PENGARUH MEDIA PERMAINAN *MONOBIKAR* (MONOPOLI BIMBINGAN KARIR) TERHADAP PENINGKATAN INFORMASI STUDI LANJUT SISWA SMP NEGERI 1 MA'RANG

S K R I P S I

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa

Oleh:

RAHMANIA

921862010056

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MEDIA PERMAINAN *MONOBIKAR* (MONOPOLI BIMBINGAN KARIR TERHADAP PENINGKATAN INFORMASI STUDI LANJUT SISWA SMP NEGERI 1 MA'RANG

Atas Nama Saudari:

Nama : RAHMANIA

NIM : 921862010056

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan.

Pangkajene, 17 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
A. AZTRI FITHRAYANI ALAM, SH., S.Pd., M.H.	A. MUH. RAMADHAN AS, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
A ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	AHMAD YUSUF, S.Pd., M.Pd.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

PENGESAHAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia ujian skripsi sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) andi matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan

Disahkan oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu pendidikan

Andi Matappa Pangkep

AZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua	: A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd.,MH	(.....)
Sekretaris	: A. Muh Ramadhan, S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. Ahmad Yusuf, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. Wahyu Nurhamzah, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd.,MH	(.....)
	2. A. Muh Ramadhan, S.Pd., M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmania

NIM : 921862010056

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi : Pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila di kemudian hari skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruh hasilnya atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 17 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Rahmania

921862010056

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

MOTTO

“Tawakal Setelah Ikhtiar, Karena Hasil Adalah Rahasia Allah”

(Rahmania, 2025)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

ABSTRAK

Rahmania, 2025. Pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang. Skripsi. Dibimbing oleh A. Aztri Fithrayani Alam dan A. Muh. Ramadhan AS, Program Studi Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini menelaah Pengaruh Media Permainan Monobikar (monopoli bimbingan karir) Terhadap Peningkatan Informasi Studi Lanjut Siswa SMP Negeri 1 Ma'rang. Masalah utama penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam meningkatkan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang; (2) Bagaimana gambaran sebelum dan sesudah penerapan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang; dan (3) Apakah ada pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam meningkatkan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang; (2) Untuk mengetahui gambaran sebelum dan sesudah penerapan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang; dan (3) Untuk mengetahui pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksprimen terhadap 16 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ma'rang. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket dan observasi. Analisis data menggunakan analisis persentase dan analisis statistik inferensial yaitu z-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Selama pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir), siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pada setiap pertemuan; (2)Terdapat perbedaan tingkat pemahaman informasi studi lanjut di SMP Negeri 1 Ma'rang antara sebelum dan sesudah mengikuti permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir); dan (3) Terdapat pengaruh pemberian permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap tingkat pemahaman informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

Kata Kunci: Bimbingan karir, Monopoli bimbingan karir, Layanan Informasi Karir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, Allahumma Shalli Ala Muhammad Wa Ala Ali Muhammad. Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang diberi judul "Pengaruh Media Permainan Monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa" dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Jurusan Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Namun berkat bimbingan, motivasi dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak, segala tantangan dan hambatan dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. A.Zam Immawan Alam, SH., MH Selaku Ketua STKIP Andi Matappa. Yang telah menjadi sosok teladan memberikan banyak inspirasi kepada kami

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

3. Ahmad Yusuf, S.Pd., M.Pd selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling sekaligus validator pertama dan penguji pertama saya yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

4. A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd., M.H. selaku pembimbing pertama dan, A. Muh. Ramadhan, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing kedua, yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dalam bantu menyelesaikan skripsi kami.

5. Nurhidayatullah, S.Pd., M.Pd selaku validator kedua saya, yang senantiasa memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi saya.

6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan para staf STKIP Andi Matappa yang telah membantu dan memberikan penulis pengajaran dengan berbagai displin ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat, serta menjadi bekal untuk penulis dalam melanjutkan masa depan.

7. Teman-teman angkatan 2021 terkhusus teman prodi bimbingan dan konseling, semoga allah senantiasa memudahka kita semua dalam menggapai masa depan

8. Supiana, S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Ma'rang yang telah membantu dan memberikan izin penelitian.

9. Teristimewa diucapkan banyak terima kasih dan penghormatan kepada ayahanda (Muhammad Yusuf) dan ibunda tercinta (Jumaeda), yang senantiasa memberikan dorongan dan dukungan dalam proses perkuliahan sampai sekarang ini, semoga Allah senantiasa menjaga, menyehatkan, dan memberikan umur panjang untuk mereka.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

10. Saudara-Saudariku, ketiga adikku yang senantiasa mendukungku semoga Allah senantiasa menjaga kalian, menjaga keluraga sederhana kita.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan penulis selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Aamin.

Pangkajene, 17 Juli 2025



Rahmania

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10

A. Kajian Pustaka 10

1. Bimbingan Karir 10

2. Media Permainan Monobikar (Monopoli Bimbingan Karir) 14

3. Layanan Informasi Karir 20

4. Studi Lanjut 22

B. Penelitian Relevan 23

C. Kerangka Pikir. 25

D. Hipotesis 27

BAB III METODE PENELITIAN 28

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 28

B. Variabel dan Desain Penelitian 29

C. Defenisi Operasional Variabel 31

D. Lokasi dan Waktu Penelitian 32

E. Populasi dan Sampel 32

F. Instrumen Penelitian 34

G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 35

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

H. Teknik Analisis Data 38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 41

A. Hasil Penelitian 41

B. Pembahasan 58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 64

A. Kesimpulan 64

B. Saran 65

DAFTAR PUSTAKA 66

LAMPIRAN 71

RIWAYAT HIDUP 132

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1.	Desain Penelitian	30
3.2.	Keadaan Populasi	33
3.3.	Keadaan Sampel	34
3.4.	Distribusi Pemberian Skor	34
3.5.	Kategori Hasil Angket	35
3.5.	Kriteria Penentuan Hasil Observasi	38
4.1.	Pelaksanaan Kegiatan	41
4.2.	Hasil Analisis Deskriptif	50
4.3.	Data Tingkat informasi studi lanjut siswa Sebelum (*Pretest*) dan Setelah (*posttest*) pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir)	51
4.4.	Rekapitulasi Hasil Observasi Perindividu	52
4.5.	Distribusi Hasil Observasi Kelompok	53
4.6.	Wilcoxon Signed Ranks Test	57

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

4.7. Uji Z 58

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir 26

3.1 Hubungan Antar Variabel 39

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Angket Informasi Studi Lanjut	72
Lampiran 1.2 Skenario Pelaksanaan	73
Lampiran 1.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Perindividu	81
Lampiran 1.4 Distribusi Hasil Observasi Kelompok	82
Lampiran 1.5 Uji Validitas	83
Lampiran 1.6 Uji Reabilitas	85
Lampiran 1.7 Angket Penelitian	87
Lampiran 1.8 Pedoman Observasi	99
Lampiran 1.9 Hasil Tabulasi Analisis Angket	102
Lampiran 1.10 Daftar Hadir Siswa	105
Lampiran 1.11 Surat Keterangan Validasi Instrumen	107
Lampiran 1.12 Surat Keterangan Perbaikan Ujian Seminar Proposal	108
Lampiran 1.13 Komponen Media Permainan Monobikar	109
Lampiran 1.14 Dokumentasi	111
Lampiran 1.15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	112

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan. Peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk masa remaja awal, pada fase perkembangan ini mereka masih dalam tahap merencanakan karir termasuk mulai memikirkan pilihan studi lanjut yang akan diambil setelah lulus. Studi lanjut adalah sebuah kelanjutan studi untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Damayanti, 2020).

Memilih studi lanjut setelah lulus SMP tidak lantas mudah, karena salah memilih studi lanjut dapat berakibat tidak baik pada proses belajar siswa dan dapat menghambat karir siswa di masa depan. Siswa yang merasa kurang cocok dengan lingkungan atau kurikulum sekolah yang dipilih cendrung mengalami penurunan motivasi belajar (Rahayu, 2020).

Selain itu, siswa yang merasa tidak cocok dengan studi lanjut yang dipilih sering kali mengalami tekanan mental, kecemasan dan stress yang berpengaruh pada proses belajar mereka (Nugraha, 2020). Hal ini menekankan pentingnya pemilihan studi lanjut yang sesuai agar siswa dapat berkembang dengan baik, baik dari sesi akademik maupun psikologis serta dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi pemilihan jalur karir, terutama bagi siswa SMP yang akan dihadapkan pada pilihan studi lanjut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pemilihan studi lanjut adalah masalah kurangnya informasi yang diterima sehingga dapat menyebabkan peserta didik kurang mantap dan kurang bertanggung jawab atas pilihannnya (Zakariah, 2018). Minimnya pemberian informasi jalur karir kepada siswa dan kurangnya sarana atau media pendukung yang dapat digunakan guru BK atau konselor dalam memberikan informasi karir dapat menyebabkan kebingungan dan ketidakpastian siswa dalam menentukan pilihan studi lanjut yang sesuai dengan minat dan bakat mereka.

Siswa perlu diberikan bantuan melalui bimbingan karir agar siswa mampu merencanakan karirnya dengan baik, sesuai dengan bakat, minat, dan pengetahuan yang mendukung kemajuan dirinya. Bimbingan karir di SMP memiliki dampak besar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pilihan studi lanjut, studi ini menunjukkan bahwa bimbingan yang terarah dapat menumbuhkan kesadaran siswa terhadap bakat dan minat mereka, serta mengarahkan pilihan pendidikan yang sesuai dengan aspirasi karir masa depan mereka (Rahma, 2020).

Selain itu, bimbingan karir juga merupakan suatu upaya sistematis dalam membantu individu untuk memahami dirinya, mengenali dunia kerja serta mempersiapkan dan merencanakan masa depan karir yang sesuai dengan potensi dan peluang yang ada (Nurihsan, 2018). Bimbingan karir merupakan salah satu layanan penting yang harus diterapkan guru BK atau konselor untuk membantu siswa dalam memberikan arahan dan dukungan dalam membuat keputusan yang tepat mengenai studi lanjut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Berdasarkan data BPS Indonesia (2023), jumlah lulusan tingkat SMP/MTS yang putus sekolah dan tidak melanjutkan sekolah ke SMA/SMK/MA berjumlah 5, 86 perempuan dan 7,97 laki-laki, Secara persentase, angka ini semakin mengecil namun secara hitungan angka jumlahnya fluktuatif. Dari data tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa setidaknya angka putus sekolah dan tidak melanjutkan sekolah ke SMA/SMK/MA sebanyak 13, 83 orang. Hal ini merupakan masalah cukup besar yang perlu mendapatkan perhatian khusus karena masih banyak calon penerus bangsa yang tidak melanjutkan pendidikan, sehingga mereka mengalami keterbatasan berinteraksi sosial, di mana melalui sekolah mereka belajar berinteraksi dengan teman sebaya dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan perencanaa karirnya di masa depan.

Berdasarkan pengumpulan data awal yang didapatkan pada tanggal 28 agustus 2024 melalui proses wawancara dengan salah satu guru BK dan siswa SMP Negeri 1 Ma'rang didapatkan informasi bahwa siswa kurang mendapatkan informasi studi lanjut ditandai dengan: 1) Siswa masih bingung tentang pilihan studi lanjutnya, 2) Kurangnya pemahaman siswa tentang jurusan, 3) Siswa cendrung mengikuti keputusan teman atau keluarga tanpa mempertimbangkan minat dan potensi dirinya, 4) Kurang mendapatkan dukungan dan bimbingan, 5) Siswa cendrung pasif dalam mencari informasi, dan 6) Kurang mendapatkan bimbingan karir di sekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Kemudian berdasarkan hasil analisis angket yang dibagikan pada tanggal 28 Agustus 2024 kepada 54 peserta didik perwakilan kelas VIII yang menunjukkan bahwa terdapat 92% siswa sangat jarang mendapatkan layanan informasi karir dari guru BK di sekolah. Selain itu, kurangnya media pendukung yang digunakan oleh guru BK dalam memberikan layanan informasi karir, sehingga menyebabkan siswa belum banyak mengetahui tentang informasi studi lanjut yang ada.

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah seharusnya memberikan informasi tentang perencanaan karir kepada siswa SMP saat mereka membuat keputusan tentang studi lanjut. Namun dalam kenyataannya siswa SMP sering mengalami kebingungan, keraguan, dan kesulitan dalam merencanakan, dan membuat keputusan tentang studi lanjut. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memahami dirinya sendiri dan kurang mendapatkan informasi studi lanjut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif dalam bimbingan karir yaitu dengan memanfaatkan media permainan edukatif. Permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih efektif (Widiastuti, 2021). Melalui permainan edukatif ini, informasi mengenai pilihan studi lanjut dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik dapat belajar tentang prospek karir sambil bermain, sehingga mereka lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Hidayat, 2017). Selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, dan dalam hal ini mempercepat pemahaman siswa (Wandah, 2017). Salah satu media yang dapat diterapkan adalah media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir).

Media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) yang dirancang oleh peneliti merupakan modifikasi dari monopoli karir yang telah dikembangkan oleh Al (2021) juga perubahan pada permainan monopoli secara umum. Media ini dibuat berdasarkan teori Donald Super yang menekankan bahwa perkembangan karir adalah proses berkesinambungan sepanjang hidup dan dibagi dalam beberapa tahap, seperti eksplorasi, pertumbuhan dan pemeliharaan (Sharf, 2016).

Dalam konteks siswa SMP mereka berada di tahap eksplorasi, di tahap ini mereka mulai membangun kesadaran diri terhadap minat, kemampuan dan preferensi karir, sehingga pada tahap ini menjadi waktu yang tepat untuk mulai memperkenakan mereka berbagai pilihan studi lanjut. Untuk itu Pemberian layanan informasi melalui media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) sangat cocok untuk membantu mereka memahami berbagai pilihan studi lanjut dan karir mereka yang sesuai dengan minat dan potensi mereka.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *monopoly game* berpotensi untuk meningkatkan prestasi belajar yang positif terhadap siswa (Irma & Davidi, 2018). Hal ini dapat diukur pada berbagai tugas permainan yang ada pada *monopoly game*, yang mendorong kemampuan berpikir (kognitif) yang strategis untuk mempertimbangkan alternatif pilihan solusi masalah yang paling tepat. Media *game* monopoli dapat memotivasi siswa untuk belajar karena pembelajaran tidak terkesan membosankan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Diyanah & Atok, 2021).

Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan bahwa media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) sangat efektif digunakan dalam membantu siswa memahami dan merencanakan pilihan studi lanjut atau karir setelah lulus. Sebagai contoh, penelitian di MAN 2 Yogyakarta yang mengembangkan media Morier JH (monopoli karir berbasis teori John Holland) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang karir. Hasilnya menunjukkan produk ini mudah dipahami dan mendapatkan nilai validasi yang tinggi dari para ahli, dan menjadikannya media yang efektif untuk bimbingan karir (Darma, 2023).

Selain itu, hasil penelitian "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Perencanaan Karir pada Siswa Kelas XI di SMP Negeri 24 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024" juga menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa, terbukti dari hasil uji statistik yang menunjukkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

perubahan signifikan dalam peningkatan kemampuan perencanaan karir siswa setelah intervensi dilakukan (Wahab, 2024).

Berdasarkan informasi di atas, peneliti semakin yakin untuk melakukan penelitian pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam meningkatkan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang?
2. Bagaimana gambaran sebelum dan sesudah penerapan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang?
3. Apakah ada pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam meningkatkan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

2. Untuk mengetahui gambaran sebelum dan sesudah penerapan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.
3. Untuk mengetahui pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan atau wawasan mengenai pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut SMP 1 Ma'rang.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi penulis

      Sebagai pemenuhan tugas akhir kuliah dan sekaligus dapat menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa di SMP Negeri 1 Ma'rang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

b. Bagi siswa

Sebagai informasi dan masukan untuk membantu dirinya dalam memilih studi lanjut setelah menempuh jenjang SMP.

c. Bagi guru

Menyediakan metode alternatif yang efektif dan menarik untuk bimbingan karir, yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menghadapi permasalahan siswa dalam pemilihan studi lanjut.

d. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas bimbingan karir di sekolah melalui penerapan metode yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat, potensi, keterampilan dan keterlibatan siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Bimbingan karir

a. Pengertian bimbingan karir

Bimbingan karir adalah proses pemberian bantuan yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami minat, bakat serta potensi diri mereka agar dapat menentukan pilihan pendidikan dan karir yang tepat. Pada tahap sekolah menengah pertama (SMP), siswa berada pada tahap perkembangan di mana mereka mulai mengeksplorasi berbagai pilihan masa depan, termasuk karir dan pendidikan lanjutan, seperti SMA, SMK atau pendidikan vokasi (Kartadinata, 2019).

Dalam hal ini, bimbingan karir dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang dibutuhkan untuk membantu siswa membuat keputusan yang tepat terkait pilihan studinya. Oleh karena itu, bimbingan karir menjadi salah satu aspek penting yang harus diperkuat di lingkungan sekolah (Syah, 2022).

Bimbingan karir yang intensif memiliki kemampuan yang lebih baik dalam merencanakan jalur pendidikan mereka dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan bimbingan (Syamsuddin, 2020). Bimbingan karir merupakan upaya bantuan terhadap individu agar dapat mengenal dan memahami dirinya, mengenal dunia kerjanya, mengembangkan masa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

depannya sesuai dengan yang diharapkannya (Lestari, 2017). Bimbingan karir ialah upaya pemberian bantuan kepada individu mengenai kehidupan karir pada umumnya agar individu tersebut dapat memahami dirinya sehingga mampu merencanakan masa depannya dengan lebih baik (Zainal, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan karir ialah layanan pemberian bantuan untuk membantu konseli/siswa memahami dirinya dan memberikan pemahaman karir mengenai gambaran studi lanjut sehingga siswa dapat merencanakan karir yang sesuai dengan cita-citanya dimasa depan.

b. Tujuan bimbingan karir

Tujuan dari bimbingan karir di sekolah adalah membantu para siswa memiliki keterampilan dalam pengambilan keputusan mengenai karirnya di masa depan (Aryani, 2017). Untuk mencapai tersebut, peserta didik perlu memahami dirinya sendiri dan lingkungannya sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat bagi dirinya sendiri. Bimbingan karir merupakan salah satu bimbingan dalam pelaksanaan bimbingan konseling di sekolah yang memiliki peran penting dalam proses mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan yang dimiliki siswa.

Selanjutnya, menurut (Khairun, 2016) Layanan bimbingan karir bertujuan untuk membantu siswa supaya memperoleh penyesuaian diri dan pemecahan masalah karir yang dihadapi, siswa akan memperoleh bantuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

melalui bimbingan karir, yaitu: (1) pemahaman yang lebih tepat tentang dirinya; (2) pengenalan terhadap berbagai jenis sumber-sumber kehidupan; (3) persiapan matang untuk memasuki dunia pekerjaan dan kehidupan; (4) penempatan yang sesuai dengan bidang kehidupan; (5) memecahkan masalah-masalah khusus sehubungan dengan pekerjaan dan pola-pola kehidupan lainnya; (6) penghargaan yang obyektif dan sehat terhadap karir.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan karir sangatlah penting bagi peserta didik untuk menunjang kehidupannya dimasa mendatang , maka perlu perencanaan karir sedari dini yang berdasarkan potensi serta minat peserta didik agar peserta didik tidak menemukan hambatan kedepannya.

c. Tahapan Bimbingan Karir

Menurut Nugraha (2020), tahapan-tahapan dalam bimbingan karir meliputi:

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang bertujuan untuk merancang dan menyiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam kegiatan bimbingan karir. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tujuan, menyusun materi yang relevan, dan menyiapkan alat atau media yang akan digunakan, seperti papan monopoli yang dimodifikasi dengan tema studi lanjut. Tahap ini memastikan bahwa kegiatan bimbingan akan berjalan efektif dan sesuai sasaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

2) Tahap Pengantar

Tahap pengantar merupakan tahap pengenalan. Pada tahap ini siswa diberikan pemahaman awal tentang kegiatan yang akan dilakukan seperti menjelaskan hubungan antara permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) dengan konsep studi lanjut dan karir. Siswa diperkenalkan dengan aturan permainan serta tujuan bimbingan karir yang ingin dicapai melalui aktivitas tersebut.

3) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti. Pada tahap ini siswa secara aktif terlibat dalam permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) yang telah dimodifikasi. Setiap langkah dalam permainan dirancang untuk memberikan informasi tentang studi lanjut, seperti: jenis sekolah, jurusan, kursus dan peluang karir, dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

4) Tahap Diskusi dan Refleksi

Tahap diskusi dan refleksi merupakan tahap evaluasi awal untuk membantu siswa memahami informasi yang mereka peroleh selama permainan. Dalam tahap ini, peneliti mengadakan diskusi kelompok untuk menggali pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Sedangkan refleksi dilakukan untuk membantu siswa mengaitkan pengalaman permainan dengan pilihan studi lanjut dan karir mereka.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

5) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari selama kegiatan. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi pemahaman siswa tentang informasi studi lanjut melalui tanya-jawab, kuis, atau pengamatan langsung. Tahap ini bertujuan untuk memastikan siswa memperoleh manfaat maksimal dari kegiatan bimbingan karir.

2. Media Permainan Monobikar (Monopoli Bimbingan Karir)

a. Pengertian media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir)

Media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) adalah bentuk modifikasi dari media permainan monopoli tradisional yang dirancang untuk memberikan informasi tentang studi lanjut dan karir. Permainan ini memanfaatkan konsep yang mirip dengan permainan monopoli. Di mana pemain bergerak mengelilingi papan permainan, namun alih-alih membeli properti, mereka memperoleh informasi tentang berbagai program studi lanjut, jenis sekolah lanjutan, serta berbagai jurusan yang tersedia. Untuk itu siswa didorong untuk membuat keputusan strategis berdasarkan minat dan bakat mereka. Dengan menambahkan elemen pendidikan, permainan ini dapat membantu siswa memahami berbagai pilihan pendidikan dan karir, serta konsekuensi dari setiap pilihan yang mereka buat (Persetyo, 2022).

Media permainan monopoli bimbingan karir efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan bimbingan karir. Permainan ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan kolaboratif agar siswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang jalur studi lanjut (Gunawan, 2023).

Dalam permainan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mendengarkan informasi secara pasif, tetapi juga diharuskan berpartisipasi aktif dalam setiap langkah yang mereka ambil, sehingga membantu mereka memahami konsekuensi dari setiap pilihan pendidikan yang mereka buat.

Penggunaan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam berbagai opsi pendidikan lanjutan. Siswa yang terlibat dalam permainan ini diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik dan terarah tentang pilihan studi lajut yang ada dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan bimbingan karir secara konvensional, hal ini disebabkan oleh pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif (Pratiwi, 2022).

Penggunaan media permainan monopoli bimbingan karir secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa SMP tentang jalur pendidikan dan karir yang tersedia setelah lulus. Siswa yang berpartisipasi dalam permainan ini lebih mudah menyerap informasi karena permainan ini menyajikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, permainan ini juga memfasilitasi diskusi antar siswa, di mana mereka dapat berbagi pengetahuan dan pandangan tentang pilihan studi lanjut (Kusuma, 2021).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen. Oleh karena itu, peneliti menggunakan suatu perlakuan untuk mengetahui hasil perlakuan tersebut. Perlakuan dalam penelitian ini adalah pengaruh media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017). Melalui metode eksprimen ini peneliti menggunakan desain *quasi expriment*. Dikatakan *Quasi Expriment* karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *quasi expriment* adalah bahwa pengambilan sampel untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang digunakan tidak diambil secara acak (non random), dari populasi tertentu.

2. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, biasa digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

penelitian. Data penelitian yang digunakan berupa angka-angka serta analisis, sehingga disebut dengan metode kuantitatif.

B. Variabel Dan Desain Penelitian

Variabel penelitian, menurut Sugiyono (2017:61) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (Independen)

   Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen terikat (Sugiyono, 2016). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir)

2. Variabel terikat (dependen)

   Variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan informasi studi lanjut siswa.

Hubungan variabel X dengan variabel Y dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Hubungan Antar Variabel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih. Kelompok pertama diberikan perlakuan sedangkan kelompok kedua tidak diberikan perlakuan, kelompok yang diberikan perlakuan di sebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan di sebut kelompok kontrol. Setelah menentukan sampel kemudian kedua sampel diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (Sugiyono, 2017). Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	*Pre-test*	*Treatment*	*Post-test*
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Sugiyono, 2017:116)

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*).

O_1 : *Pretest* sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen.

O_2 : *Posttest* setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

O_3 : *Pretest* pada kelompok sebelum diberikan perlakuan kontrol.

O_4 : *Posttest* pada kelompok setelah diberikan perlakuan kontrol.

Dalam desain penelitian ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

C. Defnisi Operasional Variabel

Definisi oprasional variabel merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan memberi arti atau menspesifikkan kegiatan atau membenarkan suatu opasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Sugiyono, 2017). Oprasional variabel digunakan untuk menjabarkan variabel penelitian menjadi konsep, dimensi, indikator dan ukuran yang diarahkan untuk memperoleh nilai variabel lainnya. Selain itu tujuan definisi oprasional untuk memudahkan pengertian dan menghindari perbedaan persepsi. Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli bimbingan karir

   Media ini merupakan alat yang di rancang untuk memberikan informasi karir kepada peserta didik melalui permainan monopoli bimbingan karir. Permainan ini dimodifikasi dengan petak-petak berisi berbagai informasi pilihan studi lanjut. Permainan ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan interaksi dan membantu mereka memahami informasi karir lebih mudah dan menyenangkan.

2. Peningkatan Informasi studi lanjut

   Peningkatan informasi studi lanjut dalam penelitian ini merujuk pada perubahan tingkat pemahaman siswa SMP Negeri 1 Ma'rang tentang pilihan studi lanjut yang tersedia setelah lulus SMP seperti SMA, SMK, MA atau sekolah kejuruan lainnya, serta peluang dan tantangan yang terkait dengan pilihan tersebut. Peningkatan ini diukur dengan beberapa indikator utama melalui metode *pretest*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

dan *posttes*t untuk mengidentifikasi perubahan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir).

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Ma'rang pada tahun ajaran 2025/2026 pada tanggal 23 April 2025, yang terletak di Jalan Pendidikan, Kelurahan Bonto-Bonto, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

E. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek atau benda benda alam yang lainnya. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ma'rang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Keadaan Populasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VIII A	12	15	27
VIII B	10	16	26
VIII C	10	14	24
VIII D	11	15	26
Jumlah	43	60	103

Sumber: Data Absensi Siswa SMP Negeri 1 Ma'rang Kelas VIII Tahun 2024

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan teknik populasi yang diambil dari populasi tersebut (Arikunto, 2016). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dalam *non-probability sampling* di mana pemilihan sampel ditentukan berdasarkan kriteria rendahnya informasi studi lanjut yang diterima oleh siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

Adapun sampel pada penelitian ini diambil dari jumlah populasi siswa di SMP Negeri 1 Ma'rang kelas VIII. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 16 siswa sebagai sampel eksperimen dan 16 siswa sebagai sampel kontrol. keadaan sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Keadaan Sampel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Gambaran pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir dalam meningkatkan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

Berikut jadwal pelaksanaan penerapan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) terhadap peningkatan informasi studi lanjut siswa SMP Negeri 1 Ma'rang.

Tabel 4.1 Pelakanaan Kegiatan

No	Hari/Tanggal	Kegiatan yang dilakukan
1	Selasa, 23 April 2025	Pertemuan I: Menyebarkan angket *pretest* sampel penelitian
2	Senin, 28 April 2025	Pertemuan II: Pemberian Informasi atau pengenalan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir).
3	Jum'at, 2 Mei 2025	Pertemuan III: Pelaksanaan permainan monobikar (monopoli bimbingan karir)
4	Jum'at, 9 Mei 2025	Pertemuan IV: Diskusi dan Refleksi
5	Jum'at, 16 Mei 2025	Pertemuan V: Menyebarkan angket *Posttest*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Berdasarkan tabel jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian, langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menerapkan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) di SMP Negeri 1 Ma'rang sebagai berikut:

1) Pertemuan I Pelaksanaan *Pretest*

Hari/Tanggal : Selasa, 23 April 2025

Waktu : 45 Menit

Kegiatan : Membagikan angket *pretest*

Tempat Layanan : Ruangan kelas

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari selasa tanggal 23 April 2025, di ruang kelas. Pertemuan pertama ini adalah kegiatan membagikan angket *pretest* kepada siswa. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pembagian angket *pretest* ini yaitu untuk mengetahui tingkat kecemasan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dalam hal ini penerapan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir). Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Peneliti mengucapkan salam dan berdoa setelah itu menanyakan kabar siswa. Peneliti kemudian memperkenalkan diri begitu pun juga masing-masing siswa. Peneliti kemudian menjelaskan tujuan diadakannya kegiatan yang akan berlangsung, Hal ini dilakukan untuk membangun hubungan baik antara peneliti dan siswa untuk menciptakan suasana dan kondisi yang kondusif agar kegiatan berjalan dengan lancar. Setelah semua siswa siap, barulah kegiatan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

b. Peneliti membagikan angket *pretest* terlebih dahulu kepada siswa sebelum melaksanakan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) yang akan dilakukan pada hari yang telah ditentukan. Siswa yang menjadi sampel penelitian yaitu sebanyak 32 orang.

c. Peneliti membagikan angket *pretest* untuk siswa isi selanjutnya peneliti kemudian menjelaskan tujuan kegiatan *pretest* dan cara mengisi angket *pretest.*

d. Setelah siswa mengisi angket *pretest,* untuk memanfaatkan waktu yang ada peneliti melakukan diskusi sederhana dengan siswa. Setelah diskusi siswa diminta merefleksikan kegiatan yang sudah dilaksanakan setelah itu peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa, kemudian peneliti membuat kesepakatan dengan siswa tentang jadwal pertemuan selanjutnya, serta menyampaikan terimakasih atas partisipasi siswa dalam kegiatan pertemuan

2) Pertemuan II Pemberian Informasi

Hari/ Tanggal :Senin, 28 April 2025

Waktu : 45 Menit

Tempat Layanan : Ruang Kelas

Pendekatan/Teknik : Media permainan monobikar (monopol bimbingan karir)

Kegiatan ini dilaksanakan pada senin tanggal 28 April 2025 di ruang kelas. Pertemuan ini adalah pelaksanaan permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) tahap pertama yaitu membagikan bahan informasi kepada siswa mengenai permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Tujuan dari tahap kegiatan ini yaitu agar siswa dapat mengetahui gambaran pelaksanaan permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam meningkatkan informasi studi lanjut. Adapun langkah-Iangkah pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Peneliti mengucapkan salam dan berdoa kemudian menanyakan kabar Siswa, setelah itu peneliti melakukan *ice breaking*. Hal ini dilakukan untuk membangun hubungan baik antara peneliti dan siswa untuk menciptakan suasana dan kondisi yang kondusif agar kegiatan berjalan dengan lancar. Setelah semua siswa siap, barulah kegiatan dilanjutkan ke tahap berikutnya.
b. Menjelaskan tujuan kegiatan pertemuan II, yaitu agar siswa dapat memahami manfaat permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam membantu mereka memahami pilihan studi lanjut. Peneliti memperkenalkan dan menjelaskan isi media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) kemudian Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil (4 oramg/kelompok) untuk melakukan simulasi permainan untuk memahami cara bermin. Peneliti membimbing jalannya permainan dan siswa bermain sambil mencatat hal penting yang didapatkan selama permainan. Siswa diberikan kebebasan bertanya mengenai studi lanjut selama permainan berlangsung. Peneliti juga memberikan penguatan informasi dengan memberikan penjelasan tambahan terkait pilihan studi lanjut yang muncul dalam permainan dan juga memberikan contoh nyata dari dunia kerja untuk memperjelas pilihan siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

c. Mengakhiri, peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa, kemudian peneliti membuat kesepakatan dengan siswa tentang jadwal pertemuan selanjutnya, serta menyampaikan terimakasih atas partisipasi siswa dalam kegiatan pertemuan II.

3) Pertemuan III Pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir)

Hari/Tanggal : Jum'at, 2 Mei 2025

Waktu : 45 Menit

Tempat Layanan :Ruangan kelas

Pendekatan/Teknik : Media permainan monobikar (monopol bimbingan karir)

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 2 Mei 2025 di ruangan kelas. Pada pertemuan ini peneliti membimbing siswa melaksanakan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) tetapi kali ini fokus pada simulasi keputusan nyata. Tujuan dari kegiatan ini yaitu agar siswa mampu menentukan pilihan studi lanjut dengan percaya diri melalui permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir). Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Peneliti mengucapkan salam dan berdoa, kemudian menanyakan kabar siswa, setelah itu peneliti melakukan *ice breaking*. Hal ini dilakukan untuk membangun hubungan baik antara peneliti dan siswa untuk menciptakan suasana dan kondisi yang kondusif agar kegiatan berjalan dengan lancar. Setelah semua siswa siap, barulah kegiatan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

b. Disini peneliti kembali memberikan *treatment* melalui permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) kepada siswa tetapi kali ini perminan media monobikar (monopoli bimbingan karir) dilaksanakan dengan serius dan fokus pada keputusan nyata siswa. Peneliti membimbing jalannya permainan dan memberikan penguatan informasi dengan memberikan penjelasan tambahan pada siswa yang masih bingung terkait pilihan studi lanjut yang muncul dalam permainan. Setiap petak jurusan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) memiliki keterangan jurusan seperti deskripsi jurusan, kelebihan dan kekurangan jurusan tersebut, daftar sekolah, peluang beasiswa dan syarat mendapatkan beasiswa. Siswa yang mendarat di petak tertentu harus membacakan deskripsi megenai petak tersebut. Siswa bermain sambil mencatat hal penting yang didapatkan selama permainan. Siswa diberikan kebebasan bertanya mengenai studi lanjut selama permainan berlangsung. Peneliti meminta siswa mengutarakan pendapat setelah memilih studi lanjut yang ada dalam media permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir). Setelah pelaksanaan permainan peneliti meminta siswa merefleksikan kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan diskusi ringan terkait pelajaran yang didapat pada pertemuan ketiga. Kemudian, peneliti mengapresiasi semua siswa yang telah aktif dalam permainan monobikar (monopoli bimbingan karir).

c. Mengakhiri, maka peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa, kemudian peneliti membuat kesepakatan dengan siswa tentang jadwal pertemuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran pelaksanaan permainan media monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam meningkatkan informasi studi lanjut melalui 4 tahap yaitu: Pemberian informasi (pengenalan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir), tahap pelaksanaan, tahap diskusi dan refleksi, dan tahap evaluasi.
2. Gambaran tingkat informasi studi lanjut sebelum diberikan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) berada pada kategori rendah dan setelah diberikan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) berada pada kategori tinggi.
3. Terdapat pengaruh penerapan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) dalam meningkatkan informasi studi lanjut pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ma'rang. Artinya, penggunaan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) ini efektif digunakan dalam meningkatkan informasi studi lanjut pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ma'rang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, disarankan untuk:

1. Siswa diharapkan dapat menggali lebih banyak informasi mengenai studi lanjut dan karir agar dapat merencanakan masa depan secara matang dan dapat mengambil keputusan yang tepat sesuai dengan minat dan potensi masing-masing.
2. Guru bimbingan dan konseling, hendaknya dapat menerapkan permainan menggunakan media monobikar (monopoli bimbingan karir) kepada siswa agar dapat meningkatkan informasi studi lanjut mereka.
3. Kepada rekan-rekan mahasiswa dan peneliti, di Jurusan bimbingan dan konseling, agar dapat mengembangkan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir) yang mengintegrasikan teknologi digital agar dapat diakses secara lebih luas dan fleksibel.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

DAFTAR PUSTAKA

Ahyar, H., Juliana Sukmana, D., Helmina Andriani, Roushandy Asri, Jumari Ustawaty, Evi Fatmi Utmai, Dhika Juliana Sukmana, & Ria Rahmatul Istiqomah. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. CV. Pustaka Ilmu.

Al, M. A. (2021). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Sebagai Media Layanan Informasi Karier Di SMP Negeri 1 Panca Rijang. *Jurnal*. Makassar. Universitas Negeri Makassar.

Anwar, M., Sutrisno, B., & Putri, F. (2023). *Efekivitas Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa SMK Teknik*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian,* PT Asdi Mahasatya, Bandung.

Arikunto, S. (2017). Prosedur Penelitian: Suat Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta

Aryani, F. 2017. Model e-Peminatan: *Solusi Praktis Merencanakan Karir Masa Depan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Cahyati, A. D. (2022) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills (Hots)) Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI IPA dI SMA Negeri 11 Kabupaten Tebo Tahun Pelajaran 2022/2023. Jambi: Universitas Negeri Jambi.

Damayanti, F.A. 2020. *Modul Bimbingan dan Konseling Bidang Karir*. Sidoarjo: SMAN 4 Sidoarjo.

Darma, A. (2023). *Pengembangan Media "Morier JH" (Monopoli Karier berbasis Teori John Holland) dalam Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa di MAN 2 Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan dan Konseling Karir.

Diyanah, I., & Atok, A. R. Al. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,*6(1), 201.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Efendi, N. (2019). Pemahaman Studi Lanjut di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(3), 45-50.

Fitriani, A. (2020). Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan pemahaman bimbingan karir siswa SMP. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(2), 45-53.

Fitrianthamy, A. 2017.Pengaruh Layanan Informasi Karir dalam Pemilihan Jurusan di Perguruan Tinggi pada Peserta Didik Kelas XI di Sekolah Menengah Atas Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung

Fitriyah, A. L. (2024) Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Bimbingan Karir Siswa SMA dalam Meningkatkan Pemahaman Pilihan Karir. *Jurnal Pendidikan Karir*. Universitas Negeri Surabaya.

Gunawan, S. (2023). Media Permainan dalam Bimbingan Karir: Sebuah Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 28(1), 13-25.

Habibaturrohman. (2018). *Bimbingan Karir dalam Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa di SMP IT Abu Bakar Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Hakim, A. (2017). Pengaruh Layanan Bimbingam Karir Terhadap Minat Karir Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 2 Bndar Lampung. *Skripsi.* Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Hidayat, M. (2017). Penggunaan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 45-60.

Hidayat, R. (2023). Inovasi Media dalam Bimbingan Karir di SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 14(3), 67-80.

Irasmana, F. A., & Wiryosutomo, H. W. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal BK UNESA*, Universitas Negeri Surabaya

Irma, E., & Davidi, N. *Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. 10, 59–69.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Kartadinata, R. (2019). Perkembangan Peserta Didik dan Implikasinya terhadap Bimbingan Karir di Sekolah Menengah. Bandung: CV Pustaka Setia.

Kemendikbud. 2023. Data Badan Pusat Statatistik (DBPS) pendidikan. (https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk4NiMy/angka-anak-tidak-sekolah-menurut-jenjang-pendidikan-dan-jenis-kelamin.html)

Kurniawan, A. (2019). Strategi bimbingan karir dalam membentuk perencanaan studi lanjut siswa SMP. Jurnal Bimbingan dan Konseling

Kusuma, D. (2021). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Karir. *Jurnal Pendidikan SMP*, 12(4), 89-102

Lestari, I. 2017. Meningkatkan Kematangan Karir Remaja Melalui Bimbingan Karir Berbasis Life Skills. *Jurnal Konseling GUSIGANG*. Vol.3 (1).

Moleong, L. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Natawidjaja, A. (2019). Peran Konselor dalam Pemberian Layanan Informasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Natawidjaja, S. R. (2017).”Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa SMP.” Jurnal Konseling Pendidikan, 5(2), 75-83.

Nugraha, I. (2020). Dampak Psikologis dari Salah Pilih Sekolah terhadap Siswa: Studi Kasus pada Beberapa Sekolah Menengah di Jakarta. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(4), 203-217.

Nurhidayatullah, M. (2017). Pemahaman Potensi Diri dalam Pemilihan Studi Lanjut. Jurnal Pendidikan Karir, 12(2), 32-40.

Nurihsan, J. (2018). Bimbingan dan Konseling dalam Perspektif Pendidikan. Bandung: PT Refika Aditama

Persetyo, b. (2022). Pendidikan Berbasis Permainan: *Membangun Pemahaman Karir dan Pendidikan untuk Siswa SMP*. Jakarta: Penerbit Andi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Pratiwi, D. (2022). Pengaruh Permainan Monopoli Bimbingan karir terhadap Motivasi dan Minat Siswa SMP dalam Mengeksplorasi Pendidikan Lanjutan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10 (2), 145-158.

Rahayu, S. (2020). Pengaruh Ketidaksesuaian Pilihan Sekolah Lanjutan terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 55-68.

Rahma, Ulifa. (2020). *Bimbingan Karir dalam Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa di SMP IT Abu Bakar Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Diakses dari digilib.uin-suka.ac.id

Rahmawati, F., & Fitria, Y. (2020). Pengembangan media permainan ular tangga karir untuk meningkatkan wawasan karir siswa SMP. Jurnal Konseling dan Pendidikan

Ratnawati, & Khususiyah, (2022). *Pengaruh Media Permainan Monopoli untuk Bimbingan Karir Siswa SMA dalam Meningkatkan Pemahaman Pilihan Karir.* Universitas Negeri Surabaya.

Stoltzfus, R. (2017). The Use of Game Based Learning In Career Development Education: A Meta-Analysis. Journal of Career Development Studies.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kombonasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Sukardi, D. (2020). Bimbingan Karir dalam Perspektif Pendidikan Modern. Jakarta: Gramedia.

Suryadi, A. (2019). *Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Pemahaman Karir Siswa SMP*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 8(2), 110-118

Suryadi, T. (2020). Analisis kebutuhan layanan bimbingan karir dalam meningkatkan kesiapan studi lanjut peserta didik. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Syah, F. (2022). Peran Bimbingan karir di SMP dalam Menghadapi Masa Depan. *Jurnal Bimbingan karir*, 7(3), 14-26.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

Syamsuddin, A. (2020). Pengaruh Bimbingan karir terhadap perencanaan Pendidikan Siswa SMP. Yogyakarta: Deepublish

Syahputri, A. (2018). Pengaruh Layanan Infomasi Studi Lanjut Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas XI di SMK Negeri 2 Binjai Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling*. Vol 9 (2).

Trisnawati, Y. (2018). Pengembangan Media Monopoli Karier Berbasis Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas XII SMA. Tesis. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Wahab, A. F. F. (2024). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Perencanaan Karir pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 24 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

Wandah Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Cerdas Ulet Kreatif.

Widiastuti, R. (2021). Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 19(3), 55-67.

Yusuf, S. (2015). Bimbingan dan konseling Karir Bandung: CV. Pustaka Setia

Zainal, U.W. 2019. *Pengemabangan Smart Career Book sebagai Media Layanan Informasi Karir di SMA Negeri 3 Bulukumba*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Zakariah, A.F. 2018. Media Layanan Informasi Karir Sekolah Lanjutan Bagi Siswa (Melankolis) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Memilih Studi Lanjut Setelah SMP. *Journal of Innovative Counseling*. Vol.2 (2).

Zamira, z.s. 2024. *Penerapan Metode, Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Di SMP Nurul Gina Abidin Desa Sindangsari.* UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

DOKUMENTASI

Pelaksanaan Pretest



Pemberian Informasi (Pengenalan media permainan monobikar (monopoli bimbingan karir))





Pelaksanaan Permainan Media Monobikar (monopoli bimbingan karir)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw

RIWAYAT HIDUP



Rahmania, lahir di Maroangin pada tanggal 08 September 2001 dari pasangan bapak Muhammad Yusuf dan ibu Jumaeda yang merupakan anak pertama dari 4 bersaudara. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 7 tahun di sekolah dasar (SD) di SDN 18 Ujung tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan di MTsN Ma'rang dan selesai pada tahun 2018, penulis melanjutkan pada jenjang berikutnya di MAN Pangkep mengambil jurusan Bahasa pada tahun 2018 dan selesai pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis terdaftar pada salah satu sekolah tinggi swasta di STKIP Andi Matappa jurusan ilmu pendidikan dengan program studi bimbingan dan konseling.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Andi Matappa. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Permainan Monobikar (Monopoli Bimbingan Karir) Terhadap Peningatan Informasi Studi Lanjut Siswa".**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/K8lJcGia6CnL6ctWZ8DgBw