

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP
KEMATANGAN KARIER SISWA KELAS XII SMKN 1
PLERED**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan dalam Bidang Bimbingan dan Konseling**



**Dina Karlina
NPM 18010176
S1 Bimbingan dan Konseling**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bernama Dina Karlina, Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi, dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered”** beserta seluruh isinya adalah hasil karya saya sendiri yang ditulis berdasarkan kaidah keilmuan dan pengutipan sesuai dengan aturan perundang-undangan yang berlaku.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung segala resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian terbukti adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi ini atau terjadi klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Cimahi, 01 November 2022

Yang menyatakan,



Dina Karlina

NIM. 18010176

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI
BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP KEMATANGAN KARIER
SISWA KELAS XII SMKN 1 PLERED**

Oleh:

Dina Karlina

18010176

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



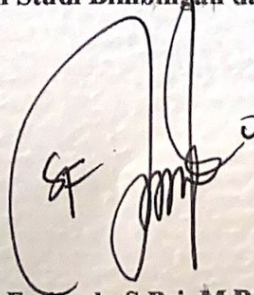
Dr. Wahyu Hidayat, M.Pd
NIDN. 0404088402

Pembimbing II



Alvian Agung Nurhagy, M.Pd
NIDN. 0426069104

Mengetahui,
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling



Siti Fatimah, S.Psi, M.Pd
NIDN. 0413048606

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP KEMATANGAN KARIER SISWA KELAS XII SMKN 1 PLERED

Oleh:
Dina Karlina
18010176

Kematangan karier merupakan hal yang sangat diperlukan peserta didik dalam menghadapi lingkungan kerja maupun lingkungan masyarakat. Oleh karena itu maka dibutuhkan media dalam memfasilitasi kematangan karier siswa yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu mengembangkan media permainan ular tangga melalui bimbingan kelompok terhadap kematangan karier siswa. Metode penelitian ini menggunakan model Research and Development Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Partisipan dalam penelitian ini yaitu 20 orang siswa kelas XII SMKN 1 Plered. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, lembar validasi ahli dan angket kematangan karier. Hasil penelitian menunjukkan media permainan ular tangga sangat layak digunakan dengan hasil penilaian ahli materi sebesar 81%, ahli media sebesar 95,83%, dan ahli praktisi sebesar 99,43%. Hasil Efektivitas menunjukkan nilai sig. sebesar 0,000 yang artinya terdapat perubahan kematangan karier sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan ular tangga. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga melalui bimbingan kelompok sangat layak digunakan dan efektif terhadap kematangan karier siswa.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga, Bimbingan Kelompok, Kematangan Karier

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF THE SNAKES AND LAUNDER GAME MEDIA THROUGH GROUP GUIDELINES ON CAREER MATURITY OF XII CLASS STUDENTS OF SMKN 1 PLERED

By:
Dina Karlina
18010176

Career maturity is something that is needed by students in dealing with the work environment and community environment. Therefore, media is needed to facilitate student career maturity by using the snake and ladder game media. The purpose of this research and development is to develop a snake and ladder game media through group guidance on student career maturity. This research method uses the Research and Development Borg & Gall model modified by Sugiyono. Participants in this study were 20 students of class XII SMKN 1 Plered. Data collection techniques used in this study were interviews, expert validation sheets and career maturity questionnaires. The results showed that the snake and ladder game media was very feasible to use with the results of the assessment of material experts by 81%, media experts by 95.83%, and practicing experts by 99.43%. Effectiveness results show the value of sig. of 0.000 which means that there is a change in career maturity before and after being given group guidance services using snakes and ladders game media. Based on the results of this study, it can be concluded that the snake and ladder game media through group guidance is very feasible and effective for students' career maturity.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Group Guidance, Career Maturity

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered”. Penulisan Skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) pada program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi Cimahi.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak baik moril maupun materil, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan penuh hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Wahyu Hidayat, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing serta mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Alvian Agung Nurhaqy, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik hingga selesainya skripsi ini.
3. Prof. Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd selaku Rektor Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi.
4. Asep Samsudin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi.

5. Siti Fatimah, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi
6. Seluruh Dosen serta Staf Tata Usaha di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi yang telah membekali ilmu pengetahuan serta keterampilan.
7. Neng Ajeng Nurjannah, S.Kom.I. selaku ahli praktisi dan Guru Bimbingan dan Konseling SMKN 1 Plered.
8. Seluruh Guru Bimbingan dan Konseling SMKN 1 Plered yang telah memberi arahan dan bantuan selama melaksanakan penelitian.
9. Dewan Guru, Staf Tata Usaha serta siswa/siswi SMKN 1 Plered yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama melaksanakan penelitian.
10. Siswa kelas XII-TKJ 2 yang sudah membantu dalam penelitian ini.

Cimahi, November 2022

Dina Karlina

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Kematangan Karier	9
1. Pengertian Kematangan Karier.....	9
2. Ciri-Ciri Kematangan Karier	10
3. Faktor-Faktor Kematangan Karier	11

4. Indikator Kematangan Karier	12
5. Komponen Kematangan Karier	13
6. Aspek Kematangan Karier	14
B. Bimbingan Kelompok	16
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	16
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	16
3. Asas Bimbingan Kelompok.....	17
4. Fungsi Bimbingan Kelompok.....	18
5. Tahap Pelaksanaan Bimbingan Kelompok.....	18
C. Media Ular Tangga	21
1. Pengertian Media Ular Tangga.....	21
2. Kelebihan Media Ular Tangga	21
3. Elemen Media Ular Tangga.....	22
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Ular Tangga	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Metode Penelitian.....	25
B. Prosedur Penelitian.....	26
1. Identifikasi masalah.....	26
2. Mengumpulkan informasi	27
3. Desain produk.....	27
4. Validasi desain ahli.....	28

5. Revisi desain I	29
6. Uji coba terbatas	29
7. Revisi produk II.....	30
8. Uji coba skala luas.....	30
9. Revisi produk final	30
C. Subjek dan Lokasi penelitian	30
1. Subjek Penelitian	30
2. Lokasi Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	32
1. Wawancara	32
2. Angket	32
E. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	44
2. Hasil Uji Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	56
3. Respon Siswa dalam Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	60
4. Hasil Efektivitas dalam Pengembangan Media Permainan Ular Tangga	

Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	62
B. Pembahasan.....	66
1. Hasil Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	66
2. Hasil Uji Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	68
3. Respon Siswa dalam Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	70
4. Hasil Efektivitas dalam Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas XII SMKN 1 Plered	72
BAB V SIMPULAN	73
A. Simpulan.....	73
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	79