

 Vol.16, No. 1, Januari-Juni 2026 Doi: 10.30829/alirsyad.v16i1.28359	JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad ISSN 2686-2859 (online) ISSN 2088-8341 (cetak)
IMPLEMENTASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARIR PADA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA	
Ali Akbar Riadi¹, Asbi² 1. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, email: aliakbarriadi@gmail.com 2. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, email: asbi@umsu.ac.id	

Kata Kunci:

*Bimbingan karir,
Permainan monopoli,
Bimbingan kelompok*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil layanan dengan mengimplementasikan dan mengevaluasi efektivitas permainan Monopoli Karir sebagai media bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman karir siswa di Sanggar Bimbingan Keping, Malaysia. Latar belakang penelitian diambil dari kebutuhan peserta didik di pendidikan non-formal yang umumnya memiliki keterbatasan informasi karir serta pengalaman belajar yang beragam. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup kegiatan bimbingan kelompok melalui permainan Monopoli Karir, yang difokuskan pada identifikasi pemahaman karir, pengelolaan pikiran, penguatan keterampilan, relaksasi, dan perencanaan tindak lanjut. Data diperoleh melalui observasi partisipan, instrument evaluasi proses dan hasil, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman karir yang signifikan, ditandai dengan meningkatnya skor pemahaman dari 156 pada siklus I menjadi 215 pada siklus II, nilai tertinggi yang stabil pada angka 32, serta peningkatan nilai terendah dari 23 menjadi 25. Selain itu, peserta menunjukkan perubahan positif dalam pengelolaan pikiran, apresiasi terhadap berbagai pilihan karir, dan kemampuan menyusun rencana karir sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan Monopoli Karir efektif digunakan sebagai media bimbingan dalam konteks pendidikan non-formal untuk membantu siswa memahami pilihan pendidikan dan karir secara lebih jelas dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan manfaat penting bagi konselor dan pendidik non-formal untuk mengembangkan pendekatan bimbingan yang kreatif dan interaktif.

Keywords :

Career guidance,
Monopoly game,
Group guidance

Abstract

The study aims to improve service outcomes by implementing and evaluating the effectiveness of the Career Monopoly game as a group guidance medium in enhancing students' career understanding at Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. The research is grounded in the needs of learners in non-formal education settings, who generally experience limited access to career information and possess diverse educational backgrounds. This study employed the Guidance and Counseling Action Research (PTBK) method using a qualitative approach, conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation of group guidance activities through the Career Monopoly game, observation, and reflection. The guidance activities focused on identifying students' career understanding, managing thoughts, strengthening skills, relaxation techniques, and follow-up career planning. The results were obtained by distributing the predetermined instruments. To analyze the data, the three types of instruments were collected, scored, and then totaled to produce a clear overall score. The findings indicate a significant improvement in students' career understanding, as evidenced by an increase in the total career understanding score from 156 in Cycle I to 215 in Cycle II. The highest score remained stable at 32, while the lowest score increased from 23 to 25. In addition, participants demonstrated positive changes in cognitive management, appreciation of various career options, and the ability to formulate simple career plans. These results suggest that the Career Monopoly game is an effective group guidance medium in non-formal education contexts, enabling students to understand educational and career choices in a more engaging and enjoyable manner. This study provides important practical implications for counselors and non-formal educators in developing creative and interactive career guidance services. In the form of activity photos and students' art works was used as supporting data to strengthen the research findings.

PENDAHULUAN

Pemahaman tentang karir menjadi aspek penting dalam perkembangan individu sejak usia dini karena berpengaruh pada sikap, minat, dan kemampuan peserta didik dalam merencanakan masa depannya. Menurut Gati dan Levin (2019), pemahaman karir yang kuat pada peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat pilihan karir yang realistis dan sesuai dengan potensi diri. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman karir bukan hanya sekedar pengetahuan tentang jenis pekerjaan, tetapi juga melibatkan kesadaran diri tentang preferensi dan nilai-nilai pribadi.

Layanan bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik mengembangkan pemahaman karir. Dalam konteks pendidikan non-formal, layanan bimbingan kelompok menjadi salah satu bentuk

layanan yang efektif karena memungkinkan terjadi interaksi sosial dan diskusi antarpeserta. Sari dan Wijaya (2020) menegaskan bahwa bimbingan kelompok mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi, refleksi bersama, dan pemecahan masalah, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dibandingkan layanan individual yang bersifat instruksional.

Tantangan terbesar dalam bimbingan karir adalah bagaimana menjaga motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses layanan. Layanan yang bersifat informatif saja sering kali kurang menarik perhatian anak karena bersifat pasif dan kaku. Untuk menjawab tantangan ini, para ahli pendidikan dan konseling mulai menerapkan pendekatan yang lebih kreatif, termasuk game-based learning dalam layanan bimbingan. Menurut Zhao, Lu, dan Ma (2021), pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta melalui pengalaman belajar yang interaktif dan imersif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Model permainan yang sering dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran adalah permainan monopoly. Dalam konteks bimbingan karir, monopoli diadaptasi dengan petak-petak berupa berbagai jenis profesi sehingga pemain tidak hanya bersaing untuk menang, tetapi juga belajar mengenali karakteristik pekerjaan. Nurhayati dan Putra (2023) menyatakan bahwa modifikasi permainan tradisional seperti monopoli menjadi media edukatif memberikan keuntungan karena sifat permainannya yang familiar namun dapat diperkaya dengan konsep akademik yang relevan, termasuk eksplorasi karir.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan berbasis simulasi dapat meningkatkan pemahaman karir, sebagian besar penelitian masih dilakukan pada jenjang pendidikan formal dan peserta remaja. Penelitian yang secara khusus memfokuskan pada anak usia sekolah dasar dan implementasi permainan monopoli sebagai media bimbingan kelompok di lembaga non-formal masih terbatas. Selain itu, penelitian yang menggunakan Pendekatan Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) untuk mengevaluasi efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman karir belum banyak ditemukan dalam konteks lembaga layanan bimbingan di Malaysia.

Berdasarkan identifikasi gap tersebut, penelitian ini mempunyai urgensi tinggi untuk dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk melihat efektivitas permainan monopoli karir dalam meningkatkan pemahaman karir anak,

tetapi juga untuk memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media inovatif dalam layanan bimbingan dan konseling. Dengan menggunakan desain PTBK, penelitian ini memungkinkan adanya proses intervensi, evaluasi, refleksi, dan perbaikan berkelanjutan sehingga dapat diketahui perubahan yang terjadi secara sistematis.

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan bukti bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan sebagai alternatif efektif dalam layanan bimbingan kelompok. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan konselor dalam merancang layanan bimbingan karir yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) untuk menyelidiki keberhasilan bimbingan kelompok berbasis media monopoli karir dalam meningkatkan pemahaman karir pada anak-anak di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. PTBK dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan intervensi langsung sambil mengamati, merefleksikan, dan memperbaiki praktik bimbingan secara berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 2020). Desain ini mencakup dua siklus bimbingan kelompok, masing-masing disertai dengan aktivitas permainan monopoli karir, untuk menilai perubahan perilaku dan pemahaman anak-anak melalui pendekatan naratif. Sesi bimbingan kelompok pertama memfokuskan pada pengenalan konsep pemahaman karir, identifikasi pemahaman tentang karir dengan menggunakan media monopoli karir. Dalam sesi ini partisipan diminta untuk menjelaskan tentang karir yang telah ditentukan oleh jumlah dadu yang dilemparkan, semua partisipan diminta menjelaskan semaksimal mungkin dan bisa juga dibantu oleh partisipan yang lain. Sesi kedua memfokuskan pada pemahaman strategi cognitive restructuring tentang karir yang akan mereka pilih di masa depan dan cara relaksasi untuk pemahaman karir partisipan serta penguatan keterampilan individu untuk mempersiapkan diri pada karir di masa depan. Dan yang terakhir yaitu membuat evaluasi program dan merencanakan tindak lanjut untuk karir yang dipilih oleh partisipan, yang dimana semua sesi ini dilakukan dalam bimbingan kelompok menggunakan media permainan monopoli karir.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan monopoli karir yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan layanan. Pada permainan ini, papan monopoli tidak berisi nama negara seperti monopoli pada umumnya, melainkan berisi berbagai jenis pekerjaan atau karir. Cara pelaksanaannya, responden melempar dadu secara bergiliran dan menjelaskan karir yang diperoleh sesuai dengan petak permainan, termasuk tugas atau peran dari pekerjaan tersebut. Apabila responden belum mampu menjelaskan, maka responden lain diperbolehkan untuk membantu, dan jika masih mengalami kesulitan, penjelasan akan diberikan oleh pemimpin kelompok. Melalui kegiatan ini, diharapkan pemahaman karir seluruh responden dapat meningkat secara bertahap.

Cara menganalisis dan memperoleh hasil penelitian ini yaitu dengan menggunakan beberapa instrumen yang telah dirancang dan ditetapkan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen-instrumen tersebut dibagikan kepada peserta untuk memperoleh informasi yang tepat terkait proses dan hasil pelaksanaan layanan. Setelah seluruh data terkumpul, setiap instrumen dianalisis melalui proses penskoran berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Skor dari masing-masing instrumen kemudian direkapitulasi dan dihitung secara keseluruhan untuk menghasilkan nilai akhir yang terukur dan objektif. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam mengevaluasi efektivitas layanan serta menentukan tingkat pencapaian pemahaman karir peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kepong yang merupakan sekolah non-formal di Kuala Lumpur, Malaysia selama 2 kali (13 dan 28 Oktober 2025). Peserta penelitian terdiri dari 6 orang anak kelas 3 yang diperkirakan membutuhkan peningkatan dalam memahami karir berdasarkan dari pengamatan guru yang mengajar di kelas mereka. Data diperoleh melalui observasi partisipan selama layanan bimbingan kelompok berjalan menggunakan media monopoli karir, dan menggunakan beberapa angket seperti Instrumen Evaluasi Proses, Instrumen Evaluasi Hasil, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

HASIL

Pada siklus pertama, kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan penerapan media permainan monopoli menghasilkan temuan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Instrumen Evaluasi Proses Pada Siklus I

No	Inisial Responden	Skor Evaluasi Proses	Kategori Angket
1	A	39	Sangat Baik
2	A	39	Sangat Baik
3	D	39	Sangat Baik
4	J	39	Sangat Baik

Tabel 2. Data Instrumen Evaluasi Hasil Pada Siklus I

No	Inisial Responden	Skor Evaluasi Hasil	Kategori Angket
1	A	32	Sangat Baik
2	A	23	Baik
3	D	25	Baik
4	J	29	Sangat Baik
Jumlah		109	
Nilai Tertinggi		32	
Nilai Terendah		23	
Rata-Rata		27,5	

Pada siklus pertama ini hanya dihadiri oleh 4 orang responden. Dan untuk hasil analisis data menunjukkan bahwa media monopoli karir efektif dalam merangsang pemikiran kritis responden mengenai perencanaan karir mereka. Sebagian besar peserta didik mengungkapkan bahwa melalui sesi ini, mereka menjadi lebih sadar akan berbagai pilihan karir yang tersedia dan lebih mampu mengidentifikasi keterampilan serta minat yang mereka miliki. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah mampu memahami dan merencanakan karir mereka sendiri dengan lebih baik setelah mengikuti bimbingan kelompok.

Selain itu, tindakan siklus II kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media monopoli karir juga dilakukan. Dari pelaksanaan siklus II inilah hasil yang dapat dilihat yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Data Instrumen Evaluasi Proses Pada Siklus II

No	Inisial Responden	Skor Evaluasi Proses	Kategori Angket
1	A	47	Sangat Baik
2	A	47	Sangat Baik
3	A	47	Sangat Baik
4	D	47	Sangat Baik
5	J	47	Sangat Baik
6	R	47	Sangat Baik

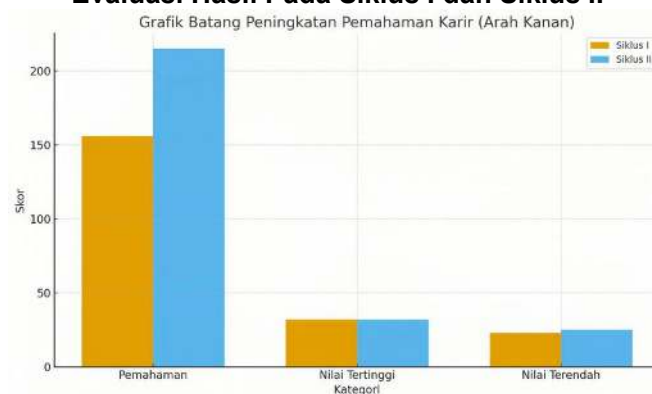
Tabel 4. Data Instrumen Evaluasi Hasil Pada Siklus II

No	Inisial Responden	Skor Evaluasi Hasil	Kategori Angket
1	A	30	Sangat Baik
2	A	25	Baik
3	A	32	Sangat Baik
4	D	25	Baik
5	J	32	Sangat Baik
6	R	32	Sangat Baik
Jumlah		176	
Nilai Tertinggi		32	
Nilai Terendah		25	
Rata-Rata		28,5	

Siklus II ini dihadiri oleh seluruh responden. Dan dalam analisis ini, ditemukan beberapa tema utama yang muncul dari diskusi, diantaranya adalah: 1) Kesadaran diri responden terhadap minat bakat, 2) pengaruh informasi karir terhadap pilihan pendidikan lebih lanjut, dan 3) tantangan yang dihadapi responden dalam menentukan pilihan karir yang tepat. Secara khusus, banyak responden yang sebelumnya belum memiliki gambaran jelas tentang karir mereka, setelah melakukan bimbingan kelompok menggunakan media monopoli karir, para responden mulai mampu menyusun rencana yang lebih siap mengenai masa depan mereka.

Dari perspektif PTBK, hasil setiap siklus menunjukkan peningkatan signifikan

Grafik 1. Perbandingan Hasil Evaluasi Proses dan Evaluasi Hasil Pada Siklus I dan Siklus II



Berikut ini adalah penjelasan dari hasil diagram batang dan data yang diambil:

1. Pemahaman meningkat stabil dari 265 menjadi 458, menandakan peningkatan dalam pemahaman karir.

2. Nilai Tertinggi tetap stabil dari 71 menjadi 79, menunjukkan adanya konsistensi kemampuan para peserta.
3. Nilai Terendah meningkat stabil dari 23 menjadi 25, menunjukkan adanya peningkatan dari nilai kategori rendah menjadi lebih baik.

Data-data yang sudah dijelaskan diatas ini merupakan data hasil dari penjumlahan antara instrument evaluasi proses dan instrument evaluasi hasil dari 2 siklus yang telah dilaksanakan. Proses ini membuktikan bahwa permainan monopoli karir dalam bimbingan kelompok efektif untuk membantu anak-anak memahami dan mempersiapkan karir mereka secara matang dan lebih baik di masa depan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk kategori penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) khususnya dalam konteks Bimbingan dan Konseling, yang sering disingkat PTBK. Suriati, S., Avianty, P., Rahmi, S., Ariantini, N., & Faizal, R. (2021), PTBK bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah melalui kegiatan penelitian yang dilakukan secara langsung oleh guru BK sehingga konselor dapat mengembangkan kompetensi profesional sekaligus memperbaiki proses pelayanan kepada peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Budiono (2021) menjelaskan juga bahwa tujuan utama PTBK adalah melakukan perbaikan dan peningkatan praktik layanan bimbingan dan konseling secara berkelanjutan agar layanan yang diberikan menjadi lebih efektif serta mampu menjawab kebutuhan peserta didik secara optimal.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang telah dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya Pemanfaatan Media Monopoli Karir dalam Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Pada Anak kelas III di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman karir mereka. Pemahaman karir merupakan hal yang sangat penting untuk dipahami bahkan di rencanakan oleh anak-anak mulai sejak dini yang nanti akan berguna untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik. Anak-anak yang belum bahkan tidak memahami karir atau masa depan mereka bisa menjadi bahaya terhadap diri mereka sendiri, dikarenakan mereka tidak mengetahui untuk kedepannya harus bagaimana lagi.

Nugraha dan Setiawati (2022) menjelaskan bahwa tahapan PTBK pada dasarnya bertujuan untuk memperbaiki praktik layanan bimbingan dan konseling melalui proses tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berulang. Dengan adanya siklus ini, konselor dapat melakukan evaluasi secara berkelanjutan terhadap layanan yang diberikan kepada peserta didik. Selanjutnya, Rahman dan Hidayat (2023) menyatakan bahwa tahapan PTBK tidak hanya berfungsi sebagai proses penelitian, tetapi juga sebagai sarana bagi guru BK untuk mengembangkan profesionalisme dalam memberikan layanan yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui tahapan tersebut, konselor dapat mengidentifikasi permasalahan peserta didik secara lebih mendalam serta menentukan strategi layanan yang tepat untuk mengatasinya.

Setiap responden diminta untuk secara aktif memikirkan sekiranya karir atau cita-cita apa yang sangat mereka inginkan sebagai bagian dari proses refleksi dan perencanaan peningkatan pemahaman. Pertama, mereka mengidentifikasi dan mengenali karir mereka dahulu. Kedua, mereka bertanya dan menentukan apakah karir yang mereka pilih atau yang sudah dipikiran itu sudah bagus atau belum. Dan yang ketiga, mereka meyakinkan diri dan merumuskan strategi atau persiapan apa yang harus mereka lakukan untuk mencapai karir yang mereka pilih.

Seluruh pernyataan ini dituangkan dalam sebuah dokumen tertulis dan percakapan antara responden dan guru BK. Sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas usaha yang sudah dilakukan, responden yang berhasil meningkatkan pemahaman karirnya misalnya sudah mengetahui dengan jelas nanti akan menjadi apa akan menerima penghargaan atau hadiah dari guru BK. Penghargaan ini bertujuan untuk memperkuat perilaku positif dan meningkatkan semangat siswa dalam mempertahankan dan meningkatkan terus pemahamannya serta sampai mewujudkannya. Selain itu, peneliti juga melakukan pemantauan terhadap responden melalui tiga instrumen yaitu Instrumen Evaluasi Proses, Instrumen Evaluasi Hasil, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah dijelaskan peneliti pada bagian HASIL diatas. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif tentang perkembangan setiap responden dan memberikan evaluasi untuk perbaikan berkelanjutan.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia menunjukkan bahwa penerapan media monopoli karir dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan pemahaman karir anak. Pada siklus pertama, pemahaman responden sebesar 265, sedangkan pada siklus kedua pemahaman meningkat menjadi 458. Hasil ini menunjukkan perubahan positif dan peningkatan pemahaman anak dalam memahami karir atau masa depan mereka.

Pemanfaatan media monopoli karir juga didukung oleh berbagai penelitian. Menurut Istikomah, Krisphianti, dan Ratnawati (2024), media monopoli karir dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami berbagai pilihan karir serta meningkatkan kemampuan mereka dalam merencanakan masa depan setelah menyelesaikan pendidikan. Melalui permainan ini, siswa dapat memperoleh stimulus berupa informasi profesi, jalur pendidikan, serta strategi yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan karir tertentu. Selain itu, Azwani, Zuraida, dan Raharjo (2024) menjelaskan bahwa penerapan permainan monopoli karir dalam layanan bimbingan karir mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun perencanaan karir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti layanan bimbingan karir menggunakan media monopoli, skor perencanaan karir siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan dapat membantu siswa memahami konsep perencanaan karir secara lebih jelas dan menarik.

Salah satu intervensi yang terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman karir adalah menggunakan media monopoli karir dalam layanan bimbingan kelompok. Melalui media ini, siswa diajarkan untuk membuat perencanaan serta pemahaman tentang karir yang akan mereka pilih. Keunggulan media *monopoli karir* adalah kemampuannya untuk menarik minat khususnya anak-anak agar mereka ingin belajar membuat perencanaan dan memilih karir yang mereka minati untuk masa depan yang lebih baik.

Secara keseluruhan, media monopoli karir memberikan dampak positif yang signifikan, tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman karir, tetapi juga dalam membangun kebiasaan diri anak lebih positif dengan tetap mencapai tujuan karir tertentu. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok berbasis monopoli karir sangat direkomendasikan sebagai strategi intervensi di sekolah untuk meningkatkan pemahaman karir.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan melalui dua siklus dalam kerangka Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK), dapat disimpulkan bahwa pendekatan bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli karir terbukti efektif dalam membantu anak-anak meningkatkan pemahaman karir di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Analisis hasil menunjukkan peningkatan skor nilai pemahaman dari 156 pada siklus pertama menjadi 215 pada siklus kedua, disertai dengan skor nilai tertinggi yang tetap stabil dari 32 pada siklus pertama menjadi tetap 32 pada siklus kedua. Dan peningkatan skor nilai terendah dari 23 pada siklus pertama menjadi 25 pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak semakin mampu mengidentifikasi, mengelola dan meningkatkan pemahaman karir yang lebih baik dan berkembang.

Studi ini memiliki manfaat yang signifikan. Secara praktis, teknik permainan monopoli karir dapat digunakan sebagai model pembelajaran sederhana namun efektif bagi konselor bimbingan, konselor sekolah, dan pendidik non-formal untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan pemahaman karir. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah peserta yang terbatas dari satu lokasi saja, durasi penelitian yang singkat, dan pendekatan yang masih didominasi oleh metode kualitatif. Oleh karena itu, disarankan untuk melanjutkan penelitian ini dengan melibatkan lebih banyak peserta dan lokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwani, R. M., Zuraida, D.J., & Raharjo, T. (2024). Penerapan layanan bimbingan karir dengan menggunakan permainan monopoli karier untuk meningkatkan perencanaan karier siswa kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*.
- Bandura, A. (2023). *Self-regulation and human agency: Contemporary perspectives*. New York: Routledge.
- Budiono, S. (2021). Konseling kreatif dan inovasi dalam penelitian tindakan bidang bimbingan dan konseling.
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D., & Ratnawati, V. (2024). Media permainan monopoli karier sebagai sarana untuk meningkatkan perencanaan karir siswa di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2020). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. (Edisi revisi, diperbarui dengan aplikasi kualitatif)

- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2021). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer.
- Lent, R. W., & Brown, S. D. (2020). Social cognitive career theory at 25: Empirical status of the interest, choice, and performance models. *Journal of Vocational Behavior*, 115, 103316.
- Nugraha, A., & Setiawati, D. (2022). Penerapan penelitian tindakan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan kualitas layanan BK di sekolah. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7(2), 85-93.
- Nurhayati, R., & Putra, A. (2023). Adaptasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran karir pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 112-125.
- Rahman, A., & Hidayat, T. (2023). Implementasi penelitian tindakan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efektivitas layanan konseling di sekolah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 11(1), 45-52.
- Suriati, S., Avianty, P., Rahmi, S., Ariantini, N., & Faizal, R. (2021). Pelatihan penyusunan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) bagi guru BK di Kalimantan Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*.
- Sari, M., & Wijaya, H. (2020). Bimbingan kelompok dan efektivitasnya dalam perkembangan sosial emosional siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 23-33.
- wakins, I., & Levin, N. (2019). *Career decision-making difficulties: A theoretical model and practical interventions*. *Journal of Career Assessment*, 27(1), 5-19.
- Watkins, E. R. (2021). *Rumination-focused cognitive-behavioral therapy for depression*. New York, NY: Guilford Press.
- Zhao, X., Lu, B., & Ma, Q. (2021). Game-based learning and its impacts on student engagement and performance: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 69(4), 2135-2157.