



Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Monopoli Karier dalam Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Pemahaman Studi Lanjut Siswa SMA

Yuni Setyo Utami^{1*}, Muslihati², Im Hambali³

Universitas Negeri Malang, Malang, Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}

yuni.setyo.2301118@students.um.ac.id^{1*}, muslihati.fip@um.ac.id², im.hambali.fip@um.ac.id³

Abstrak: Proses mengambil keputusan studi lanjut pada masa Sekolah Menengah Atas adalah periode krusial dalam kehidupan siswa, karena akan memiliki pengaruh terhadap kehidupan selanjutnya khususnya dalam bidang pendidikan. Permasalahan pokok yang kerap dihadapi oleh siswa SMA adalah sulitnya memutuskan serta mencari studi lanjutan pada jenjang perguruan tinggi karena kurangnya wawasan, pengetahuan, serta informasi yang cukup dalam pengambilan keputusan karier. Penerapan bimbingan kelompok dapat membantu peserta didik untuk saling berbagi informasi mengenai studi lanjut dari masing-masing anggota kelompok, permainan simulasi monopoli karier merupakan media pembelajaran berupa permainan yang dirancang untuk menyampaikan informasi karier. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan teknik permainan simulasi monopoli karier untuk membantu pemahaman studi lanjut siswa, karena terdapat temuan hasil penelitian yang bertolak belakang. Metode penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) diterapkan dalam penelitian ini. Hasil kajian yang didapat berupa 14 artikel yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan simulasi dengan menggunakan media monopoli dapat membantu siswa untuk pemahaman studi lanjutnya. Namun, perlu adanya penelitian kuantitatif untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi menggunakan media monopoli untuk pemahaman studi lanjut siswa

Kata kunci: Bimbingan kelompok; Permainan Simulasi; Monopoli Karier

The Technique of Simulation Game Using Career Monopoly in Group Guidance for Developing High School Students' Understanding of Higher Study

Abstract: *The decision-making process for higher study during high school is a critical period in students' lives, as it significantly impacts their future, particularly in the field of education. A common issue faced by high school students is the difficulty in deciding and exploring higher study due to a lack of insight, knowledge, and sufficient information in career decision-making. The implementation of group counseling can help students share information about further studies among group members. Career Monopoly simulation games serve as an educational tool designed to convey career-related information through gameplay. The aim of this study is to explore the implementation of simulation game technique using career monopoly in group guidance can help students understand their options for higher study, as there are conflicting findings from previous research. The Systematic Literature Review (SLR) method was applied in this study, resulting in 14 articles relevant to the research topic. The findings indicate that the use of the technique of simulation game using career monopoly in group guidance can assist students in understanding their options for higher study. However, quantitative research is necessary to determine the effectiveness of the technique of simulation game using career monopoly in group guidance for developing high school students' understanding of higher study.*

Keywords: *Group Guidance; Simulation Games; Career Monopoly.*

1. Pendahuluan

Peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas/SMA memiliki rentang usia 15 hingga 18 tahun yang sedang berada dalam masa perkembangan remaja (Sisca & Gunawan, 2016). Tugas perkembangan siswa SMA salah satunya adalah mempersiapkan diri untuk pemilihan

karier di masa yang akan datang (Fathonah, 2019). Permasalahan pokok yang kerap dihadapi oleh siswa SMA adalah sulitnya memutuskan serta mencari studi lanjutan pada jenjang perguruan tinggi karena kurangnya wawasan, pengetahuan, serta informasi yang cukup dalam pengambilan keputusan karier di masa depan

(Rabiudin et al., 2022). Sebelum peserta didik mampu untuk menentukan studi lanjut di masa yang akan datang, perlu ada persiapan yang matang serta keyakinan untuk memilih studi apa yang akan individu pilih (Hasanah et al., 2019).

Proses mengambil keputusan studi lanjut pada masa Sekolah Menengah Atas adalah periode krusial dalam kehidupan siswa, karena akan memiliki pengaruh terhadap kehidupan selanjutnya khususnya dalam bidang pendidikan (Ashudi et al., 2022). Pilihan tersebut akan menyebabkan individu memilih potensi apa yang harus dirinya lebih kembangkan, sehingga tidak semua remaja dengan mudah dapat menentukan program studi yang akan dirinya ambil di jenjang yang lebih tinggi (Ahmad & Mustakim, 2022)

Didasarkan pada penelitian (Faiza et al., 2024) didapatkan hasil bahwa sejumlah 92% siswa pada jenjang pendidikan SMA/Sederajat mengaku bingung dan menghadapi ketidakpastian akan pilihan karier di masa yang akan datang. Dalam kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk merencanakan karir sejak di kelas X (Sari et al., 2023). Hal itu ditandai dengan siswa harus memilih mata pelajaran yang akan mereka gunakan pada jenjang perguruan tinggi. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai pada siswa SMA adalah belum adanya gambaran jelas terkait program studi apa yang akan dirinya pilih di jenjang pendidikan selanjutnya (Wahyuni et al., 2018).

Kesulitan dalam pemilihan program studi di perguruan tinggi dapat dipengaruhi oleh dua hal, pertama kurangnya pengetahuan akan minat, bakat, dan potensi diri yang ada yang akan menyebabkan peserta didik memilih program studi hanya berdasarkan ikut teman dan keinginan orang tua, kedua kekurangan informasi yang relevan terkait program studi yang ada di jenjang perguruan tinggi (Suwanto et al., 2021). Jika peserta didik belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai proyeksi studi lanjut bagi dirinya, akan berdampak negatif untuk dirinya sendiri khususnya jika telah berada pada kelas XII yang akan segera menyelesaikan jenjang Sekolah Menengah Atas (Supardi et al., 2023). Namun penentuan studi lanjut tidak boleh dilakukan dengan asal-asalan, sehingga membutuhkan bimbingan dan pembekalan sejak dini mengenai studi lanjut (Mudhar et al., 2023).

Hasil wawancara dengan salah satu konselor di satu SMA Negeri di Kabupaten Malang tahun pelajaran 2023-2024, didapati hasil bahwa sebesar 44 % siswa belum banyak tahu tentang program studi, 46 % siswa belum tahu jalur masuk perguruan tinggi, 49 % siswa belum tahu prospek program studi pada jenjang perguruan

tinggi. Dari hasil wawancara tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan layanan bimbingan dan konseling yang secara khusus membantu mereka dalam pemahaman studi lanjutnya.

Tujuan bimbingan adalah untuk membantu siswa memahami lingkungan mereka. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari konselor mengenai pribadi, sosial, belajar dan karier melalui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah (Muiz & Fitriani, 2022). Penerapan bimbingan kelompok dapat membantu peserta didik untuk saling berbagi informasi mengenai studi lanjut dari masing-masing anggota kelompok (Nove et al., 2021). Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yang dapat membantu pemahaman studi lanjut siswa adalah menggunakan teknik permainan simulasi (Hidayati et al., 2022).

Permainan simulasi merupakan bentuk aktivitas kelompok yang memungkinkan para anggota mendapat serta bertukar informasi mengenai kesadaran tentang kondisi lingkungannya melalui permainan (Romiaty & Sidauruk, 2020). Selain itu, metode pembelajaran interaktif dengan teknik permainan simulasi melibatkan peserta didik untuk memerankan situasi yang dirancang menyerupai kondisi nyata (Mayasari & Prabowo, 2022). Tahap pelaksanaan teknik permainan simulasi dimulai dengan menetapkan tujuan yang ingin dicapai, menentukan jenis permainan simulasi, pelaksanaan permainan simulasi, dan evaluasi terkait aktivitas yang telah dilakukan serta manfaat yang diperoleh oleh anggota kelompok (Fatih & Alfi, 2021). Melalui permainan simulasi akan ada keterlibatan fisik, kognitif, dan emosional yang akan menjadi kunci keberhasilan dalam suatu aktivitas belajar (Fausta et al., 2024b)

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman studi lanjut dalam permainan simulasi adalah menggunakan permainan monopoli karier. Teknik permainan simulasi dengan menggunakan monopoli karier merupakan salah satu teknik berupa permainan yang dirancang untuk menyampaikan informasi karier (Fahrudin & Tamsil, 2020). Hasil penelitian Fahrudin & Tamsil (2020) menunjukkan bahwa penerapan monopoli karier tidak memiliki peningkatan yang signifikan terhadap perencanaan studi lanjut siswa. Namun penelitian dari (Irasmana & Wiryoutomo, 2019) menyatakan bahwa melalui monopoli karier dapat membantu siswa dalam perencanaan studi lanjut. Sehingga, tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan teknik permainan

simulasi monopoli karier untuk membantu pemahaman studi lanjut siswa, karena terdapat temuan hasil penelitian yang bertolak belakang.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi konselor dalam menyusun program layanan bimbingan dan konseling, dengan banyaknya variasi teknik dalam layanan bimbingan dan konseling akan menciptakan suasana baru dalam layanan bimbingan dan konseling (Fausta et al., 2024a). Sehingga, mencegah rasa jenuh siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan karena penerapan metode yang sama berkali-kali (Fausta et al., 2024b).

Penelitian ini akan peneliti jadikan landasan dalam mengembangkan monopoli digital. Sehingga, hasil dari penelitian ini akan berpengaruh dalam pengembangan produk peneliti.

2. Metode Penelitian

Metode *systematic literature review*/SLR diterapkan dalam penyusunan artikel ini. Studi literatur diterapkan untuk mencari hasil-hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan permainan monopoli untuk membantu pemahaman studi lanjut siswa, dengan harapan dapat dijadikan salah satu alternatif konselor untuk layanan bimbingan kelompok dalam membantu pemahaman studi lanjut. Penyusunan artikel ini menggunakan alat bantu aplikasi *publish or perish* untuk mencari artikel-artikel yang relevan dengan topik penelitian. Alur penelitian yang digunakan peneliti adalah; 1) Identifikasi artikel, 2) seleksi artikel, 3) penyertaan artikel yang memenuhi kriteria.

Proses pencarian artikel ilmiah menggunakan platform *google scholar* dengan rentang waktu tahun 2014-2024. Proses identifikasi artikel didapatkan 32 artikel yang membahas strategi untuk pemahaman studi lanjut, namun yang relevan dengan topik bimbingan kelompok dan permainan monopoli dalam pemahaman studi lanjut ditemukan sejumlah 14 artikel. 8 artikel relevan dengan layanan bimbingan kelompok dan permainan simulasi untuk pemahaman studi lanjut, dan 6 artikel relevan dengan permainan monopoli dalam membantu pemahaman studi lanjut siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk dapat terus memberikan layanan yang optimal pada peserta didik, konselor sekolah membutuhkan inovasi dan kreatifitas untuk merancang proses bimbingan agar menarik bagi siswa (Zakaria, 2018). Selain itu, kurangnya variasi metode dalam layanan bimbingan dan konseling dapat menyebabkan jenuhnya peserta

didik dalam mengikuti kegiatan layanan. Sehingga, dapat mengurangi minat dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling (Noviyanti et al., 2024). Berbagai teknik dengan menggunakan media tertentu untuk membantu layanan bimbingan kelompok mulai dikembangkan oleh konselor sekolah dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan dan keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan layanan (Azhari et al., 2023).

Berbagai teknik untuk bidang karier, khususnya pemahaman studi lanjut telah banyak dikembangkan yang salah satunya menggunakan media monopoli karier. Hasil-hasil penelitian terkait media monopoli karier untuk membantu pemahaman studi lanjut siswa SMA secara detail dijabarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Media Monopoli sebagai pemahaman studi lanjut

No.	Judul & nama jurnal	penulis	Hasil penelitian
1.	Pengembangan Modifikasi Media Monopoli Untuk Perencanaan Karier pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 di SMA Kemala Bhayangkari Waru	(Laras ati & Nursalim, 2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman studi lanjut siswa, dengan nilai validasi sebesar 88%
	<i>Jurnal Bimbingan dan Konseling Unesa</i>		
2.	Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan	(Irasmana & Wiryotomo, 2019)	Hasil penelitian menyatakan bahwa produk pengembangan sangat baik dengan nilai persentase sebesar 81,6%. Sehingga, diprediksi dapat membantu siswa dalam pemahaman studi lanjutnya yang didasarkan pada hasil keberterimaan produk
	<i>Jurnal Bimbingan dan Konseling Unesa</i>		
3.	Penerapan Permainan Monopoli Karir dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa SMP	(Fahrudin & Tamsil, 2020)	Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan secara rata-rata hasil skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> , namun tidak terdapat perbedaan secara signifikan. Sehingga, tidak ada peningkatan signifikan terhadap pemahaman studi
	<i>Altruis: Journal of Community Services</i>		

4. Tren Pengembangan Media Bimbingan SMP: Penelitian di Indonesia Tahun 2012 –2018
Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia (JBKI)

5. Pengembangan Media Pion Perencanaan Karier Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Besuki
Jurnal Bimbingan dan Konseling Unesa

6. Media Permainan Monopoli Karier sebagai Sarana untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di SMA
Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran

lanjut melalui media monopoli

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa jenis permainan monopoli karier telah dikembangkan dengan mengintegrasikan dengan komputer/internet. Informasi jurusan diberikan di kelas VIII digunakan sebagai alat bantu untuk merencanakan studi lanjut pada salah satu SMP Negeri 2 Malang. Sehingga, permainan monopoli dinyatakan dapat membantu siswa untuk pemahaman pemilihan studi lanjutnya

(Sarid ewi & Naqiy ah, 2017)

Hasil penelitian menyatakan bahwa produk pengembangan pion perencanaan karier yang memiliki sistem permainan seperti monopoli sangat baik dengan nilai persentase sebesar 87,5%. Sehingga, diprediksi dapat membantu siswa dalam pemahaman studi lanjutnya yang didasarkan pada hasil keberterimaan produk

(Istiko mah et al., 2024)

Didasarkan pada hasil validitas produk yang dikembangkan, didapatkan hasil sebesar 92,5%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa monopoli karier telah diterima dan mampu membantu pemahaman studi lanjut siswa

dalam penerapannya. Dampak positif kepada individu ketika paham akan pilihan studi lanjutnya adalah mampu untuk mengenal dan memahami dirinya sendiri, dapat mengambil keputusan yang efektif untuk program studi yang akan individu ambil, dan memiliki perencanaan jangka panjang untuk memasuki dunia kerja (Fikriyani et al., 2021). Pemahaman studi lanjut merupakan suatu proses untuk memahami sistem program studi pada sekolah lanjutan, yang didasarkan pada minat, bakat, serta kondisi pribadi individu (Rabiudin et al., 2022).

Untuk mendukung penerapan media monopoli karier, dibutuhkan suatu layanan bimbingan dan konseling yang tepat dalam pelaksanaannya. Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dirasa tepat untuk penerapan media monopoli untuk pemahaman studi lanjut siswa. Hasil-hasil penelitian terkait bimbingan kelompok dan teknik permainan simulasi untuk pemahaman studi lanjut siswa, secara detail dijabarkan pada tabel 2.

Tabel 2. Bimbingan kelompok dan permainan simulasi untuk pemahaman studi lanjut

N o	Judul & nama jurnal	Penulis	Hasil Penelitian
1	Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Pemahaman Pemilihan Studi Lanjut Siswa Kelas IX Sekolah Islam Darul Qur'an Al-Mahdi Nahdlatul Wathan	(Febrianti & Partha, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa sebelum penerapan layanan bimbingan kelompok skor pretest mendapatkan kategori sedang dengan nilai 16. Sedangkan, setelah penerapan layanan bimbingan kelompok skor posttest berada pada kategori tinggi dengan nilai 21,12. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman studi lanjut menggunakan

Berdasarkan kajian literatur yang telah dipaparkan pada tabel 1. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media monopoli untuk membantu pemahaman studi lanjut siswa efektif

			layanan bimbingan kelompok.		
2	Efektivitas teknik diskusi dalam bimbingan kelompok untuk membantu dalam perencanaan karir siswa	(Nove et al., 2021)	Rata-rata skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest, dan hasilnya menunjukkan adanya perbedaan signifikan terhadap perencanaan karier sebelum dan sesudah mengikuti bimbingan kelompok.	6	Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa <i>Counselia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling</i>
	<i>Jurnal Konseling Dan Pendidikan</i>				Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,100, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi tidak efektif dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa.
3	Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Perencanaan Karir Siswa	(Amalia et al., 2020)	Didasarkan pada hasil penelitian, penerapan bimbingan kelompok mampu membantu perencanaan karier siswa dengan pemilihan studi lanjut		
	<i>Pedagogik: Jurnal Pendidikan</i>			7	Peningkatan Kematangan Pilihan Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Nglames
	<i>Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling</i>				Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kematangan dalam menentukan pilihan karir peserta didik. Melalui permainan simulasi, peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai pilihan karir, melatih keterampilan pengambilan keputusan, serta mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri dan
4	Peran Bimbingan Kelompok Dalam Perencanaan Karir Siswa	(Adityawarman, 2020)	Layanan bimbingan kelompok berperan penting dalam meningkatkan perencanaan studi lanjut siswa SMP, MTS, SMA, dan SMK.		
	<i>Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling</i>				
5	Strategi Bimbingan Dan Konseling Komprehensif Dalam Perencanaan Karir Siswa SMP	(Ria Kumara & Lutfiyani, 2019)	Berbagai layanan dalam bimbingan dan konseling mampu untuk meningkatkan perencanaan studi lanjut pada jenjang SMP, melalui layanan bimbingan kelompok dapat memanfaatkan media-media permainan yang telah ada.		
	<i>G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling</i>				

			peluang karir yang sesuai.
8	Pengembangan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa	(Devis et al., 2023)	Berdasarkan Teori Ginzberg dengan Teknik Permainan Simulasi efektif untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa, dengan nilai hitung sebesar 12,979 pada tingkat signifikansi 0,05 dan nilai ES = 4,588, yang berarti buku panduan tersebut memiliki efek tinggi dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa.
	<p><i>Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia</i></p>		

Didasarkan pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi mampu membantu siswa untuk memahami pilihan studi lanjutnya. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mencegah munculnya permasalahan pada peserta didik dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa (Kurniawan & Pranowo, 2017). Melalui layanan bimbingan kelompok juga dapat membantu peserta didik dalam merencanakan masa depan dan membuat pilihan yang tepat melalui penyampaian informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial (Sa'adah & Azmi, 2022). Bimbingan kelompok yang efektif tercermin ketika anggota kelompok menunjukkan semangat, dinamika, hubungan yang harmonis, kerjasama yang baik, serta saling percaya satu sama lain (Ariani, 2022). Teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok juga membantu siswa untuk saling bertukar cara pandang, sehingga dapat menambah wawasan siswa dalam perencanaan masa depan (Ahadinasrikin et al., 2021). Berdasarkan pencarian dan sajian literatur yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa melalui bimbingan kelompok dan teknik permainan simulasi mampu membantu siswa untuk pemahaman studi lanjut di masa yang akan datang. Media yang dapat digunakan juga beragam, salah satunya adalah monopoli yang telah dimodifikasi untuk dapat relevan dengan aspek-aspek pemahaman studi lanjut siswa,

namun masih perlu adanya penelitian secara kuantitatif untuk dapat memastikan efektif atau tidaknya teknik permainan simulasi dengan media monopoli dalam pemahaman studi lanjut siswa.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan 14 kajian literatur yang telah dikaji oleh peneliti pada penelitian ini, didapatkan kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok secara umum efektif dalam meningkatkan pemahaman studi lanjut, perencanaan karir, dan eksplorasi karir siswa. Penerapan teknik permainan simulasi memiliki potensi untuk dapat menciptakan lingkungan bimbingan yang menyenangkan serta inovatif. Selain itu, teknik permainan simulasi dengan menggunakan media monopoli, khususnya yang dirancang dan divalidasi dengan baik, dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait studi lanjut. Meskipun tidak semua hasil menunjukkan peningkatan signifikan, hasil validasi dan keberterimaan yang tinggi mampu menunjukkan bahwa teknik permainan simulasi dengan menggunakan media monopoli dapat bermanfaat dan relevan dalam proses bimbingan terutama untuk membantu siswa dalam pemahaman studi lanjutnya. Berlandaskan pada hasil penelitian ini, penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli mampu dijadikan referensi ilmiah dan menjadi alternatif layanan bimbingan dan konseling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan simulasi dengan menggunakan media monopoli dapat membantu siswa untuk pemahaman studi lanjutnya. Saran dari penelitian ini adalah perlu adanya penelitian kuantitatif untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi menggunakan media monopoli untuk pemahaman studi lanjut siswa.

Daftar Pustaka

- Adityawarman, L. P. (2020). Peran Bimbingan Kelompok Dalam Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Advice*, 2(2), 165–177.
- Ahadinasrikin, H., Indreswari, H., & Muslihati, M. (2021). Pengembangan Panduan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Fun Outbound untuk Meningkatkan Perilaku Altruis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Buletin Konseling Inovatif*, 1(1), 16–23. <https://doi.org/10.17977/UM059V1I12021P16-23>
- Ahmad, H., & Mustakim, M. (2022). Hubungan Kesetabilan Emosi Dengan Pengambilan Keputusan Karir Siswa SMA Negeri Kota

- Mataram. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 1664–1677. <https://doi.org/10.33394/REALITA.V7I2.5888>
- Amalia, N. I., Handayani, A., & Hartini, T. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 19–26. <https://doi.org/10.33084/PEDAGOGIK.V15I2.1693>
- Ariani, E. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Program Semester Melalui Bimbingan Kelompok di SD Negeri 07 Mancuang Kecamatan Baso. *Journal on Education*, 4(3), 1052–1059. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/520>
- Ashudi, A. M., Ramli, M., & Muslihati, M. (2022). Pengaruh Dukungan Keluarga dan Quality of School Life Terhadap Pengambilan Keputusan Karier Siswa Kelas XII di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(7), 673–685. <https://doi.org/10.17977/UM065V2I72022P673-685>
- Azhari, M. T., Nurhalizah, S., Amelia, N., Ramayani, F., Amalya, V. R., Sagala, H., Yolanda, P., Friska, N., Zairi, R. N., & Pertiwi, P. D. (2023). Inovasi Pembelajaran Bimbingan dan Konseling di Era Teknologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14328–14335. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I2.8669>
- Devis, N. W. D. W., Dantes, N., & Lestari, L. P. S. (2023). Pengembangan Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 8(1). https://doi.org/10.23887/JURNAL_BK.V8I1.1923
- Fahrudin, M., & Tamsil, M. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Karir dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa SMP. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(4), 165. <https://doi.org/10.22219/altruis.v1i4.12798>
- Faiza, A., Psikologi, F., & I, U. P. I. Y. A. (2024). Hubungan Efikasi Diri dan Dukungan Sosial Keluarga dengan Kematangan Karir Siswa Kelas XI di SMA Future Gate. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(1), 126–133. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v9i1.4213>
- Fathonah, N. (2019). Penggunaan Metode Genogram untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir. *Prophetic : Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 2(2), 279. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v2i2.5814>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/315
- Fausta, T. E., Muslihati, M., & Indreswari, H. (2024a). Bimbingan Kelompok Bermuatan Nilai Kakawin Sutasoma untuk Mengelola Sikap Kebinekaan Global. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1289–1296. <https://doi.org/10.51169/IDEGURU.V9I3.941>
- Fausta, T. E., Muslihati, M., & Indreswari, H. (2024b). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Bermuatan Nilai Kakawin Sutasoma untuk Mengelola Kebhinekaan Global Siswa. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 6(3). <https://doi.org/10.51214/002024061118000>
- Febrianti, I., & Partha, I. D. P. (2022). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Pemahaman Pemilihan Studi Lanjut Siswa Kelas Ix Sekolah Islam Darul Qur'an Al-Mahdi Nahdlatul Wathan. *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 6(1), 33–42. <https://doi.org/10.29408/JKP.V6I1.6794>
- Fikriyani, D., Fikriyani, D. N., & Herdi, H. (2021). Perencanaan Program Bimbingan Karir Dalam Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Jurnal Edukasi : Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.22373/je.v7i1.7563>
- Hasanah, H., Rahmawati, W. K., & Damayanti, N. E. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Karir Terhadap Perencanaan Karir Siswa Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri Pasirian Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2017/2018. *SUCCESS : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Pendidikan*, 1(2), 70–90. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/success/article/view/263>
- Hidayati, A., Maynawati, A. F. R. N., & Saputro,

- B. (2022). Survey Produk Permainan Simulasi Tentang Kematangan Karir Peserta Didik SMK Veteran Sukoharjo. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING AR-RAHMAN*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.31602/JBKR.V8I1.4316>
- Irasmana, F. A., & Wiryoutomo, H. W. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal Bk Unesa*, 1–23.
- Istikomah, L., Krisphianti, Y. D., & Ratnawati, V. (2024). Media Permainan Monopoli Karier sebagai Sarana untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 3(1), 542–546. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4564>
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. (2017). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying di Sekolah. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 01(02), 86–102. <https://ojs.unpatti.ac.id/index.php/bkt/article/view/234/158>
- Larasati, D., & Nursalim, M. (2020). Pengembangan Modifikasi Media Monopoli Untuk Perencanaankarier Pada Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Unesa*, 2(1), 191–197.
- Mayasari, H. S., & Prabowo, A. B. (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 12–21. <https://doi.org/10.25273/COUNSELLIA.V12I1.10527>
- Mudhar, M., Hasiana, I., Mufidah, E. F., & Badiah, L. I. (2023). Analisis Minat Karier Berdasarkan Teori Karier Holland Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Gresik. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 18–29. <https://doi.org/10.19105/EC.V4I2.10218>
- Muiz, M. R., & Fitriani, W. (2022). Urgensi Analisis Kebutuhan Dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 5(2), 116–126. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v5i2.1378>
- Nove, A. H., Basuki, A., & Sunaryo, S. A. I. (2021a). Efektivitas teknik diskusi dalam bimbingan kelompok untuk membantu dalam perencanaan karir siswa. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(4), 366–371. <https://doi.org/10.29210/143100>
- Nove, A. H., Basuki, A., & Sunaryo, S. A. I. (2021b). Efektivitas teknik diskusi dalam bimbingan kelompok untuk membantu dalam perencanaan karir siswa. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(4), 366–371. <https://doi.org/10.29210/143100>
- Noviyanti, D. V., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Bimbingan Belajar, Regulasi Emosi, Dan Metode Pemberian Tugas Terhadap Kejenuhan Belajar Siswa Di SMA Khairunnas Gunung Anyar Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 3717–3729. <https://doi.org/10.31004/JRPP.V7I2.26713>
- Rabiudin, R., Sumarsi, S., Katmas, E., Karfin, K., & Ituga, A. S. (2022). Edukasi Keberlanjutan Studi Guna Ketuntasan Pendidikan Tinggi Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Di Papua Barat. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services (ICJCS)*, 2(2), 124–141. <https://doi.org/10.53067/ICJCS.V2I2.69>
- Rachman, B. N. (2019). Tren Pengembangan Media Dalam Bimbingan Karier Smp: Ulasan Penelitian Di Indonesia Pada Tahun 2012 – 2018. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jbki.v4i1.872>
- Reza, W., Putri, Y., & Madiun, U. P. (2024). Peningkatan Kematangan Pilihan Karir Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Nglames. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 3(1), 547–559.
- Ria Kumara, A., & Lutfiyani, V. (2019). Strategi Bimbingan Dan Konseling Komprehensif Dalam Perencanaan Karir Siswa Smp. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v1i2.46>
- Romiaty, R., & Sidauruk, A. M. R. (2020). Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Simulation Game Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di SMP Kristen Palangka Raya. *JURNAL KOULUTUS*, 3(1), 46–55. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/koulutus/article/view/320>
- Sa'adah, M., & Azmi, K. R. (2022). Efektivitas Bimbingan Karier Berbasis Life Skills Teknik Problem Solving Meningkatkan Motivasi Entrepreneurship Santri di Pondok

- Pesantren Entrepreneur Al-Mawaddah Kudus. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.29240/JBK.V6I1.3428>
- Sari, F. F., Arlizon, R., & Donal, D. (2023). Analisis Perencanaan Karier Siswa pada Kurikulum Merdeka Belajar dan Kaitannya dengan Program BK di Sekolah. *Journal of Education Research*, 4(4), 2594–2603. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.738>
- Saridewi, K., & Naqiyah, N. (2017). Pengembangan media pion perencanaan karier pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Besuki. *Jurnal BK Unesa*, 7(3), 89–98.
- Sisca, S., & Gunawan, W. (2016). Gambaran Adaptabilitas Karier Remaja. *Jurnal Psikologi*, 11(2), 111–119. <https://doi.org/10.24014/JP.V11I2.1402>
- Supardi, J. S., Merdias, D., Sepniwati, L., Apandie, C., & Siten, A. D. (2023). Penguatan dalam Pembinaan dan Pembimbingan Karier Siswa SMA Negeri 1 Pulau Malan, Kabupaten Katingan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(4), 78–87. <https://doi.org/10.31004/JH.V3I4.403>
- Suwanto, I., Mayasari, D., & Dhari, N. W. (2021). Analisis Peran Teman Sebaya dalam Pengambilan Keputusan Karier. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(2), 168–179. <https://doi.org/10.25273/COUNSELLIA.V11I2.10101>
- Wahyuni, C. L., Nurdin, S., & Bustamam, N. (2018). KEMATANGAN KARIR SISWA SMA NEGERI 1 BANDAR DUA PIDIE JAYA. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 3(4). <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/5006>
- Zakaria, A. F. (2018). Media Layanan Informasi Karir Sekolah Lanjutan Bagi Siswa (Melankolis) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Memilih Studi Lanjut Setelah SMP. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 2(02), 32–43. https://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling/article/view/251