terjadinya fenomena yang serupa tanpa adanya tindakan yang dilakukan oleh konselor sekolah dalam menghadapi permasalahan peserta didik. Perencanaan karier diartikan sebagai pemahaman dan tindakan yang dimiliki oleh individu dalam merumuskan strategi mengenai bekal untuk memilih jenjang lanjutan untuk merealisasikan keinginan dimasa mendatang. Apabila individu belum mempersiapkan perencanaan karier dengan tepat maka akan berdampak pada peserta didik diantaranya peserta didik memilih pilihan studi lanjut secara asal-asalan, memilih pilihan pekerjaan yang tidak sesuai tanpa melihat kemampuan dan potensi yang dimiliki sehingga akan menjerumuskan pada kegagalan karier. Jika permasalahan ini tidak diadakannya suatu tindakan penyelesaian, maka perkembangan peserta didik tidak dapat berkembang secara optimal. Hal tersebut akan menyebabkan peserta didik kurang puas atas karier dimasa depan karena tidak adanya perencanaan karier pada dirinya.

Di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru, intervensi yang diberikan oleh konselor sekolah kepada peserta didik sudah ada dengan memberikan langkah-langkah dan alur pendaftaran ketika peserta didik ingin mendaftar ke perguruan tinggi melalui jalur SNMPTN saja. Selain itu, memberikan informasi kepada peserta didik melalui pemberian pengenalan perguruan tinggi yang dilakukan secara klasikal. Melalui hal ini, peserta didik hanya mengetahui perguruan-perguruan tinggi yang ada. Belum adanya tindakan lain yang dilakukan oleh konselor sekolah untuk peserta didik yang ingin memiliki rencana untuk bekerja pula.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan melakukan penyebaran angket untuk diberikan kepada peserta didik kelas XI MIPA 1 didapatkan sebanyak 82% dari 23 peserta didik yang hadir menyatakan belum memiliki pandangan setelah lulus sekolah, baik kedepannya akan bekerja ataukah melanjutkan ke perguruan tinggi.

Terdapat pula sebanyak 74% peserta didik menginginkan apabila materi perencanaan karier dikemas dengan menggunakan media yang ditawarkan oleh peneliti yakni berupa permainan monopoli perencanaan karier sebab belum pernah diberikan adanya media yang menarik terkait pemberian layanan bimbingan dan konseling. Merujuk fakta diatas maka dapat dilihat bahwa peserta didik membutuhkan pelayanan tentang perencanaan karier dalam aspek pemahaman tentang dirinya untuk mengenal dan memahami dunia karier agar peserta didik dapat menentukan masa depannya secara mudah baik memilih pendidikan lanjutan yang sesuai dirinya maupun merencanakan karier dalam jangka panjang.

Setelah melihat fenomena yang terjadi di SMA tersebut maka sangat diperlukan konselor sekolah untuk melakukan pekerjaan secara profesional dan menguasai bidang bimbingan dan konseling dengan melihat tujuan layanan bimbingan dan konseling yakni untuk memfasilitasi peserta didik agar berkembang secara optimal dalam empat bidang yaitu bidang akademik, pribadi, sosial, dan karier. Hal ini hendaknya berjalan beriringan seperti yang dinyatakan oleh Standar Kompetensi Konselor Indonesia yang dikeluarkan oleh Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN), diperoleh beberapa kecakapan yang ditujukan pada konselor. Salah satu kecakapan yang dituntut dalam profesi sebagai seorang konselor sekolah yakni memahami konsep dan praktik bimbingan dan konseling. Dalam kompetensi ini terdapat empat sub kompetensi diantaranya: a.) Konselor mampu menginterpretasikan konsep dasar, landasan, asas, fungsi, tujuan, dan prinsip bimbingan dan konseling; b.) Konselor mampu mengetahui bidang-bidang garapan dalam menguasai bimbingan dan konseling; c.) Konselor mengerti berbagai strategi atau teknik dalam bimbingan dan konseling; d.) Konselor bersedia mengembangkan maupun menggunakan media bimbingan dan konseling (dalam Septiana, 2014). Dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling, Guru Bimbingan dan Konseling di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru nyatanya belum pernah menggunakan media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan fenomena permasalahan diatas yang terjadi di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru maka peneliti akan mengembangkan suatu media untuk membantu guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Media yang dimaksud pada dunia pendidikan seringkali dikenali sebagai alat bantu mengajar bagi guru. Melalui media, bahan ajar atau materi pembelajaran yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Menurut Brigs (dalam Sadiman, 2014) media ialah sarana yang dapat menyajikan pesan maupun informasi untuk merangsang siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

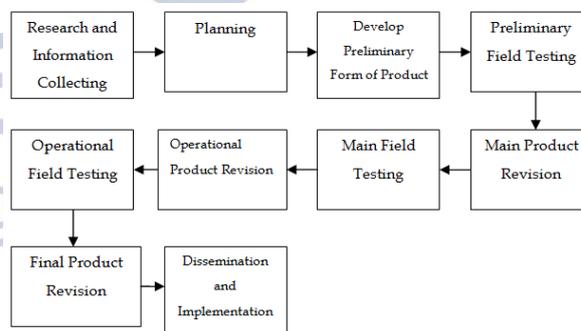
Media yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah monopoli yang berfokus untuk membantu peserta didik dalam perencanaan kariernya. Modifikasi ini memiliki desain permainan yang mudah dalam digunakan. Tentunya monopoli yang digunakan dalam penelitian ini dibuat agar peserta didik menjadi lebih bersemangat,

antusias, dan dapat merencanakan kariernya dengan mandiri setelah monopoli ini dimainkan. Dengan media monopoli ini peserta didik akan lebih banyak beraktivitas dan dituntut untuk lebih aktif karena bersifat menyenangkan. Peserta didik diharapkan memiliki dorongan melalui adanya monopoli perencanaan karier sehingga secara tidak langsung peserta didik mampu merencanakan kariernya setelah lulus sekolah. Selain itu, dengan menggunakan media, peserta didik diminta untuk melakukan suatu karakter, seperti menjalankan, mendengarkan, dan menyampaikan pendapatnya. Konsep permainan media monopoli untuk perencanaan karier ini dimodifikasi dari permainan monopoli pada umumnya. Alasan lain pemilihan media monopoli ini karena bersifat praktis telah ada satu set permainan yang dengan mudah dapat dilipat karena pemilihan bahan yang digunakan tidak mudah robek, kusut, serta efektif untuk dibawa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Penelitian pengembangan ialah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produksi baru ataupun melengkapi produk yang telah ada (Sukmadinata, 2012).

Prosedur untuk mengembangkan penelitian melalui metode Borg and Gall dengan merujuk pada (Sukmadinata, 2013) ada 10 tahapan pengembangan. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) antara lain penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji lapangan (lebih luas), penyempurnaan produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, diseminasi dan implementasi Berikut ini bagan langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall dapat diamati pada bagan 3.1.



Bagan 3.1. Langkah-langkah metode *Research and Development (R&D)* Borg and Gall

Akan tetapi pada penelitian dan pengembangan metode *R&D* ini perlunya dilakukan pembatasan karena adanya keterbatasan waktu, dan untuk uji coba lapangan luas tentunya memerlukan beberapa sekolah untuk dijadikan subjek. Oleh karena itu, penelitian ini terbatas pada tahapan ke-5 yakni revisi produk. Hal demikian diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall (dalam Emzir, 2013) yang menjelaskan dimungkinkan adanya pembatasan

penelitian dalam skala kecil, termasuk dengan membatasi langkah penelitian. Langkah-langkah yang diterapkan dalam pengembangannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dengan demikian, langkah-langkah tersebut dipermudah menjadi 5 langkah dalam pengembangannya, antara lain: tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan draf produk, tahap uji coba awal, dan tahap revisi produk.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan kriteria kelayakan produk dari Nieveen dalam (Plomp, 2010) dengan mempertimbangkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan kevalidan dan kepraktisan, sebab keefektifan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan memerlukan *pretest* dan *posttest*.

Pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari modifikasi monopoli dilihat dari kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan pada modifikasi monopoli meliputi validitas materi dan validitas media. Kepraktisan modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier yang dikembangkan didasarkan pada penilaian calon pengguna yaitu siswa dengan memenuhi lembar angket respon siswa yang telah disusun oleh peneliti.

Selanjutnya dalam penelitian ini akan dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli media, dan uji coba calon pengguna. Subyek uji coba ahli materi dilakukan oleh Denok Setiawati, M.Pd. Kons selaku Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling; ahli media dilakukan oleh Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling; uji coba calon pengguna oleh Ina Maskhannah, S.Psi selaku Guru Bimbingan dan Konseling serta calon pengguna produk yaitu dari kelas XI MIPA 1 sejumlah 5 (lima) orang siswa dalam layanan bimbingan kelompok.

Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam perhitungan validasi pada modifikasi monopoli untuk perencanaan karier.

$$\text{Presentase}(\%) = \frac{\sum \text{Skor penilaian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sesudah itu, hasil persentase yang telah di dapat melalui perhitungan tdi atas, kemudian dilakukan pengecekan kriteria berdasarkan penilaian validasi. Tabel kriteria penilaian validasi dapat diamati pada tabel sebagai berikut :

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2012)

Modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier dapat dikatakan layak jika hasil dari validasi pada penelitian ini persentasenya $\geq 61\%$ (Mustaji, 2005).

Kepraktisan pada modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier ditinjau dari lembar angket respon siswa, selanjutnya dianalisis berdasarkan pada skala guttman. Skala guttman dapat di amati dalam tabel 3.9 dibawah ini.

Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Modifikasi monopoli untuk perencanaan karier dapat dikatakan praktis bila hasil dari angket respon siswa memiliki persentase $\geq 61\%$ yang dilakukan penghitungan rumus dibawah ini :

$$\text{Presentase}(\%) = \frac{\text{jumlah skor respon siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Jika telah dilakukan penghitungan, maka selanjutnya dikategorikan ke dalam bentuk skor sesuai pada tabel 4.0 yang ada dibawah ini :

Presentase (%)	Kriteria
0 - 20 %	Tidak Baik
21 - 40 %	Kurang Baik
41 - 60 %	Cukup Baik
61 - 80 %	Baik
81 - 100 %	Sangat Baik

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari penelitian dirincikan di bawah ini :

A. Hasil Penelitian

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada bagian ini di dapatkan permasalahan dari hasil penyebaran angket pra penelitian kepada 23 siswa yang dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI MIPA 1 belum mampu merencanakan kariernya sendiri, siswa belum memiliki pandangan setelah lulus sekolah. Siswa menyatakan setuju apabila pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terdapat media pendukung dengan konsep menarik dan menyenangkan. Selain itu, adanya sosialisasi yang pernah peneliti ikuti di sekolah tersebut, sehingga memungkinkan peneliti untuk memahami karakteristik serta kebutuhan siswa. Data yang telah didapat menjadi acuan untuk membuat media sesuai dengan hal tersebut.

2. Perencanaan

Pada langkah ini membuat rancangan sehubungan dengan media yang dapat dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang telah diperoleh. Berdasarkan hasil pengumpulan data didapatkan bahwa modifikasi dari permainan monopoli di rasa media yang cocok untuk digunakan sebagai media pendukung dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling terkait perencanaan kariernya. Pada langkah ini, juga merumuskan tujuan dan manfaat adanya produk modifikasi monopoli agar dapat memenuhi kriteria produk yang layak untuk digunakan. Selanjutnya peneliti merencanakan hal-hal terkait isi dari produk yang dikembangkan untuk menjadi bahan materi dan mengupayakan agar media yang dikembangkan dapat mempermudah siswa dalam merencanakan kariernya sesuai dengan tujuan pembuatan media.

3. Pengembangan Draf Produk

Di dalam langkah ini peneliti merancang produk pengembangan yakni mengembangkan produk awal dan membuat desain untuk perlengkapan produk modifikasi media monopoli antara lain kotak monopoli, papan monopoli, dadu, kartu-kartu pada modifikasi monopoli, pion, dan buku pedoman. Kotak monopoli ini bertujuan sebagai wadah untuk media agar bersifat praktis. Kotak monopoli memiliki sisi depan dan samping, sisi depan berukuran $18 \times 11,5$ cm dan sisi samping berukuran $18 \times 11,5$ cm. Papan monopoli berukuran 70×70 cm. Pion pada modifikasi monopoli ini terbuat dari bahan flannel yang di desain seperti boneka jari, pion ini akan ada 5 jenis yang menggambarkan profesi. Dadu yang digunakan terbuat dari bahan spons dan kulit yang berukuran 10×10 cm. Kartu-kartu pada modifikasi monopoli ini di rancang menggunakan *adobe photoshop* dan *corel draw* dan dicetak menggunakan kertas buffalo ketebalan 220 gr. Kartu-kartu pada monopoli ini antara lain kartu kepribadian Holland yang berukuran 5×10 cm, kartu *ice breaking* (*ice breaking card*) yang berukuran 6×5 cm, dan kartu kesempatan (*opportunity card*) yang berukuran 6×5 cm.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Tahapan ini akan dilakukan uji validasi menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti untuk menguji kelayakan terhadap produk modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier melalui Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang ditujukan kepada Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media, Denok Setiawati, M.Pd. Kons sebagai ahli materi, dan Ina Maskhannah S, Psi sebagai ahli praktisi (konselor sekolah) dan calon pengguna sejumlah 5 orang siswa

untuk mengikuti bimbingan kelompok. Pada tahap ini hasil dari angket akan dianalisis dan dapat dijadikan sebagai masukan untuk melakukan perbaikan produk. Selain itu, lembar angket respon siswa juga dibagikan untuk mengetahui tanggapan dan pendapat pengguna terkait dengan produk yang telah dikembangkan.

5. Revisi Produk

Pada tahapan ini, revisi modifikasi media monopoli merupakan tahap yang terakhir dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti akan melakukan perbaikan terhadap media monopoli untuk perencanaan karier sesuai dengan hasil angket yang sudah di beri masukan dari para ahli beserta calon pengguna. Sesudah mendapatkan masukan dari para ahli dan calon pengguna maka produk awal yang dikembangkan dapat diperbaiki sesuai dengan hasil angket.

Terkait hasil persentase validasi ahli media dapat diamati pada tabel 4.4 dan persentase hasil validasi materi dapat diamati pada tabel 4.5.

Tabel 4.4
Persentase Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kualitas Isi	80%	Baik
2.	Kualitas Tujuan	80%	Baik
3.	Kualitas Instruksional	72%	Baik
4.	Kualitas Teknis	68,57%	Baik
Rata-Rata Presentase		72%	Baik

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2020)

Tabel 4.5
Persentase Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Keterangan
1.	Aspek Kelayakan Isi	90%	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	95%	Sangat Baik
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	92%	Sangat Baik
Rata-Rata Presentase		92%	Sangat Baik

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2020)

Setelah itu, penelitian ini juga menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan dari modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier yang dikembangkan sebagai media bimbingan dan konseling. Pada tahap uji coba akan dilaksanakan dengan menggunakan lembar angket respon siswa yang ditujukan pada siswa setelah melakukan permainan. Hal ini dimaksudkan bagi peneliti untuk mengetahui respon siswa terhadap modifikasi permainan monopoli.

Permainan monopoli dapat dinyatakan praktis jika hasil dari angket respon siswa menunjukkan presentase sebesar $\geq 61\%$. Berdasarkan respon secara keseluruhan pada lembar angket respon siswa dinyatakan sebesar 91,11% yang tergolong dalam kriteria penilaian sangat baik. Berikut ini pemaparan hasil angket respon siswa.

- a. Mengetahui kemenarikan dari permainan monopoli

Bersumber pada hasil yang didapat melalui angket respon siswa menunjukkan bahwa 90% siswa tertarik dengan monopoli. Persentase tersebut berada pada kategori penilaian sangat baik. (Riduwan, 2012). Hal ini menandakan bahwa melalui monopoli yang telah dimodifikasi sedemikian rupa merupakan media bimbingan dan konseling yang menarik untuk digunakan konselor sekolah dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling melalui bimbingan kelompok.

- b. Mengetahui kejelasan dari permainan monopoli

Bersumber pada hasil angket respon siswa sebesar 86,67% siswa mengungkapkan bahwa langkah-langkah dalam permainan, bahasa yang digunakan, serta tujuan dari kartu yang dibuat untuk digunakan dalam permainan sudah tertera secara jelas pada buku panduan. Pada permainan tentunya harus memiliki peraturan dan langkah-langkah permainan yang spesifik. Persentase tersebut berada pada kategori penilaian sangat baik. (Riduwan, 2012).

- c. Melihat kemudahan cara dalam memainkan monopoli

Perolehan hasil angket respon siswa yang menyatakan sebanyak 100% siswa mengutarakan bahwa permainan monopoli yang telah di modifikasi ini sederhana untuk digunakan. Hal demikian menandakan bahwa permainan yang di mainkan jelas dan mudah untuk digunakan.

- d. Mengetahui dorongan peserta didik untuk memiliki perencanaan karier melalui permainan monopoli

Melihat hasil angket respon siswa sebanyak 93,33% siswa terhadap monopoli yang dikembangkan dapat mengetahui dorongan siswa dalam mempersiapkan rencana kariernya. Hal ini menandakan bahwasanya media permainan yang dikembangkan dapat menggerakkan peserta didik untuk mempunyai perencanaan karier yang tepat sesuai dengan materi dalam media yang telah dibahas. Dengan demikian ditetapkan bahwa permainan monopoli yang dikembangkan sebagai media bimbingan dan konseling melalui materi perencanaan karier dapat membuat siswa termotivasi untuk memulai memiliki perencanaan karier yang tepat berdasarkan tipe kepribadian Holland.

B. Pembahasan

Berdasar hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan pada peserta didik di kelas XI MIPA 1 SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru maka didapatkan hasil bahwa media monopoli untuk perencanaan karier hasil uji validasi oleh ahli materi didapatkan persentase sejumlah 88% yang tergolong dalam kriteria sangat baik sehingga tidak perlu di revisi. Hasil uji validasi oleh ahli media diperoleh sejumlah 72% yang tergolong dalam kriteria baik sehingga tidak perlu di revisi. penelitian pengembangan ini telah tercapai yaitu produk modifikasi monopoli untuk perencanaan karier berdasarkan hasil uji validasi maka dikatakan layak untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan tolok ukur menurut Mustaji (2005) yang menyatakan bahwa hasil validasi isi dan konstruk dinyatakan layak jika persentasenya $\geq 61\%$. Sehingga melihat adanya penilaian dari uji validasi tersebut maka media dapat digunakan oleh konselor sekolah karena telah diuji kelayakannya. Demikian pula, uji coba yang dilakukan pada peserta didik berjumlah lima orang bertujuan untuk mengetahui pendapat dari media yang dikembangkan. Selanjutnya pendapat itu digunakan sebagai masukan dalam pengembangan media agar memperoleh hasil yang lebih baik.

Pada media monopoli untuk perencanaan karier yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dalam media ini antara lain peserta didik dapat merencanakan kariernya dengan melihat tipe kepribadian yang ada selama permainan dimainkan. Peserta didik diharapkan dapat belajar yakni merencanakan kariernya dengan mengambil keputusan yang tepat dan peserta didik dapat tertarik dengan media permainan yang telah dikembangkan sebab terdapat kartu ice breaking yang dibuat oleh peneliti untuk mencegah kejenuhan akan materi yang disampaikan. Selain itu, siswa dapat termotivasi melalui permainan ini karena dapat membantu memiliki perencanaan karier sedari dini untuk mempersiapkan dengan matang pilihan lanjutan setelah lulus sekolah. Kelebihan pada media ini juga dapat dijadikan inovasi bagi konselor sekolah dalam upaya membantu perencanaan karier siswa. Namun, pada media ini juga memiliki keterbatasan diantaranya media monopoli ini dilakukan sesuai prosedur pengembangan yang terbatas pada tahap ke-5 yakni revisi produk. Sehingga untuk keefektifan produk belum teruji, dan perlunya untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan kajian pada pengembangan ini dapat disimpulkan dengan rincian berikut ini :

1. Modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier dinyatakan valid dengan memperoleh penilaian dari ahli materi pada validitas isi sebesar 92% kriteria sangat baik dan memperoleh penilaian dari ahli media pada validitas konstruk sebesar 72% kriteria baik. Selain itu, modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier dinyatakan valid dengan penilaian yang diperoleh dari ahli praktisi yakni guru bimbingan dan konseling sejumlah 84% kriteria sangat baik.
2. Modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier dinyatakan praktis dilihat melalui hasil angket respon siswa dengan persentase sejumlah 91% tergolong sangat baik..

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti terkait produk yang dihasilkan yaitu modifikasi media monopoli untuk perencanaan karier, maka saran dari peneliti ialah sebagai berikut :

Melalui permainan ini, konselor sekolah diharapkan dapat menggunakan sebagai alternatif media bimbingan dan konseling dalam membantu siswa pada pelaksanaan layanan bimbingan konseling bidang karier khususnya untuk membantu siswa dalam memiliki perencanaan karier. Bagi peserta didik, melalui modifikasi media monopoli ini diharapkan dapat mengambil keputusan terkait karier di masa depan. Peserta didik juga diharapkan dapat memanfaatkan media monopoli dengan baik yang dibimbing oleh konselor sekolah, dan bagi peneliti lain, penelitian ini terbatas pada uji coba calon pengguna. Oleh karena itu, diharapkan bagi peneliti selanjutnya perlu melakukan tahapan uji lapangan berdasarkan pada metode pengembangan Borg and Gall.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- BSNP. Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA/MA (Online). (www.bsnp-indonesia.org), diakses 11 Juli 2019.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Kependidikan, K. P. 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling SMA*. Jakarta.
- Mustaji. 2005. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran. (Online). (<https://www.uns.ac.id/tp.art/html>. diakses 23 Agustus 2019).

- Penyusun, T. 2014. "Pedoman Penulisan Skripsi". Surabaya: Unesa University Press.
- Ploomp, T. 2010. "Educational Design Research: An Introduction Dalam Tjeer Ploomp and Nienke NieveenTo Educational Design Reserch" . *An Introduction to Educational Design Research* , p:9-35.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.