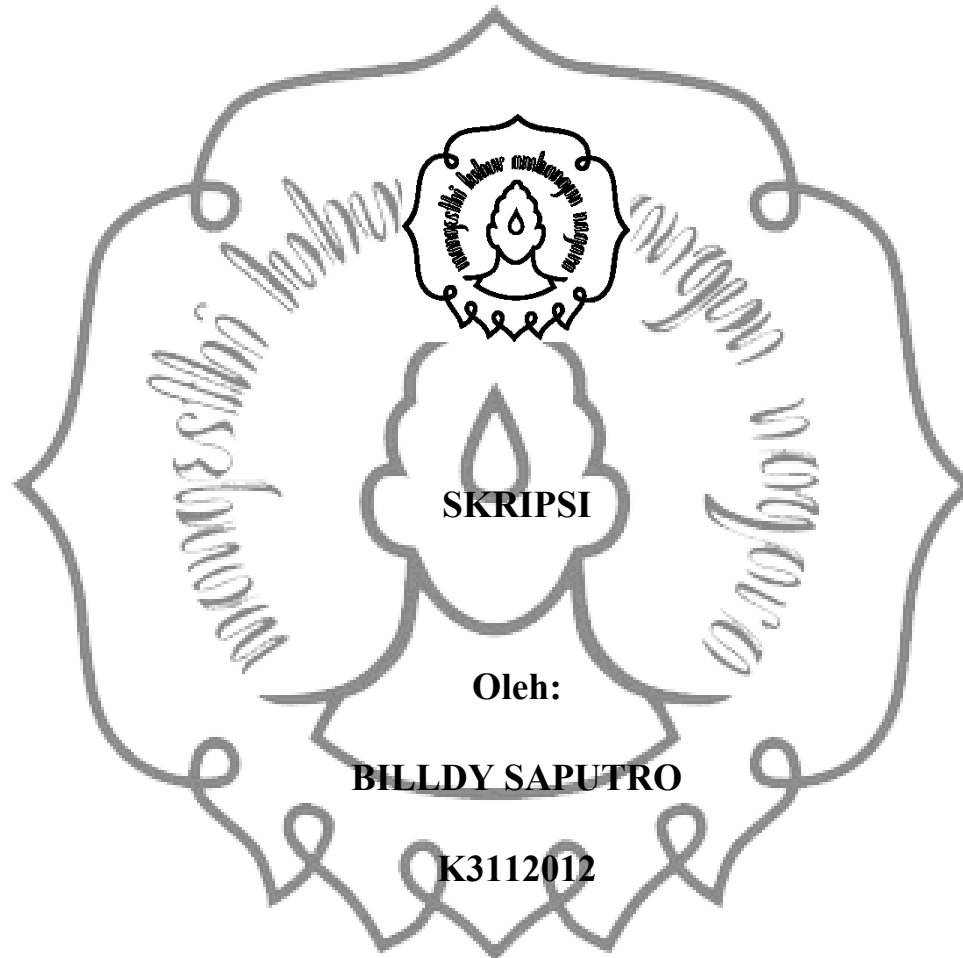


**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER PADA
PESERTA DIDIK KELAS VII SMP 1 BANYUDONO**



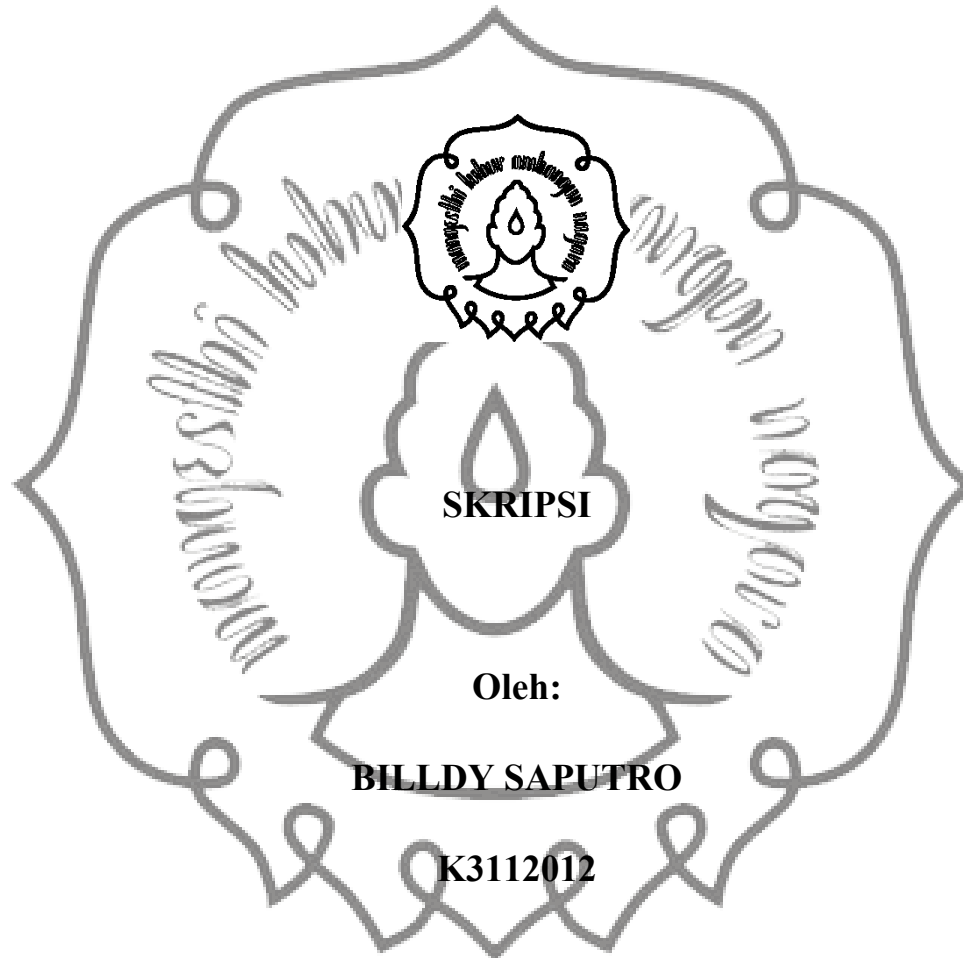
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

Juli 2016

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER PADA
PESERTA DIDIK KELAS VII SMP 1 BANYUDONO**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

Juli 2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Bıldı Saputro
NIM : K3112012
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Pada Peserta Didik Kelas VII SMP 1 Banyudono"** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juli 2016

Yang membuat pernyataan



Bıldı Saputro

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI UNTUK
MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER PADA
PESERTA DIDIK KELAS VII SMP 1 BANYUDONO**

Oleh:

BILLDY SAPUTRO

K3112012

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

Juli 2016

PERSETUJUAN

Nama : Billedy Saputro

NIM : K3112012

Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan
Perencanaan Karier Pada Peserta Didik Kelas VII SMP 1
Banyudono

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
Surakarta.

Surakarta, 19 Juni 2016

Pembimbing I,



Dra. Chadidjah H. A., M. Pd
NIP. 19530209 198010 2 001

Pembimbing II,




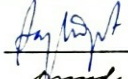

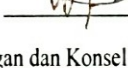
Drs. Mudaris Muslim, M. Psi
NIP. 1954032 198403 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Bilydy Saputro
NIM : K3112012
Judul skripsi : Pengembangan Permainan Simulasi Untuk
Meningkatkan Perencanaan Karier Pada Peserta Didik
Kelas VII SMP 1 Banyudono

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret pada hari **Kamis**, tanggal **14** Juli 2016. Skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dr. Asrowi, M.Pd		25/7 2016
Sekretaris : Rian Rokhmad H, S.Pd, M.Pd		22/7 2016
Anggota I : Dra. Chadidjah H. A., M.Pd		25/7 2016
Anggota II : Drs. Mudaris Muslim, M.Psi		22/7 2016


Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 26 Juli 2016

Mengesahkan



Kepala Program Studi
Bimbingan dan Konseling,

Dr. Asrowi, M.Pd
NIP 195508081985031002

ABSTRAK

Billdy Saputro (2016). **PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER PESERTA DIDIK KELAS VII SMP 1 BANYUDONO**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juli 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1. Membuat produk permainan simulasi yang layak untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik kelas VII SMP 1 Banyudono; 2. Mengetahui tingkat kelayakan produk permainan simulasi untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik kelas VII SMP 1 Banyudono; dan 3. Mengetahui keefektifan produk permainan simulasi untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik kelas VII SMP 1 Banyudono. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) Borg and Gall (1983: 775). Penelitian ini mencapai langkah uji lapangan terbatas yang mana untuk menguji tingkat efektivitas produk pada peserta didik. Subjek uji validitas ahli yaitu ahli media dan ahli konten. Subjek uji coba produk yaitu satu konselor sekolah tempat penelitian dan 32 peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Banyudono. Teknik pengumpulan data pada ahli menggunakan lembar validitas konten/ media permainan simulasi, sedangkan untuk praktisi dan peserta didik menggunakan lembar evaluasi produk konselor sekolah/ peserta didik.

Uji validitas produk oleh ahli yang dikembangkan menggunakan *expert judgement* mendapatkan nilai 0.8703 (sangat tinggi). Selanjutnya uji coba produk oleh konselor sekolah dan peserta didik menggunakan *expert judgement* mendapatkan nilai 0,85 dan 0.89 (sangat tinggi). Dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diketahui perhitungan *Mann Whitney* pretest nilai Z sebesar -264 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0.791 yang artinya $> 0,05$ sehingga prasyarat terpenuhi dan dilanjutkan dengan analisis pada *posttest* dengan hasil nilai Z sebesar -2.510 sedangkan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,012 atau $< 0,05$. Melalui analisis *Mann Whitney* diketahui peningkatan pada *posttest* kelompok kontrol-kelompok eksperimen. Dengan demikian uji keefektifan pengembangan permainan simulasi memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* pada perencanaan karier peserta didik baik pada kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol.

Simpulan hasil penelitian ini adalah dihasilkan produk pengembangan permainan simulasi yang layak untuk meningkatkan perencanaan karier peserta didik kelas VII SMP. Produk pengembangan permainan simulasi telah memenuhi kriteria kelayakan produk berdasarkan uji validitas ahli hingga terbukti efektif meningkatkan perencanaan karier peserta didik.

Kata Kunci : Permainan Simulasi, Perencanaan Karier, Monopoli Karier.

ABSTRACT

Billdy Saputro (2016) . DEVELOPMENT OF SIMULATION GAME TO IMPROVE STUDENTS CAREER PLANNING CLASS VII SMP 1 Banyudono Under Graduate Thesis. Faculty of Teacher Training and Education Sebelas Maret University, Surakarta. July 2016.

This research aimed to: 1. Creating decent product simulation game to improve students career planning for class VII SMPN 1 Banyudono; 2. Knowing the level of product feasibility simulation game to students career planning for class VII SMPN 1 Banyudono; and 3. Knowing the effectiveness of product simulation game to improve the students career planning for class VII SMPN 1 Banyudono. The method used in this research is the Research and Development (R & D) Borg and Gall (1983: 775). This research reached a limited field testing step which is to test the effectiveness of the product on students. Subject of expert validity test is content expert and media expert. Subject of product trial test were one of school counselor and 32 students from class VII SMP 1 Banyudono. Technique of collecting data on experts was wear content/ media validity sheets, whereas for school counselor and students used product evaluation sheets.

Product validity test by expert who developed using expert judgment was rated about 0,8703 (very high). Furthermore, product trial test by school counselor and students using expert judgment was rated 0,85 and 0,89 (very high). By using the control group and the experimental group, known calculation of pretest Mann Whitney Z value obtained -264 with p value (Asymp. Sig 2 tailed) of 0791, which means > 0.05 so, prerequisites was met and continued with the analysis of the posttest with Z value obtained -2510 whereas the p value (Asymp. Sig 2 tailed) 0.012 or < 0.05 . Through analysis Mann Whitney known increase on-posttest control-experimental group. Thereby the effectiveness of development of simulation games have a significant difference between before and after getting treatment on students career planning in the experimental group to the control group.

Conclusion of this research was generated product simulation game that is feasible to increase the students career planning for class VII. Product simulation game has met the eligibility criteria to test the validity of products by experts until proven effective in improving students career planning.

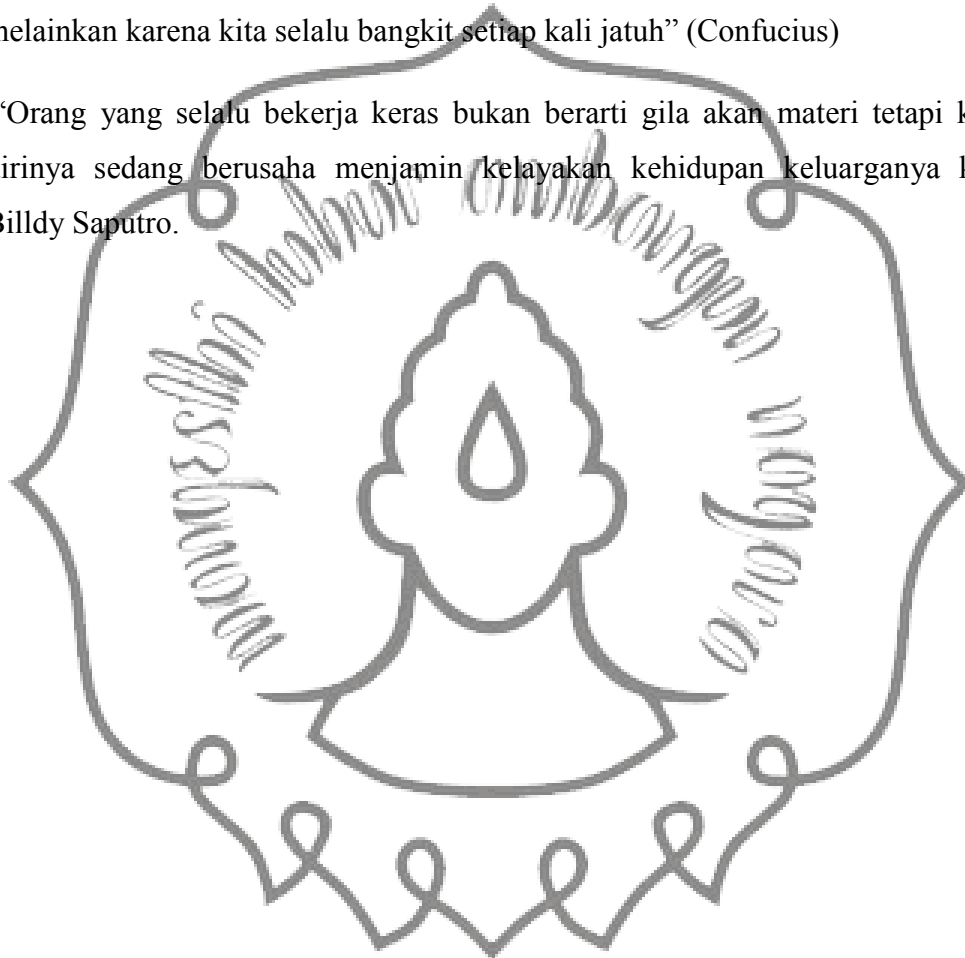
Keyword : *Simulation Games, Career Planning, Career Monopoly.*

MOTTO

“Sesungguhnya setelah ada kesulitan pasti ada kemudahan” (Q.S. Al Insyiroh: 6).

“Kemenangan kita yang paling besar bukanlah karena kita tak pernah jatuh, melainkan karena kita selalu bangkit setiap kali jatuh” (Confucius)

“Orang yang selalu bekerja keras bukan berarti gila akan materi tetapi karena dirinya sedang berusaha menjamin kelayakan kehidupan keluarganya kelak”
Bilidy Saputro.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Bapak dan Mamah

“Orang tua yang selalu memberikan semangat dan masukan kepada peneliti untuk menyempurnakan skripsi”

Loggar Bhilawa dan Ardiana Mahatma Sari

“Kakak peneliti dan Istri yang telah menyadarkan peneliti untuk selalu tegar dan segera menyelesaikan skripsi”

Program Studi Bimbingan dan Konseling UNS

“Almamater tercinta dan program studi yang telah memberikan banyak pengalaman-pengalaman berharga”

KATA PENGATAR

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP 1 BANYUDONO”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti bersyukur kepada Allah SWT dengan segala rahmat-Nya dan menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Joko Nurkamto, M. Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
2. Bapak Dr. Asrowi, M. Pd, Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan studi.
3. Ibu Dra. Chadidjah H. A., M. Pd selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi, bimbingan dan solusi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mudaris Muslim, M. Psi selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan motivasi, ilmu-ilmu kehidupan, bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Slamet, S. Pd, Kepala SMP Negeri 1 Banyudono yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian
6. Bapak Drs. Edy Priyanto selaku konselor sekolah yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penelitian

7. Bapak Hadi Warsito dan Mamah Awik Hidayati, sebagai orang tua yang luar biasa dengan segala kemampuan selalu mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan studi
8. Loggar Bhilawa dan Ardiana Mahatma Sari, Pasutri (Pasangan Suami-Istri) yang sekaligus sebagai kakak dari peneliti yang telah memberikan stimulus berupa kasih sayang untuk memotivasi peneliti segera menyelesaikan skripsi
9. Fandy Kurniawan dan Wulan Yuniarti, Kakak beradik yang selalu berada dibelakang peneliti untuk memberikan motivasi dan penguatan
10. Rekan-rekanku seperjuangan BK UNS “ A “ 2012 yang memberikan dukungan dengan saling mengisi satu sama lain
11. Peserta didik SMP Negeri 1 Banyudono yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini
12. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembang ilmu

Surakarta, Juli 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan	10
1. Perencanaan Karier	10
a. Pengertian Perencanaan Karier	10
b. Tujuan Perencanaan Karier	12
c. Manfaat Perencanaan Karier	13
d. Aspek-Aspek Perencanaan Karier	15
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perencanaan Karier	16
f. Cara Meningkatkan Perencanaan Karier	19
2. Permainan Simulasi	22
a. Pengertian Permainan Simulasi	22
b. Tujuan Permainan Simulasi	25
c. Tahap-Tahap Permainan Simulasi	26
3. Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP)	30
a. Pengertian Peserta Didik SMP	30
b. Karakteristik Peserta Didik SMP	30
c. Tugas Perkembangan Peserta Didik SMP	33
4. Pengembangan Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Peserta Didik SMP	35
5. Penelitian yang Relevan	36
B. Kerangka Berpikir	39
C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Tempat dan Waktu Penelitian	42
1. Tempat	42
2. Waktu	42
B. Metode Pengembangan	43
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Uji Coba Produk	48

1. Uji Ahli	48
a. Desain Uji Ahli	48
b. Subjek Uji Ahli	48
c. Jenis Data Uji Ahli	49
d. Instrumen Pengumpulan Data	49
e. Teknik Analisis Data	52
2. Uji Coba Kelompok Kecil	53
a. Desain Uji Coba Kelompok Kecil	53
b. Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	53
c. Jenis Data Uji Coba Kelompok Kecil	54
d. Instrumen Pengumpulan Data	54
e. Teknik Analisis Data	56
3. Uji Lapangan Terbatas	57
a. Desain Uji Lapangan Terbatas	57
b. Subjek Uji Lapangan Terbatas	58
c. Jenis Data Uji Lapangan Terbatas	59
d. Instrumen Pengumpulan Data	69
e. Validasi Instrumen Penelitian	60
1) Uji Validitas Instrumen	60
2) Uji Reliabilitas Instrumen	61
f. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Penyajian Data Uji Coba	65
1. Deskripsi Hasil Pengembangan Permainan Simulasi	65
a. Judul Pengembangan Permainan Simulasi	66
b. Konten Pengembangan Permainan Simulasi	66
c. Kemenarikan dan Tampilan Pengembangan Permainan Simulasi	67
2. Paparan Data Hasil Uji Validitas	67
a. Data Kuantitatif	67

b. Data Kualitatif	74
B. Analisis Data	76
1. Data Uji Lapangan Terbatas	76
2. Data Peningkatan Perencanaan Karier Peserta didik	80
C. Revisi Produk	81
1. Judul Pengembangan Permainan Simulasi	81
2. Konten Pengembangan Permainan Simulasi	81
3. Kemenarikan dan Tampilan Pengembangan Permainan Simulasi	82
D. Pelaksanaan Perlakuan	83
E. Pembahasan Hasil Penelitian	84
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	89
A. Simpulan	89
B. Implikasi	90
C. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir Tentang Perencanaan Karier Peserta Didik	40
3.1 Jadwal Penelitian dan Pengembangan	43
3.2 Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan	46
3.3 Desain Penelitian <i>Two Group Pretest-Posttest Design</i>	58
4.1 Histogram Tabulasi Validitas Ahli	70
4.2 Histogram Tabulasi Uji Coba Produk Pada Konselor Sekolah	72
4.3 Histogram Tabulasi Uji Coba Produk Pada Peserta Didik	73
4.4 Histogram Tabulasi Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol	78
4.5 Histogram Tabulasi Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Lembar Uji Ahli Media	50
3.2 Kisi-Kisi Lembar Uji Ahli Konten	51
3.3 Kisi-Kisi Lembar Uji Coba Produk Oleh Konselor Sekolah	55
3.4 Kisi-Kisi Lembar Uji Coba Produk Oleh Peserta Didik	56
3.5 Kisi-Kisi Angket Definisi Operasional Dan Aspek	59
3.6 Kisi-Kisi Angket Aspek, Indikator dan Item	60
4.1 Tabulasi Validasi Ahli	70
4.2 Data Hasil Validasi Ahli	71
4.3 Tabulasi Uji Coba Produk Pada Konselor	72
4.4 Tabulasi Uji Coba Produk Pada Peserta Didik	73
4.5 Data Hasil Uji Produk Pada Konselor Sekolah	74
4.6 Data Hasil Uji Coba Produk Pada Peserta Didik	74
4.7 Saran dan Kritik Oleh Ahli Media (Teknologi Pendidikan)	75
4.8 Kritik dan Saran Oleh Ahli Konten (Bimbingan dan Konseling)	75
4.9 Kritik dan Saran Oleh Praktisi (Konselor Sekolah)	75
4.10 Kritik dan Saran Oleh Peserta Didik	76
4.11 Tabulasi <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol	78
4.12 Tabulasi <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen	79
4.13 Data Hasil Analisis <i>Pretest Mann Whitney</i>	80
4.14 Data Hasil Analisis <i>Posttest Mann Whitney</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	93
2. Angket Analisis Kebutuhan Konselor Sekolah	95
3. Data Analisis Kebutuhan Peserta Didik	97
4. Data Analisis Kebutuhan Konselor Sekolah	104
5. Lembar Validitas Media Permainan Simulasi	105
6. Lembar Validitas Konten Permainan Simulasi	108
7. Data Validitas Media & Konten Permainan Simulasi	110
8. Lembar Evaluasi Produk Peserta Didik	111
9. Lembar Evaluasi Produk Konselor Sekolah	113
10. Data Evaluasi Produk Peserta Didik	115
11. Data Evaluasi Produk Konselor Sekolah	116
12. Tabulasi Uji Coba Produk Pada Peserta Didik	117
13. Data Hasil Uji Coba Produk Pada Peserta Didik	118
14. Angket Validitas Perencanaan Karier	119
15. Data Validitas Perencanaan Karier	122
16. Angket <i>Pretest</i> Perencanaan Karier	131
17. Angket <i>Posttest</i> Perencanaan Karier	134
18. Data <i>Pretest</i> Perencanaan Karier	138
19. Data <i>Posttest</i> Perencanaan Karier	140
20. Buku Petunjuk Permainan Simulasi	142
21. Rencana Pemberian Layanan	157
22. Foto Kegiatan	160
23. Surat Permohonan Izin Observasi	161
24. Surat Telah Melaksanakan Observasi	162
25. Surat Permohonan Izin Penelitian	163
26. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	164

