

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
UNTUK INFORMASI DALAM PERENCANAAN
KARIER BAGI PESERTA DIDIK KELAS XI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DI
JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh,

ASEP ABDUL BASIT

1106619002

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan

BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/ SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Informasi dalam Perencanaan Karier bagi Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Kejurusan (SMK) di Jakarta

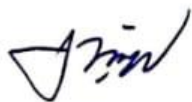
Nama Mahasiswa : Asep Abdul Basit

Nomor Registrasi : 1106619002

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Tanggal Sidang : 4 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



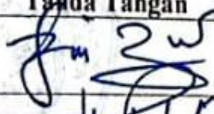
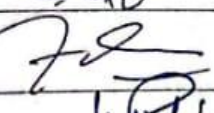

Dr. Herdi, M.Pd
NIP. 198408052009121004

Dosen Pembimbing II



Dr. Aip Badrujaman, M.Pd
NIP. 197911292008121002

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Penanggungjawab)*		08-08-2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		07-08-2024
Dr. Karsih, M.Pd (Ketua Penguji)***		01-08-2024
Hilma Fitriyani, M.Pd (Anggota)****		06-08-2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Anggota)****		07-08-2024

Catatan

- * : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ
- ** : Wakil Dekan I
- *** : Koordinator Program Studi atau Ketua Dewan Penguji
- **** : Dosen penguji selain pembimbing dan koordinator Program Studi

**Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Informasi dalam
Perencanaan Karier Bagi Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah
Kejuruan (SMK) di Jakarta**

**Asep Abdul Basit
Bimbingan dan Konseling**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli untuk perencanaan karier bagi peserta didik kelas XI SMK di Jakarta, penelitian dilaksanakan di sekolah SMK Perwira Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Educational Design Research* yang termasuk dalam penelitian *Desain Based Research* (DBR) pengambilan sampel probability sampling yaitu purposive sampling. Model penelitian ini memiliki 3 tahapan, diantaranya tahap pertama yaitu tahap Analisis dan Eksplorasi dengan peneliti melakukan kunjungan lapangan dan berdiskusi dengan guru BK sekolah dan Dosen Pembimbing, tahap kedua yaitu tahap Desain dan Kontruksi peneliti memulai untuk merancang desain media yang akan dikembangkan, kemudian tahap ketiga yaitu tahap Evaluasi dan Refleksi dengan melakukan uji terhadap media meliputi uji ahli materi dan uji ahli media. Uji ahli materi mendapatkan hasil presentase 89% termasuk kategori Sangat Layak. Hasil ahli media mendapatkan presentase sebesar 80% kategori Sangat Layak. Hasil dari uji keterbacaan oleh Guru BK mendapatkan presentase sebesar 95% kategori Sangat Layak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket studi pendahuluan, angket perencanaan karier, angket uji validasi materi, angket validasi media, dan calon pengguna. Media permainan monopoli perencanaan karier dapat digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan tentang perencanaan karier di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Educational Design Research*, Perencanaan Karier, Permainan Monopoli.

Development of Monopoly Game Media for Information in Career Planning for Students of Grade XI Vocational High School (SMK) in Jakarta

**Asep Abdul Basit
Bimbingan dan Konseling**

ABSTRACT

This study aims to develop a monopoly game media for career planning for class XI SMK students in Jakarta, the research was conducted at SMK Perwira Jakarta school. This research uses the Educational Design Research development method which is included in Design Based Research (DBR) sampling probability sampling, namely purposive sampling. This research model has 3 stages, including the first stage, namely the Analysis and Exploration stage with researchers conducting field visits and discussing with school counseling teachers and supervisors, the second stage, namely the Design and Construction stage, researchers begin to design the media design to be developed, then the third stage, namely the Evaluation and Reflection stage by conducting tests on the media including material expert tests and media expert tests. The material expert test obtained a percentage of 89% including the Very Feasible category. The results of media experts get a percentage of 80% in the Very Decent category. The results of the readability test by the counseling teacher get a percentage of 95% Very Feasible category . Data collection was carried out using a preliminary study questionnaire, career planning questionnaire, material validation test questionnaire, media validation questionnaire, and prospective users. Career planning monopoly game media can be used by counseling teachers in providing services on career planning in the school environment.

Keywords: Educational Design Research, Career Planning, Monopoly Game.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Asep Abdul Basit

NIM : 1106619002

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul : **“Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Informasi dalam Perencanaan Karier Bagi Peserta Didik kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Jakarta”**, adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan September 2023 – Februari 2024.
2. Bukan merupakan hasil duplikasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menjiplak karya tulis orang lain dan bukan hasil terjemahan karya tulis orang lain.

Penelitian ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan saya bersedia menerima sanksi sebagaimana aturan yang diberlakukan di Universitas Negeri Jakarta apabila saya terbukti melakukan pelanggaran etika akademik.

Jakarta, April 2024

Yang Membuat Pernyataan




Asep Abdul Basit

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Asep Abdul Basit
NIM : 1106619002
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/ Bimbingan dan Konseling
Alamat email : aseabdulbasit30@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Informasi Dalam Perencanaan Karier Bagi Peserta Didik Kelas Xi Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Di Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 September 2024

Penulis

(Asep Abdul Basit)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

مَرْضَاتِ اللَّهِ

Mardhatillah, jika engkau sedang bersiap-siap untuk sesuatu, maka bersiaplah untuk menghadapi kematian.

PERSEMBAHAN

Penelitian skripsi ini akan dipersembahkan kepada :

1. Allah SWT Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia kekuatan kelancara serta kesabaran dalam pengerjaan skripsi ini. Kemudian, kehadiran nabi Muhammad SAW yang telah memberikan cahaya ilmu untuk seluruh alam.
2. Orang tua, mamah dan bapa serta adek saya yang selalu memberikan support doa moril dan material sehingga skripsi ini mampu terselesaikan dengan kesanggupan yang ada.
3. Dosen pembimbing skripsi yaitu Bapak Dr. Herdi, M.Pd serta Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku pembimbing akademik.
4. Dosen uji ahli aspek materi yaitu Bapak Prof. Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi, Ph.D yang telah bersedia untuk menguji dan memberikan masukan yang membangun untuk pengembangan media penelitian saya. Kemudian, Bapak Dr. Ahmad Rifqy Ashshiddiqy, M.Pd yang telah bersedia menjadi penguji aspek media terhadap pengembangan media permainan serta memberikan saran dan masukan yang membangun.
5. Ibu Sri Hartati, S.Pd selaku guru bimbingan dan konseling SMK Perwira Jakarta yang telah bersedia membantu serta membimbing dalam pelaksanaan proses pengambilan data untuk keperluan penelitian terhadap pengembangan media.
6. Ditri Aulia Maulida, sebagai seseorang yang membantu support serta membangun energi untuk mengerjakan tugas skripsi .
7. Diri saya sendiri yang sudah bertahan dan bersabar serta kuat untuk menyelesaikan penyusunan setiap tahap dalam pengerjaan skripsi ini.

Kata Pengantar

Puji serta syukur alhamdulillah ucapkan kepada Allah SWT Tuhan yang Maha Esa atas segala nikmat dan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Informasi dalam Perencanaan Karier Bagi Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Jakarta.

Terima kasih kepada semua pihak yang turut serta membantu dan membimbing dalam menyelesaikan proposal penelitian ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Dr. Murni Winarsih, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (UNJ).
2. Dr. Karsih, M.Pd. selaku ketua Program Studi (S1) jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian.
3. Dr. Herdi M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan serta membantu peneliti dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
4. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah membimbing serta memberikan arahan dalam melaksanakan penelitian.

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	v
Moto dan Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xii
Bab 1 Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
Bab II Kajian Teoritik	9
A. Kajian Konsep dari Produk	9
1. Media Permainan Monopoli Karier	9
a. Pengertian Permainan Monopoli	9
b. Sejarah Permainan Monopoli	9
c. Pengertian Monopoli Karier	10
d. Tujuan Permainan Monopoli Karier	10
e. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Monopoli Karier	11
f. Kegunaan Permainan Monopoli Karier	12
g. Perlengkapan dalam Permainan Monopoli Karier	13
h. Indikator Permainan Perencanaan Karier	14
2. Perencanaan Karier	15
a. Pengertian Perencanaan Karier	15
b. Aspek Perencanaan Karier	17
c. Tujuan Perencanaan Karier	18

d. Faktor Pengaruh Perencanaan Karier	19
e. Manfaat Perencanaan Karier	21
f. Langkah - Langkah Perencanaan Karier	17
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Konsep Pengembangan	25
D. Rancangan Model	36
Bab III Metodologi Penelitian	40
A. Tujuan Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	40
D. Prosedur Pengembangan.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	49
F. Populasi dan Sampel	54
G. Analisis Data.....	54
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	57
A. Kerangka Model Teoritis	59
B. Hasil Validasi Uji Ahli dan Keterbacaan	68
C. Perubahan Media.....	71
D. Keterbatasan Penelitian	73
Bab V Kesimpulan Implikasi dan Saran	74
A. Kesimpulan	74
B. Implikasi	75
C. Saran	75
Daftar Pustaka	76
Lampiran	79

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penelitian

Error! Bookmark not defined.

Gambar 2.2 Tahapan Metode Design Bases Research (DBR)

Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 3 Desain Box Permainan

Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 4 Dadu Permainan

Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 5 Kocokan Dadu

Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 6 Desain Kartu "?"

Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 7 Desain Kartu Tantangan

Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 8 Desain Uang Permainan Monopoli

Error! Bookmark not defined.

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Prosedur Tahap Pengembangan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 2 Angket Skala Perencanaan Karier

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 3 Angket Kebutuhan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 4 Angket Analisis Uji Materi

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 5 Angket Analisis Uji Media

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 6 Angket Uji Keterbacaan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan Validasi Media

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 9 Hasil Validasi Uji Media

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Keterbacaan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 11 Revisi Uji Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 12 Revisi Uji Ahli Media

Error! Bookmark not defined.

Daftar Lampiran

Lampiran 1. Waktu Penelitian

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 2. Surat Izin Penulisan Skripsi

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 3. Perizinan Uji Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 4. Perizinan Uji Ahli Media

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 5. Angket Kebutuhan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 6. Instrumen Penelitian Perencanaan Karier

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 7. Instrumen Penelitian Uji Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 9. Angket Uji Keterbacaan

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 10. Hasil Persentase Skala Perencanaan Karier

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 13. Hasil Uji Keterbacaan

Error! Bookmark not defined.

Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup Peneliti

Error! Bookmark not defined.

