Efektivitas Media Monopoly Career Game dalam Menurunkan Tingkat Kesulitan Pengambilan Keputusan Karir Siswa Kelas XI di SMAN 9 Malang

Cindy Sucy Prislania, Dichna Aulia Az-Zahra, Faradinanda Putri Yudistina, Riskiyana Prihatiningsih*, Trias Yuliarsasi

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, email: riskiyana.prihatiningsih.fip@um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006758

Riwayat artikel
Submitted: 20 Juni 2026
Revised: 10 Juli 2026
Accepted: 19 Juli 2026
Published: 20 Agustus 2026

Kata kunci
Monopoly Career Game
Pengambilan keputusan karir
Bimbingan karir

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media Monopoly Career Game dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI di SMAN 9 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pre-test Post-test Design. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa kelas XI-3 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa angket Career Decision Difficulties Questionnaire (CDDQ) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,928. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kesulitan pengambilan keputusan karir menurun dari 73,75 pada pre-test menjadi 58,61 pada post test. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai mean difference sebesar 15, 139, nilai t sebesar 5,561, dan signifikansi 0,000 (p kurang dari 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test setelah pemberian layanan menggunakan media Monopoly Career Game. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Monopoly Career Game efektif dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI SMAN 9 Malang. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alternatif layanan bimbingan karir yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi guru BK. Disarankan guru BK mengintegrasikan media permainan berbasis karir dalam layanan bimbingan karir untuk meningkatkan keterlibatan dan kualitas pengambilan keputusan karir siswa.

1. Pendahuluan

Pengambilan keputusan karir merupakan salah satu tugas perkembangan yang penting bagi siswa sekolah menengah atas. Pada masa ini siswa mulai dihadapkan pada berbagai pilihan terkait pendidikan lanjutan, program studi, maupun pekerjaan yang akan memengaruhi masa depannya (Ifriana et al., 2024). Kemampuan dalam mengambil keputusan karir diperlukan agar siswa mampu menentukan pilihan yang sesuai dengan minat, bakata, kemampuan, serta nilai-nilai yang dimilikinya. Sebaliknya, ketidakmampuan dalam mengambil keputusan karir dapat menyebabkan kebingungan, keraguan, bahkan kesalahan dalam menentukan pilihan pendidikan dan pekerjaan yang berdampak pada perkembangan karir di masa mendatang (Almanhettami & Sulastri, 2025). Oleh karena itu, pengambilan keputusan karir menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Fenomena pengambilan keputusan karir masih banyak ditemukan pada siswa SMA. Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan di SMAN 9 Malang melalui penyebaran angket kepada 36 siswa kelas XI, diperoleh skor rata-rata kesulitan pengambilan keputusan karir sebanyak 73,75 dengan skor minimum 46 dan skor maksimum 100. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 29 siswa (80,56%) berada pada kategori sedang, 4 siswa (11,11%) berada pada kategori tinggi, dan hanya 3 siswa (8,33%) yang berada pada kategori rendah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan karir karena kurang memahami potensi diri, kurangnya informasi mengenai dunia kerja maupun pendidikan lanjutan, serta keraguan dalam menentukan pilihan yang sesuai dengan dirinya.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat beberapa para ahli yang menjelaskan bahwa kesulitan pengambilan keputusan karir dapat muncul akibat kurangnya kesiapa individu dalam membuat keputusan,

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

keterbatasan informasi yang dimiliki, maupun adanya informasi yang saling bertentangan (Devi Hasdayanti, Nurhikmah, 2024). Dalam konteks siswa SMA kondisi tersebut sering ditunjukkan melalui keraguan dalam memilih jurusan kuliah, ketidakpastian terhadap pekerjaan yang diminati, serta kebingungan dalam menentukan langkah yang harus dilakukan setelah lulus sekolah. Jika tidak ditangani dengan baik, kesulitan tersebut dapat menghambat proses perencanaan karir dan memengaruhi kesiapan siswa menghadapi masa depan (Rohma, 2023).

Beberapa penelitian dalam tahun terakhir juga menunjukkan bahwa pengambilan keputusan karir masih menjadi permasalahan yang dialami oleh banyak siswa. Kurniawati, (2022) menemukan bahwa rendahnya keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya berhubungan dengan munculnya *career decision* atau keraguan dalam menentukan pilihan karir. Shobrina, (2024) menjelaskan bahwa siswa sekolah menengah masih mengalami berbagai hambatan dalam proses pengambilan keputusan karir sehingga memerlukan bantuan melalui layanan bimbingan karir yang terstruktur. Selain itu, Rosantono et al., (2021) menyatakan bahwa kurangnya pemahaman diri dan informasi karir menjadi faktor utama yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan karir secara mandiri.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir, penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama layanan berlangsung (Damanik, 2025). Namun, pada praktiknya layanan bimbingan karir di sekolah masih sering dilakukan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti kegiatan layanan. Kondisi tersebut menyebabkan informasi karir yang diberikan belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, guru BK perlu mengembangkan media layanan yang lebih interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran karir (Nurhalisah et al., 2024).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Monopoly Career Game*. Media ini merupakan pengembangan permainan monopoli yang dimodifikasi dengan materi dan informasi karir sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif *Monopoly Career Game* dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa mengenai karir. Penelitian yang dilakukan oleh A. Prasetyo, Maria Dwi Santosa, Siti Nurhayati, (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media permainan dapat memberikan dampak positif terhadap layanan bimbingan dan konseling. Damanik, (2025) menemukan bahwa media permainan mampu meningkatkan pemahaman karir siswa. Penelitian Sahnas, (2025) juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Tanaya Eka Putri, (2024) menjelaskan bahwa pendekatan permainan mampu menciptakan layanan BK yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media *Monopoly Career Game* terhadap penurunan Tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa SMA masih terbatas khusunya pada siswa kelas XI di SMAN 9 Malang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu Bimbingan dan Konseling dalam bimbingan karir dan pengembangan media layanan berbasis permainan edukatif. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media layanan yang inovatifbagi guru BK dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa. Berdasarkan kerangka teori dan penelitian sebelumnya, hipotesis penelitian adalah terdapat efektivitas penggunaan media Monopoly Career Game dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI di SMAN 9 Malang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pre-test Post-test Design*, yang dimana hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Monopoly Career Game* dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI di SMAN 9 Malang. Dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*pos-test*) (Setiawan et al., 2022). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 9 Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI-3 yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik dengan pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan bahwa siswa berada pada tahap eksplorasi dan perencanaan karir sesuai dengan kebutuhan layanan bimbingan karir berbasis media permainan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket/kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Angket disusun menggunakan skala likert berdasarkan indikator *Career Decision Difficulties Questionnaire*

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

(CDDQ) yang merupakan hasil adopsi dari Fikriyah (2024) yang berdasarkan dari skala *Career Decision Difficulties Questionnaire (CDDQ)* yang dikembangkan oleh Gati et al. (1996) dan telah diadaptasi oleh Hidayat et al. (2020) untuk mengetahui tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlibatan, antusiasme, dan respons siswa terhadap media *Monopoly Career Game*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan layanan bimbingan karir, RPL BK, media *Monopoly Career Game,* dan daftar hadir siswa selama pelaksanaan layanan berlangsung.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan statistik inferensial Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013). Statistik deskriptif terdapat pengujian nilai mean, median, modus, quartil, varians, dan standar deviasi (Darwin et al., 2020). Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil *pre-test* dan *post-test*, seperti nilai rata-rata, persentase, nilai minimum, dan nilai maksimum. Statistik inferensial digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media *Monopoly Career Game* dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa melalui uji normalitas dan *uji paired sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Uji validitas digunakan untuk membuktikan ketepatan butir soal dan mengukur kejelasan kerangka dalam penelitian (Utami et al., 2023). Berdasarkan uji validitas, terdapat 4 item yang gugur karena Sig. >0,05, namun 30 item tetap valid dan mewakili seluruh aspek instrumen. Uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui sebuah konsistensi dari alat ukur (Forester et al., 2024). Uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,928 (>0,70), sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Tahap awal dalam analisis penelitian ini dilakukan dengan menguji normalitas data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Hasil pengujian tersebut disajikan sebagai berikut.

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
skor total	36	54	46	100	73,75	2,159	12,951	167,736	,237	,393	-,301	,768
Valid N (listwise)	36											

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
skor total	36	35	38	73	58.61	1.338	8.030	64.473	-.435	.393	.225	.768
Valid N (listwise)	36											

Gambar 1. Statistik Deskriptif Skor Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 36 siswa. Pada data *pre-test* diperoleh skor minimum sebesar 46 dan skor maksimum sebesar 100, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 73,75 dan standar deviasi sebesar 12,951. Sementara itu, pada data *post-test* diperoleh skor minimum sebesar 38 dan skor maksimum sebesar 73, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 58,61 dan standar deviasi sebesar 8,030. Hasil tersebut menunjukkan adanya penurunan rata-rata skor tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir dari 73,75 pada saat *pre-test* menjadi 58,61 pada saat *post-test*. Selain itu, standar deviasi *post-test* lebih rendah dibandingkan standar deviasi *pre-test*, yang menunjukkan bahwa variasi skor siswa pada *post-test* lebih kecil dibandingkan pada *pre-test*.

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
skor	Kelompok A	,116	36	,200*	,975	36	,578
	Kelompok B	,126	36	,163	,969	36	,402

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

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, pada data *pre-test* diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 dan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,578. Sementara itu, pada data *post-test* diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,163 dan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,402. Seluruh nilai signifikansi pada data *pre-test* maupun *post-test* menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pre-test* dan *post-test* dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi normalitas dan dapat digunakan untuk analisis statistik lebih lanjut.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	pretest - postetst	15,139	16,334	2,722	9,612	20,666	5,561	35	,000

Gambar 3. Hasil Uji Paired-Samples T-Test

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar 15,139 dengan nilai t hitung sebesar 5,561 dan nilai signifikansi (Sig. 2-*tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat efektivitas penggunaan media *Monopoly Career Game* dalam menurunkan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa diterima.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa mengalami penurunan dari 73,75 pada saat *pre-test* menjadi 58,61 pada saat *post-test*, dengan selisih sebesar 15,14. Hasil uji *Paired Sample T-Test* juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa layanan bimbingan karir menggunakan media *Monopoly Career Game* berkontribusi dalam membantu mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam mengambil keputusan karir. Penurunan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa dapat terjadi karena media *Monopoly Career Game* mampu menciptakan suasana layanan bimbingan karir yang lebih aktif, interaktif, dan menarik. Selama pelaksanaan layanan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berusaha menjawab setiap kartu pertanyaan yang diberikan.

Melalui permainan ini, siswa tidak hanya menerima informasi karir secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas yang mendorong partisipasi mereka selama layanan berlangsung. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai minat, kemampuan, potensi diri, serta berbagai alternatif pilihan karir yang tersedia. Selain itu, media permainan mampu mendorong partisipasi siswa secara lebih optimal dibandingkan layanan klasikal yang umumnya berpusat pada penyampaian materi. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Nisa et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *game based learning* dalam layanan bimbingan klasikal mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama layanan berlangsung karena siswa berperan aktif dalam setiap aktivitas yang diberikan. Melalui pengalaman tersebut, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi informasi karir dan mempertimbangkan berbagai pilihan karir secara lebih matang, sehingga hambatan yang dialami dalam proses pengambilan keputusan karir dapat berkurang.

Dalam perspektif Bimbingan dan Konseling, kemampuan pengambilan keputusan karir merupakan salah satu aspek penting yang perlu dimiliki oleh siswa SMA sebagai bagian dari tugas perkembangan karirnya. Pada masa ini, siswa mulai dihadapkan pada berbagai pilihan terkait pendidikan lanjutan maupun pekerjaan yang akan dijalani di masa depan. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai minat, kemampuan, potensi diri, serta informasi karir yang relevan agar dapat menentukan pilihan karir secara tepat. Kurangnya pemahaman terhadap aspek-aspek tersebut dapat menyebabkan siswa mengalami kebingungan dan kesulitan dalam menentukan arah karir yang sesuai dengan dirinya (Khoirunnisa & Lestari, 2024). Temuan tersebut menunjukkan pentingnya layanan bimbingan karir dalam membantu siswa memahami diri dan merencanakan masa depannya.

Melalui teori perkembangan karir Donald Super, Nisa et al. (2025) menjelaskan bahwa siswa SMA berada pada tahap eksplorasi karir, yaitu tahap ketika individu mulai mengenali minat, kemampuan, nilai-nilai diri, serta berbagai alternatif pilihan pendidikan dan pekerjaan. Tahap eksplorasi tersebut penting dalam membantu siswa membentuk konsep diri dan menentukan pilihan karir yang sesuai. Dalam penelitian ini, media *Monopoly Career Game* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali potensi diri, memahami informasi karir, serta mengeksplorasi berbagai alternatif pilihan karir melalui aktivitas permainan yang dilakukan. Oleh karena itu, berkurangnya tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa setelah mengikuti layanan dapat dipahami sebagai bagian dari proses eksplorasi karir yang dijelaskan dalam teori Donald Super. Temuan tersebut juga didukung oleh Passalowongi dan Badru (2025) yang menjelaskan bahwa eksplorasi karir

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

membantu siswa memahami potensi diri dan berbagai alternatif pilihan karir sehingga siswa lebih siap dalam mengambil keputusan karir.

Melalui teori konstruktivistik, Suryana et al. (2022) menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Selama pelaksanaan layanan, siswa tidak hanya menerima informasi karir dari guru BK, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan, diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan karir. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mengenai minat, kemampuan, dan pilihan karir yang tersedia. Oleh karena itu, informasi karir yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu mengurangi kesulitan siswa dalam mengambil keputusan karir.

Penelitian yang dilakukan oleh Azwania et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan Monopoli Karir dalam layanan bimbingan karir dapat membantu meningkatkan perencanaan karir siswa. Setelah mengikuti layanan, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam merencanakan pendidikan dan karir yang akan ditempuh di masa depan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya penurunan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karier siswa setelah mengikuti layanan bimbingan karir menggunakan media *Monopoly Career Game*. Meskipun variabel yang diteliti berbeda, kedua penelitian sama-sama menunjukkan bahwa media monopoli karir dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai masa depan karirnya sehingga siswa lebih siap dalam menentukan pilihan karir yang sesuai.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Utami et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Karir dalam bimbingan kelompok dapat membantu mengembangkan pemahaman studi lanjut siswa SMA. Melalui aktivitas permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali berbagai alternatif pilihan pendidikan serta memahami konsekuensi dari setiap pilihan yang akan diambil. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini karena selama pelaksanaan *Monopoly Career Game* siswa juga memperoleh berbagai informasi karier dan kesempatan untuk mengeksplorasi alternatif pilihan pendidikan maupun pekerjaan. Kondisi tersebut membantu siswa memahami pilihan karir yang tersedia sehingga kesulitan yang dialami dalam pengambilan keputusan karir dapat berkurang.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Alfaatihahta (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media MORIER JH (Monopoli Karier John Holland) dalam layanan bimbingan kelompok efektif meningkatkan eksplorasi karir siswa. Melalui media tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali minat, potensi, dan berbagai alternatif pilihan karir yang sesuai dengan karakteristik dirinya. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini karena berkurangnya tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir tidak terlepas dari kemampuan siswa dalam mengeksplorasi informasi karir dan memahami potensi dirinya. Semakin baik proses eksplorasi karir yang dilakukan siswa, maka semakin mudah siswa mempertimbangkan berbagai alternatif pilihan karir yang akan diambil.

Berdasarkan hasil penelitian ini serta didukung oleh penelitian Azwania et al. (2024), Utami et al. (2025), dan Alfaatihahta (2024), dapat dipahami bahwa penggunaan media monopoli karier dalam layanan bimbingan karir mampu membantu siswa mengembangkan berbagai aspek perkembangan karir, seperti perencanaan karir, pemahaman studi lanjut, dan eksplorasi karir. Ketiga aspek tersebut merupakan komponen penting yang mendukung siswa dalam proses pengambilan keputusan karir. Dalam penelitian ini, peningkatan pemahaman terhadap berbagai pilihan pendidikan dan pekerjaan serta kesempatan untuk mengenali potensi diri melalui kegiatan *Monopoly Career Game* diduga berkontribusi terhadap berkurangnya tingkat kesulitan pengambilan keputusan karier siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mustikaningrum et al. (2025) yang menunjukkan bahwa layanan karir yang membantu siswa memahami diri dan mengeksplorasi berbagai alternatif pilihan karir dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam mengambil keputusan karir. Dengan demikian, penggunaan media *Monopoly Career Game* dapat menjadi salah satu alternatif layanan bimbingan karir yang membantu siswa mempersiapkan pilihan karirnya secara lebih matang.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media *Monopoly Career Game* dalam layanan bimbingan karir terbukti efektif dalam mengurangi tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir siswa kelas XI di SMAN 9 Malang. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya penurunan rata-rata skor tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir dari 73,75 pada saat *pre-test* menjadi 58,61 pada saat *post-test*, dengan selisih sebesar 15,14 poin. Selain itu, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan karir menggunakan media *Monopoly Career*

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Game memberikan kontribusi terhadap berkurangnya tingkat kesulitan siswa dalam mengambil keputusan karir.

Penurunan tingkat kesulitan pengambilan keputusan karir tersebut terjadi karena selama layanan berlangsung siswa tidak hanya menerima informasi karir secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai aktivitas permainan, diskusi, serta eksplorasi informasi karir. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali minat, kemampuan, dan potensi dirinya, memahami berbagai alternatif pilihan pendidikan maupun pekerjaan, serta mempertimbangkan pilihan karir secara lebih matang. Dengan demikian, media *Monopoly Career Game* dapat menjadi salah satu alternatif media layanan bimbingan karir yang efektif dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman karir dan mengurangi kesulitan dalam pengambilan keputusan karir.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, guru Bimbingan dan Konseling disarankan untuk memanfaatkan media *Monopoly Career Game* sebagai salah satu alternatif media dalam pelaksanaan layanan bimbingan karir. Penggunaan media permainan yang interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama layanan berlangsung, sehingga proses penyampaian informasi karir menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media ini juga dapat digunakan untuk membantu siswa mengenali potensi diri, mengeksplorasi berbagai alternatif pilihan karir, serta mempersiapkan perencanaan pendidikan dan karir secara lebih matang.

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan dan pemanfaatan media layanan yang inovatif dalam kegiatan Bimbingan dan Konseling agar layanan yang diberikan semakin sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, atau menguji media *Monopoly Career Game* pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh media ini terhadap aspek perkembangan karir lainnya, seperti kematangan karir, perencanaan karir, eksplorasi karir, maupun efikasi diri karir sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media *Monopoly Career Game* dalam layanan bimbingan karir.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Data yang mendukung temuan penelitian ini dapat diperoleh melalui penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang beralasan. Data tidak tersedia secara terbuka untuk menjaga kerahasiaan informasi dan melindungi privasi partisipan. Akses dapat diberikan untuk keperluan ilmiah dengan tetap memperhatikan ketentuan etika penelitian dan perlindungan data.

Deklarasi Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan AI atau alat berbantuan AI dalam penyusunan naskah ini.

Daftar Rujukan

A. Prasetyo, Maria Dwi Santosa, Siti Nurhayati, B. S. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. 1, 1257–1264.

Alfaatihahta, M. N. (2024). EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN MEDIA MORIER N EKSPLORASI KARIER SISWA DI SMK KESEHATAN BINATAMA YOGYAKARTA (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga YJH (MONOPOLI KARIER JOHN HOLLAND) UNTUK MENINGKATKAogyakarta).

Almanhettami, A. O., & Sulastri, A. (2025). Career Decision Making pada Siswa Sekolah Menegah Atas : Sebuah Studi Literatur. 5(02), 202–219.

Azwania, R. M., Zuraida, D. J., & Raharjo, T. (2025). Penerapan Layanan Bimbingan Karir dengan Menggunakan Permainan Monopoli Karier untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Pusaka 1 Jakarta. Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa, 1(9), 1757-1764.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Damanik, H. (2025). Arus Jurnal Sosial dan Humaniora (AJSH) Peranan Guru Bimbingan dan Konseling dalam Perencaan. 5(2).

Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, M. D. M., Prasetiyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2020). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitaif. CV. MEDIA SAINS INDONESIA.

Devi Hasdayanti, Nurhikmah, T. T. (2024). Identifikasi Kesulitan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa SMK Identification of Career Decision Making Difficulties in Vocational Students. 4(1), 254–260. https://doi.org/10.56326/jpk.v4i1.3753

Fikriyah, L. R. K. (2024). Hubungan Career Decision Making Self-Efficiacy dengan Career Indecision pada Siswa/i SMA di Kota Malang.

Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif : Uji Reliabilitas. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(3), 1812–1820.

Gati, I., Krausz, M., & Osipow, S. H. (1996). A Taxonomy of Difficulties in Career Decision Making. In Journal of Counseling Psychology (Vol. 43, Issue 4). https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0022-0167.43.4.510

Hidayat, D. R., Fridani, L., & Ansyari, A. F. Al. (2020). Pelatihan Mengidentifikasi Kesulitan Pengambilan Keputusan Karir dengan mengggunakan SKPK pada Siswa di MGBK SMA Jakarta Timur. Sarwahita : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol., 17(1), 67–74.

Ifriana, D., Hadi, C., & Husni, D. (2024). Pengambilan Keputusan Karir ditinjau dari Konsep Diri dan Pola Asuh Otoriter Orang Tua pada Siswa SMA. 5(1), 80–85.

Khoirunnisa, H., & Lestari, M. (2024). Layanan bimbingan karir dalam pengambilan keputusan karir siswa. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 10(1), 376-384.

Kurniawati, A. (2022). Career Decision Making Self-Efficacy (CDMSE) dengan Career Indecision Pada Mahasiswa Tingkat Akhir.

Mustikaningrum, M., Marjo, H. K., & Hidayat, D. R. (2025). Efektivitas Konseling Karier Berbasis CASVE dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Keputusan Karier Siswa SMA. Jurnal Ners, 9(3), 4201–4210.

Nisa, F., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode Game Based Learning Berbasis Digital dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa. JKI (Jurnal Konseling Indonesia), 9(2).

Nisa, J. F., Agustin, D. A., Ana, N., Wulan, R., Elyssia, D., Fahni, L. U., Tri, A., & Mufidah, E. F. (2025). Analisis Teori Karier Donald Super dan Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. 885–890.

Nisa, J. F., Wulan, N. A. R., Meniar, D. E., Fahni, L. U., Putri, A. T. C., & Mufidah, E. F. (2025). Analisis Teori Karier Donald Super dan Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN), 4, 885-890.

Nurhalisah, S., Prabowo, A. S., & Wahyuningsih, L. (2024). Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara Pop-up Scrapbook Career Sebagai Media Layanan Bimbingan Karir Siswa Sekolah Dasar Jurnal Ilmiah Multidisiplin Nusantara. 2, 66–74.

Nurjamilah. (2025). Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. 4(4), 6867–6882.

Passalowongi, J. A., & Badru, B. B. (2025). Srategi Guru Bimbingan Konseling Dalam Eksplorasi dan Pengambilan Keputusan Karir pada Siswa: Systematic Review. JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa.

Pratiwi, A. S., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. 5,5682–5689.

Raztiani, H., & Permana, I. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF. 2(2014), 433–440.

Rohma, R. N. (2023). Perencanaan Karir Siswa SMA : Tinjauan Literatur yang Sistematis. 03(01), 50–60.

Rosantono, I. G., Wijanarka, B. S., Daryono, R. W., & Nurtanto, M. (2021). Analysis of the Influencing Factor of Vocational Education Students Career Decisions. 54(February 2020), 582–595.

Sahnas, N. Z. (2025). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. 3(3), 85–90.

Setiawan, F., Purnamaningsih, I. R., & Sumarno, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Sepakbola Berbasis Android di SMPN 3 Cikarang Utara. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(14), 415–420.

Shobrina. (2024). PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KARIER DALAM MEMBANTU PEMILIHAN KARIER SISWA. 9(April).

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. ALFABETA.

Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(7), 2070-2080.

Tanaya Eka Putri, A. Nuraini, Tatang Herman, A. H. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI SALAH SATU SMP NEGERI CIMAHI Tanaya Eka Putri 1 , Assyifa Fitria Nuraini 2 , Tatang Herman 3 , Aan Hasanah 4. 8, 49–54.

Utami, Y. S., Muslihati, M., & Hambali, I. (2025). Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Monopoli Karier dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa SMA. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 10(2), 1126-1134.

Utami, Y., Rasmanna, P. M., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. SAINTEK (Jurnal Sains Dan Teknologi), 4(2), 21–24.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774