Vol. 9, No. 5, September 2026
DOI 10.22460/fokus.v9i5. 31904
p- ISSN 2614-4131
e- ISSN 2614-4123

FOKUS

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KARIER MENGGUNAKAN GENIALLY UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN KARIER SISWA SMA

Sindi Meisya Ayu[1], Wikanengsih[2], Tuti Alawiyah[3]

[1] cindymeisya20@gmail.com, [2] wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id ,[3]tutialawiyah@ikipsiliwangi.ac.id

IKIP Siliwangi

Abstract

This research aims to develop and test the feasibility and effectiveness of the Genially-assisted Career Monopoly media in developing the career planning abilities of 11th-grade students at SMA Plus Merdeka Soreang. The study was conducted in response to students' low career planning abilities and the limited availability of interactive career guidance media. The Research and Development (R&D) method was employed by adapting the seven-step Borg and Gall model, including problem identification, planning, product development, limited testing, product revision, field testing, and final revision. The media was developed using gamification principles and the interactive features of the Genially platform. Validation results indicated that the media had a very high level of feasibility, obtaining scores of 94% from material experts, 91% from media experts, and 93% from practitioner experts, all categorized as "Very Feasible." The effectiveness test showed a significant improvement in students' career planning abilities. The average score increased from 141.71 on the pre-test to 184.91 on the post-test. Statistical analysis confirmed a significant difference between pre-test and post-test results. In addition, the N-Gain score of 70.73% indicated that the media was moderately effective in enhancing career planning abilities. Therefore, the Genially-assisted Career Monopoly media is feasible and effective for supporting career guidance services and improving students' career planning abilities.

Keywords*: Career Planning, Monopoly Game, Genially, Group Guidance*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media Monopoli Karier berbantuan Genially dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa kelas XI SMA Plus Merdeka Soreang. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan perencanaan karier siswa dan terbatasnya media bimbingan karier yang interaktif. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg dan Gall yang meliputi tujuh tahap, yaitu identifikasi masalah, perencanaan, pengembangan produk, uji coba terbatas, revisi produk, uji lapangan, dan revisi akhir. Media dikembangkan melalui penerapan prinsip gamifikasi dan fitur interaktif Genially. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan persentase 94% dari ahli materi, 91% dari ahli media, dan 93% dari ahli praktisi. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 141,71 pada pre-test menjadi 184,91 pada post-test. Nilai N-Gain sebesar 70,73% menunjukkan bahwa media termasuk kategori cukup efektif. Dengan demikian, media Monopoli Karier berbantuan Genially layak dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan karier untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa.

Kata Kunci: Perencanaan Karier, Permainan Monopoli, Genially, Bimbingan Kelompok

PENDAHULUAN

Perencanaan karier merupakan aspek penting bagi siswa SMA karena berada pada masa transisi menuju pendidikan tinggi atau dunia kerja. Menurut Frank Parsons (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020), perencanaan karier membantu individu memilih karier yang sesuai dengan kemampuan, minat, dan peluang yang tersedia. Corey (Istikomah et al., 2024) menjelaskan bahwa perencanaan karier merupakan proses eksplorasi dan persiapan diri untuk mencapai tujuan karier, sedangkan Hartono (Ayu et al., 2022) menekankan pentingnya pemahaman potensi diri dalam menentukan pilihan pendidikan dan pekerjaan. Dengan demikian, perencanaan karier merupakan proses mengenali potensi diri, mengeksplorasi pilihan karier, dan merancang langkah untuk mencapai tujuan masa depan.

Namun, kemampuan perencanaan karier siswa SMA di Indonesia masih tergolong rendah. Adelia et al. (2025) menemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam merencanakan karier akibat kebingungan, kurangnya pemahaman terhadap potensi diri, dan adanya pengaruh harapan lingkungan sekitar. Selain itu, OECD (2024) melaporkan bahwa 39% siswa di negara-negara OECD tergolong mengalami ketidakpastian karier (*career uncertainty*), yaitu belum memiliki gambaran atau rencana karier yang jelas untuk masa depan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perencanaan karier masih menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian dalam layanan pendidikan dan bimbingan konseling karena dapat menyebabkan kebingungan dalam menentukan pilihan pendidikan dan karier serta rendahnya kesiapan memasuki dunia kerja.

Secara ideal, siswa kelas XI SMA berada pada tahap *exploration* dalam teori perkembangan karier Super (Maslikhah et al., 2019), yaitu fase ketika individu mulai mengenali minat, bakat, nilai-nilai pribadi, serta mengeksplorasi berbagai alternatif pendidikan dan pekerjaan. Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu memahami karakteristik diri, memperoleh informasi mengenai dunia pendidikan dan dunia kerja, serta menetapkan tujuan karier yang realistis. Teori tersebut sejalan dengan teori *Trait and Factor* Frank Parsons yang menekankan pentingnya pemahaman diri dan dunia kerja dalam menentukan pilihan karier yang tepat.

Menurut Frank Parsons (Trisnawati, 2018), perencanaan karier mencakup pemahaman diri, pemahaman dunia kerja, dan kemampuan menghubungkan

keduanya untuk menentukan pilihan karier yang sesuai dengan potensi individu. Kemampuan ini dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat, bakat, intelegensi, nilai kehidupan, dan efikasi diri, serta faktor eksternal, seperti dukungan orang tua, lingkungan sekolah, teman sebaya, ketersediaan informasi karier, dan layanan bimbingan konseling (Winkel & Sri Hastuti dalam Ridha, 2021). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan perencanaan karier memerlukan dukungan dari berbagai pihak.

Namun, realitas yang ditemukan di SMA Plus Merdeka Soreang menunjukkan kondisi yang berbeda dari harapan tersebut. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan *need assessment* yang dilakukan peneliti, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan mengenali potensi diri, memperoleh informasi mengenai dunia pendidikan dan dunia kerja, serta menentukan pilihan pendidikan lanjutan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya. Sebagian siswa juga belum memiliki gambaran yang jelas mengenai tujuan karier setelah lulus sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tugas perkembangan karier yang seharusnya dicapai dengan kondisi aktual siswa di lapangan.

Layanan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa adalah bimbingan kelompok. Menurut Adityawarman (2021), bimbingan kelompok memungkinkan siswa memperoleh informasi, pengalaman, dan pemahaman karier melalui dinamika kelompok. Namun, pelaksanaannya masih banyak menggunakan media konvensional seperti ceramah, leaflet, dan presentasi PowerPoint sehingga keterlibatan siswa belum optimal. Padahal, karakteristik siswa Generasi Z membutuhkan media yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif selama layanan berlangsung.

Salah satu inovasi media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa adalah media Monopoli Karier. Menurut Irwan (2017), media monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Media ini terdiri atas papan permainan, pion, dadu, kartu kesempatan, kartu tantangan karier, serta

berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pengambilan keputusan karier. Secara teoretis, media Monopoli Karier dapat membantu siswa mengeksplorasi potensi diri, memperoleh informasi mengenai pendidikan dan dunia kerja, serta

mempertimbangkan berbagai alternatif pilihan karier secara lebih realistis sehingga mendukung pengembangan kemampuan perencanaan karier.

Pengembangan media Monopoli Karier didasarkan pada prinsip gamification. Menurut Kapp (2012), gamification merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Deterding et al. (2011) menjelaskan bahwa unsur permainan seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, umpan balik langsung, dan pencapaian dapat meningkatkan partisipasi pengguna dalam proses pembelajaran. Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, penerapan gamification dapat membantu menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan eksplorasi karier.

Mengingat potensi besar gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam eksplorasi karier, pengembangan media yang tepat menjadi krusial. Oleh karena itu, untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip gamifikasi secara efektif dan memastikan media relevan dengan kebutuhan peserta didik modern, Monopoli Karier dikembangkan menggunakan platform Genially. Genially merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengembangan media digital interaktif melalui integrasi animasi, video, audio, kuis, dan berbagai elemen visual lainnya (Astuti et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan Genially memungkinkan media Monopoli Karier menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa Generasi Z.

Dengan karakteristik interaktif dan adaptif yang dimiliki Genially, media Monopoli Karier diharapkan menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan bimbingan karier. Hal ini didasarkan pada rendahnya kemampuan perencanaan karier siswa serta belum optimalnya penggunaan media bimbingan karier yang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji: 1) proses pengembangan media Monopoli Karier berbantuan Genially untuk mengembangkan kemampuan perencanaan karier siswa kelas XI SMA, 2) kelayakan media, 3) efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa, dan 4) kendala yang dihadapi selama proses pengembangan. Penelitian ini penting dilakukan untuk menghasilkan media layanan bimbingan dan konseling yang layak, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa merencanakan karier secara lebih terarah dan realistik.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pemilihan metode tersebut didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu menghasilkan serta menguji kelayakan produk pendidikan berupa media Monopoli Karier menggunakan Genially guna mengembangkan kemampuan perencanaan karier siswa SMA. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi 7 langkah pengembangan dari Borg dan Gall (Sugiyono, 2023) sebagai berikut, 1) identifikasi masalah dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan, 4) uji coba terbatas, 5) revisi produk, 6)uji coba produk, dan 7)revisi produk akhir.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli media, ahli materi, serta siswa kelas XI SMA Plus Merdeka Soreang. Ahli media merupakan dosen maupun praktisi yang memiliki kompetensi pada bidang pengembangan media pembelajaran, sedangkan ahli materi merupakan dosen atau praktisi bidang BK. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada tahap identifikasi masalah, angket untuk penilaian dari ahli serta respons siswa, tes dilaksanakan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan perencanaan karier, sedangkan dokumentasi sebagai pendukung selama proses penelitian. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli materi dan media, angket respons siswa, serta skala kemampuan perencanaan karier.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk. Adapun data kuantitatif dianalisis menggunakan skala *Likert* untuk mengetahui tingkat kelayakan media, serta uji *paired sample t-test* dan N-Gain untuk mengukur efektivitas media Monopoli Karier berbantuan Genially dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan Media Monopoli Karier Menggunakan Genially

Pengembangan media Monopoli Karier berbantuan Genially dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada tujuh tahapan model *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2023) untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam layanan bimbingan dan konseling. Tahap pertama meliputi identifikasi masalah dan pengumpulan data melalui studi pendahuluan guna mengetahui kondisi serta kebutuhan layanan bimbingan karier di sekolah. Hasil observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMA Plus Merdeka Soreang menunjukkan bahwa kemampuan perencanaan karier siswa kelas XI masih perlu ditingkatkan, sementara media bimbingan karier yang interaktif dan menarik masih terbatas. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam layanan bimbingan kelompok dan belum optimal dalam mengeksplorasi pilihan karier sesuai potensi dirinya. Selain itu, peneliti juga melakukan kajian literatur mengenai gamifikasi, karakteristik Generasi Z, dan pemanfaatan platform Genially sebagai media pembelajaran interaktif. Temuan dari studi lapangan dan kajian pustaka tersebut kemudian menjadi dasar dalam merumuskan tujuan dan arah pengembangan media Monopoli Karier berbantuan Genially sesuai kebutuhan siswa dan kondisi sekolah.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, tahap selanjutnya adalah perencanaan, yang difokuskan pada perancangan konsep media Monopoli Karier. Perencanaan ini meliputi penentuan tujuan bahwa media dirancang untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa kelas XI SMA, penetapan karakteristik produk agar media bersifat interaktif, berbasis gamifikasi, dan dapat diakses secara digital melalui platform Genially, serta perancangan konten materi perencanaan yang akan diintegrasikan ke dalam elemen permainan Monopoli. Desain mekanisme permainan juga ditetapkan, mencakup aturan main, jenis kartu seperti kartu tantangan karier, papan permainan, dan sistem poin atau penghargaan yang sesuai dengan konteks bimbingan karier. Pemilihan platform Genially dilakukan karena fitur interaktifnya yang kaya, seperti animasi,, dan integrasi multimedia, sangat mendukung prinsip gamifikasi.

Setelah tahap perencanaan, dilakukan pengembangan produk awal berupa media Monopoli Karier berbantuan Genially. Pengembangan meliputi desain papan permainan bertema karier, pembuatan kartu interaktif yang berisi pertanyaan, tantangan, studi kasus, dan tugas eksplorasi karier, serta pemanfaatan fitur interaktif Genially. Media juga dilengkapi elemen multimedia seperti gambar, ikon, animasi, dan efek suara untuk meningkatkan daya tarik. Beberapa pos permainan memuat kuis dan pertanyaan refleksi yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Selain itu, disusun panduan penggunaan bagi guru BK dan siswa agar media dapat digunakan secara optimal. Produk awal kemudian disimpan dalam format yang dapat diakses melalui tautan Genially sebelum menjalani proses validasi oleh ahli materi dan ahli media.



Gambar 1. Papan Monopoli



Gambar 2. Kartu Karier



Gambar 3. Tampilan Awal Genially

Produk awal media Monopoli Karier terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi, keakuratan informasi, dan relevansi materi dengan kebutuhan perkembangan karier siswa kelas XI. Sementara itu, validasi ahli media berfokus pada aspek tampilan, interaktivitas, navigasi, kemudahan penggunaan, dan fungsi media berbasis Genially. Proses validasi menggunakan angket skala Likert yang dilengkapi kolom saran sehingga menghasilkan data kelayakan dan rekomendasi perbaikan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media dinyatakan layak digunakan dengan beberapa revisi sebagai

dasar penyempurnaan produk. Tampilan setelah revisi tampak pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Papan Monopoli Awal



Gambar 5. Papan Monopoli Akhir

Media monopoli karier kemudian diuji coba secara terbatas kepada 5 siswa kelas XI untuk memperoleh gambaran awal mengenai kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam layanan, serta mudah digunakan melalui platform Genially. Meskipun memperoleh respons positif, masih terdapat beberapa masukan terkait petunjuk penggunaan, navigasi, dan alur permainan. Oleh karena itu, dilakukan revisi produk untuk menyempurnakan aspek-aspek tersebut agar media lebih efektif, mudah dipahami, dan siap digunakan pada uji lapangan yang lebih luas.

Setelah direvisi, media Monopoli Karier selanjutnya diuji cobakan kepada 35 siswa kelas XI SMA Plus Merdeka Soreang melalui layanan bimbingan kelompok yang dibagi berdasarkan kategori hasil *pre-test* (tinggi, sedang, dan rendah). Kegiatan dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang berfokus pada pemahaman diri, pemahaman dunia kerja atau studi lanjut, serta integrasi keduanya. Tahap ini bertujuan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas awal media dalam kondisi nyata, sekaligus mengamati tingkat keterlibatan siswa dan kemudahan penggunaan media. Data penelitian diperoleh melalui observasi selama kegiatan berlangsung serta hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan perencanaan karier siswa. Terakhir, masukan yang diperoleh dari uji coba lapangan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi akhir produk, terutama pada penyempurnaan petunjuk penggunaan agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Setelah revisi dilakukan, media Monopoli Karier berbantuan Genially ditetapkan sebagai produk akhir yang layak digunakan.

Kelayakan Media Monopoli Karier Menggunakan Genially

Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk memastikan kelayakannya sebelum digunakan. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang merupakan dosen Bimbingan dan Konseling (BK) di IKIP Siliwangi. Kuesioner validasi materi terdiri dari 3 aspek dan 13 pernyataan. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Aspek	**Skor**
Pemahaman Diri	19
Pemahaman Karier/Dunia Kerja	14
Penilaian antara Diri dan Dunia Kerja	24
Total	49
Persentase	94%
Kategori	Sangat Layak

Media Monopoli Karier berbantuan Genially memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam media telah sesuai untuk membantu perencanaan karier siswa.

Selanjutnya, validasi media oleh ahli media, menggunakan kuesioner yang terdiri dari 5 aspek dan 14 pernyataan. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek	**Skor**
Kualitas tampilan grafis	14
Kejelasan dan Kemudahan Navigasi	12
Kesesuaian dengan Tujuan Layanan	11
Keterbacaan dan Keterpahaman	6
Kualitas teknik penggunaan	8
Total	51
Persentase	91%
Kategori	Sangat Layak

Media Monopoli Karier berbantuan Genially memperoleh persentase 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Media dinilai memiliki tampilan menarik dan navigasi yang mudah digunakan, dengan validator menyarankan agar warna dan papan monopoli dibuat lebih sederhana. Validasi ahli praktisi dilakukan oleh guru BK SMA Plus Merdeka Soreang menggunakan kuesioner yang terdiri dari 5 aspek dan 15 pernyataan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Skor
Kelayakan dan kemudahan penggunaan	11
Kesesuaian dengan tujuan layanan BK	12
Kemenarikan dan interaktivitas media	10
Kemanfaatan dalam layanan BK	12
Kepraktisan implementasi	11
Total	56
Persentase	93%
Kategori	Sangat Layak

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi yang semuanya menunjukkan kategori "Sangat Layak" dengan persentase di atas 90%, dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Karier berbantuan Genially memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan siap untuk diujicobakan lebih lanjut dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa SMA.

Efektivitas Media Monopoli Karier dalam Mengembangkan Kemampuan Perencanaan Karier Siswa

Efektivitas media Monopoli Karier berbantuan Genially diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test sebelum dan sesudah pemberian layanan. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa setelah penggunaan media, sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5. Data *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Perencanaan Karier Siswa

Statistik	Pretest	Postest
Mean	141,71	184,91
Median	142	184
Modus	138	184
Standar Daviasi	20,45	6,71
Skor Minimum	102	172
Skor Maksimum	195	200
Jumlah Siswa	**35**	**35**

Sebagaimana disajikan pada Tabel 6, nilai rata-rata kemampuan perencanaan karier siswa meningkat dari 141,71 pada pre-test menjadi 184,91 pada post-test. Standar deviasi menurun dari 20,45 menjadi 6,71, yang menunjukkan data lebih homogen setelah intervensi. Selain itu, nilai median, modus, skor minimum, dan skor maksimum juga mengalami peningkatan. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa setelah penggunaan media.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang hasilnya disajikan pada Tabel 7.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Perencanaan Karier	,085	35	,200*	,981	35	,777
Postest Perencanaan Karier	,181	35	,005	,961	35	,241

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) Shapiro-Wilk untuk *pre-test* sebesar 0,777 dan untuk *post-test* sebesar 0,241. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kemampuan perencanaan karier siswa berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik selanjutnya.

Untuk menguji perbedaan yang signifikan antara kemampuan perencanaan karier siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, dilakukan uji *Paired Sample t-Test*.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor *pre-test* dan *post-test*. Hal ini berarti penggunaan media Monopoli Karier berbantuan Genially memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat peningkatan dan efektivitas media secara lebih kuantitatif, dilakukan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain).

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	35	,33	1,00	,7073	,16158
Ngain_Persen	35	33,33	100,00	70,7340	16,15768
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan kriteria efektivitas N-Gain menurut Juniarti (2020), hasil uji N-Gain pada Tabel 10 menunjukkan rata-rata sebesar 0,7073 dengan persentase 70,73%. Hasil tersebut termasuk kategori "Cukup Efektif", yang menunjukkan bahwa media Monopoli Karier berbantuan Genially efektif dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa.

Analisis lebih lanjut dilakukan untuk mengetahui peningkatan pada masing-masing aspek kemampuan perencanaan karier siswa, yang hasilnya dirangkum pada Tabel 11.

Tabel 8. Peningkatan Skor Per Aspek Kemampuan Perencaan Karier

No.	Aspek Perencanaan Karier	Pretest	Postest	Persentase Peningkatan
1.	Pemahaman diri sendiri	1993	2586	29,75%
2.	Pemahaman dunia kerja	1419	1933	36,22%
3.	Penilaian hubungan antara diri sendiri dengan dunia kerja	1548	1953	26,16%

Ditemukan bahwa seluruh aspek perencanaan karier mengalami peningkatan setelah penggunaan media Monopoli Karier. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemahaman dunia kerja (36,22%), diikuti pemahaman diri sendiri (29,75%) dan penilaian hubungan antara diri sendiri dengan dunia kerja (26,16%). Temuan ini menunjukkan bahwa media Monopoli Karier berbantuan Genially berkontribusi dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan perencanaan karier siswa.

Kendala yang Dihadapi dalam Pengembangan Media Monopoli Karier

Proses pengembangan media Monopoli Karier berbantuan Genially, meskipun telah direncanakan secara sistematis, tidak terlepas dari beberapa kendala yang muncul selama pelaksanaan penelitian. Kendala-kendala ini memerlukan adaptasi dan solusi agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal. Kendala-kendala tersebut dapat dilihat pada tabel 12.

Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu pelaksanaan akibat padatnya jadwal pembelajaran dan layanan bimbingan kelompok di sekolah. Untuk mengatasinya, peneliti melakukan penyesuaian jadwal melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan guru BK serta mengoptimalkan setiap sesi pelaksanaan agar tetap efektif. Kendala lainnya berkaitan dengan perbedaan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan dan menggunakan media digital interaktif. Oleh karena itu, peneliti menerapkan pendekatan yang fleksibel dengan memberikan pendampingan, penjelasan yang lebih rinci, serta melakukan penyesuaian pada instruksi dan alur permainan sesuai kebutuhan siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala, berbagai upaya yang dilakukan berhasil memastikan proses pengembangan dan uji coba media berjalan dengan baik, sehingga media Monopoli Karier berbantuan Genially terbukti layak, efektif, dan dapat diimplementasikan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Pembahasan

Proses pengembangan media Monopoli Karier yang sistematis mengikuti tujuh langkah model *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall (Sugiyono, 2023) merupakan fondasi utama dalam menghasilkan produk yang berkualitas. Setiap tahapan, mulai dari identifikasi masalah hingga revisi produk akhir, memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengguna dan berbasis pada landasan teoritis yang kuat. Tahap identifikasi masalah secara jelas menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media bimbingan karier yang interaktif dan menarik, mengingat kecenderungan siswa yang pasif dalam layanan konvensional dan rendahnya kemampuan perencanaan karier. Ini sejalan dengan argumen bahwa media pembelajaran harus

disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, terutama Generasi Z yang akrab dengan teknologi dan pengalaman digital (Astuti et al., 2022).

Perencanaan dan pengembangan produk awal dilakukan dengan mengintegrasikan prinsip gamifikasi ke dalam permainan Monopoli serta memanfaatkan fitur interaktif yang tersedia pada Genially. Menurut Kapp (2012) dan Deterding et al. (2011), elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Al Muntaz (2022) menyatakan bahwa media monopoli karier merupakan inovasi yang dapat mendukung layanan BK, khususnya dalam bidang perencanaan karier dan pengenalan studi lanjut. Pemanfaatan Genially memungkinkan penyajian media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya, validasi oleh ahli dan uji coba terbatas dilakukan untuk menyempurnakan desain maupun konten media sehingga diperoleh produk yang lebih layak dan optimal untuk digunakan.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media Monopoli Karier berbantuan Genially memperoleh persentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga materi yang disajikan dinilai sesuai untuk membantu siswa memahami diri, dunia kerja, sera pilihan karier. Menurut BSNP (2014), materi pembelajaran yang layak harus memenuhi aspek kesesuaian isi, kebahasaan, dan kebermanfaatan bagi peserta didik. Selain itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak”, yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan visual menarik, navigasi yang mudah, serta kualitas teknis yang baik. Keunggulan Genially juga mendukung kualitas media melalui fitur interaktif, animasi, dan tampilan visual yang menarik sehingga layanan BK menjadi lebih aktif dan tidak monoton.

Penilaian "Sangat Layak" dari ahli media menunjukkan bahwa desain visual, interaktivitas, fungsionalitas, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria yang baik. Meskipun terdapat saran untuk menyederhanakan warna dan tampilan papan monopoli, masukan tersebut bersifat penyempurnaan dan tidak memengaruhi kelayakan media secara keseluruhan. Kualitas tampilan dan interaktivitas yang baik menjadi faktor penting dalam menarik perhatian serta

meningkatkan keterlibatan siswa Generasi Z, sejalan dengan karakteristik platform Genially (Astuti et al., 2022). Selain itu, hasil validasi ahli praktisi yang juga berada pada kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa media ini praktis, menarik, dan sesuai untuk diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling. Secara keseluruhan, tingginya tingkat kelayakan tersebut menjadi dasar penting bagi efektivitas media dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perencanaan karier siswa setelah menggunakan media Monopoli Karier berbantuan Genially, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest 141,71 menjadi 184,91 pada posttest serta penurunan standar deviasi dari 20,45 menjadi 6,71. Menurut Slavin (2018), pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli karier efektif karena mampu menciptakan layanan BK yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dan Wibowo (2023), bahwa media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam layanan bimbingan karier.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *N-Gain* memperoleh rata-rata sebesar 0,7073 dengan kategori tinggi dan persentase sebesar 70,73% dengan kategori cukup efektif. Menurut Hake (1999), nilai *N-Gain* kategori tinggi menunjukkan peningkatan kemampuan yang baik setelah perlakuan diberikan. Tingginya nilai *N-Gain* dipengaruhi oleh penggunaan media yang interaktif, materi yang mudah dipahami, dan keterlibatan aktif siswa selama layanan berlangsung. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Larasati dan Nursalim (2020), menyatkan bahwa media monopoli karier efektif meningkatkan pemahaman siswa serta membuat layanan bimbingan karier lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan peningkatan per aspek, aspek pemahaman dunia kerja mengalami peningkatan tertinggi sebesar 36,22%, sedangkan aspek penilaian hubungan antara diri sendiri dengan dunia kerja memperoleh peningkatan terendah sebesar 26,16%. Menurut Parsons (1909), perencanaan karier memerlukan

pemahaman diri dan dunia kerja sebelum individu mampu mengambil keputusan karier secara tepat. Sejalan dengan penelitian (Reza et al., 2024), bahwa setiap siklus menunjukkan peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif dalam meningkatkan kematangan siswa dalam menentukan pilihan karier. Perbedaan peningkatan antar aspek terjadi karena kemampuan menghubungkan diri dengan dunia kerja membutuhkan proses berpikir dan pengambilan keputusan yang lebih kompleks. Dengan demikian, media Monopoli Karier berbantuan Genially terbukti efektif membantu meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa melalui layanan BK yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA.

Selama proses pengembangan media Monopoli Karier berbantuan Genially, terdapat beberapa kendala teknis dan situasional. Kendala teknis muncul karena Genially merupakan platform berbasis web yang memerlukan koneksi internet dan perangkat yang memadai sehingga beberapa navigasi media perlu disesuaikan. Selain itu, terdapat tantangan dalam mengintegrasikan materi perencanaan karier ke dalam format permainan monopoli agar tetap menarik dan mudah dipahami siswa. Menurut Kapp (2012), media digital interaktif memerlukan keseimbangan antara unsur permainan dan tujuan pembelajaran agar media dapat digunakan secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis permainan memerlukan penyesuaian desain dan teknis sesuai kebutuhan pengguna.

Kendala lain muncul pada pelaksanaan uji coba, seperti keterbatasan waktu sekolah, kondisi kelas, dan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui penyesuaian jadwal dan pelaksanaan layanan secara fleksibel sehingga penelitian tetap berjalan dengan baik. Implikasinya, media monopoli karier berbantuan Genially dinilai layak dan efektif digunakan, meskipun penelitian masih terbatas pada satu sekolah dan waktu pelaksanaan yang singkat. Dengan demikian, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada jangkauan yang lebih luas dan duraso yang lebih panjang agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Monopoli Karier berbantuan Genially untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa SMA. Pengembangan dilakukan melalui tujuh tahapan model *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z dan memanfaatkan prinsip gamifikasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Media Monopoli Karier berbantuan Genially terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi yang secara konsisten memberikan kategori "Sangat Layak" dengan persentase di atas 90%. Penilaian ini menegaskan bahwa media memiliki konten yang akurat dan relevan, desain visual dan fungsionalitas yang interaktif dan mudah digunakan, serta sangat praktis dan sesuai untuk diimplementasikan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

REFERENSI

Adelia, T. D., & Krisphianti, Y. D. (2025). *Pentingnya Self Efficacy dalam Perencanaan Karir*. Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN), 4, 395-400.

Adityawarman, L. P. (2021). *Peran Bimbingan Kelompok dalam Perencanaan Karir Siswa.* Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 2(2), 165. https://doi.org/10.32585/advice.v2i2.786

Al Muntaz, A. (2022). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang. Astuti, B., Purwanta, E., Lestari, R., Bhakti, C. P., Anggela, E., & Herwin, H. (2022). The Effectiveness of Digital Module to Improve Career Planning of Junior High School Students. World Journal on Educational Technology: Current Issues, 14(3), 940–950. https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7396

Ayu, M. N. K., Widarnandana, I. G. D., & Retnoningtias, D. W. (2022). *Pentingnya Perencanaan Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier.* Psikostudia: Jurnal Psikologi, 11(3), 341. https://doi.org/10.30872/psikostudia.v11i3.7021

Irwan, D. (2017). Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Meneng. Skripsi. UIN Ar-RAniry Banda Aceh.

Juniati, N., Jufri, A. W., & Yamin, M. R. (2020). Penggunaan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan literasi sains siswa. literacy, 5, 12.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

Larasati, D., & Nursalim, M. (2020). Pengembangan Modifikasi Media Monopoli untuk Perencanaan Karier pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 di SMA Kemala Bhayangkari 4 Waru. Jurnal BK UNESA, 11(2), 191–197.

Luthfiyah, H., Suciptaningsih, O. A., & Mas' ula, S. (2025). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPAS: Studi kasus penggunaan Genially pada materi ekosistem kelas 3 SD. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8(6), 6156-6163.

Nengsih, N. (2019). Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap perencanaan arah karier siswa SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Al Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 7(1).

Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). *Perencanaan dan Keputusan Karier: Konsep Krusial dalam Layanan BK Karier*. QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan, 4(1), 44–51.

Novanti, A. Y., Rakhmawati, D., & Lestari, F. W. (2021). *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Modelling Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas Xi Sma N 1 Moga*. G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 6(1), 63-68.

OECD. (2024). *Teenage career uncertainty: Why it matters and how to reduce it* (OECD Education Spotlights No. 16). OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/e89c3da9-en

Maslikhah, M., Hapsyah, D. R., Jabbar, A. A., & Hidayat, D. R. (2019). *Implementasi teori Donald E. Super pada program layanan BK karir di SMK*. Ilmu dan Budaya, 41(64).

Rosmana, F. H., Wikanengsih, W., & Suherman, M. M. (2019). *Gambaran perencanaan karier siswa SMP*. FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, 2(4), 147-151.

Trisnawati, Y. (2018). *Pengembangan Media Monopoli Karier Berbasis Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik Kelas XII SMA*. Skripsi. Universitas Lampung.

Sakina, N. (2023). Analisis kemampuan perencanaan karier siswa SMA dalam menentukan pilihan pendidikan lanjutan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 8(1), 34–41.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Yusuf, A., & Nurhamzah, W. (2026). *Pengembangan Media Bimbingan Kelompok Berbasis Gamifikasi Konseling untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sman 4 Pangkep: Development of Gamification-Based Group Counseling Media to Improve Students' Self-Adjustment at SMA Negeri 4 Pangkep*. Jurnal Penelitian Pendidikan Bimbingan dan Konseling (JPPBK), 2(1), 58-70.