

## Pengembangan Monobiling Karier dalam Meningkatkan Ragam Profesi untuk Peserta Didik SMPN 7 Muaro Jambi

Ayu Kusniah Sahputri<sup>1\*</sup>), Akmal Sutja<sup>2</sup>, Muhammad Zulfikar<sup>3</sup>  
Universitas Jambi<sup>123</sup>

\*) Alamat korespondensi: Jl. Jambi No. KM 15, Mendalo Darat, Jambi Luar Kota, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia;  
E-mail: ayusahputri20@gmail.com

### Article History:

Received: 29/03/2024;  
Revised: 01/06/2024;  
Accepted: 02/06/2024;  
Published: 30/06/2024.

### How to cite:

Ayu Kusniah Sahputri 1, Akmal Sutja 2, Muhammad Zulfikar 3. (2024). Pengembangan Monobiling Karier dalam Meningkatkan Ragam Profesi untuk Peserta Didik SMPN 7 Muaro Jambi. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), pp. 20–32. DOI: 10.26539/terapeutik.812740



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2024, Ayu Kusniah Sahputri, Akmal Sutja, & Muhammad Zulfikar (s).

**Abstract:** This examination is to portray the most common way of creating vocation monobilling, assess the achievability of the item, and see the expansion in's how understudies might interpret different callings with profession monobilling media. This sort of examination is innovative work (Innovative work) with the Borg and Nerve improvement model. This exploration utilized subjects, specifically class IX understudies, with an example of 14 individuals. This examination utilized information assortment utilizing legitimacy sheets, test sheets and documentation, inspecting was completed utilizing unit examining methods, specifically class pioneers (head and delegate head). With the assistance of SPSS V.23, to see the consequences of expanded understanding utilizing the T-Test. The consequences of this exploration, in view of approval from material specialists, got a possibility level of 93% (truly practical), media specialists 94% (entirely plausible), professionals 92% (entirely doable) and results from respondents 91% (entirely plausible). As well as the consequences of the T-test computation, T-count was 13.519, and that implies there was an expansion in comprehension of different callings when being given treatment.

**Keywords:** Career Monobiling Development, Understanding Various Professions.

**Abstrak:** Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan monobiling karier, mengevaluasi kelayakan produk, dan melihat peningkatan pemahaman siswa tentang ragam profesi dengan media monobiling karier. Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini menggunakan subjek yaitu peserta didik kelas IX didapatkan sampel sebanyak 14 orang. Penelitian ini dalam pengumpulan datanya dengan menggunakan lembar validitas, lembar tes, dan dokumentasi, pengambilan sampel dilaksanakan dengan teknik unit sampling yaitu pemimpin kelas (ketua dan wakil ketua). Dengan bantuan SPSS V.23 untuk melihat hasil peningkatan pemahaman menggunakan uji T-Test. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan 93% (sangat layak), ahli media 94% (sangat layak), praktisi 92% (sangat layak) dan hasil dari responden 91% (sangat layak). Serta hasil perhitungan T-test diperoleh T-hitung yaitu sebesar 13,519 yang berarti terdapat peningkatan pemahaman ragam profesi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan/*treatment*.

**Kata Kunci:** Pengembangan Monobiling Karier, Pemahaman Ragam Profesi.

### Pendahuluan

Siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk kedalam remaja awal berusia 12-15 tahun. Selama fase tersebut, salah satu tugas utamanya adalah memahami, memilih, dan mempersiapkan diri untuk suatu pekerjaan atau profesi. Sementara itu, pada usia tersebut, siswa sebenarnya membutuhkan pemahaman yang utuh tentang profesi karena masih dalam masa kebingungan dengan keinginannya sendiri. Demikian pula seimbang dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) dalam Penetapan Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan nomor 028/H/KU/2021, bagian Wawasan dan Kesiapan Karier untuk Fase D (SMP) dimana peserta didik dapat menetapkan tujuan dan rencana strategispengembangan diri dengan memanfaatkan informasi lingkungan karier dan sesuai dengan aspek perkembangan dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di SMP dimana

siswa mampu menentukan pilihan pendidikan lanjutan yang sesuai dengan kemampuan diri seperti memiliki keyakinan tujuan hidup dan cita-cita.

Menurut Super dalam Richard S. Sharf (2009:224), periode mencakup usia 11 hingga 14 tahun. Dalam diskusi dengan konselor, remaja dapat memberikan penilaian kemampuan mereka sendiri secara akurat serta 2 tahun sebelumnya. Dan menurut Super dalam Ingarianti dan Purwaningrum (2018:12) memformulasikan bahwa anak pada usia 0-14 tahun masuk ke tahap *growth* digambarkan melalui perjalanan pengembangan dan peningkatan individu, munculnya informasi tentang kemampuan diri, mentalitas, minat, dan pengenalan ide diri profesional. Pada tahap ini individu cukup mengenal akan pekerjaan tetapi masih minimnya informasi mengenai pekerjaan tersebut dan belum memiliki keterampilan untuk memilih apalagi memasuki karier tertentu. Individu pada tahap *growth* lebih memfokuskan diri pada tugas perkembangan anak-anak dan remaja awal. Saat ini sudut pandang mereka terhadap waktu membaik dan mereka dapat memiliki perspektif yang lebih masuk akal mengenai diri mereka sendiri serta masa depan mereka. Pembahasan rencana masa depan, pemilihan perguruan tinggi, atau pendidikan pascasekolah menengah, semuanya berkontribusi pada perencanaan karier. Langkah ini untuk lebih memikirkan pengalaman yang dapat memberikan lebih banyak informasi yang dapat menjadi dasar perencanaan. Oleh karena itu, pengenalan ragam profesi sangat tepat dilakukan di usia remaja untuk memberikan pemahaman akan ragam profesi siswa SMP.

Pendapat Super dalam (Hidayat, 2019) menjelaskan pandangannya mengenai hipotesis ide diri bahwa secara umum ide diri merupakan kesesuaian antara cara pandang seseorang terhadap karakteristik dirinya dengan kualitas yang diharapkan dari pekerjaannya. Super membagi hipotesis ide diri menjadi dua bagian: 1) Individu atau mental, yang berpusat pada bagaimana orang memilih dan menyesuaikan diri dengan keputusannya; dan 2) Sosial, yang berpusat pada evaluasi individu yang dilakukan oleh masyarakat sehubungan dengan keadaan keuangan mereka dan konstruksi sosial dimana mereka saat ini bekerja dan tinggal. Remaja awal termasuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) lebih menyukai kegiatan bermain sambil belajar sesuai dengan pendapat Greeno dkk., dalam (Freitas, 2013) bahwa ada sebuah tiga teori pembelajaran bagi remaja awal diantaranya yaitu pembelajaran baru merupakan istilah untuk pendekatan pembelajaran baru yang mengintegrasikan pemahaman bermain sebagai belajar dan belajar sebagai bermain.

Hasil pemeriksaan Levinson menunjukkan bahwa bagian utama dari keberadaan manusia dewasa adalah keluarga dan pekerjaan (Hartono, 2016:140). Pada penelitian ini peneliti memilih jenis profesi atau pekerjaan yang dikategorikan sebagai pekerjaan yang mempertimbangkan kesesuaian dengan potensi (minat, abilitas, kepribadian, nilai-nilai, dan sikap) peserta didik dan pekerjaan baru (*emerging jobs*) dengan mengikuti perkembangan dunia kerja Indonesia (Alfan, Robbani, 2020:3). Alasan pemilihan jenis profesi ini karena dinilai sesuai dengan potensi peserta didik karena mereka cukup mengenal akan suatu profesi tetapi belum memiliki pandangan atau pemahaman lebih mengenai profesi tersebut.

Permainan adalah bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian anak muda. Kemudian para analis juga melihat berbagai motivasi mengapa orang-orang yang masih remaja lebih memilih cara paling umum dalam memberikan data yang unik dan tidak berulang. Penegasan tersebut juga didukung oleh (Iffah, 2013) yang memaparkan bahwa siswa lebih menyukai penyampaian data yang lebih bervariasi, misalnya menggunakan media yang membutuhkan kumpulan gambar, gambar, teks, dan lain sebagainya sehingga menguntungkan siswa dalam memperhatikan data yang diperkenalkan oleh pendidik. Pengarahan dan pembimbing (BK) pendidik. Pemanfaatan media dalam memberikan pemahaman juga bisa menolong siswa dalam mendalami macam-macam informasi terkait. Menurut Winkle dalam (Susanti, 2018) layanan informasi ialah salah bantuan yang berupaya memenuhi kekurangan individu/siswa dalam data yang dibutuhkan. Data yang diberikan sehubungan dengan pemahaman panggilan yang berbeda adalah upaya untuk membantu siswa memperluas cara mereka menafsirkan panggilan yang berbeda.

Fenomena yang terjadi di SMPN 7 Muaro Jambi banyak ditemukan siswa yang masih minim dalam memahami ragam profesi. Banyak siswa yang masih minim dalam memahami akan ragam profesi ketika melaksanakan kegiatan bimbingan di kelas. Kebanyakan peserta

didik kebingungan dengan jenis-jenis profesi dan juga belum memiliki bayangan kedepannya untuk berkarier. Fakta di lapangan, peserta didik sangat membutuhkan arahan dan juga informasi mengenai ragam profesi dan juga dunia karier.

Kegembiraan siswa pada kegiatan layanan bimbingan dan konseling, khususnya pada bimbingan karier, dapat mengatasi kebingungan siswa dalam memahami berbagai profesi serta dapat mengatasi keterbatasan media dan waktu dalam memberikan pengarahan dan bimbingan kepada para guru bk dalam menyampaikan info kepada peserta didik. Maka dari itu berdasarkan fenomena, fakta yang terjadi dilapangan sehingga peneliti tertarik untuk melakukan "Pengembangan Monobiling Karier untuk Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi pada Peserta didik SMP N 7 Muaro Jambi" untuk membantu mengatasi permasalahan siswa yang sebenarnya membutuhkan pemahaman mengenai ragam profesi.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan metode Borg and Gall. (Sugiyono, 2015) *RnD* adalah teknik penilaian yang digunakan untuk memperkenalkan suatu inkuiri dan menguji kewajaran inkuiri tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Unit Sampling* dalam Sutja (2017:70), sampel yang ditetapkan bukan individunya tetapi adalah kelompok atau unitnya. Pada penelitian ini *Unit* yang ditentukan adalah pimpinan kelas, yaitu ketua kelas sekaligus wakil ketua kelas, yang berjumlah 14 orang. Sumber informasi pada penelitian ini adalah data kuantitatif sebagai data primer serta data kualitatif dalam bentuk saran dan pendapat dan komentar dari para validator. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar validitas dan lembar tes.

## Hasil dan Diskusi

Penelitian relevan mengenai media layanan informasi karier ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu, yaitu: Penelitian Arwinda Al Muntaz (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang." Dan penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah dan Pravesti (2021) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Monobiling dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya."

Tahap-tahapan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tahapan Borg & Gall yang disederhanakan dalam Sutja. dkk., (2017:177). Tahapan tersebut ialah sebagai berikut:

1. Studi pustaka, Fase yang mendasari penelitian perbaikan ini adalah tahap tinjauan primer atau prastudi. Langkah yang mendasari pemeriksaan ini adalah mencari pemikiran dengan mengumpulkan data, mengenali, menguraikan kebutuhan lapangan dan memilih item apa yang akan dibuat. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara secara langsung yang dilaksanakan di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Wawancara dilakukan kepada Guru BK serta dengan 14 siswa kelas IX. Dengan mewawancarai Guru Bk mendapatkan hasil bahwasannya siswa tidak mendapatkan informasi mengenai minimnya pemahaman siswa mengenai ragam profesi
2. Tahap berikutnya yaitu pengembangan produk, pada langkah ini, peneliti merancang desain produk sesuai kebutuhan yakni media permainan monopoli beserta buku panduan. Berikut rancangan media monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi:

**Tabel 1. Rancangan Produk Monobiling Karier**

Media	Desain	Keterangan	
Papan Permainan	Bentuk Fisik	Papan permainan berukuran 2,5Meter x 3 Meter, berbahan Korea ketebalan 340 gram	
	Materi	Pemahaman Ragam Profesi	
	Bagian	a)	Pion pada permainan ini adalah peserta didik
		b)	Card/Kartu yang terdiri dari <i>Number Card</i> , <i>Smart Card</i> , <i>Challenge Card</i> , <i>Logic Fun Fact Card</i> , dan kartu keputusan.

	Fungsi	Media dalam pelaksanaan layanan informasi
<b>Buku Panduan</b>	Bentuk Fisik	Buku panduan dengan ukuran kertas A5, disertai sampul depan dan belakang dicetak menggunakan kertas <i>Jasmine</i> dan isi buku dicetak menggunakan kertas <i>art paper</i> serta dicetak berwarna
	Bagian	a) Sampul b) Kata pengantar c) Daftar isi d) Pendahuluan e) Rasional pengembangan f) Pengertian permainan monobiling g) Pengertian karier h) Pengertian Ragam Profesi i) Perlengkapan permainan j) Langkah-langkah permainan k) Catatan
	Fungsi	Media pendukung dalam pelaksanaan layanan informasi

3. Tahapan Uji Validasi Produk dan Revisi, Produk media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi dan buku panduan berhasil dikembangkan, tahapan berikutnya adalah uji penilaian produk. Dalam validasi produk pengembangan media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi dan buku panduan diuji oleh ahli materi, ahli media, dan validasi guru bimbingan dan konseling.

**Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi**

Media	Aspek	Indikator
<b>Monobiling Karier</b>	Isi Materi	a. Sesuai kebutuhan b. Tingkat Kepentingan c. Penggunaan kosakata dan Bahasa d. Kelayakan e. Ahli Gizi f. Animator g. Chef h. Online Shop i. Pemandu Wisata j. Youtuber k. Dokter l. Videografer m. Penulis n. Perawat o. Aktuaris

**Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media**

Media	Aspek	Indikator
<b>Papan Permainan</b>	1. Keterbacaan	Kemudahan terbacaan
	2. Unsur Teks	a. Gaya huruf b. Ukuran teks c. Warna teks
	3. Daya tarik	Tampilan papan permainan
	4. Efek media terhadap strategi pembelajaran	a. Penggunaan papan permainan b. Kemampuan media menambah pengetahuan
<b>Buku panduan permainan</b>	1. Kebahasaan	a. Bahasa mudah dipahami b. Kesantunan penggunaan bahasa

2. Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Keruntutan penyajian</li> <li>b. Penyajian gambar</li> <li>c. Kemenarikan penyajian materi</li> </ul>
3. Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Daya tarik yang mendasari penampilan media</li> <li>b. Kerutinan rencana media</li> <li>c. Memilih jenis dan ukuran huruf</li> <li>d. Kesesuaian representasi</li> <li>e. Kesederhanaan pemahaman teks</li> <li>f. Penentuan keragaman</li> </ul>

Sumber: Batubara, H. H (2021)

**Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Guru Bimbingan dan Konseling**

Variabel	Indikator	Deskriptor
<b>Monobiling Karier</b>	1. Ketepatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketepatan penggunaan bahasa</li> <li>b. Ketepatan pemilihan warna</li> <li>c. Ketepatan pemilihan gambar</li> <li>d. Ketepatan permainan monobiling dengan teori ragam profesi</li> </ul>
	2. Kelayakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemudahan dalam memahami isi permainan monobiling</li> <li>b. Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan</li> </ul>
	3. Kemenarikan	Kemenarikan tampilan desain permainan monobiling
	4. Kegunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kegunaan media monobiling untuk memfasilitasi pemberian layanan di SMP</li> <li>b. Penggunaan kalimat yang ada pada permainan monobiling</li> </ul>

Sumber: (Ardiansyah & Pravesti, 2021)

**Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Peserta Didik**

Variabel	Indikator	Deskriptor
<b>Monobiling Karier</b>	1) Karakteristik Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kememarikan bentuk media</li> <li>b. Kemenarikan gambar dan warna</li> </ul>
	2) Teknik dan Metode Permainan	Kemudahan aturan permainan
	3) Tanggapan terhadap Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Senang belajar dengan media permainan</li> <li>b. Kemenarikan media permainan</li> </ul>
	4) Pemahaman Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kepahaman siswa terhadap materi dalam media</li> <li>b. Tingkat kemudahan penggunaan bahasa</li> </ul>
	5) Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan pemahaman peserta didik</li> <li>b. Meningkatkan motivasi dan keinginan menggunakan lagi</li> </ul>

Sumber: (Suhendriyanto, 2017)

4. Uji Coba Terbatas, Uji coba terbatas dilakukan di SMP Negeri 7 Kota Jambi kepada kelompok kecil yakni 10-15 orang peserta didik.
5. Pembakuan dan Publikasi, Media yang sudah direvisi berdasarkan validasi ahli dan uji coba terbatas pada peserta didik akan dapat dipublikasikan secara lebih luas dan menghasilkan laporan atas produk akhir.

Pemeriksaan ini menggunakan dua analisis informasi, yaitu pemeriksaan penjelasan subjektif dan pemeriksaan penjelasan kuantitatif. Informasi pemeriksaan diperoleh dari informasi yang dikumpulkan dari tahap awal persetujuan dan pembatasan. Data berupa

komentar dan saran dari para validator merupakan data kualitatif yang akan menjadi acuan peneliti dalam merevisi produk. Skor hasil dari pengisian lembar penilaian dari para validator materi, media, praktisi dan pengguna akan dianalisis serta diklasifikasikan menggunakan persentase untuk mengetahui kelayakan produk media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi.

**Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
1.	Materi yang disajikan pada halaman pengertian permainan monobiling karier lengkap	4	5	80%
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan konseptual	5	5	100%
3.	Penggunaan bahasa yang penuh perhatian tidak mengurangi kualitas pendidikan	5	5	100%
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	5	100%
5.	Penggunaan kata atau kalimat telah sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	5	80%
6.	Materi pada halaman pengertian karier lengkap	4	5	80%
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan konseptual	4	5	80%
8.	Bahasa yang digunakan penuh perhatian tidak mengurangi kualitas pendidikan	5	5	100%
9.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	5	100%
10.	Penggunaan kata atau kalimat telah sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	5	80%
11.	Materi yang disajikan pada halaman pengertian ragam profesi lengkap	5	5	100%
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan konseptual	5	5	100%
13.	Penggunaan bahasa yang penuh perhatian tidak mengurangi kualitas pendidikan	5	5	100%
14.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	5	100%
15.	Penggunaan kata atau kalimat telah sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	5	80%
16.	Dokter	4	5	80%
17.	Ahli Gizi	4	5	80%
18.	Perawat	5	5	100%
19.	Chef	5	5	100%
20.	Online Shop	5	5	100%
21.	Animator	4	5	80%
22.	Videografer	4	5	80%
23.	Youtuber	5	5	100%
24.	Pemandu Wisata	5	5	100%
25.	Penulis	5	5	100%
26.	Aktuaris	5	5	100%
<b>JUMLAH</b>		<b>120</b>	<b>130</b>	<b>93%</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase hitung tingkat pencapaian media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi diperoleh 93%.

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Presentase yang dihitung

$fb$  = Jumlah bobot dari frekuensi data yang diperoleh

n = Banyaknya data/subjek  
 i = Banyaknya item/soal  
 bi = Bobot ideal

$$P = \frac{120}{1 \binom{26}{5}} \times 100\%$$

$$P = \frac{120}{1 \binom{130}{5}} \times 100\%$$

$$P = \frac{120}{130} \times 100\%$$

P = 92,3% dibulatkan menjadi 93%

**Tabel 7. Hasil Analisis Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
1.	Tata letak papan permainan sistematis	5	5	100%
2.	Tata letak gambar pada papan permainan tepat	5	5	100%
3.	Kombinasi warna papan permainan kontras/harmonis	5	5	100%
4.	Warna papan permainan menarik	5	5	100%
5.	Warna kartu menarik	5	5	100%
6.	Jenis font yang digunakan pada papan permainan mudah dibaca	5	5	100%
7.	Tampilan keseluruhan papan permainan menarik	5	5	100%
8.	Media papan permainan mudah digunakan	5	5	100%
9.	Jenis font yang dipilih menjadikan buku panduan menarik	4	5	80%
10.	Ukuran font pada buku panduan tepat	4	5	80%
11.	Warna buku panduan perpaduannya telah sesuai	5	5	100%
12.	Desain tampilan buku panduan menarik	5	5	100%
13.	Penyajian materi dilakukan secara sistematis	4	5	80%
14.	Materi yang disajikan menarik	4	5	80%
15.	Penggunaan kata atau kalimat telah sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	5	80%
16.	Buku panduan mudah digunakan	5	5	100%
<b>JUMLAH</b>		<b>75</b>	<b>80</b>	<b>94%</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase hitung tingkat pencapaian media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi diperoleh 94%.

$$P = \frac{75}{1 \binom{16}{5}} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{1 \binom{80}{5}} \times 100\%$$

$$P = \frac{75}{80} \times 100\%$$

P = 93,7% dibulatkan menjadi 94%

**Tabel 8. Hasil Analisis Validasi Praktisi/Guru BK**

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase
1.	Tampilan desain papan permainan menarik	5	5	100%
2.	Tampilan desain kartu permainan menarik	5	5	100%
3.	Kombinasi warna papan permainan kontras/harmonis	4	5	100%
4.	Warna papan permainan menarik	5	5	100%
5.	Warna kartu menarik	5	5	100%
6.	Pemilihan ilustrasi/gambar tepat	5	5	100%
7.	Jenis font yang dipilih mudah dibaca	5	5	100%
8.	Uraian kalimat yang ada pada kartu mudah dipahami	4	5	100%
9.	Media papan permainan mudah digunakan	5	5	100%
10.	Jenis font yang dipilih mudah dibaca	5	5	100%
11.	Desain tampilan buku panduan menarik	4	5	80%
12.	Penyajian materi dilakukan secara sistematis	4	5	80%
13.	Isi materi yang disajikan mengenai permainan monobiling karier lengkap	4	5	80%

14.	Isi yang disajikan mengenai ragam profesi lengkap	4	5	80%
15.	Uraian kalimat pada buku panduan mudah dipahami	4	5	100%
16.	Materi yang disajikan menarik	4	5	80%
17.	Penggunaan kata atau kalimat telah sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	5	5	100%
18.	Mengembangkan kemampuan Guru BK dengan permainan monobiling karier dalam pemberian layanan	5	5	100%
19.	Buku panduan mudah digunakan	5	5	100%
	<b>Jumlah</b>	<b>87</b>	<b>95</b>	<b>92%</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase hitung tingkat pencapaian media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi diperoleh 92%.

$$P = \frac{87}{1(19)(5)} \times 100\%$$

$$P = \frac{87}{1(95)} \times 100\%$$

$$P = \frac{87}{95} \times 100\%$$

$$P = 91,5\% \text{ dibulatkan menjadi } 92\%$$

**Tabel 9. Hasil Uji Coba Terbatas**

No.	Pernyataan	Skor Responden														Jumlah	
		AB	AI	AL	AN	AZ	CX	EV	GL	GT	MO	RF	RC	SY	WL		
1	Tampilan desain papan permainan menarik	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	
2	Tampilan desain kartu permainan menarik	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	68	
3	Kombinasi warna papan permainan kontras/harmonis	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	67	
4	Warna papan permainan menarik	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	68	
5	Warna kartu menarik	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	
6	Pemilihan ilustrasi/gambar menarik	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	66	
7	Jenis huruf yang dipilih mudah dibaca	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	66	
8	Uraian kalimat yang ada pada kartu mudah dipahami	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	66	
9	Media papan permainan mudah digunakan	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	
10	Jenis font yang dipilih mudah dibaca	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	66	
11	Desain tampilan buku panduan menarik	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	
12	Penyajian materi dilakukan secara sistematis	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	66	
13	Isi materi yang disajikan mengenai permainan monobiling karier lengkap	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	68	
14	Isi yang disajikan mengenai ragam profesi lengkap	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	68	
15	Uraian kalimat pada buku panduan mudah dipahami	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	65	
16	Materi yang disajikan menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	
17	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	67	
18	Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai ragam profesi	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	67	
19	Buku panduan mudah digunakan	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	62	
																Total	1207
																Persentase	91%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase hitung tingkat pencapaian media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi diperoleh 91%.

$$P = \frac{1207}{14(19)(5)} \times 100\%$$

$$P = \frac{1207}{14(95)} \times 100\%$$

$$P = \frac{1207}{1330} \times 100\%$$

$$P = 90,7\% \text{ dibulatkan menjadi } 91\%$$

### 6. Tes

Setelah itu baru dapat dilakukan evaluasi hasil test dengan pemberian *pretest* di awal pertemuan dan *posttest* setelah perlakuan. Berikut kisi-kisi *pretest* dan *posttest* tentang pemahaman ragam profesi:

**Tabel 10. Kisi-kisi *Posttest* dan *Pretest* Pemahaman Ragam Profesi**

Variabel	Indikator	Deskriptor
<b>Monobiling Karier</b>	1. Memahami Karier	a. Memahami pentingnya karier b. Memahami karier untuk masa depan c. Memahami karier melalui ragam profesi
	2. Memahami jenjang pendidikan	a. Memahami jenjang pendidikan SMA/SMK sederajat b. Memahami jenjang pendidikan Perguruan Tinggi c. Mengidentifikasi karier yang sesuai dengan jenjang pendidikan
	3. Kemampuan Mengenal Ragam Profesi	a. Ahli Gizi b. Animator c. Chef d. Online Shop e. Pemandu Wisata f. Youtuber g. Dokter h. Videografer i. Penulis j. Perawat k. Aktuaris

a. Distribusi Data *Pretest* Pemahaman Siswa tentang Ragam Profesi

Pada pertemuan utama, peneliti menyelesaikan tes awal untuk menentukan tingkat pemahaman siswa tentang ragam profesi pada kelompok eksperimen. Hasil distribusi data *pretest* terhadap tingkat pemahaman siswa tentang ragam profesi dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 11. Distribusi Data *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen**

No.	KELOMPOK EKSPERIMEN		
	Nama	Skor	Kategori
1	Absah	11	Rendah
2	Aini	12	Sedang
3	Alhadid	12	Sedang
4	Andre	12	Sedang
5	Azizah	13	Sedang
6	Chelxy	12	Sedang
7.	Evan	12	Sedang
8.	Glen	12	Sedang
9.	Gustiar	13	Sedang
10.	Mario	11	Rendah
11.	Raica	13	Sedang
12.	Rafi	13	Sedang
13.	Syafira	11	Rendah
14.	Wulan	11	Rendah
	<b>Jumlah</b>	<b>168</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>12</b>	

Setelah itu peneliti mengklarifikasikan data tersebut menggunakan Kontinum Interval Normatif (KIN). Dimana dalam menggambarkan informasi ini terjemahan yang digunakan adalah dengan melihat kelas rentangnya. Kelas rentang yang akan dilihat dibedakan menjadi 4 yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah.

$$pi = \frac{(nt - nr)}{bki} + 1$$

Keterangan :

Pi = Panjang interval yang dicari

nt = nilai paling tinggi

nr = nilai paling rendah

bki = banyak kelas interval yang dibutuhkan

Nilai tertinggi yang diperoleh pada hasil pretest adalah dengan skor sebesar 13 dan nilai terendah dengan skor sebesar 11. Untuk mencari pi dapat dihitung dengan cara di bawah ini:

$$pi = \frac{(13 - 11)}{\frac{1}{2}} + 1$$

$$pi = \frac{2}{1} + 1$$

$$pi = \frac{3}{1}$$

$$pi = 3$$

**Tabel 12. KIN Pretest Tingkat Pemahaman Siswa Kelompokm Eksperimen**

No	Skor	Kategori	F	%
1.	18-20	Sangat Tinggi	0	0
2.	15-17	Tinggi	0	0
3.	12-14	Sedang	10	71,4%
4.	>11	Rendah	4	28,6%
<b>Jumlah</b>			<b>14</b>	<b>100%</b>

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 14 siswa pada kelompok uji coba, terdapat 4 siswa yang berada pada klasifikasi rendah yaitu 28,6%, dan 10 siswa pada klasifikasi sedang yaitu 71,4%. Ini berarti bahwa tingkat pemahaman siswa tentang ragam profesi tergolong RENDAH.

#### b. Deskripsi Data Hasil Posttest

**Tabel 13. Distribusi Data Posttest Siswa Kelompok Eksperimen**

No.	KEL EKSPERIMEN		
	Nama	Skor	Kategori
1	Absah	14	Tinggi
2	Aini	16	Sangat Tinggi
3	Alhadid	17	Sangat Tinggi
4	Andre	15	Tinggi
5	Azizah	16	Sangat Tinggi
6	Chelxy	17	Sangat Tinggi
7	Evan	15	Tinggi
8	Glen	15	Tinggi
9	Gustiar	18	Sangat Tinggi
10	Mario	16	Sangat Tinggi

11	Raica	16	Sangat Tinggi
12	Rafi	15	Tinggi
13	Syafira	15	Tinggi
14	Wulan	14	Tinggi
15	Jumlah	219	
	Rata-rata	15,6	

Setelah itu peneliti mengklarifikasikan data tersebut menggunakan Kontinum Interval Normatif (KIN). Dimana dalam menggambarkan informasi ini terjemahan yang digunakan adalah dengan melihat kelas rentangnya. Kelas rentang yang akan dilihat dibedakan menjadi 4 yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah.

$$pi = \frac{(18 - 14)}{4} + 1$$

$$pi = \frac{4}{4} + 1$$

$$pi = \frac{5}{1}$$

$$pi = 5$$

**Tabel 14. KIN Posttest Tingkat Pemahaman Siswa Kelompok Eksperimen**

No	Skor	Kategori	F	%
1	16-20	Sangat Tinggi	7	50%
2	11-15	Tinggi	7	50%
3	6-10	Sedang	0	0
4	<5	Rendah	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>14</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut, bisa diketahui bahwa dari 14 peserta didik di kelompok uji coba, terdapat 7 siswa yang berada pada klasifikasi rendah yaitu 50%, dan 7 siswa pada klasifikasi sedang yaitu 50%. Ini berarti bahwa tingkat pemahaman siswa tentang ragam profesi tergolong Tinggi.

c. Uji T-test

Setelah mengetahui hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen, untuk melihat signifikan atau tidak peningkatan pemahaman siswa tentang ragam profesi melalui layanan informasi, perlu dilakukan dengan analisis uji beda (uji-t).

**Tabel 15. Hasil Output T-test**

<b>Paired Samples Test</b>									
		Paired Difference					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
<i>Paired</i>	Pretest - Posttest	3,64286	1,00821	,26945	4,22498	-3,06074	13,519	13	,000

Berdasarkan deskripsi hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa materi yang diperkenalkan sangat bagus, namun beberapa materi harus ditambahkan sehubungan dengan

pemahaman ragam profesi dan nilai diperoleh sebesar 93% (sangat layak). Kemudian, hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa media sudah bagus namun memerlukan sedikit modifikasi dan mendapat hasil rata-rata sebesar 94% (sangat layak). Selain itu, dengan hasil penilaian praktisi mendapat hasil tingkat 92% (sangat layak).

Dari hasil uji coba terbatas, hasil skor yang didapat adalah 91% (sangat layak). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan monobilling karier dalam memperluas pemahaman terhadap ragam profesi mendapat respon yang sangat baik dalam membantu pelajar mendapatkan data tentang berbagai profesi. Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Rudi Sisilana dan Cepi Riyana dalam (Chusna, 2020) menyatakan bahwa: 1) kewajaran sasaran, 2) kewajaran materi pembelajaran, 3) kewajaran atribut belajar atau pengganti, 4) kewajaran terhadap hipotesis, 5) kewajaran gaya belajar pengganti, 6) kewajaran dengan keadaan ekologi, kantor penunjang, dan waktu yang dapat diakses.

Dari gambaran di atas, tahapan persetujuan mulai dari persetujuan ahli materi, ahli media, ahli instruktur pengarah dan penasehat serta reaksi siswa, maka hasil yang didapat adalah produk media permainan monobilling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi layak sebagai media penunjang dalam hal pemberian informasi kepada siswa kelas IX SMP.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tingkat pemahaman siswa tentang ragam profesi dan dilakukan uji-t maka didapatkan hasil T-hitung yaitu sebesar 13,519. Nilai T-tabel adalah 2,179 dengan nilai Sig. (2 diikuti) 0,000. Mengingat konsekuensi pemberian perlakuan, terdapat peningkatan yang dilihat dari Thitung > T-tabel yang menyatakan  $H_0$  ditiadakan dan  $H_a$  diakui, sehingga muncul spekulasi bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan cara ini, dapat diartikan bahwa permainan monobilling panggilan mempengaruhi perluasan pemahaman yang mungkin ditafsirkan oleh siswa. ragam profesi pada kelas IX SMPN 7 Muaro Jambi.

## Simpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menggambarkan jika pemahaman peserta didik mengenai ragam profesi di SMPN 7 Muaro Jambi secara umum berada pada kategori sedang. Sehingga peserta didik cukup membutuhkan suatu media pendukung untuk mendapatkan informasi mengenai ragam profesi.

Dengan adanya pengembangan mengenai media permainan monobilling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi untuk siswa di SMPN 7 Muaro Jambi diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi mengenai karier khususnya tentang ragam profesi.

## Ucapan Terima

Terima kasih kepada Bapak Akmal Sutja dan bapak Muhammad Zulfikar selaku dosen pembimbing penelitian dan peserta didik kelas IX SMPN 7 Muaro Jambi yang merupakan subyek ujian ini yang telah meluangkan waktu dan bantuannya untuk menjamin penelitian ini dapat selesai tepat waktu. Peneliti juga ingin berterima kasih kepada kelompok yang bertanggung jawab atas pemeriksaan ini dalam mengumpulkan informasi hingga selesai, dan kami juga berterima kasih kepada tim jurnal.

## Daftar Rujukan

- Alfan, Robbani. (2020). *Jobs Of Tomorrow* Rekomendasi 46 pekerjaan baru yang diproyeksi bersinar hingga 2028 berdasarkan riset *World Economy Forum & O\*Net*. Banten: Edukasi Karir.
- Al Muntaz, A. (2022). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Universitas Negeri Makassar.

- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di Sma Negeri 15 Surabaya. *Jurnal Nusantara of Research*, 8(1), 14–24.
- Batubara, Hamdan Husein. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. Semarang: CV Graha Edu.
- Chusna, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Clasdojo dalam Pembelajaran MTs Riyadlatul Fallah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Freitas, S. De. (2013). *Towards a New Learning: Play and Game-Based*. 3(December), 1–6. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2013100101>
- Ingarianti, T. M. & Purwaningrum, R. (2018). Teori dan Praktik Konseling Karier Integratif. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hartono. (2016). Bimbingan Karier. Jakarta: Kencana.
- Hidayat, D. R. dkk. (2019). *KARIER Teori dan Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif*. CV Jejak.
- Iffah, H. M. (2013). Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI Ipa-2 SMAN 1 Menganti. *Jurnal BK UNESA*, 048, 183–191.
- Ingarianti, T. M. & Purwaningrum, R. (2018). Teori dan Praktik Konseling Karier Integratif. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Undang Undang (UU) NOMOR 028/H/KU/2021 tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada Program Sekolah Penggerak. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. Jakarta.
- Sharf, Richard s. (2009). *Applying Career Development Theory to Counseling*. USA: Brooks/Cole Cengage Learning.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (ke 22). Penerbit Alfabeta.
- Suhendriyanto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Universitas Islam Negeri Maylana Malik Ibrahim Malang.
- Susanti, S. (2018). *Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Ips di SMA Negeri 1 Rambatan*. IAIN Batusangkar.
- Sutja, dkk. (2017). *Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Penerbit Wahana Solusi.

---

**Competing interests:**

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

---