

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMELIHARA
PERSAHABATAN MELALUI PERMAINAN SIMULASI BAGI PESERTA
DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) SE-EKS
KARISIDENAN SURAKARTA**



SKRIPSI

Oleh :

IMAS WIGATINING ASIH

K3112037

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
NOPEMBER 2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imas Wigatining Asih
NIM : K3112037
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Mengatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMELIHARA PERSAHABATAN MELALUI PERMAINAN SIMULASI BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) SE-EKS KARISIDENAN SURAKARTA”** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Di samping itu, sumber informasi yang dikutip dari peneliti 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, Nopember 2016

Yang membuat pernyataan,



Imas Wigatining Asih

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMELIHARA
PERSAHABATAN MELALUI PERMAINAN SIMULASI BAGI PESERTA
DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) SE-EKS
KARISIDENAN SURAKARTA**



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

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
NOPEMBER 2016**

PERSETUJUAN

Nama : Imas Wigatining Asih

NIM : K3112037

Judul skripsi : Pengembangan Keterampilan Memelihara Persahabatan Melalui Permainan Simulasi Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) Se-Eks Karisidenan Surakarta

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

Persetujuan Pembimbing,

Pembimbing I



Dr. Wagimin, M. Pd.
NIP. 19510517 19703 1 1001

Pembimbing II



Rian Rokhmad Hidayat, S. Pd M. Pd.
NIP.19570324 19830 3 1002

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Imas Wigatining Asih
NIM : K3112037
Judul skripsi : Pengembangan Keterampilan Memelihara Persahabatan Melalui Permainan Simulasi Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) Se-Eks Karisidenan Surakarta

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Senin tanggal 28 Nopember 2016 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal dua bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji

Ketua : Dr. Asrowi, M. Pd.
Sekretaris : Ulya Mahmudah, S.Pd., M.Pd.
Anggota I : Dr. Wagimin, M.Pd.
Anggota II : Rian Rokhmad Hidayat, S.Pd., M. Pd.

Tanda Tangan

Mengesahkan



Prof. Dr. Joko Nurkamto, M. Pd.

NIP 196101241987021001

Kepala Program Studi
Bimbingan dan Konseling,



Dr. Asrowi, M. Pd.

NIP. 195508081985031002

ABSTRAK

Imas Wigatining Asih. **PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMELIHARA PERSAHABATAN MELALUI PERMAINAN SIMULASI BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) SE-EKS KARISIDENAN SURAKARTA.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Oktober 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan kebutuhan dan kepentingan peserta didik terhadap pengembangan keterampilan memelihara persahabatan; (2) menghasilkan prototipe satu panduan permainan simulasi untuk mengembangkan keterampilan memelihara persahabatan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMP Se-Karesidenan Surakarta kelas VII, VIII, dan IX. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan Borg and Gall. Tahap penelitian ini hanya sampai tahap pra pengembangan yaitu pembuatan produk. Pengumpulan data dilakukan dengan angket kebutuhan dan kepentingan peserta didik untuk mengetahui tingkat kebutuhan dan kepentingan peserta didik. Analisis data yang digunakan adalah analisis faktorial dan persentase dan perbandingan. Analisis data faktorial digunakan untuk menguji kevalidan instrumen. Analisis persentase dan perbandingan digunakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan dan kepentingan peserta didik SMP menurut peserta didik, orang tua, dan guru BK.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut ini. *Pertama*, ada kebutuhan dan kepentingan terhadap pengembangan keterampilan memelihara persahabatan menurut peserta didik, orang tua, dan guru BK berdasarkan hasil kajian teoritik dan empirik. Hasil kajian teoritik mengenai keterampilan memelihara persahabatan meliputi pengertian persahabatan, pentingnya memelihara persahabatan, ciri-ciri persahabatan, aspek-aspek kualitas persahabatan, dan faktor-faktor pembentuk persahabatan. Hasil kajian empirik memuat hasil survei yang menunjukkan 1743 responden (56,08%) sangat membutuhkan dan 1729 responden (55,64%) sangat merasa penting terhadap pengembangan keterampilan memelihara persahabatan berdasarkan peserta didik, guru BK, dan orang tua. *Kedua*, berdasarkan hasil analisis studi pendahuluan dan kajian teoritik dapat dikembangkan produk berupa Buku Panduan Permainan Simulasi untuk Mengembangkan Keterampilan Memelihara Persahabatan untuk Guru BK. Direkomendasikan kepada peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini ke tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan.

Kata kunci : Persahabatan, permainan simulasi

ABSTRACT

Imas Wigatining Asih. K3112037. ***THE DEVELOPMENT OF FRIENDSHIP MAINTAINING SKILL TROUGHOUT SIMULATION GAME FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS (SMP) IN SURAKARTA RESIDENCY.*** Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University, October 2016.

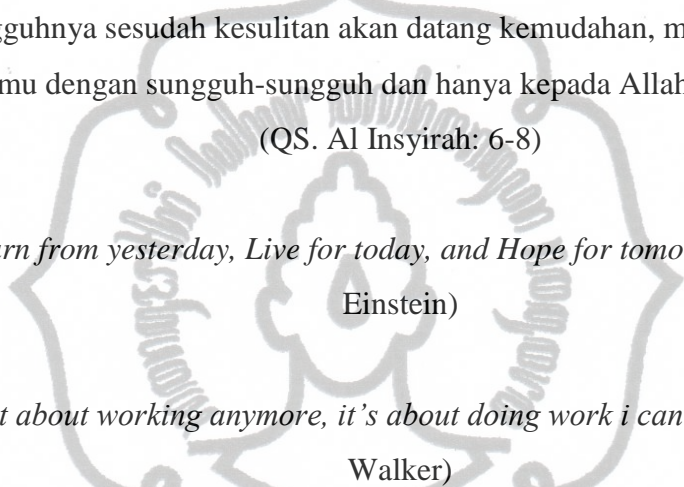
This research aimed (1) to describe the students' need for and interest in friendship maintaining skill development; (2) to provide prototype of Simulation game guide book to develop friendship maintaining skill.

The subject of research were SMP students throughout Surakarta Residency in the 7th, 8th, and 9th grades. This study employed Borg and Gall's research and development design. This stage only reached the pre-development stage, product development. Data collection was carried out by using student need and interest questionnaire to find out the student need and interest levels. Data analysis was conducted using factorial and percentage analysis and ranking. Factorial data analysis was used to validate the instrument. Percentage analysis and ranking were used to find out the Junior High school's need and interest level, in students', parent's, and counselors' perspectives.

The results of research were as follows. First, there were students' need for and interest in friendship maintaining skill development in students', parent's, and counselors' perspectives, by considering the result of theoretical and empirical study. The result of theoretical study on friendship maintaining skill included the definition of friendship, the importance of friendship maintaining skill, characteristic of friendship, aspects of friendship quality, and forming factors of friendship.. The result of empirical study contained the result of survey revealing that 1743 respondents (56,08%) highly needed and 1729 respondents (55,64%) felt friendship maintaining skill development as very important in students', parent's, and counselors'' perspectives. Second, considering the result of preliminary study analysis and theoretical study, a product could be developed in Simulation Game Guide Book to Develop Friendship Maintaining Skill for Counselors. Recommended to other researchers to continue this research to the next stage of the development phase.

Keywords : *Friendship, Simulation Game*

MOTTO

- 
- ✓ Sesungguhnya sesudah kesulitan akan datang kemudahan, maka kerjakanlah urusanmu dengan sungguh-sungguh dan hanya kepada Allah kamu berharap (QS. Al Insyirah: 6-8)
 - ✓ *Learn from yesterday, Live for today, and Hope for tomorrow* (Albert Einstein)
 - ✓ *It's not about working anymore, it's about doing work i can proud of* (Paul Walker)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaanirrohiim.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Bapak Sukarno, Ibu Samirah, Mas Pandhu Mustofa, dan
Adik Evin Suri Alam Kuncoro

Terimakasih atas doa, pengorbanan, dan kerja keras kalian yang tiada hentinya
serta kasih sayang yang telah kalian berikan tidak terbatas pula.

Program Studi Bimbingan dan Konseling UNS, Almamaterku tercinta

Terimakasih atas segala ilmu, pengalaman, suka-duka, dan kekeluargaan yang
tercipta. Terimakasih sudah menjadikan saya salah satu bagian dari almamater BK
UNS.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu, inspirasi, kesehatan, dan keselamatan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MEMELIHARA PERSAHABATAN MELALUI PERMAINAN SIMULASI BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) SE- EKS KARISIDENAN SURAKARTA”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Asrowi, M. Pd., Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Wagimin, M. Pd., selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Rian Rokhmad Hidayat, S. Pd., M. Pd., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat tercinta BK Angkatan 2012 (Anis, Norita, Deviana, Indah, Dianita, Mustika, Chakti, Dina, Bellia dan teman-teman BK angkatan 2012 lainnya), terimakasih untuk persaudaraan dan kebersamaan ini.
6. Teman-teman penelitian payung (Voni, Hendi, Devy, Asta dan teman-teman lainnya) yang saling mendukung, membantu dan memotivasi.

7. Akbar Arjuna terimakasih atas kebersamaannya dan dukungan untuk tidak menyerah dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, Nopember 2016



Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	6
G. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Keterampilan Memelihara Persahabatan.....	8
B. Teknik Permainan Simulasi.....	14
C. Pengembangan Keterampilan Memelihara	

Persahabatan Melalui Permainan Simulasi	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Model Penelitian dan Pengembangan	21
B. Desain Penelitian	22
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	24
D. Isi Produk	25
E. Subjek Penelitian	30
F. Data dan Teknik Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Pengembangan	35
1. Deskripsi Hasil Analisis Instrumen	35
2. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	36
3. Deskripsi Hasil Kajian Teoritik Pengembangan Keterampilan Memelihara Persahabatan Melalui Permainan Simulasi	38
4. Hasil Pengembangan Prototipe 1	39
B. Pembahasan	41
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	43
A. Simpulan.....	43
B. Implikasi	43
C. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1. Desain Pengembangan Panduan Memelihara Persahabatan Siswa SMP menggunakan Permainan Simulasi diadaptasi dari Model Pengembangan Borg and Gall.....	22
3.2. Desain Penelitian dan Pengembangan Layanan Memelihara Persahabatan Tahap Pra Pengembangan	23
6.1. Pengisian Angket di SMA N 7 Surakarta	48
6.2. Pengisian Angket di SMA N 5 Surakarta	48
6.3. Pengisian Angket di SMP N 23 Surakarta	48
6.4. Pengisian Angket di SMP N 25 Surakarta	48
6.5. Pengisian Angket di SMK N 8 Surakarta	48
6.6. Pengisian Angket di SMK N 4 Surakarta	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Kurikulum Layanan Keterampilan Memelihara Persahabatan	26
3.2. Agenda Layanan Keterampilan Memelihara Persahabatan Sesi 1.....	27
3.3. Agenda Layanan Keterampilan Memelihara Persahabatan Sesi 2.....	27
3.4. Agenda Layanan Keterampilan Memelihara Persahabatan Sesi 3.....	28
3.5. Agenda Layanan Keterampilan Memelihara Persahabatan Sesi 4.....	28
3.6. Agenda Layanan Keterampilan Memelihara Persahabatan Sesi 5.....	29
3.7. Pembagian Item Bidang Pada Instrumen Angket Kebutuhan dan Kepentingan Layanan Pengembangan Bidang Pribadi, Sosial, Karier, Akademik dan Spiritual	32
4.1. Hasil Tingkat Prosentase dan Peringkat Kebutuhan dan Kepentingan Siswa Terhadap Pengembangan Sosial Menurut Siswa, Orang Tua, dan Guru BK.....	37
4.2. Tabel Hasil Kajian Teoritik.....	39
6.1. KMO Hasil Analisis <i>Try out</i> Angket Kebutuhan dan Kepentingan Siswa	47
6.2. Daftar Sekolah SMP Negeri Tempat Pengambilan Data di Karesidenan Surakarta.....	49
6.3. Hasil Analisis Reabilitas Angket Kebutuhan dan Kepentingan Siswa	58
6.4. Daftar Sekolah Uji Coba	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Analisis KMO <i>Try out</i> Angket	47
2. Dokumentasi Pengumpulan Angket	48
3. Daftar SMP Tempat Pengambilan Data.....	49
4. Lembar Soal Angket Kebutuhan dan Kepentingan.....	50
5. Lembar Jawab Angket Kebutuhan dan Kepentingan.....	55
6. Hasil Reliabilitas <i>Try out</i> Angket	58
7. Daftar Sekolah Uji Coba.....	59
8. Surat Keterangan Telah Melakukan Survei	60