

ABSTRAK

KENTRICO YENDI S. DEPARI. Pengembangan Media Bimbingan Konseling Monopoli Karir Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMAN 2 Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2026.

Perencanaan karier merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menunjang perkembangan peserta didik, pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas, kepraktisan, dan kelayakan alat bantu bimbingan karier berupa permainan Monopoli Karier bagi peserta didik di SMAN 2 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Media yang dikembangkan divalidasi oleh lima orang ahli, Media yang dikembangkan divalidasi oleh 5 ahli, yaitu: ahli materi dari Universitas Negeri Medan (Rizki Ananda, M.Pd), dan (Nur asiah M.Pd). Selanjutnya, ahli media dari Universitas Negeri Medan yaitu (Artha Mahindra S.Pd.,M.Pd), dan (Amirul Hazmi S.Pd.,M.Pd). Dan ahli Praktisi yaitu Guru BK SMAN 2 Medan (Sumantri H.Marpaung S.Psi) Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas XI Newton 1 sebagai subjek pre-test, serta 10 siswa dengan nilai terendah hasil pre-test yang dipilih melalui teknik purposive sampling sebagai subjek post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli Karier dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi ahli materi sebesar 92,5% dan ahli media sebesar 98%. Uji kepraktisan oleh guru BK memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket respon peserta didik dan guru BK pada tahap diseminasi masing-masing mencapai 94% dengan kategori sangat baik. Uji coba lapangan terbatas menunjukkan hasil post-test sebesar 71,10% yang memenuhi kriteria efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Karier layak digunakan sebagai alat bantu bimbingan karier untuk meningkatkan pemahaman perencanaan karier peserta didik.

Kata Kunci : Media Bimbingan Karier, Permainan Monopoli, Kepraktisan, Kelayakan, Bimbingan Konseling

ABSTRACT

KENTRICO YENDI S. DEPARI. Development of Career Monopoly Guidance and Counseling Media for Career Planning of Grade XI Students of SMAN 2 Medan. Skripsi. Medan: Faculty of Education. State University of Medan. 2026.

Career planning is a very important aspect in supporting the development of students at the senior high school level, especially through the use of interesting and interactive media. This study aims to develop and test the effectiveness, practicality, and feasibility of a career guidance tool in the form of a Career Monopoly game for students at SMAN 2 Medan. The type of research used is research and development (R&D) with a 4D development model, which includes the Define (definition), Design (design), Development (development), and Disseminate (dissemination) stages. The developed media was validated by five experts, namely: subject matter experts from Medan State University (Rizki Ananda, M.Pd) and (Nur Asiah M.Pd). Furthermore, media experts from Medan State University, namely (Artha Mahindra S.Pd., M.Pd) and (Amirul Hazmi S.Pd., M.Pd). And a practitioner expert, namely the Guidance Counselor of SMAN 2 Medan (Sumantri H. Marpaung S.Psi). The research subjects consisted of 30 students of class XI Newton 1 as pre-test subjects, as well as 10 students with the lowest pre-test scores selected through purposive sampling as post-test subjects. The results showed that the Career Monopoly media was declared highly valid, with a material expert validation percentage of 92.5% and a media expert validation percentage of 98%. The practicality test by the guidance counselor obtained a percentage of 97% in the highly practical category. In addition, the results of the student and guidance counselor response questionnaires at the dissemination stage each reached 94% in the very good category. Limited field trials showed post-test results of 71.10%, which met the criteria for effectiveness. Thus, it can be concluded that the Career Monopoly media is suitable for use as a career guidance tool to improve students' understanding of career planning.

Keywords : Career Guidance Media, Monopoly Game, Practicality, Feasibility, Counseling.