

G.0055.S/IKIP.SLW/XI/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP KEPUTUSAN KARIER PADA SISWA KELAS XII
SMAN 2 PADALARANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Bimbingan Dan Konseling



WINNY SUJAYATI

NIM. 18010113

S1 BIMBINGAN & KONSELING

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP)
SILIWANGI**

CIMAHI

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP KEPUTUSAN KARIER PADA SISWA KELAS XII
SMAN 2 PADALARANG

SKRIPSI

Oleh:

Winny Sujayati

NIM 18010113

Disetujui dan Disahkan oleh:

Pembimbing I



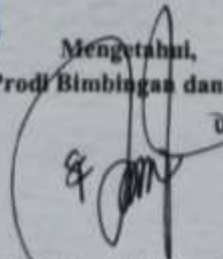
Prof. Dr. H. Euis Eti Rohaeti, M.Pd.
NIDN. 0009126801

Pembimbing II



Reza Pahlevi, M.Pd
NIDN. 0430069102

Mengetahui,
Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling



Siti Fatimah, S.Psi., M.Pd
NIDN. 04130448606

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Winny Sujayati

NIM : 18010113

Judul Skripsi : "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terhadap
Keputusan Karier Pada Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang"

menyatakan bahwa skripsi dengan judul diatas beserta seluruh isi adalah benar-benar karya saya, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 21 September 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Winny Sujayati

NIM 18010113

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEPUTUSAN KARIER PADA SISWA KELAS XII SMAN 2 PADALARANG

Oleh:

Winny Sujayati

NIM. 18010113

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media ular tangga terhadap keputusan karier siswa SMA, untuk mengetahui kelayakan dan praktisi terhadap media ular tangga terhadap keputusan karier siswa SMA, untuk mengetahui respon siswa terhadap keputusan karier siswa SMA dan untuk mengetahui efektifitas keputusan karier siswa melalui pengembangan media ular tangga terhadap keputusan karier peserta didik SMA. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode *Research and Development* (RnD). Subjek yang teliti merupakan peserta didik di SMAN 2 Padalarang. Adapun hasil penelitian mengenai keputusan karier peserta didik dapat terlihat dari efektifitas dari media permainan ular tangga terhadap keputusan karier peserta didik kelas XII SMAN 2 Padalarang yang dimana hasil menunjukan dalam uji coba skala kecil kepada 7 orang siswa dan mendapatkan presentase sebesar 87,1% dan uji efektifitas kedua dilakukan dalam uji coba skala besar kepada 30 orang peserta didik dan mendapatkan hasil sebesar 87,9%. Sehingga nilai rata-rata presentase yang diperoleh sebesar 87,5% atau berada dalam kategori valid.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Keputusan Karier, Peserta Didik

ABSTRACT

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEPUTUSAN KARIER PADA SISWA KELAS XII SMAN

2 PADALARANG

Oleh:

Winnie Sujayati

NIM. 18010113

This study aims to determine the process of developing snakes and ladders on high school students' career decisions, to find out exactly and find the snake ladder in high school students' media, to determine student responses to high school students' decisions and to determine the effectiveness of student decisions through the media. snakes and ladders on the decisions of high school students. The research method used is the Research and Development (RnD) method. The careful subjects are students at SMAN 2 Padalarang. The results of research on the effectiveness of students' careers can be seen from the snake and ladder game media on the decisions of class XII students of SMAN 2 Padalarang which results show in a small-scale trial to 7 students and get a percentage of 87.1% and the second effectiveness test is carried out in a large-scale trial to 30 students and got the results of 87.9%. So that the average value of the percentage obtained is 87.5% or is in the valid category.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Career Decision, Learners

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan ridho, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan untuk sang revolusioner sejati, Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang benderang yaitu Dienul Islam.

Penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat dan tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Peserta Didik Kelas XII SMAN 2 Padalarang”**.

Dalam penelitian ini mengalami beberapa hambatan yang tidak dapat dijelaskan satu persatu, tetapi berkat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd selaku Rektor IKIP Siliwangi sekaligus Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Asep Samsudin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi.
3. Ibu Siti Fatimah, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling yang telah banyak membantu mengarahkan dan memotivasi sehingga skripsi ini selesai sesuai dengan target.

4. Bapak Reza Pahlevi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.
5. Ibu dan Bapak Dosen IKIP Siliwangi yang telah mengajar dan membimbing peneliti
6. SMAN 2 Padalarang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian

Semoga semua amal baik yang sudah diberikan terhadap peneliti dapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti dan pembaca. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Cimahi
Peneliti,

Winny Sujayati
NIM 18010113

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
MOTTO	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	13
A. Permainan Ular Tangga.....	13
1. Pengertian Permainan Ular Tangga	13
2. Komponen Permainan Ular Tangga.....	14
3. Kelebihan Permainan Ular Tangga	16
4. Kekurangan Permainan Ular Tangga	17

5. Manfaat Permainan Ular Tangga	18
6. Karakteristik Permainan Ular Tangga.....	20
B. Keputusan Karier	21
1. Pengertian Karier	21
2. Pengertian Keputusan Karier	23
3. Aspek-Aspek Pengambilan Keputusan Karier.....	26
4. Indikator Keputusan Karier.....	30
5. Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Karier	31
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Metode Penelitian.....	36
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	37
C. Instrumen Penelitian.....	38
1. Observasi.....	38
2. Wawancara.....	39
3. Kuesioner	40
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
E. Prosedur Pengelolaan Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Proses Pengembangan Produk Media Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang	54
2. Uji Kelayakan Media Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang.....	65

3. Respon Siswa Terhadap Media Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang	73
4. Efektifitas Keputusan Karier Siswa Melalui Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang.....	76
B. Pembahasan.....	81
1. Proses Pengembangan Media Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang	81
2. Uji Kelayakan Media Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang	84
3. Respon Siswa Terhadap Media Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang.....	87
4. Efektifitas Keputusan Karier Siswa Melalui Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Keputusan Karier Siswa Kelas XII SMAN 2 Padalarang	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Simpulan	90
B. Saran.....	91
1. Kepala Sekolah.....	91
2. Guru Bimbingan dan Konseling (BK)	92
3. Mahasiswa.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Langkah-Langkah Penelitian.....	49
Gambar 4.1	Desain Ular Tangga.....	57
Gambar 4.2	Desain Depan Kartu	58
Gambar 4.3	Desain Kartu Aspek 1	58
Gambar 4.4	Desain Kartu Aspek 2	59
Gambar 4.5	Desain Kartu Aspek 3	59
Gambar 4.6	Desain Ular Tangga Yang Telah Direvisi	61
Gambar 4.7	Desain Kartu Bagian Depan Aspek 1 (Revisi).....	62
Gambar 4.8	Desain Kartu Bagian Depan Aspek 2 (Revisi).....	62
Gambar 4.9	Desain Kartu Bagian Depan Aspek 3 (Revisi).....	62
Gambar 4.10	Desain Kartu Aspek 1 (Revisi).....	63
Gambar 4.11	Desain Kartu Aspek 2 (Revisi).....	63
Gambar 4.12	Desain Kartu Aspek 3 (Revisi).....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi.....	44
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Lembar Validasi Peserta Didik.....	45
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Lembar Angket Peserta Didik	46
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Skor Alternatif Jawaban	48
Tabel 3.7	Identifikasi Kategori	53
Tabel 4.1	Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk.....	65
Tabel 4.2	Presentase Kriteria Validasi	66
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media	67
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.5	Hasil Validasi Praktisi.....	71
Tabel 4.6	Data Angket Validasi Siswa Skala Kecil.....	73
Tabel 4.7	Data Angket Validasi Siswa Skala Besar	74
Tabel 4.8	Data Angket Skala Kecil.....	77
Tabel 4.9	Data Angket Skala Kecil (Setelah Memainkan Produk).....	77
Tabel 4.10	Data Angket Skala Besar	78
Tabel 4.11	Data Angket Skala Besar (Setelah Memainkan Produk)	79
Tabel 4.12	Data Uji N-Gain Skala Kecil	79
Tabel 4.13	Data Uji N-Gain Skala Besar	80

DAFTAR LAMPIRAN

A. Surat Izin Penelitian	104
B. Surat Balasan Sekolah.....	105
C. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	106
D. Pedoman dan Hasil Observasi.....	108
E. Lembar Validasi Ahli Media.....	109
F. Lembar Validasi Ahli Materi	112
G. Lembar Validasi Praktisi.....	117
H. Lembar Validasi Siswa	123
I. Peraturan Permainan Ular Tangga	127
J. Penilaian Data Ahli Media	128
K. Penilaian Data Ahli Materi.....	131
L. Penilaian Data Praktisi	136
M. Data Angket Validasi Siswa Skala Kecil.....	141
N. Data Angket Validasi Siswa Skala Besar.....	142
O. Data Mentah Uji Skala Kecil	144
P. Data Mentah Uji Skala Besar.....	145
Q. Angket Keputusan Karier Peserta Didik.....	147
R. Media Permainan Ular Tangga dan Kartu	149
S. Dokumentasi	157
T. Riwayat Hidup	162

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai tepat waktunya. Puji Syukur yang tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a
2. Orang tua saya Ibu Ade Sumiati dan Bapak Jaja, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya dan keberhasilan dalam penulisan skripsi ini, ucapan terimakasih saya tak akan cukup untuk membalas kebaikan orang tuaku maka skripsi ini karya tulis sederhana ini kupersembahkan untuk kalian. Dan tidak lupa juga saya ucapka kepada adik saya Septia Ladewi atas segala dukungannya.
3. Kepada Fahmi Ulumudin, terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan, kebaikan, perhatian, kebijaksanaan, semangat dan juga bantuannya dalam proses pengerjaan skripsi ini. Seseorang yang selalu menunjukan kepada saya cara yang benar dan menghibur saya pada saat yang krisis.
4. Kepada teman dan sahabat yang selalu ada disisi saya Silva Nur Mulyani, Zaini Fauziah, Annisa Nurul Fatimah, Dina Karlina, Ririn Nuri Inggriana dan Yassinta Alhumaira Reswari. Saya sangat bahagia ketika mengingat bahwa kalian menjadi salah satu alasan saya untuk menjernihkan pikiran dari berbagai permasalahan yang saya hadapi.

MOTTO

“Kerja kerasmu hari ini akan menentukan masa depanmu.”

“Memulai adalah hal sulit untuk dilakukan tetapi hal itu merupakan salah satu
rahasia untuk maju”

“Langkah besar diawali dengan langkah kecil, perjalanan beratus-ratus mil diawali
dengan satu langkah”

“Kesuksesan tidak dapat dikatakan sebagai kunci kebahagiaan, tetapi sebaliknya
kebahagiaan merupakan kunci dari kesuksesan”

(Penulis)