

## **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *EDUCATION MONOPOLI (EDUPOLI)* UNTUK MENINGKATKAN KEMANTAPAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN STUDI LANJUT SISWA SMP**

**Khoirun Nisa**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[khoirun.22141@mhs.unesa.ac.id](mailto:khoirun.22141@mhs.unesa.ac.id)

**Bambang Dibyo Wiyono**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[bambangwiyono@unesa.ac.id](mailto:bambangwiyono@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji tingkat akseptabilitas media permainan *Education Monopoli (EDUPOLI)* sebagai media pendukung layanan bimbingan karier dalam meningkatkan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut siswa SMP. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas delapan siswa kelas IX SMPN 47 Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan data respon pengguna diperoleh dari siswa. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan EDUPOLI memiliki tingkat akseptabilitas yang tinggi ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon pengguna. Selain itu, hasil uji Wilcoxon dan *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan media EDUPOLI. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan EDUPOLI efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMP dalam mendukung layanan bimbingan karier.

**Kata Kunci:** bimbingan karier, media permainan, EDUPOLI, pengambilan keputusan studi lanjut, ADDIE

### **Abstract**

This study aimed to develop and examine the acceptability of the *Education Monopoli (EDUPOLI)* game as a supporting medium for career guidance services in improving junior high school students' readiness in making further study decisions. The research employed a *Research and Development* method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were eight ninth-grade students of SMPN 47 Surabaya. Data were collected through questionnaires, interviews, and *pre-test* and *post-test* instruments. Product validation was conducted by material experts and media experts, while user responses were obtained from students. Data were analyzed using the Wilcoxon test and *N-Gain* analysis. The results indicated that the EDUPOLI game media demonstrated a high level of acceptability in terms of usefulness, feasibility, accuracy, and appropriateness based on evaluations by material experts, media experts, and user responses. Furthermore, the results of the Wilcoxon test and *N-Gain* analysis showed an improvement in students' readiness to make further study decisions after participating in group guidance services using the EDUPOLI media. These findings indicate that the EDUPOLI game is an effective and developmentally appropriate medium for supporting career guidance services for junior high school students.

**Keywords:** career guidance, educational game media, EDUPOLI, education decision-making, ADDIE

## PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode krusial yang ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan emosional yang signifikan. Bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berada pada rentang usia 12 hingga 15 tahun, tantangan perkembangan yang paling nyata adalah mulai memikirkan arah masa depan. Menurut teori perkembangan karier Donald E. Super, siswa pada usia ini berada dalam tahap eksplorasi. Tahap ini menuntut individu untuk mengenali potensi diri, minat, dan bakat guna menentukan pilihan pendidikan lanjutan setelah lulus SMP, apakah akan menuju SMA, SMK, atau MA.

Inti dari proses transisi pendidikan ini adalah "Kemantapan Pengambilan Keputusan". Kemantapan bukan sekadar memilih, melainkan sebuah proses yang melibatkan keteguhan hati, kestabilan pilihan, dan rasa tanggung jawab penuh atas alternatif yang diambil. Pengambilan keputusan sendiri diartikan sebagai pemilihan perilaku tertentu dari berbagai alternatif yang tersedia. Tanpa adanya kemantapan, siswa cenderung akan terjebak dalam keraguan, ketidakpastian, dan sering kali membuat pilihan yang tidak selaras dengan potensi sebenarnya yang mereka miliki.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan tantangan besar. Data statistik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan adanya peningkatan lulusan SMP yang tidak melanjutkan sekolah. Hal ini menjadi peringatan keras bahwa banyak calon penerus bangsa yang belum memiliki perencanaan masa depan yang jelas. Ketidakmampuan mengambil keputusan yang mantap sering kali berakar pada minimnya informasi yang diterima. Informasi yang tidak memadai membuat siswa tidak mampu mengenali pilihan yang ada, sehingga mereka cenderung bersikap pasif atau sekadar mengikuti arus.

Berdasarkan studi kasus di SMPN 47 Surabaya, terungkap bahwa rendahnya kemantapan siswa dalam memilih studi lanjut sangat dipengaruhi oleh kualitas layanan informasi karier di sekolah. Terdapat dua faktor utama yang menyebabkan krisis informasi ini. Pertama, faktor internal layanan bimbingan, di mana intensitas layanan informasi karier masih sangat rendah dan bersifat situasional. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) sering kali terhambat oleh keterbatasan ruang, waktu, dan jadwal tetap. Selain itu, beban kerja guru BK yang berlebih—di mana satu guru harus melayani jumlah siswa yang jauh melampaui standar ideal—membuat layanan tidak dapat diberikan secara berkesinambungan.

Faktor kedua adalah kurangnya inovasi media pendukung. Layanan BK yang ada saat ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah satu arah. Metode ini terbukti kurang efektif karena tidak

melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa merasa kurang antusias dan pasif. Ketiadaan media menarik seperti video edukasi, poster karier, atau platform digital interaktif membuat materi informasi karier sulit dipahami dan cepat dilupakan.

Dampak dari krisis informasi ini sangat nyata. Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa (sekitar 80-90%) merasa jarang mendapatkan layanan informasi karier yang memadai. Akibatnya, mereka mengalami kebingungan akut. Banyak siswa yang tidak mampu menjelaskan perbedaan mendasar antara SMA, SMK, dan MA. Yang lebih memprihatinkan, sekitar 40% siswa mengaku memilih sekolah lanjutan hanya karena mengikuti pilihan teman sebaya tanpa pertimbangan objektif. Hal ini menunjukkan rendahnya kesadaran diri dan kemandirian dalam merencanakan masa depan, yang jika dibiarkan akan berdampak buruk pada keselarasan karier mereka di masa dewasa.

Menyadari urgensi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah terobosan dalam metode pemberian layanan bimbingan karier. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah pengembangan media permainan bernama *Education Monopoli (EDUPOLI)*. Media ini merupakan modifikasi edukatif dari permainan papan (board game) monopoli klasik yang sudah dikenal luas oleh masyarakat.

Penggunaan media permainan atau *game-based learning* dalam bimbingan dan konseling didasarkan pada landasan teoretis yang kuat. Jean Piaget menekankan bahwa permainan sangat penting bagi perkembangan kognitif, di mana individu belajar mengasimilasi informasi baru melalui aktivitas yang menyenangkan. Sejalan dengan itu, Vygotsky menyatakan bahwa permainan memungkinkan individu belajar di zona perkembangan optimal mereka melalui interaksi lingkungan.

EDUPOLI dirancang khusus untuk menggantikan elemen ekonomi dalam monopoli tradisional dengan konten pendidikan dan karier. Jika dalam monopoli biasa pemain mengejar kekayaan properti, dalam EDUPOLI pemain mengejar "EduPoin" melalui penguasaan informasi studi lanjut dan penyelesaian tantangan karier. Media ini terdiri dari:

1. Papan Permainan: Jalur eksplorasi yang memuat zona informasi, bonus, dan tantangan.
2. Kartu Informasi: Berisi detail kurikulum dan peluang masa depan di SMA, SMK, dan MA.
3. Kartu Tantangan: Berisi skenario dilema pendidikan yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan refleksi diri siswa dalam menghadapi konflik pilihan.
4. Kartu Bonus dan EduPoin: Elemen motivasi untuk menciptakan suasana kompetisi yang positif.

Melalui simulasi ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi menjadi partisipan aktif yang harus membuat keputusan strategis dalam permainan, yang pada akhirnya akan membentuk pola pikir mereka dalam mengambil keputusan nyata di kehidupan mereka.

Efektivitas penggunaan media modifikasi monopoli dalam bimbingan karier telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian oleh Irasmana (2018) dan Trisnawati (2020) menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan perencanaan karier siswa secara signifikan. Namun, penelitian pengembangan EDUPOLI ini memiliki keunikan karena difokuskan pada siswa SMP kelas IX dengan penekanan khusus pada aspek "kemantapan" pengambilan keputusan, bukan sekadar pemberian informasi.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan ini memastikan bahwa media yang dihasilkan telah melalui validasi ahli materi dan media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Asumsi dasar dari penelitian ini adalah bahwa setiap siswa kelas IX membutuhkan keterampilan pengambilan keputusan, dan keterampilan tersebut dapat ditingkatkan secara efektif melalui media yang variatif dan menarik bagi karakteristik remaja.

Manfaat dari pengembangan EDUPOLI ini mencakup tiga aspek utama. Bagi siswa, media ini memberikan pengalaman langsung (*hands-on experience*) dalam mengeksplorasi pilihan hidup secara menyenangkan. Bagi pendidik khususnya Guru BK, EDUPOLI menjadi referensi media yang inovatif untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan kelompok. Bagi sekolah, kehadiran media ini dapat meningkatkan standar kualitas layanan bimbingan dan konseling secara keseluruhan.

Dengan mentransformasi layanan BK yang semula konvensional menjadi interaktif melalui media EDUPOLI, diharapkan siswa SMP tidak lagi ragu dalam melangkah, melainkan mampu memilih jalan pendidikan yang sesuai dengan jati diri dan potensi unik yang mereka miliki. Inovasi ini adalah langkah preventif sekaligus kuratif untuk memastikan setiap siswa memiliki visi masa depan yang jelas dan terarah.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert A. Reiser dan Michael Molenda pada tahun 1967. Penelitian ini memiliki beberapa tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Desain uji coba pada penelitian pengembangan ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu uji ahli berupa ahli materi dan ahli media, kemudian

uji respon pengguna oleh siswa. Tahap validasi ahli dilakukan untuk menilai kriteria akseptabilitas produk permainan *Education Monopoli (EDUPOLI)*. Berikut adalah tahapan dalam validasi ahli.

1. Pengujian oleh ahli disini merupakan ahli materi dan ahli media yang berasal dari Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Analisis hasil penilaian berupa kuantitatif dan kualitatif.
3. Revisi dan perbaikan dilakukan setelah hasil dari analisis penilaian ahli diketahui.

Uji respon pengguna dilakukan kepada peserta didik sebagai pengguna langsung media permainan EDUPOLI. Uji ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat keterterimaan media berdasarkan pengalaman siswa setelah mengikuti layanan bimbingan karier.

Tahapan uji respon pengguna adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan uji respon pengguna, yaitu siswa diminta mengisi angket yang memuat aspek kegunaan, kemudahan, kelayakan, dan ketepatan setelah media permainan EDUPOLI diimplementasikan dalam kegiatan bimbingan kelompok.
2. Analisis hasil penilaian, yang dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan skor angket dan secara kualitatif melalui komentar atau saran siswa mengenai penggunaan media.
3. Revisi dan penyempurnaan media, yang dilakukan berdasarkan hasil analisis respon siswa untuk meningkatkan kualitas dan keterpakaian media pada penggunaan selanjutnya.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMPN 47 Surabaya yang cenderung memiliki kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut yang rendah. Pengambilan subjek uji coba ini dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Menyebarkan pre-test kepada siswa kelas IX SMPN 47 Surabaya.
2. Hasil pre-test dianalisis berdasarkan ketentuan skoring yang sudah ditetapkan dan akan diketahui hasil siswa yang memiliki kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut yang rendah, sedang, dan tinggi.
3. Diambil 8 peserta didik dari kelas IX SMPN 47 Surabaya yang memiliki kecenderungan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut yang rendah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh dari masukan atau saran dari ahli validasi media. Sedangkan, data yang diperoleh melalui angket akseptabilitas dianalisis secara kuantitatif dengan metode deskriptif persentase. Menurut Sudijono, 2009 dalam Ariffudin & Nursalim (2017), untuk mengetahui tingkat akseptabilitas produk menggunakan rumus sebagai berikut.



$$p = \left( \frac{\sum x}{\sum x_i} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = angka presentase akseptabilitas (%)

$\sum x$  = jumlah skor aktual yang diperoleh

$\sum x_i$  = jumlah skor maksimum keseluruhan

Setelah hasil validasi menggunakan metode perhitungan tersebut diketahui, selanjutnya hasil dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk Menurut Mustaji dalam Ariffudin & Nursalim(2017) sebagai berikut.

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

Selain itu, Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil *pre-test* dan *post-test* adalah *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *N-Gain Score*. Dalam penelitian ini, perhitungan uji *Wilcoxon* dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Langkah-langkah analisis meliputi penginputan data skor pretest dan posttest, penentuan pasangan data, serta pengujian signifikansi perbedaan menggunakan nilai *Asymp. Sig.* (2-tailed). Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

Nilai Signifikansi (Asymp. Sig.)	Kategori Keputusan	Pernyataan
Sig. < 0,05	Signifikan	Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga media permainan EDUPOLI dinyatakan efektif
Sig. ≥ 0,05	Tidak Signifikan	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga media permainan EDUPOLI dinyatakan tidak efektif

Analisis efektivitas media permainan EDUPOLI (*Education Monopoli*) juga dilakukan dengan teknik uji *Normalized Gain (N-Gain)*. Selisih antara skor *pre-test* dan *post-test* diasumsikan sebagai dampak dari penggunaan media permainan EDUPOLI (*Education*

*Monopoli*) dalam layanan bimbingan kelompok. Perhitungan nilai *N-Gain* dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat efektivitas media yang dikembangkan. Media permainan EDUPOLI dinyatakan efektif apabila persentase *N-Gain* yang diperoleh berada pada rentang 56%–100%. Sebaliknya, apabila nilai *N-Gain* berada di bawah 55%, maka media dinyatakan kurang efektif dan perlu dilakukan perbaikan sebelum diterapkan secara lebih luas..Berikut disajikan tabel kategorisasi *N-Gain Score*:

Kategori Pembagian N-Gain Score		Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score	
Nilai N-Gain	Kategori	Persentase (%)	Pernyataan
$g > 0,7$	Tinggi	>76	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	75-56	Cukup Efektif
$g < 0,7$	Rendah	55-40	Kurang Efektif
		< 40	Tidak Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berakar dari fenomena krusial yang dihadapi oleh peserta didik kelas IX di SMPN 47 Surabaya. Masa transisi dari jenjang SMP ke pendidikan menengah merupakan fase penentu dalam perencanaan karier masa depan. Namun, realitas menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar antara harapan perkembangan dan kondisi aktual di lapangan. Sebagian besar siswa mengalami kebingungan akut, keraguan, dan ketidakmantapan dalam menentukan apakah mereka harus melanjutkan ke SMA, SMK, atau MA. Pilihan yang mereka ambil sering kali bersifat reaktif, hanya mengikuti arus atau teman sebaya, tanpa dilandasi oleh pertimbangan minat dan bakat yang matang.

Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan struktural dalam layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah. Kurangnya rasio jumlah guru BK dibandingkan dengan jumlah siswa menciptakan beban kerja yang sangat tinggi, sehingga layanan karier menjadi tidak intensif dan hanya bersifat situasional. Metode penyampaian informasi yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah. Terbukti gagal menarik minat siswa. Akibatnya, pemahaman siswa mengenai karakteristik setiap jenjang pendidikan lanjutan tetap dangkal.

Dalam perspektif Teori Perkembangan Karier Donald E. Super, siswa SMP berada pada tahap Eksplorasi (*Exploration Stage*). Pada tahap ini, remaja seharusnya aktif melakukan eksplorasi diri dan dunia pendidikan untuk merumuskan tujuan karier awal (sub-fase kristalisasi). Ketidakkampuan siswa dalam menentukan pilihan menunjukkan bahwa proses eksplorasi ini terhambat. Sejalan dengan Teori Belajar Sosial Krumboltz, pengambilan keputusan adalah hasil dari pengalaman belajar. Jika sekolah tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif, maka kemampuan siswa dalam mengambil keputusan yang rasional tidak akan terbentuk secara optimal.

Sebagai solusi atas krisis tersebut, dikembangkanlah media permainan *Education Monopoli (EDUPOLI)*. Pemilihan media permainan didasarkan pada karakteristik remaja yang lebih menyukai aktivitas interaktif dan partisipatif. Media ini merupakan modifikasi edukatif dari permainan monopoli klasik, di mana elemen ekonomi digantikan dengan konten eksplorasi studi lanjut. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) untuk menjamin kualitas dan efektivitas produk.

#### 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Tahap ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami peserta didik, kebutuhan layanan bimbingan dan konseling, serta menentukan jenis media yang relevan sebagai dasar pengembangan produk. Menurut Branch, tahap analisis diarahkan pada upaya mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi aktual yang terjadi pada pengguna, sehingga dapat dirumuskan alternatif solusi yang tepat melalui pengembangan media.

Berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE, tahap analisis dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan pengguna, (2) analisis karakteristik peserta didik, (3) analisis dukungan dan sumber daya, serta (4) analisis jenis media pendukung layanan yang dikembangkan.

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan melalui pemberian angket kepada siswa serta wawancara siswa dan guru Bimbingan Konseling. Berdasarkan angket dan wawancara yang dilakukan kepada 90 siswa kelas VIII, kelas IX, dan guru BK, diketahui bahwa 80% siswa belum mengetahui jenjang lanjutan setelah SMP. 92% siswa juga menyatakan bahwa jarang menerima informasi terkait karir dan sekolah lanjutan dari guru BK.

#### 2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, hasil-hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya dirumuskan ke dalam rancangan produk yang jelas dan sistematis. Tujuan tahap desain adalah menyusun spesifikasi dan gambaran awal media yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan layanan bimbingan dan konseling.

#### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE, yang bertujuan untuk merealisasikan rancangan media yang telah disusun pada tahap desain menjadi produk nyata yang siap dinilai kelayakannya. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media permainan EDUPOLI (*Education Monopoli*) sebagai media pendukung layanan bimbingan karier sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

Pengembangan media permainan EDUPOLI (*Education Monopoli*) dilakukan dengan menyusun seluruh komponen media. Seluruh komponen dikembangkan dengan mengacu pada tujuan layanan bimbingan karier dan karakteristik peserta didik SMP. Selain pengembangan media utama, pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian media yang digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan layanan bimbingan karier. Instrumen tersebut selanjutnya digunakan dalam proses validasi oleh ahli, yang terdiri atas ahli materi serta ahli media yang berasal dari Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Berdasarkan uji validasi oleh para pakar, media EDUPOLI dinyatakan Sangat Layak tanpa perlu revisi besar:

- Penilaian Ahli Materi

Ahli materi memberikan skor kegunaan (96,87%), kelayakan (95,83%), kepatutan (91,66%), dan ketepatan (95,83%). Materi dinilai akurat, relevan dengan kebutuhan siswa, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

- Penilaian Ahli Media

Ahli media memberikan skor kegunaan (100%), kelayakan (89,28%), kepatutan (83,33%), dan ketepatan (87,5%). Media dinilai sangat interaktif, praktis, dan memiliki estetika visual yang mendukung proses bimbingan karier.

Setelah melewati revisi berdasarkan saran validator, media EDUPOLI siap untuk diimplementasikan dalam skala terbatas untuk menguji efektivitasnya secara empiris.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji coba terbatas terhadap media permainan EDUPOLI (*Education Monopoli*) kepada sejumlah delapan orang peserta didik. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media permainan EDUPOLI (*Education Monopoli*) sebelum memasuki tahap evaluasi akhir. Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media EDUPOLI (*Education Monopoly*). Untuk mengetahui efektivitas media permainan EDUPOLI, pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pre-test sebelum layanan dan post-test setelah layanan bimbingan kelompok dilaksanakan. Data tersebut digunakan untuk mengukur perubahan kondisi peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti layanan, khususnya terkait dengan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut.

Tahap krusial dari penelitian ini adalah implementasi dan evaluasi. Media EDUPOLI diujicobakan kepada delapan siswa kelas IX melalui layanan bimbingan kelompok sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah diimplementasikan, respon dari delapan siswa sebagai pengguna akhir menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi:

- Aspek Kegunaan mencapai 98%, membuktikan media ini sangat membantu siswa memahami pilihan pendidikan.
- Aspek Kelayakan dan Kepatutan masing-masing mencapai 96,87%, menunjukkan media ini menyenangkan, mudah digunakan, dan sesuai dengan norma pendidikan.
- Dalam evaluasi proses, siswa terlihat aktif, antusias, dan mampu mengaitkan potensi diri dengan pilihan studi lanjut melalui simulasi dalam permainan.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas dan kebermanfaatan produk yang telah dikembangkan dan diimplementasikan, serta menentukan sejauh mana media mampu mendukung pencapaian tujuan layanan bimbingan dan konseling. Evaluasi dalam penelitian ini bersifat formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki desain, isi, dan tampilan media berdasarkan masukan dari ahli dan hasil implementasi. Evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai kelayakan akhir media melalui analisis hasil validasi ahli, hasil uji keefektifan berdasarkan pretest dan posttest, serta hasil uji respon pengguna. Hasil

evaluasi digunakan sebagai dasar penentuan bahwa media permainan EDUPOLI layak digunakan sebagai media layanan bimbingan karier di SMP.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi:

- Uji Wilcoxon: Menunjukkan nilai signifikansi  $p = 0,012 (< 0,05)$ , yang berarti terdapat perbedaan peningkatan yang sangat signifikan pada kemantapan pengambilan keputusan siswa setelah menggunakan media EDUPOLI.

Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1 The median of differences between pretest and posttest equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	.012	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.

- Uji N-Gain: Menghasilkan rata-rata skor 0,84 (84%), yang masuk dalam kategori Tinggi dan Efektif. Mayoritas siswa menunjukkan peningkatan kesiapan karier yang pesat.

Nama Subjek	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Skor N-Gain	Kategori
NR	86	99	0,93	Tinggi
RA	78	92	0,64	Sedang
VT	62	88	0,68	Sedang
NP	88	100	1,00	Tinggi
ND	63	89	0,70	Tinggi
FA	84	100	1,00	Tinggi
ZA	88	99	0,92	Tinggi
CR	83	97	0,82	Tinggi

Pengembangan dan Implementasi media permainan EDUPOLI (*Education Monopoli*) dalam layanan bimbingan kelompok secara teoritis dan empiris terbukti relevan dan efektif untuk meningkatkan kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut peserta didik kelas IX SMPN 47 Surabaya. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan karier Donald E. Super yang menempatkan siswa SMP pada tahap eksplorasi, di mana individu memerlukan pengalaman belajar yang bermakna untuk memahami diri dan alternatif pendidikan. Selain itu, hasil penelitian juga menguatkan teori pengambilan keputusan karier Krumboltz yang menekankan pentingnya pengalaman belajar dan lingkungan dalam membentuk kemampuan mengambil keputusan. Secara empiris, hasil uji ahli materi dan ahli media menunjukkan tingkat akseptabilitas yang tinggi, menandakan bahwa EDUPOLI (*Education Monopoli*) layak digunakan sebagai media layanan bimbingan karier. Peningkatan skor pretest ke posttest yang didukung oleh hasil uji Wilcoxon dan N-Gain menunjukkan adanya perubahan positif pada kemantapan pengambilan keputusan studi lanjut peserta



didik. Dengan demikian, media EDUPOLI tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan secara teoritis dan praktis, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam membantu peserta didik memahami pilihan studi lanjut secara lebih mantap, rasional, dan bertanggung jawab.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan EDUPOLI (*Education Monopoly*) yang dilaksanakan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dapat disimpulkan bahwa media EDUPOLI layak, efektif, dan dapat diterima sebagai media pendukung layanan bimbingan karier dalam setting bimbingan kelompok bagi siswa SMP.

Pada tahap analisis, diperoleh temuan bahwa sebagian besar siswa SMP masih mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan studi lanjut setelah lulus SMP, serta belum memperoleh layanan informasi karier yang optimal dan menarik. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap media bimbingan karier yang bersifat inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik SMP.

Tahap desain menghasilkan rancangan media EDUPOLI yang mencakup papan permainan, kartu informasi, kartu tantangan, kartu bonus, kartu EduPoin, token pemain, serta buku panduan. Seluruh komponen dirancang berdasarkan kebutuhan siswa, karakteristik layanan bimbingan kelompok, dan materi karier yang bersumber dari regulasi resmi serta Panduan Operasional Penyelenggaraan BK SMP.

Pada tahap pengembangan, media EDUPOLI direalisasikan menjadi produk fisik dan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media EDUPOLI memiliki tingkat akseptabilitas yang sangat baik. Media memperoleh persentase penilaian sangat tinggi dari ahli materi dan ahli media, yang menandakan bahwa konten materi karier, ketepatan tujuan, kelayakan tampilan, serta kepraktisan penggunaan media telah sesuai dengan standar layanan bimbingan dan konseling di SMP.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji keterbatasan kepada delapan orang siswa dalam layanan bimbingan kelompok selama tiga kali pertemuan. Hasil analisis pretest dan posttest yang diolah menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media EDUPOLI efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai studi lanjut

serta kemantapan dalam pengambilan keputusan pendidikan.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media EDUPOLI memperoleh respon pengguna yang sangat positif. Berdasarkan uji respon pengguna terhadap empat siswa, media EDUPOLI memperoleh persentase akseptabilitas yang sangat tinggi pada seluruh aspek, yaitu aspek kegunaan sebesar 98%, aspek kelayakan sebesar 96,87%, aspek ketepatan sebesar 93,75%, dan aspek kepatutan sebesar 96,87%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik dan tidak memerlukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media EDUPOLI tidak hanya layak secara teoritis dan teknis, tetapi juga diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai pengguna media.

Dengan demikian, media permainan EDUPOLI terbukti mampu menjadi alternatif media bimbingan karier yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna, serta mendukung pelaksanaan layanan bimbingan kelompok bidang karier di SMP.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling, media permainan EDUPOLI dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media layanan bimbingan karier, khususnya dalam setting bimbingan kelompok, untuk membantu siswa memahami pilihan studi lanjut dan melatih kemampuan pengambilan keputusan secara aktif dan reflektif.
2. Bagi Sekolah, media EDUPOLI dapat dijadikan sebagai salah satu media pendukung layanan BK yang sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berkesan, bermakna, dan mengembirakan, serta mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media EDUPOLI dengan cakupan jenjang pendidikan yang lebih luas, menambah variasi kartu tantangan, atau mengintegrasikan media ini dengan platform digital agar dapat menjangkau lebih banyak peserta didik dan konteks layanan yang beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, N. M., & Wiyono, B. D. (2019). Pengembangan Media Booklet Perencanaan Karier Untuk Siswa SMAN 1 Sumberrejo. *Jurnal BK UNESA*, 10(1).
- Al Muntaz, A. (2022). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang.

- Alamsyah, M. N., Umar, N. F., & Saman, A. (2023). Pengembangan Media Bimbingan Karier Animasi Motion Graphic Sebagai Layanan Informasi Karier Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 240-254.
- Ali, A. R., & Wiyono, B. D. (2018). Pengembangan modul pemilihan karir untuk siswa kelas IX SMPN 3 Babat Lamongan. *Jurnal BK Unesa*, 8(2).
- Ariska, D. (2023). *Efektivitas bimbingan kelompok menggunakan media permainan kartu UNO terhadap peningkatan perencanaan karir siswa SMP*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling.
- Arjanggi, R., & Suprihatin, T. (2023). Kesulitan pengambilan keputusan karir pada siswa berprestasi rendah. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology*, 3(1s), 131-143.
- Awaliyah, A. M., & Supriatna, M. (2022). *Career exploration guidance service for Indonesian adolescents: A literature review study*. Proceedings of Siliwangi Annual International Conference on Guidance and Counselling, 1(1), 25-30.
- Azwania, R. M., Zuraida, D. J., & Raharjo, T. (2025). Penerapan Layanan Bimbingan Karir dengan Menggunakan Permainan Monopoli Karier untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(9), 1757-1764.
- Bagaskara, A. P. (2021). *Pengembangan media permainan kartu karir melalui layanan bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 Pleret*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(10), 1651-1663. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.329>.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budiman, C., Gunawan, G., & Hidayat, D. R. (2020). Layanan Bimbingan Karir Teori Donal E. Super Guna Meningkatkan Kematangan Karir Pada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(1).
- Dahlan, N. (2015). *Efektivitas informasi karir dengan media buku bergambar untuk meningkatkan pemahaman studi lanjutan siswa*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling.
- Dewi, R. S. (2023). Analisis penggunaan media bimbingan dan konseling pada pemberian layanan informasi. *An-Nadwah*, 29(1), 34-38.
- Ernawati, R. (2018). *Buku materi pembelajaran: Bimbingan karir*. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia.
- Fahrudin, M., & Tamsil, M. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Karir dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa SMP. *Altruist: Journal of Community Services*, 1(4), 165-173.
- Fitriyani, N., Handayani, R., Putri, D. T., & Hidayat, D. R. (2019). Implementasi Teori Donald E. Super Pada Program Pelayanan Bimbingan Karir Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Ilmu dan Budaya*, 41(65).
- Habiburrahman. (2024). *Bimbingan konseling dalam meningkatkan perencanaan karir peserta didik di SMP Negeri 1 Depok*. Journal of Comprehensive Science.
- Hanggara, G. (2016). Keefektifan "Proses Guru" sebagai Teknik Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan Karier Peserta didik SMK. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(4), 148-157.
- Irasmana, F. A., & Wiryosutomo, H. W. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal Bk Unesa*, 9(2).
- Isro'i, N. F., Fatmawati, S., & Nikmarijal, N. (2021). Pemanfaatan Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Sekolah Menengah Atas di Kota Pangkalpinang. *Tarbawiy: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 32-37.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2016). Panduan operasional penyelenggaraan bimbingan dan konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Krumboltz, J. D. (1996). A learning theory of career counseling. In D. Brown & L. Brooks (Eds.), *Career choice and development* (3rd ed., pp. 233-280). Jossey-Bass.
- Krumboltz, J. D., & Nichols, C. W. (2014). Career development from a social learning perspective. *Career Development Quarterly*, 62(4), 295-306.
- Krumboltz, J. D., Mitchell, A. M., & Jones, G. B. (1976). A social learning theory of career selection. *The Counseling Psychologist*, 6(1), 71-81.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas permainan zuper abase berbasis android sebagai media pembelajaran asam basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92-97.
- Maulana, H. (2021). *Media inovasi BK*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).



- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nisa, J. F., Wulan, N. A. R., Meniar, D. E., Fahni, L. U., Putri, A. T. C., & Mufidah, E. F. (2025). Analisis Teori Karier Donald Super dan Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 885-890.
- Nurchayani, I., & Fauzan, L. (2016). Efektivitas Teknik Relaksasi dalam Konseling Kelompok Behavioral untuk Menurunkan Stres Belajar Peserta didik SMA. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 1–6.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta: Akademia Permata
- Rifa'i, M., & Syahputra, M. R. (2020). Pengambilan Keputusan.
- Rinaldi, M., Wan, C., & Marimbun, M. (2024). Faktor pengambilan keputusan untuk studi lanjut pada remaja dari keluarga single parent di Gampong Teungoh Kota Langsa. *At-Taujih: Bimbingan dan Konseling Islam*, 7(2), 25–31.
- Sari, A. K., Yusuf, A. M., Iswari, M., & Afdal, A. (2021). Analisis teori karir krumboltz: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1).
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Solihat, A. (2021). Implementasi Teori Donald E. Super melalui program layanan bimbingan karir untuk kematangan karir pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kramatwatu Kabupaten Serang Tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Guru Indonesia*, 1(2), 24-43.
- Sopian, A. A., Sugiharto, D. Y. P., & Mulawarman, M. (2022). Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling: Systematic literature review (SLR). *Quanta Journal*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.22460/q.v6i1p1-7.2960>
- Stufflebeam, D. L., & Coryn, C. L. S. (2014). *Evaluation theory, models, and applications* (2nd ed.). Jossey-Bass/Wiley.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Super, D. E. (1957). *The psychology of careers*. New York: Harper & Row.
- Super, D. E. (1957). *The psychology of careers: An introduction to vocational development*. New York: Harper & Brothers.
- Super, D. E. (1990). A life-span, life-space approach to career development. In D. Brown & L. Brooks (Eds.), *Career choice and development* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Tim GTK Dikdas. (2021). Modul belajar mandiri calon guru ASN PPPK: Bimbingan dan Konseling (Revisi). Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Utami, Y. S., Muslihati, M., & Hambali, I. (2025). Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Monopoli Karier dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa SMA. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1126-1134.