

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KARIER BERBASIS
PERMAINAN SIMULASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN
KARIER PESERTA DIDIK KELAS XII SMA**

Oleh

Yeni Trisnawati

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media monopoli karier berbasis permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik kelas XII SMA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Subjek yang diambil dalam penelitian ini menggunakan teknik random yaitu sebanyak 54 peserta didik dari tiga sekolah. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Analisis data yang digunakan menggunakan pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam lima kategori untuk melihat perbedaan rerata *pretest* dan rerata *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan karir peserta didik kelas XII dapat ditingkatkan melalui bimbingan karier bimbingan kelompok dengan penggunaan media monopoli karier yang dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan dari rerata sebelum dilakukan bimbingan kelompok melalui permainan sebesar 3,22 dan setelah dilakukan bimbingan sebesar 4,51. Media monopoli karier ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi konselor sekolah untuk meningkatkan perencanaan karier/ studi lanjut peserta didik melalui kegiatan bimbingan kelompok.

Kata kunci: media monopoli, bimbingan kelompok, perencanaan karier

MONOPOLY MEDIA IN GROUP MENTORING TO IMPROVE CAREER PLANNING PARTICIPANTS

By

Yeni Trisnawati

For high school students, determining advanced study is not an easy one. The difficulties, horrors and fears can be felt and burden when choosing and deciding majors in college. This study aims to improve the career planning of learners through group guidance by using career monopoly media. This research is a development research. The subjects that taken in this study is using a random technique that is as much as 54 students from three schools. The methods of data collection using questionnaires and observations. The analysis data that used is using the score scoring guide that guides into five categories to see the difference in pretest and posttest mean. The results showed that the career planning of XII grade students that can be improved through the guidance of career guidance group with the use of career monopoly media seen from the significant difference from the average before the group guidance through game 3.22 and after guidance of 4.51. This career monopoly media be an additional reference for school counselors to improve career planning/ further study of learners through guidance activities.

Keywords: monopoly media, group guidance, career planning