

MEDIA PERMAINAN MONOPOWER (MONOPOLI POWER) SELF-EFFICACY PESERTA DIDIK SMP MUHAMMADIYAH 2 TAMAN

Erika Winda Mustika

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
erika.21085@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Self-efficacy merupakan evaluasi individu terhadap kemampuannya dalam melakukan tugas-tugas tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Jika peserta didik memiliki *self-efficacy* yang rendah, maka akan sulit untuk mempengaruhi pilihan mereka, karena mereka menganggap kegagalan sebagai tanda kurangnya kemampuan mereka, karena mereka melihat kegagalan sebagai indikasi kurangnya komitmen terhadap aspirasi karier mereka. Fenomena ini ditemukan di SMP Muhammadiyah 2 Taman, dimana sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dengan kemampuannya terkait pemilihan karier, sehingga pendekatan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan membuat media Monopower (Monopoli Power). media (Monopoli Kekuasaan). Penelitian ini bermaksud untuk menghasilkan media berupa Monopower (Monopoli Power) yang memenuhi standar akseptabilitas sehingga media tersebut dapat membantu perencanaan karier peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall, yang telah disesuaikan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Tim Puslitjaknov, 2008). Setelah pengembangan Monopower (Monopoli Kekuasaan), dilakukan penilaian validasi yang melibatkan 3 orang ahli, disertai dengan uji coba, dengan hasil bahwa dari pengujian ahli dan uji coba, aspek kegunaan mendapatkan nilai 85%, tergolong kriteria sangat baik, tidak perlu dilakukan revisi. Aspek kelayakan mendapat nilai 85%, dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi. Aspek kepatutan mendapat nilai 84%, dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi, dan aspek ketepatan mendapat nilai 82% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan Monpower (Monopoli Power) memenuhi standar akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan.

Kata Kunci: *Self-efficacy*, Pengembangan, Monopower (Monopoli Power)

Abstract

Self-efficacy is an individual's evaluation of their ability to perform certain tasks to achieve certain goals. If learners have low *self-efficacy*, it will be difficult to influence their choices, because they perceive failure as a sign of their lack of ability, because they see failure as an indication of a lack of commitment to their career aspirations. This phenomenon was found at SMP Muhammadiyah 2 Taman, where some learners still lack confidence in their abilities related to career selection, so the approach taken by the researcher was to make Monopower (Monopoly Power) media. This research intends to produce media in the form of Monopower (Monopoly Power) that meets acceptability standards so that the media can help students' career planning. The development model used is the *Research and Development* (RnD) method using the Borg and Gall development model, which has been adjusted by the Policy and Innovation Research Center Team (Tim Puslitjaknov, 2008). After the development of Monopower (Monopoly of Power), a validation assessment involving 3 experts was carried out, accompanied by a trial, with the result that from expert testing and trials, the usability aspect received a score of 85%, classified as very good criteria, no revisions need to be made. The feasibility aspect scored 85%, with very good criteria, no need to revise. The appropriateness aspect scored 84%, with very good criteria, no need to revise, and the accuracy aspect scored 82% with very good criteria, no need to revise. Therefore, it can be concluded that the Monpower (Monopoly Power) game media meets the acceptability standards which include usefulness, feasibility, appropriateness, and accuracy.

Keywords: *Self-efficacy*, Development, Monopower (Monopoly Power)

PENDAHULUAN

Peserta didik SMP di Indonesia perlu memahami pemilihan pendidikan berdasarkan kemampuan, bakat dan minatnya karena akan menghadapi berbagai pilihan karier, khususnya melanjutkan ke SMA (Sekolah Menengah Atas) atau ke SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) di

mana pendidikan SMA lebih berfokus pada aspek teoritis sedangkan SMK lebih berfokus pada keterampilan praktis (Syaimi & Yunita, 2022). Salah satu tanggung jawab utama peserta didik sekolah menengah adalah mengatur dan memutuskan pilihan karier setelah mereka lulus dari sekolah. Pada tahap pengambilan keputusan karier, peserta didik mulai membatasi pilihan mereka dari

berbagai pilihan karier alternatif yang akan mereka jalani. Untuk membuat keputusan karier yang tepat, peserta didik perlu memiliki kesadaran diri dan juga mendapatkan bantuan informasi karier yang memadai (Maisarah, 2022).

Peserta didik membutuhkan kapasitas, keahlian, dan keyakinan dalam menguasai dan menyelesaikan tugas sekolah mereka, tetapi jika mereka tidak memiliki keyakinan bahwa mereka cukup kompeten dan percaya diri untuk memanfaatkan kapasitas dan keahlian mereka secara efektif, maka mereka akan gagal atau tidak mencoba untuk mencapai kesuksesan sama sekali. Keyakinan akan kemampuan diri sendiri ini dikenal sebagai *self-efficacy* (Johanda et al., 2019).

Self-efficacy secara umum mengacu pada evaluasi individu terhadap kemampuannya dalam melakukan tugas tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Perasaan *self-efficacy* mereka memengaruhi tindakan, tujuan, usaha, dan ketekunan mereka. Pada akhirnya, hal ini akan memengaruhi kinerja, interaksi sosial, dan pembelajaran (Nissa et al., 2022). Menurut Bandura *self-efficacy* mengacu pada keyakinan seseorang akan kemampuannya untuk memengaruhi kehidupan mereka sendiri dan cara-cara mereka berpikir, motivasi diri sendiri, dan berperilaku (Bandura, 1997).

Self-efficacy berdampak pada pengambilan keputusan individu terkait tindakan, tingkat usaha, dan ketahanan terhadap tantangan atau hambatan. Individu dengan *self-efficacy* yang kuat, ketika menghadapi rintangan, akan mengerahkan lebih banyak usaha dan tidak akan menyerah menghadapi tantangan yang dihadapinya (Muzdallifah et al., 2022). Semakin besar *self-efficacy*, semakin mudah bagi peserta didik untuk menyelesaikan apa yang telah mereka kuasai dan sebaliknya. Menyelesaikan apa yang telah mereka kuasai dan sebaliknya, semakin rendah *self-efficacy* peserta didik, maka semakin sulit bagi mereka untuk menyelesaikan pendidikan di sekolah (Ferdiansyah et al., 2020). Peserta didik dengan rasa *self-efficacy* yang kuat cenderung lebih proaktif dalam menyelesaikan dan lebih terlibat dalam menyelesaikan tugas belajar mereka dan sangat percaya pada kemampuannya dalam mengerahkan upaya untuk mengatasi rintangan dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki *self-efficacy* rendah (Ningsih & Hayati, 2020). Individu yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi lebih cenderung untuk menangani keadaan yang sulit dibandingkan dengan mereka yang memiliki *self-efficacy* yang rendah. Mereka berkomitmen terhadap tanggung jawab mereka, menetapkan tujuan yang ambisius, dan bekerja keras untuk mewujudkan aspirasi profesionalnya (Prayoga et al., 2024).

Self-efficacy memengaruhi motivasi individu untuk menyusun strategi dan membuat pilihan terkait karier mereka. Sulit untuk mengubah pilihan yang dibuat

oleh individu dengan *self-efficacy* yang rendah, karena mereka cenderung lebih suka menghindari tugas, mudah menyerah ketika dihadapkan pada tantangan, dan mengurangi usaha mereka dalam situasi sulit karena menganggap kegagalan sebagai tanda kurangnya kemampuan, yang mengindikasikan kurangnya komitmen terhadap aspirasi karier mereka (Wijaya, 2024). Peserta didik dengan *self-efficacy* yang tinggi dapat menangani situasi secara efektif, yakin akan kemampuan mereka untuk menaklukkan rintangan, menganggap ancaman sebagai tantangan yang dapat dikelola, bertahan dalam upaya mereka untuk maju dalam karier mereka, yakin akan kapasitas mereka untuk memajukan karier mereka, yakin akan kemampuan mereka untuk mengatasi rintangan, percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan, tidak menghindar dari tantangan baru, dan senang menemukan kemungkinan karier baru (Handari & Santosa, 2022).

Self-efficacy dapat menilai di mana posisi individu terkait kemampuannya dengan mengevaluasi kekuatan dan kelemahannya (Rafalina, 2023). Untuk mengembangkan peserta didik yang berkualitas, kompetitif, dan percaya diri dalam karier mereka, sangat penting untuk menumbuhkan daya saing dan keyakinan diri dalam berkariyer, maka dari itu sangat penting untuk memberikan informasi kepada peserta didik melalui layanan bimbingan dan konseling yang dapat menghubungkan peserta didik dengan informasi yang penting bagi pertumbuhan mereka, terutama yang berkaitan dengan karier. Hasilnya, *self-efficacy* karier remaja dapat dikembangkan melalui layanan bimbingan dan konseling, yang juga dapat membantu peserta didik dalam memahami apa yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas untuk menetapkan jalur tujuan atau rencana yang diinginkan. (Handari & Santosa, 2022).

Dalam (Bandura, 1997) perkembangan *self-efficacy* dapat ditumbuhkan melalui sumber informasi utama yakni: (1) Pengalaman akan kesuksesan (*Past Performance*). *Self-efficacy* individu akan tumbuh ketika ia mengalami kesuksesan, tetapi akan berkurang ketika ia menghadapi kegagalan yang berkelanjutan, dan jika kegagalan tersebut terjadi sebelum *self-efficacy* nya sepenuhnya berkembang, (2) Pengalaman individu lain (*Vicarious Experience*). Ketika individu mengamati individu lain berhasil dalam domain tertentu, *self-efficacy* mereka sendiri dalam domain yang sama akan meningkat. Individu akan meyakinkan diri mereka sendiri bahwa jika orang lain mampu mencapai sesuatu, mereka juga mampu melakukannya. (3) Persuasi verbal. Melalui persuasi verbal, individu menerima bimbingan, konseling, dan nasihat untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mencapai

tujuan mereka inginkan, (4) Keadaan fisiologis (*Emotional Cues*). Keadaan yang penuh tekanan umumnya di jauhi karena tekanan emosional dan kondisi fisik seseorang bertindak sebagai indikator potensi masalah dan kejadian yang tidak menguntungkan.

Data statistik Pusat Data dan Teknologi Informasi (PUSDATIN) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pada bulan Januari hingga bulan Desember tahun 2024 jumlah lulusan tingkat SMP/MTS yang tidak melanjutkan pendidikan ke tingkat SMA/SMK/MA sebanyak 734.626. Dengan demikian hal ini merupakan hal yang penting karena banyak peserta didik tidak melanjutkan pendidikan dan belum memiliki masa depan.

Hal ini didukung dengan penelitian (Aminah et al., 2021) yang menunjukkan bahwa kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan karier mereka masih kurang dan terdapat beberapa contoh yang menunjukkan rendahnya kepercayaan diri mereka. Ditemukan juga bahwa dari hasil klasifikasi variabel kematangan karier peserta didik sebesar 38%, mengindikasikan bahwa banyak peserta didik yang tidak secara konsisten menunjukkan kematangan karier yang kuat. Begitu pula pada penelitian (Maisarah, 2022) bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki *self-efficacy* yang rendah. Berdasarkan analisis terhadap kuesioner yang diberikan kepada 70 peserta didik, 50% peserta didik menyatakan ketidakpastian mengenai pilihan karier mereka, 26% masih ragu-ragu, dan hanya 24% peserta didik yang mantap dengan pilihan kariernya. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi dan keingintahuan mereka tentang karier yang kurang. Kondisi ini juga ditemukan peneliti di SMP Muhammadiyah 2 Taman, masih banyak peserta didik yang tidak yakin akan kemampuan dirinya dan ragu untuk mengembangkan sehingga mengakibatkan studi lanjutnya mengikuti pilihan orang tua.

Untuk meningkatkan *self-efficacy* dan menyempurnakan pengambilan keputusan karier, peserta didik perlu menerima informasi mengenai perencanaan karier melalui layanan bimbingan karier. Tujuan utama dari bimbingan karier ini adalah guna membantu peserta didik dalam memahami identitas diri dan lingkungannya, serta membantu mereka dalam membuat pilihan, mengatur, dan mengarahkan kegiatan pada karier dan gaya hidup yang mereka yakini dapat memberikan kepuasan karena kesesuaian, keselarasan, dan keseimbangan dengan diri mereka sendiri dan lingkungannya (Dewi, 2022).

Guru bimbingan dan konseling dapat meningkatkan *self-efficacy* peserta didik dengan memberikan layanan bimbingan karier. Guru bimbingan dan konseling dapat membantu peserta didik mencapai potensi maksimal mereka. Salah satu aspek dari potensi

ini adalah kemampuan untuk membuat keputusan penting terkait pendidikan dan persiapan karier, serta keputusan penting lainnya dalam hidup mereka (Endriani & Karneli, 2020). Layanan informasi karier diberikan kepada peserta didik melalui kegiatan bimbingan karier, sehingga mereka dapat mempersiapkan masa depan mereka setelah lulus sekolah dan sumber informasi karier sehingga peserta didik dapat mempersiapkan masa depan mereka setelah lulus sekolah (Rahmadani, 2021).

Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan jalur karier mereka. Konselor memberikan layanan yang bertujuan untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan profesional peserta didik. Ada banyak manfaat dari penggunaan strategi respon yang sesuai dalam layanan karier (Winingsih & Adhe, 2023). Oleh karena itu, peran guru bimbingan dan konseling dalam mengembangkan bakat sangat bermanfaat bagi peserta didik saat mereka menemukan jati diri mereka yang sebenarnya, menyesuaikan diri sesuai dengan keterampilan dan bakat mereka, memastikan tidak ada kesalahan atau penyesalan yang muncul. Oleh karena itu, sangat penting untuk mencegah kesalahan dan penyesalan di masa depan, dengan menekankan pentingnya persiapan yang matang untuk apa yang akan terjadi di masa depan mereka (Lengkey, 2019).

Layanan bimbingan karier yang diberikan guru bimbingan dan konseling kurang menarik bagi peserta didik karena materinya terlalu berulang-ulang, sehingga menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam memanfaatkan layanan bimbingan karier. Pelaksanaan layanan bimbingan karier yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling harus dirancang semenarik mungkin, agar peserta didik yang mengikuti layanan bimbingan karier yang dilakukan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik (Masfiah et al., 2020).

Media diperlukan dalam layanan bimbingan karier. Salah satu pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan media permainan yang unik yang bertujuan untuk meningkatkan *self-efficacy* peserta didik. Media permainan Monopower (Monopoli Power) ini dimodifikasi sedemikian rupa. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri melalui pengembangan media permainan Monopower (Monopoli Power) ini.

Pengembangan media permainan Monopower (Monopoli Power) menandakan konsep monopoli dan *power* yang menggambarkan peningkatan *self-efficacy* melalui permainan ini. Permainan Monopower (Monopoli Power) ini merupakan salah satu jenis pengembangan media layanan karier yang akan diimplementasikan, khususnya bimbingan karier yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan efikasi diri. Melalui bimbingan karier, peserta didik akan memperoleh

dukungan untuk menumbuhkan kesadaran diri yang lebih jelas, mengenali berbagai sumber kehidupan, dipersiapkan dengan cermat untuk transisi ke dunia kerja, diposisikan secara tepat di bidang kehidupan tertentu, mengatasi tantangan tertentu yang terkait dengan pekerjaan dan aspek kehidupan lainnya, dan menumbuhkan apresiasi yang seimbang dan realistis terhadap karier mereka (Masfiah et al., 2020). Melalui prosedur ini, peserta didik diharapkan dapat memperoleh wawasan tentang siapa diri mereka, kemampuan mereka, dan bagaimana kemampuan ini berhubungan dengan berbagai profesi di masyarakat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan menggunakan model Borg & Gall yang disederhanakan oleh (Tim Puslitjaknov, 2008) yang terdiri dari lima tahap. Adapun langkah-langkah dalam penelitian yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) Mengembangkan media, (3) Validasi ahli dan revisi, (4) Uji skala kecil, dan (5) Revisi media dan produk akhir.

Uji validasi ahli dilakukan dengan ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan uji coba skala kecil. Terdapat dua jenis analisis data yang dilakukan menggunakan uji kelayakan media yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif berdasarkan hasil dari uji ahli.

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan presentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P= Presentase perolehan nilai

$\sum x$ = Jumlah total skor validator

$\sum xi$ = Jumlah skor total

Data dikumpulkan dengan menggunakan angket tertutup dengan skala:

Tabel 1. Ketentuan Skoring Angket

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Kemudian dilakukan pengukuran dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{4 \times \text{jawaban} + 3 \times \text{jawaban} + 2 \times \text{jawaban} + 1 \times \text{jawaban}}{\text{Jumlah responden keseluruhan}} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria Skor Penilaian

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

Data kualitatif akan dianalisis secara deskriptif dengan mengolah informasi berupa saran dan komentar dari para ahli

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembuatan media Monopower (Monopoli Kekuasaan) dilakukan pada peserta didik kelas IX di SMP Muhammadiyah 2 Taman, dengan melibatkan total 80 peserta. Temuan dari penelitian pengembangan media Monopower (Monopoli Kekuasaan) ini diuraikan sesuai dengan metode Borg and Gall, yang disederhanakan menjadi 5 tahap

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menilai pemahaman peserta didik tentang informasi karier dan menganalisis pelaksanaan layanan bimbingan karier di SMP Muhammadiyah 2 Taman. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk asesmen kebutuhan adalah kuesioner dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling.

Desain Produk

Desain produk dibuat semenarik mungkin yang berisi papan Monopower (Monopoli Power) yang berisi profesi dan tantangannya, *challenge card*, dan *thinking card*.

- 1) Papan Monopower (Monopoli Power) terdapat 26 petak yang berisi *challenge card*, *thinking card*, profesi dan tantangannya. Dalam papan Monopower (Monopoli Power) memiliki 16 gambar profesi, 5 petak *thinking card*, dan 5 petak untuk *challenge card*. Perancangan media menggunakan *canva* dan di desain semenarik mungkin. Papan Monopower (Monopoli Power) memiliki ukuran 100cm x 80cm



Gambar 1. Papan Monopower

- 1) *Thinking card* dan *Challenge card* memiliki warna berbeda yang di desain menggunakan aplikasi *canva*. *Thinking card* memiliki warna merah yang didalamnya berisi studi kasus mengenai permasalahan karier. *Challenge card* memiliki warna biru dan didalamnya berisi pertanyaan mengenai karier. Kedua kartu berukuran 9cm x 6cm dan berjumlah 15 kartu



Gambar 2. Thinking Card



Gambar 3. Challenge Card

- 2) Pion akrilik memiliki ukuran 8cm yang di desain menggunakan aplikasi *canva* dengan gambar profesi dan pencetakan menggunakan pihak ketiga



Gambar 4. Pion Akrilik

Validasi Media

Validasi media Monopower (Monopili Power) dilakukan dengan 6 orang validator yang memiliki keahlian di masing-masing bidang yang divalidasi. Validasi produk terdiri dari (4) Sangat Sesuai, (3) Sesuai, (2) Kurang Sesuai, (1) Tidak Sesuai. Perolehan data selanjutnya diolah untuk menilai tingkat akseptabilitas produk.

- 1) Ahli Media

Validator dalam uji ahli media adalah Dr. Evi Winingsih, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Bimbingan dan Konseling Unesa. Berikut hasil uji ahli media:

Aspek	Presentase	Kategori
Kegunaan	93%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Kelayakan	96%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Kepatutan	100%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Ketepatan	93%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi

1) Ahli Materi

Validator dalam uji ahli media adalah Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Bimbingan dan Konseling Unesa. Berikut hasil uji ahli materi:

Aspek	Presentase	Kategori
Kegunaan	75%	Baik/valid, tidak perlu revisi
Kelayakan	86%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Kepatutan	75%	Baik/valid, tidak perlu revisi
Ketepatan	75%	Baik/valid, tidak perlu revisi

2) Ahli praktisi

Validator dalam uji ahli media adalah Emi Mahfudzoh, S.Sos.I selaku guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 2 Taman. Berikut hasil uji ahli praktisi:

Aspek	Presentase	Kategori
Kegunaan	85%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Kelayakan	85%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Kepatutan	80%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Ketepatan	83%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi

3) Uji Skala Kecil

Uji skala kecil dilakukan dengan 6 peserta didik dari kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Taman

Aspek	Presentase	Kategori
Kegunaan	76%	Baik/valid, tidak perlu revisi
Kelayakan	74%	Baik/valid, tidak perlu

Aspek	Presentase	Kategori
		revisi
Kepatutan	84%	Sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi
Ketepatan	77%	Baik/valid, tidak perlu revisi

Setelah dilakukan analisis data kuantitatif, selanjutnya dilakukan analisis kualitatif yaitu sanran dan komentar dari validator untuk perbaikan media. Adapun perbaikan media yaitu: (1) Perubahan gambar, (2) Penggunaan engsel pada papan permainan, (3) Ukuran pion yang sebelumnya 5cm menjadi 8cm, (4) Laminasi pada kartu, (5) Pencantuman nama pembimbing, dan (6) Perubahan warna pada panduan untuk peserta didik

Pembahasan

Berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling, banyak peserta didik yang masih kurang memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan mereka. Selain itu, diskusi dengan guru bimbingan dan konseling mengindikasikan bahwa banyak peserta didik yang masih menyimpan ketidakpastian mengenai kapasitas mereka untuk mencapai tujuan mereka. Kurangnya informasi yang diterima dapat membuat peserta didik merasa lebih labil dan kurang bertanggung jawab terhadap keputusannya. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya kesadaran peserta didik akan dunia karier yang disebabkan oleh layanan bimbingan karier yang kurang efektif, serta masih jarang pengguna media yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik akan karier.

Komponen media sangat penting dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling yang efektif karena penggunaan media bimbingan dan konseling dapat membantu mencapai tujuan layanan yang ditetapkan dengan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konten yang disajikan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mendorong inisiatif peserta didik (Rahmayona et al., 2022). Dengan demikian guru bimbingan dan konseling mendukung pengembangan media sebagai media dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier di sekolah.

Pengembangan media untuk permainan Monopower (Monopoli Power) dimulai dengan analisis kebutuhan dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 2 Taman. Muhammadiyah 2 Taman. Kemudian dilakukan validasi media yang melibatkan 6 orang validator yang masing-masing

dilakukan untuk menilai kelayakan media permainan Monopower (*Monopoli Power*) dengan kategori kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan. Seluruh aspek dikategorikan menjadi 3 bagian, yaitu media permainan Monopower (*Monopoli Power*), buku panduan guru bimbingan dan konseling, dan panduan untuk peserta didik.

Penilaian aspek kegunaan dari hasil uji para ahli mendapatkan rata-rata skor 82% yang berdasarkan pada tabel 2 maka termasuk kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Media permainan Monopower (*Monopoli Power*) dapat dikatakan memenuhi aspek kegunaan karena media permainan ini dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Jenis media ini dapat memotivasi peserta didik di dalam kelas dengan meningkatkan pemahaman diri mereka, dan memanfaatkan media kreatif dengan desain yang menarik dapat membantu peserta didik tidak hanya dalam memahami keterampilan mereka, tetapi juga dalam menyusun strategi untuk jalur karier mereka (Istikomah et al., 2024). Memanfaatkan media dalam bimbingan karier juga dapat memudahkan proses bagi guru bimbingan dan konseling untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Emosi peserta didik saat menerima informasi, serta perhatian mereka pada guru, akan meningkatkan pengalaman belajar bagi guru bimbingan dan konseling (Saputro et al., 2024).

Penilaian aspek kelayakan dari hasil uji para ahli mendapatkan rata-rata skor 85% yang berdasarkan pada tabel 2 maka termasuk kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Hal ini didasarkan pada desain yang membantu dalam memahami isi media permainan Monopower (*Monopoli Power*). Desain dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi. Desain bertujuan untuk menyusun elemen visual dan tekstual agar informatif, sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan lebih mudah. Informative (Kurniawan & Patria, 2019). Desain disusun untuk mengatur elemen teks agar lebih mudah dipahami oleh pembaca dan tampil lebih rapi di setiap halaman. Desain harus dibuat sedemikian rupa agar peserta didik tidak kesulitan saat mempelajarinya (Hasanah et al., 2022).

Bahasa yang digunakan dalam media permainan Monopower (*Monopoli Power*) dapat memenuhi aspek kelayakan karena menggunakan terminologi yang mudah dipahami peserta didik. Penggunaan bahasa yang sesuai memudahkan peserta didik dalam memahami atau menginterpretasikan isi media permainan Monopower (*Monopoli Power*), yang nantinya akan berpengaruh pada jalannya permainan (Mailani et al., 2022). Pemilihan jenis huruf dan warna pada media permainan Monopower (*Monopoli Power*) juga memenuhi aspek kelayakan.

Pemilihan font tidak menggunakan desain yang sulit untuk dibaca, pemilihan font menampilkan huruf yang memiliki karakter yang jelas dan tidak terlalu sempit. sehingga mudah dibaca oleh peserta didik dan guru bimbingan dan konseling (Eka Wulandari, 2022)

Penilaian aspek kepatutan dari hasil uji para ahli mendapatkan rata-rata skor 84% yang berdasarkan pada tabel 2 maka termasuk kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Hal ini disebabkan karena media permainan Monopower (*Monopoli Kekuasaan*) memberikan praktik atau pengalaman langsung dan tidak terbatas pada materi belaka. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan mereka dalam apa yang dapat terjadi, sehingga memungkinkan mereka untuk meningkatkan kemampuan untuk mengantisipasi tindakan mana yang akan meningkatkan peluang untuk mencapai keberhasilan (Lesilolo, 2019).

Media permainan Monopower (*Monopoli Power*), dalam memenuhi aspek kepatutan, juga mempertimbangkan nilai budaya dan norma sosial serta menghindari memasukkan unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan). Media permainan yang mempertimbangkan nilai budaya dan norma sosial menjadi landasan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Hal ini menjadi dasar interaksi dan kerjasama antar individu untuk menumbuhkan rasa saling menghormati dan toleransi. Nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial, jika ditegakkan dengan baik, akan berkontribusi dalam menumbuhkan perilaku yang saling menguntungkan dan menumbuhkan lingkungan sosial yang positif. Perilaku yang saling menguntungkan dan mendorong lingkungan sosial yang positif di mana individu merasa aman, nyaman, dan didukung (Mardian et al., 2024). Media yang memasukkan unsur SARA dapat merusak identitas peserta didik, terutama yang melibatkan kekerasan dan diskriminasi (Febriyanti & Kurniasari, 2023).

Penilaian aspek ketepatan dari hasil uji para ahli mendapatkan rata-rata skor 82% yang berdasarkan pada tabel 2 maka termasuk kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Media permainan Monopower (*Monopoli Power*) dapat dikatakan memenuhi aspek ketepatan karena relevan dengan tantangan karier yang dihadapi. Menurut Bandura dalam (Dwitama & Puspitadewi, 2023), untuk mengembangkan efikasi diri, peserta didik harus menghadapi tantangan sehingga muncul kegigihan dan usaha dalam dirinya. Ketika peserta didik memiliki keyakinan dalam bermain media permainan Monopower (*Monopoli Power*), mereka dapat menaklukkan tantangan dalam kariernya dan terlibat lebih aktif dalam mengelolanya (Ningrum, 2020)

Media Permainan Monopower (Monopoli Power) Self-Efficacy Peserta Didik SMP Muhammadiyah 2 Taman

Durasi permainan didasarkan pada durasi layanan bimbingan dan kemampuan pemahaman materi peserta didik. Durasi yang sesuai akan membuat peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Jika durasi bimbingan terlalu lama, maka akan menjadi tidak kondusif dan peserta didik menjadi lelah, sehingga tidak memungkinkan untuk berdiskusi (Wahyuningtyas et al., 2021). Dalam Permendikud Nomor 111 Tahun 2014 menyatakan bahwa bimbingan kelompok dilaksanakan baik peserta didik datang dengan sendirinya maupun dipanggil diperlukan durasi 40 menit untuk SMTP dan 45 menit untuk SMTA dengan 1 pertemuan, dan 20-39 menit dengan 2 pertemuan atau 2 kelompok yang setara dengan 2 jam pelajaran (Permendikbud, 2014)

Adanya evaluasi dari uji ahli dan uji coba produk, serta saran perbaikan dan masukan. Setelah diperbaiki dan dinyatakan layak oleh para ahli dan pengguna, peneliti berupaya menyempurnakan media permainan Monopower (Monopoli Power) untuk menjamin keefektifannya bagi pengguna dalam memahami dan berinteraksi dengan media yang dirancang.

PENUTUP

Simpulan

Dalam penelitian ini, media permainan Monopower (Monopoli Power), yang akseptabilitasnya sebagai media layanan (kegunaan, kelayakan, kesesuaian, dan ketepatan) dinilai oleh para ahli dan uji coba kelompok kecil, dievaluasi untuk memenuhi akseptabilitas sebagai media layanan. Aspek kegunaan mencapai skor 82%, yang termasuk dalam standar sangat baik sesuai dengan tabel 2 dan tidak memerlukan revisi. Aspek kelayakan mencapai skor 85%, yang dikategorikan dalam standar sangat baik sesuai dengan tabel 2 dan tidak memerlukan revisi. Aspek kepatutan mendapat skor 84%, yang diklasifikasikan dalam standar sangat baik sesuai dengan tabel 2 dan tidak memerlukan revisi. Dan aspek ketepatan mendapat skor 82%, yang juga termasuk dalam standar ketepatan sesuai dengan tabel 2 dan tidak memerlukan perubahan. Dengan demikian, media permainan monopoli ini dianggap telah memenuhi aspek akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan).

Saran

- 1) Untuk guru Bimbingan dan Konseling di sekolah dapat menggunakan media permainan Monopower (Monopoli Power) dalam memberikan layanan bimbingan karier kepada peserta didik
- 2) Untuk peserta didik dapat memanfaatkan media permainan Monopower (Monopoli Power) untuk

mengeksplorasi berbagai profesi dan merencanakan masa depan dengan lebih percaya diri

- 3) Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan Monopower (Monopoli Kekuasaan) dengan berbagai materi dan fitur yang menarik untuk meningkatkan interaktivitas dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, A., Sobari, T., & Fatimah, S. (2021). Hubungan Self Efficacy Dengan Kematangan Karier Peserta Didik Kelas Xii Sma. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.5907>
- Bandura, A. (1997). Self-Efficacy The Exercise of Control. In *The Routledge Handbook of the Psychology of Language Learning and Teaching* (pp. 100–111). <https://doi.org/10.1177/0032885512472964>
- Dewi, S. (2022). Layanan Bimbingan Karier Dalam Upaya Meningkatkan Self Efficacy Siswa Kelas Xii Dalam Pemilihan Karier. *JURNAL EDUKASI Jurnal Bimbingan Konseling P-ISSN*, 8(1), 29–44.
- Dwitama, R. A., & Puspitadewi, N. W. S. (2023). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kematangan Karier Pada Siswa Kelas XI SMK X Di Kota Kediri. *Character : Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(02), 953–970. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2802>
- Eka Wulandari. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, (1) 2(2), 1–7.
- Endriani, Y., & Karneli, Y. (2020). Peran Konselor dalam Mengembangkan Bakat Siswa Melalui Layanan Penempatan dan Penyaluran. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 5, 88–95.
- Febriyanti, P. N., & Kurniasari, D. (2023). Relevansi Antara Pertempuran Dalam Babad Suparati

Media Permainan Monopower (Monopoli Power) Self-Efficacy Peserta Didik SMP Muhammadiyah 2 Taman

- Indonesia, Konflik Yang Terjadi Akibat SARA Di Indonesia. *Jurnal Online Baradha*, 20(4), 247–261.
- Ferdiansyah, A., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Self Efficacy Siswa Terhadap Pembelajaran. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i1.4214>
- Handari, A. F., & Santosa, B. (2022). Pengaruh Layanan Informasi dengan Teknik Modeling Simbolik terhadap Self Efficacy Karir Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 2690–2702.
- Hasanah, U., Sari, M. S., & Dahlia. (2022). Developing Atlas of Ficus Plant Morphology Based on Local Potency of Bantimurung Bulusaraung National Park as Botany Learning Material in The College. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidika Sains*, 11(2), 194–209. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v11i2.10125>
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D., & Ratnawati, V. (2024). Media Permainan Monopoli Karier sebagai Sarana untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 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>
- Johanda, M., Karneli, Y., & Ardi, Z. (2019). Self-Efficacy Siswa dalam Menyelesaikan Tugas Sekolah di SMP Negeri 1 Ampek Angkek. *Jurnal Neo Konseling*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.24036/00600>
- Kurniawan, I. W., & Patria, A. S. (2019). Analisis Layout Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8. *Jurnal Seni Rupa*, 4(7), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/31364>
- Lengkey, Y. (2019). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Pengembangan Minat Dan Bakat Siswa Di SMPN 2 Sendawar. *Jurnal Inovasi Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 79–81. <https://doi.org/10.30872/ibk.v1i2.635>
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Maisarah. (2022). Meningkatkan Self-Efficacy Keputusan Karier Siswa Melalui Layanan Informasi Karier di Kelas VIII SMP Negeri 4 Batang Hari. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 11438–11444.
- Mardian, S., Syamsir, Vanessa, E. R., Putri, U. S., & Nufus, G. N. (2024). Peran Budaya Dalam Membentuk Norma dan Nilai Soisal: Sebuah Tinjauan Terhadap Hubungan Sosial dan Budaya. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 3(11).
- Masfiah, S., Hendruana, H., & Suherman, M. M. (2020). Layanan Bimbingan Karier Untuk Siswa SMP Kelas IX. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(4), 151–157.
- Muzdallifah, P. I., Suarti, N. K. A., & Rayani, D. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap Self Efficacy Pada Siswa Kelas Xi Smkn 3 Mataram. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 1759. <https://doi.org/10.33394/realita.v7i2.6222>
- Ningrum, C. Y. (2020). Pengaruh Perilaku Inovatif Terhadap Kesuksesan Karir Melalui Self-Efficacy Karyawan PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Timur Tbk Kantor Pusat Surabaya. *Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.30742/equilibrium.v16i1.635>
- Ningsih, W. F., & Hayati, I. R. (2020). Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika. *Journal On Teacher Education*, 1(2015), 26–32.
- Nissa, A. K., Majid, A., & Lailiyah, S. (2022). Konsep Self Efficacy pada Karakter Remaja dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7526–7531.

Media Permainan Monopower (Monopoli Power) Self-Efficacy Peserta Didik SMP Muhammadiyah 2 Taman

- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Republik Indonesia*, 1–45.
- Prayoga, D., Naqiyah, N., Khusumadewi, A., Nuryono, W., & Oktaviana, D. (2024). *Career Maturity in High School Students: The Interplay of Self Efficacy and Locus of Control*. 13(2), 179–195.
- Rafalina, F. (2023). Pentingnya Self-Efficacy Dalam Pengembangan Bakat Pada Siswa. *Jurnal Riset Mahasiswa Psikologi*, 2(2), 127–131.
- Rahmadani, N. (2021). Kinerja Guru BK dalam Melaksanakan Program BK Layanan Bimbingan Karir di SMA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 05(01), 37–43.
- Rahmayona, S., Ardimen, Dasril, & Nelisma, Y. (2022). Pengembangan Media Layanan Informasi Karir Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas IX SMP. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 134. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v8i1.6793>
- Saputro, P. D., Suhendri, & Indraswati, V. (2024). Penggunaan Media Digital Canva Pada Bimbingan Karir Dalam Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 5(1), 35–45. <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i1.3435>
- Syaimi, K. U., & Yunita, L. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Perkalian. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 17069–17072.
- Tim Puslitjaknov. (2008). Metodepenelitian Pengembangan. *Pusat Penelitian Kebijakandan Inovasi Pendidikanbadan Penelitiandan Pengembangandepartemen Pendidikan Nasiona*, 14–21.
- Wahyuningtyas, I., Ayu, L. F., Rafidah, N., & Auranisha, W. (2021). Pelayanan Konseling Kelompok Dalam Menangani Kasus Bullying. *Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 34–47. <https://doi.org/10.24260/as-syamil.v1i1.363>
- Wijaya, A. D. (2024). Dampak Rendahnya Self Efficacy Pada Mahasiswa Tingkat Akhir: Sebuah Studi Literatur. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 4(September), 115–126.
- Winingsih, E., & Adhe, K. R. (2023). The Block Building Bandura's as the Basic for Career Development. *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2022 (IJCAH 2022)*, 560–569. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-008-4_62