

PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI KARIR DALAM MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR SISWA DI SMP NEGERI 1 MAKASSAR**Dhela Fadhilah Natsir¹, Ratna Wulandari², Ana Fitriani³****Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**¹ Universitas Muhammadiyah Makassar, Email: dhelafad.91@gmail.com² Universitas Muhammadiyah Makassar, Email: ratnawulandari@unismuh.ac.id³ Universitas Muhammadiyah Makassar, Email: anafitriani@unismuh.ac.id**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi perencanaan karir siswa sebelum diberikan perlakuan serta menganalisis penerapan permainan Monopoli Karir dalam meningkatkan perencanaan karir siswa SMP Negeri 1 Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimen desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IX.III SMP Negeri 1 Makassar yang memiliki tingkat perencanaan karir rendah hingga sedang dan dipilih menggunakan Teknik purposive sampling berdasarkan hasil penyebaran angket awal. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket perencanaan karir untuk mengukur tingkat perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif serta uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, perencanaan karir siswa berada pada kategori rendah hingga sedang. Setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan permainan monopoli karir, terjadi peningkatan perencanaan karir siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Paired Sample t-test menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli karir dalam layanan konseling kelompok memberikan peningkatan yang signifikan terhadap perencanaan karir siswa, $t(19) = 16,298$, $p < 0,001$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Perubahan yang terjadi ditandai dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap minat dan potensi diri, bertambahnya pengetahuan mengenai pilihan karir dan Pendidikan lanjutan, serta meningkatnya kemampuan siswa dalam membuat Keputusan terkait perencanaan karir.

Kata kunci: perencanaan karir, permainan monopoli karir, konseling kelompok, siswa SMP.

Article History

Received: Agustus 2026

Reviewed: Agustus 2026

Published: Agustus 2026

Plagiarism Checker No 77

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Perencanaan karir merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan peserta didik karena berperan dalam membantu individu mengenali potensi diri, memahami berbagai alternatif pendidikan, serta menentukan arah karir yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki. Dalam konteks pendidikan, layanan bimbingan dan konseling karir menjadi instrumen strategis untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses eksplorasi diri dan pengambilan keputusan karir secara tepat (Tarigan, 2021). Layanan ini memiliki urgensi yang tinggi pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya siswa kelas IX yang sedang berada pada fase transisi menuju pendidikan menengah. Pada tahap perkembangan remaja

awal, siswa mulai mengalami perubahan kognitif, psikologis, dan sosial-emosional yang mendorong mereka untuk mulai memikirkan pilihan pendidikan lanjutan maupun cita-cita pekerjaan di masa depan. Oleh sebab itu, guru bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam memberikan informasi karir, memfasilitasi pengenalan potensi diri, serta mendampingi peserta didik dalam menyusun perencanaan karir yang realistis dan terarah (Pratama, 2022; Aulia Fihatny Irsu, 2022).

Dari perspektif Islam, pentingnya memilih pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan individu juga ditegaskan dalam hadis riwayat Bukhari dan Muslim yang menyatakan bahwa seseorang dianjurkan melakukan pekerjaan yang mampu dilaksanakan secara berkelanjutan. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pemilihan karir hendaknya didasarkan pada kemampuan, potensi, dan kompetensi yang dimiliki sehingga setiap individu dapat menjalankan profesinya secara optimal (M. Mar'i Machasin, 2021). Prinsip tersebut selaras dengan tujuan layanan bimbingan karir, yaitu membantu peserta didik memahami karakteristik diri sebelum menentukan pilihan pendidikan maupun pekerjaan yang akan ditempuh.

Secara nasional, persoalan kesiapan karir masih menjadi perhatian dalam pembangunan sumber daya manusia. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa lulusan Sekolah Menengah Pertama masih termasuk salah satu kelompok penyumbang angka pengangguran di Indonesia sebesar 5,95% (Farkhatul Athiyah & Eka Sari Setianingsih, 2024). Meskipun data tersebut tidak secara langsung menunjukkan hubungan antara rendahnya perencanaan karir dengan tingkat pengangguran, kondisi tersebut memberikan gambaran bahwa proses transisi dari pendidikan menuju dunia kerja memerlukan perhatian yang lebih serius melalui penguatan layanan bimbingan karir sejak dini.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada tingkat sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta asesmen awal terhadap siswa kelas IX SMP Negeri 1 Makassar, masih banyak peserta didik yang belum memiliki perencanaan karir yang matang. Sebagian besar siswa belum memahami potensi, minat, dan bakat yang dimiliki, belum mengetahui jalur pendidikan yang harus ditempuh untuk mencapai profesi tertentu, serta belum mampu menghubungkan pilihan pendidikan dengan prospek karir di masa depan. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan sekolah lanjutan yang sesuai dengan kemampuan dan cita-citanya. Di sisi lain, pelaksanaan layanan bimbingan karir di sekolah masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses layanan relatif rendah. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan proses eksplorasi karir belum berlangsung secara optimal dan kurang mampu mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik (Tarigan, 2021).

Salah satu alternatif yang berpotensi meningkatkan efektivitas layanan bimbingan karir adalah penggunaan media permainan edukatif berupa Monopoli Karir. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui simulasi pengambilan keputusan, penyampaian informasi karir, serta aktivitas yang mendorong peserta didik mengenali potensi diri secara lebih mendalam. Melalui mekanisme permainan, siswa memperoleh umpan balik secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, partisipatif, dan bermakna (Istikomah et al., 2024). Dengan karakteristik tersebut, permainan monopoli karir dipandang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman karir, serta keterampilan pengambilan keputusan yang diperlukan dalam penyusunan perencanaan karir.

Meskipun demikian, hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas permainan monopoli karir masih menunjukkan temuan yang belum konsisten. Penelitian Azwania, Zuraida, dan Raharjo (2025) melaporkan bahwa permainan monopoli karir efektif meningkatkan perencanaan karir siswa SMA. Sebaliknya, penelitian Fahrudin dan Tamsil (2020) menemukan adanya

peningkatan kemampuan perencanaan karir siswa SMP, tetapi peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Imron et al. (2024) berfokus pada pengembangan media monopoli karir untuk meningkatkan efikasi karir tanpa menguji efektivitas penerapannya secara langsung. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan adanya *empirical gap*, khususnya terkait efektivitas permainan monopoli karir pada layanan konseling kelompok bagi siswa SMP yang sedang menghadapi fase pengambilan keputusan pendidikan lanjutan.

Berdasarkan kondisi empiris tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas penerapan permainan monopoli karir dalam layanan konseling kelompok terhadap perencanaan karir siswa kelas IX SMP Negeri 1 Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan media permainan edukatif sebagai inovasi layanan bimbingan dan konseling karir sekaligus menjadi alternatif strategi yang efektif dalam membantu peserta didik menyusun perencanaan pendidikan dan karir secara lebih matang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen untuk menguji pengaruh penerapan permainan Monopoli Karir terhadap perencanaan karir siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada kelompok yang sama. Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi penelitian di sekolah yang hanya memberikan izin pelaksanaan pada satu kelompok tanpa kelas pembandingan (Putra et al., 2025). Melalui desain tersebut, perubahan tingkat perencanaan karir siswa dapat diamati secara langsung berdasarkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah intervensi.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Makassar pada bulan Desember 2025 hingga Januari 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX Tahun Ajaran 2025/2026, sedangkan sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa yang memiliki tingkat perencanaan karir rendah berdasarkan hasil pretest, memperoleh rekomendasi dari guru bimbingan dan konseling, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh 20 siswa sebagai subjek penelitian yang kemudian dibagi ke dalam empat kelompok konseling. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan Monopoli Karir, sedangkan variabel terikatnya adalah perencanaan karir siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket perencanaan karir berbentuk skala Likert empat pilihan yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas isi, validitas konstruk, serta uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, dengan nilai reliabilitas sebesar 0,868 yang menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat perencanaan karir siswa, dilanjutkan dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov sebagai prasyarat analisis. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk mengetahui perbedaan skor perencanaan karir sebelum dan sesudah pemberian permainan Monopoli Karir pada taraf signifikansi 0,05 (Rasul et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat perencanaan karir siswa SMPN 1 MAKASSAR sebelum dan sesudah penerapan permainan monopoli karir

Tabel 1. Hasil Skor Pre-test Perencanaan Karir

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	76 - 100	Tinggi	0	-
2.	51 - 75	Sedang	8	40%
3.	25 - 50	Rendah	12	60%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan hasil *pre-test* perencanaan karir siswa yang disajikan pada Tabel 4.1, diketahui bahwa tingkat perencanaan karir siswa sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik permainan monopoli karir masih tergolong rendah. Dari total 20 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 12 siswa (60%) berada pada kategori rendah, sedangkan 8 siswa (40%) berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kesiapan yang optimal dalam merencanakan karirnya. Rendahnya perencanaan karir ini terlihat dari kurangnya pemahaman siswa terhadap minat dan kemampuan diri, keterbatasan pengetahuan mengenai pilihan pendidikan lanjutan dan dunia kerja, serta belum matangnya kemampuan siswa dalam mengambil keputusan karir.

Perbedaan yang signifikan tingkat perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan monopoli karir di SMPN 1 MAKASSAR.

Tabel 2. Hasil Skor Post-test Perencanaan Karir

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	76 - 100	Tinggi	20	100%
2.	51 - 75	Sedang	0	-
3.	25 - 50	Rendah	0	-
Jumlah			20	100%

Berdasarkan hasil post-test, seluruh subjek penelitian sebanyak 20 siswa (100%) berada pada kategori perencanaan karir tinggi. Sementara itu, nilai rata-rata (mean) skor post-test adalah 49.10 yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata (mean) skor pre-test 89.35.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan monopoli karir efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa SMP Negeri 1 Makassar, baik dari segi pemahaman diri, pengetahuan karir, maupun kemampuan pengambilan keputusan.

Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov Penerapan Permainan Monopoli Karir

	Statistic	df	Sig
<i>Pre-test</i>	.132	20	.200
<i>Post-test</i>	.116	20	.200

Berdasarkan table diatas, diketahui bahwa hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* terdapat data perencanaan karir *pre-test* diperoleh *sig* sebesar .200 dan pada *post-test* diperoleh nilai *sig* sebesar .200 karena nilai *sig* lebih besar dari 0,05, maka data diatas dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Perhitungan Paired Sample T-test Penerapan Permainan Monopoli Karir

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig (2- tailed)
Pretest- Posttest	40.250	11.045	2.470	35.081	45.419	16.298	19	.000

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai $t(19) = 16,298$ dengan $p < 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat peningkatan yang signifikan pada perencanaan karir siswa setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan penerapan permainan monopoli karir. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dilakukan layanan konseling kelompok dengan Teknik permainan monopoli karir dan sesudah diberikan layanan terhadap perencanaan karir peserta didik. Sehingga konseling kelompok Teknik permainan monopoli karir memiliki pengaruh terhadap peningkatan perencanaan karir peserta didik SMP Negeri 1 Makassar.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa penerapan permainan monopoli karir dalam layanan konseling kelompok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perencanaan karir siswa SMP Negeri 1 Makassar. Pembahasan ini difokuskan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, menguji hipotesis yang diajukan, serta mengaitkan temuan penelitian dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan monopoli karir di SMP Negeri 1 Makassar. Berdasarkan hasil *pre-test*, diketahui bahwa tingkat perencanaan karir sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang optimal mengenai potensi diri, minat, bakat, kemampuan, serta berbagai alternatif pendidikan lanjutan yang sesuai. Hasil ini sejalan dengan karakteristik peserta didik SMP yang berada pada tahap eksplorasi menurut teori perkembangan karir Donald E. Super, yaitu fase ketika individu mulai mengenali diri, mengeksplorasi berbagai pilihan pendidikan dan karir, serta membutuhkan bimbingan yang sistematis untuk membantu proses pengambilan keputusan karir.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan permainan monopoli karir, hasil *post-test* menunjukkan bahwa tingkat perencanaan karir siswa mengalami peningkatan dan sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil skor *post-test*, tetapi juga didukung oleh hasil pengamatan peneliti selama pelaksanaan layanan. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok. Selain itu, siswa tampak lebih mudah memahami informasi mengenai pilihan pendidikan lanjutan, profesi, serta hubungan antara minat, bakat, kemampuan, dan rencana

karir melalui aktivitas permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam merencanakan karirnya.

Rumusan masalah kedua dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan monopoli karir di SMP Negeri 1 Makassar. Berdasarkan hasil *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat perencanaan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli karir memberikan perubahan yang signifikan terhadap tingkat perencanaan karir siswa.

Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik permainan monopoli karir yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Selama proses layanan, siswa memperoleh kesempatan untuk membaca informasi mengenai berbagai profesi, menjawab pertanyaan dan tantangan, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta menyusun rencana studi lanjut sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki. Aktivitas tersebut membantu siswa memperoleh pemahaman karir yang lebih komprehensif dibandingkan hanya menerima informasi melalui metode ceramah. Oleh karena itu, peningkatan skor *post-test* tidak hanya dipengaruhi oleh pemberian materi, tetapi juga oleh keterlibatan aktif siswa selama mengikuti permainan monopoli karir.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan karir Donald E. Super yang menyatakan bahwa individu pada usia remaja berada pada tahap eksplorasi, yaitu tahap di mana individu mulai mengenal diri, mengeksplorasi berbagai pilihan Pendidikan dan pekerjaan, serta mulai membentuk konsep diri terkait karir. Permainan monopoli karir memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu membantu siswa memahami informasi karir serta mengaitkannya dengan minat dan kemampuan diri. Hal ini terlihat selama proses layanan, ketika siswa mampu menghubungkan informasi mengenai profesi, jenjang pendidikan, serta potensi dirinya ke dalam kartu keputusan studi lanjut yang disusun pada akhir kegiatan. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mulai membentuk konsep diri (*self-concept*) dan mengaitkannya dengan pilihan pendidikan maupun karir sebagaimana dijelaskan dalam teori Donald E. Super pada tahap eksplorasi.

Melalui aktivitas dalam permainan monopoli karir, seperti kartu informasi profesi, kartu tantangan, kartu pertanyaan, dan kartu keputusan Pendidikan studi lanjut, siswa dilatih untuk berfikir kritis, berdiskusi, serta mengambil keputusan sederhana terkait pilihan karir. Proses ini membuat siswa lebih aktif terlibat dalam layanan konseling kelompok, sehingga materi perencanaan karir tidak hanya diterima secara pasif, tetapi dipahami melalui pengalaman langsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rafa Mufidah Azwania dkk. (2025) yang menyatakan bahwa permainan monopoli karir efektif dalam meningkatkan perencanaan siswa. Selain itu, penelitian Ali Imron, Agus Rizal, Miftahul Djanah, dan Wisnu Kurniawan (2024) yang mengembangkan media monopoli karir berbasis bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi karir siswa SMA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu siswa memahami potensi diri dan arah karir secara optimal. Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif dalam layanan konseling kelompok terbukti mampu meningkatkan efektivitas layanan karir di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli karir tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media edukatif yang mendukung proses perkembangan karir siswa. Penerapan permainan monopoli dalam layanan konseling kelompok menjadi alternatif yang inovatif dan efektif untuk membantu siswa SMP dalam meningkatkan perencanaan karir secara lebih terarah dan realistis.

Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Fahrudin dan Tamsil (2020) yang melaporkan bahwa meskipun terjadi peningkatan rata-rata skor perencanaan karir siswa, peningkatan tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Perbedaan hasil tersebut diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, jumlah sampel pada penelitian Fahrudin dan Tamsil hanya melibatkan 4 siswa, sedangkan penelitian ini melibatkan 20 siswa. Jumlah sampel yang lebih banyak memungkinkan data yang diperoleh lebih representatif dan meningkatkan kekuatan analisis statistik (statistical power), sehingga peluang untuk mendeteksi perbedaan yang signifikan menjadi lebih besar. Kedua, terdapat perbedaan karakteristik subjek penelitian. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IX SMP yang berada pada fase transisi menuju pendidikan lanjutan, sehingga mereka mulai dihadapkan pada tuntutan nyata untuk menentukan pilihan sekolah lanjutan sesuai minat, kemampuan, dan arah karirnya. Kondisi tersebut membuat layanan konseling kelompok dengan permainan monopoli karir menjadi lebih relevan karena secara langsung menjawab kebutuhan perkembangan peserta didik.

Ketiga, terdapat perbedaan pada prosedur treatment. Penelitian ini menerapkan permainan monopoli karir dalam layanan konseling kelompok, sehingga proses layanan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi karir, tetapi juga memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu siswa mengeksplorasi potensi diri, berdiskusi, saling memberikan umpan balik, dan mengembangkan kemampuan mengambil keputusan karir. Sementara itu, penelitian Fahrudin dan Tamsil menggunakan pendekatan bimbingan kelompok, yang memiliki tujuan dan proses layanan yang berbeda. Keempat, perbedaan hasil juga dapat dipengaruhi oleh durasi pelaksanaan layanan serta instrumen penelitian yang digunakan. Perbedaan jumlah pertemuan, lama pelaksanaan layanan, maupun karakteristik instrumen pengukuran dapat memengaruhi besarnya perubahan skor perencanaan karir yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, perbedaan hasil antara penelitian ini dan penelitian Fahrudin dan Tamsil merupakan hal yang wajar karena adanya perbedaan pada aspek metodologis dan karakteristik penelitian.

Selain memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu, penelitian ini juga memiliki beberapa keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya. Keunggulan utama penelitian ini terletak pada integrasi permainan monopoli karir secara sistematis dalam layanan konseling kelompok, yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi karir, tetapi juga pada pengembangan kemampuan pengambilan keputusan karir siswa melalui pengalaman belajar langsung.

Penelitian ini menekankan penggunaan kartu informasi, kartu tantangan, dan kartu keputusan pendidikan lanjutan yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan siswa SMP. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengenal berbagai pilihan karir, tetapi juga dilatih untuk mengaitkan informasi tersebut dengan minat, bakat, dan potensi diri mereka. Hal ini menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menekankan peningkatan pemahaman karir secara umum tanpa memberikan ruang eksplorasi dan simulasi pengambilan keputusan secara aktif.

Keunggulan lainnya adalah fokus penelitian pada siswa kelas IX SMP yang berada pada fase krusial dalam menentukan pilihan pendidikan lanjutan. Intervensi yang diberikan pada tahap ini dinilai lebih relevan dan berdampak langsung, karena siswa sedang menghadapi tuntutan

nyata dalam menentukan arah karirnya. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan analisis *Paired Sample t-test*, sehingga perubahan perencanaan karir siswa dapat diukur secara kuantitatif dan objektif.

Dengan adanya keunggulan tersebut, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan penelitian terdahulu, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru bimbingan dan konseling dalam mengembangkan layanan karir yang inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa SMP.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat perencanaan karir siswa kelas IX SMP Negeri 1 Makassar sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan media permainan Monopoli Karir masih belum optimal, yang ditunjukkan oleh dominannya siswa pada kategori rendah hingga sedang. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai potensi diri, minat, pilihan pendidikan lanjutan, serta arah perencanaan karir. Setelah diberikan perlakuan berupa layanan konseling kelompok dengan penerapan permainan Monopoli Karir, terjadi peningkatan yang signifikan pada perencanaan karir siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya pemahaman siswa terhadap informasi karir, kemampuan mengenali minat dan potensi diri, serta meningkatnya kemampuan dalam menentukan pilihan pendidikan lanjutan dan mengambil keputusan karir secara lebih mandiri dan realistis. Hasil pengujian hipotesis menggunakan **paired sample t-test** menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Monopoli Karir efektif dalam meningkatkan perencanaan karir siswa SMP Negeri 1 Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Fihatny Irsu, E. W. (2022). Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karier Pada Siswa SMP Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Mind Mapping. *Jurnal Unesa*, 12(6), 1216-1227.
- Bagong Suyanto & Sutinah. (2022). *Metode Penelitian Sosial Edisi Ketiga* (Jeffry (ed.)). Prenada Media.
- Dr. Femmy Effendy, S.T., M. M. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (M. . Tonny Yuwanda, S.E. (ed.)). Takaza Innovatix Labs.
- Dr. Siti Fadjarajani, MT., Ely Satiyasih Rosali, M.Pd., Prof.Dr. Hj. Siti Patimah, S.Ag., M.Pd., Dr.(cand.) Fahrina Yustiasari Liriwati, M. P. (2020). *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner* (M. Mirnawati (ed.)). i deas PUBLISHING.
- Farkhatul Athiyah, Eka Sari Setianingsih, F. W. L. (2024). Hubungan Antara Self Confidence Dengan Penerapan Karir Siswa Kelas VII SMP Kesatrian 1 Semarang. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 4, 169-176.
- Fauziah Hamid Wada, Anna Pertiwi, Mara Imbang Satriawan Hasiolan , Sri Lestari, I Gede Iwan Sudipa, Jonherz Stenlly Patalatu, Yoseb Boari, Ferdinan Ferdinan, Jayanti Puspitaningrum, Erlin Ifadah, A. R. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (S. S. Efitra Efitra, Ida Kumala Sari (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1805>

- I. Aulia., W. E. (2022). Peningkatan Kemampuan Perencanaan Karir Pada Siswa SMP Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Mind Mapping. *Jurnal BK Unesa*, 12(6), 1216-1227. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bk.v11n3.p%25p>
- Irfan Syahroni, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D., & Ratnawati, V. (2024). Media Permainan Monopoli Karier sebagai Sarana untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di SMA. *Sinkesjar Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran* 3, 542-546.
- Joy Maranatha Tarigan, S. P. (2021). *Layanan Bimbingan dan Konseling Karier di Sekolah Menengah Pertama* (H. Wijayanti (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher).
- M. Mar'i Machasin. (2021). *Bimbingan Karir Dalam Perspektif Al-Qur'an Surah Al Hasyr Ayat 18 dan Surah Al-Jumu'ah Ayat 9-10 Dalam Tafsir Ibnu Katsir*. Insitut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Maria Veronika Roesminingsih, Monica Widyaswari, Rofik Jalal Rosyanafi, F. Z. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (T. E. B. Cendekia (ed.)). CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Mellyatul Aini, Z. S. P. (2025). *Dasar-Dasar Metode Penelitian Pendidikan* (M. H. Salsabila (ed.)). Eureka Media Aksara.
- Muhamad Afifuddin Nur, M. S. (2024). Pengolahan Data. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2(1), 163-175.
- Pratama, A. (2022). Peran Guru Bk Dalam Membantu Perencanaan Pengembangan Karier Siswa Melalui Layanan Informasi. *Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKA BKI)*, 4(2), 1-15.
- Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2025). Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 191-199. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1805>
- Rasul, A., Subhanudin, & Sonda, R. (2022). *Statistika Pendidikan Matematika*,. CV. Kreator Cerdas Indonesia.
- Satriadi, S.AP, M.Sc Prof. Dr. Ir. Anoesyirwan Moeins, M.Sc., M.M Tubel Agusven, S.T., M.M. Sjukun, S.T., M.M. Dr. Sumardin, S.E., M. M. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (M. Suardi (ed.)). CV. AZKA PUSTAKA.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Artauli Hasibuan, F., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*,. Yayasan Kita Menulis.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599-5609.
- Sulianti, F. (2025). *Praktis Membuat Instrumen Penelitian & Analisis Data*.
- Zihnil Afif, Devi Syukri Azhari, Martin Kustati, N. S. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma,Pendekatan, Karakteristik, Metode Analisis Data dan Outputnya. *Jurnal Of Social Science Research*, 3(3), 682-693.