

G.0045.S/IKIP.SLW/XI/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK PERENCANAAN KARIER SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 1 BATUJAJAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Bimbingan dan Konseling**



**Rizna Nur Septyanti
NIM 18010172
S1 Bimbingan dan Konseling**

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

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
PERENCANAAN KARIER SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1
BATUJAJAR

SKRIPSI

Oleh:
Rizna Nur Septyanti
NIM 18010172

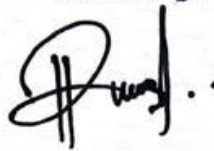
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Ecep Supriatna, S. Psi., M. Pd
NIDN. 0429098303

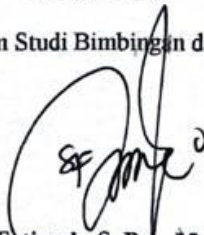
Pembimbing II



Riesa Rismawati Siddik, M. Pd
NIDN. 0401109101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling



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

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini adalah Rizna Nur Septyanti, Nomor Induk Mahasiswa 18010172, Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Batujajar adalah benar hasil karya saya sendiri yang ditulis berdasarkan kaidah keilmuan dan aturan perundangan yang berlaku.

Bila dikemudian hari ditemukan bahwa karya ini terbukti merupakan hasil plagiasi atau cara lain yang melanggar etika keilmuan, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan perundangan yang berlaku.

Cimahi

Yang menyatakan,



Rizna Nur Septyanti

NIM. 18010172

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PERENCANAAN KARIER SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 BATUJAJAR

Oleh:
Rizna Nur Septyanti
NIM 18010172

Penelitian ini dilatarbelakangi dari pentingnya perencanaan karier pada siswa kelas VIII. Karena salah satu tugas perkembangan remaja adalah memilih dan mempersiapkan diri untuk menjalankan suatu pekerjaan, serta membuat keputusan kariernya. Tujuan penelitian ini diantaranya ialah untuk mengetahui proses pengembangan produk, mengetahui kelayakan produk menurut ahli media, ahli materi, dan praktisi bimbingan dan konseling, mengetahui respon siswa dan mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* melalui 9 tahapan pengembangan. Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi bimbingan dan konseling dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Batujajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Batujajar yakni media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa, produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dengan persentase menurut ahli media 98,21%, ahli materi 98,68%, dan praktisi bimbingan dan konseling sebesar 98,48%, lalu produk yang dikembangkan memperoleh respon siswa dengan kategori sangat baik dengan persentase 82,20% pada uji coba model dan sebesar 82% pada uji coba pemakaian. Diketahui pula bahwa produk yang dikembangkan efektif terhadap perencanaan karier siswa dengan uji hasil *pre-test* dan *post-test* saat menggunakan media permainan ular tangga, diketahui dengan uji sampel t-test bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diberikan layanan dengan menggunakan media permainan ular tangga perencanaan karier. Sehingga media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan perencanaan karier.

Kata Kunci: Media, Permainan Ular Tangga, Perencanaan Karier

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SNAKE AND LADDER GAME MEDIA FOR CAREER PLANNING FOR CLASS VIII STUDENTS AT SMP NEGERI 1 BATUJAJAR

By:

Rizna Nur Septyanti
NIM 18010172

This research is motivated by the importance of career planning in class VIII students. Because one of the tasks of adolescent development is to choose and prepare to run a job, and make career decisions. The objectives of this study include knowing the product development process, knowing the feasibility of the product according to media experts, material experts, and guidance and counseling practitioners, knowing student responses and knowing the effectiveness of the products developed. The research method used is Research and Development (R&D) through 9 stages of development. The participants in this study were media experts, material experts, guidance and counseling practitioners and eighth grade students of SMP Negeri 1 Batujajar. The results showed that the product developed in the students of SMP Negeri 1 Batujajar, namely the snake and ladder game media for student career planning, the product developed was very feasible to use with the percentage according to media experts 98,21%, material experts 98.68%, and guidance and counseling practitioners. of 98.48%, then the product developed received a student response with a very good category with a percentage of 82.20% in the model trial and 82% in the use trial. It is also known that the product developed is effective for students' career planning by testing the results of pre-test and post-test when using the snake and ladder game media, it is known by the sample t-test test that the value of sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is a significant difference between before and after being given services using the career planning snake and ladder game. So that the snake and ladder game media is effective in improving career planning.

Keywords: *Media, Snakes and Ladders Game, Career Planning*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Perencanaan Karier.....	11
1. Pengertian Perencanaan Karier.....	11
2. Aspek Perencanaan Karier.....	12
3. Tujuan Perencanaan Karier.....	13
4. Manfaat Perencanaan Karier.....	13
5. Langkah-langkah dalam Perencanaan Karier.....	14
6. Ciri-ciri Perencanaan Karier.....	16
B. Media Permainan Ular Tangga.....	16
1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling.....	16
2. Pengertian Media Permainan.....	17
3. Pengertian Permainan Ular Tangga.....	20
4. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	22
B. Tahapan Penelitian.....	23
1. Potensi dan Masalah.....	23
2. Pengumpulan Data.....	25
3. Desain Produk.....	25
4. Validasi Desain.....	26
5. Revisi Desain.....	27
6. Uji Coba Model.....	28
7. Revisi Model.....	28
8. Uji Coba Pemakaian.....	29
9. Produk Akhir.....	29

C. Partisipan.....	30
1. Subjek Penelitian.....	30
2. Lokasi Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1. Metode Observasi.....	34
2. Metode Kuesioner.....	34
3. Menyusun <i>Layout</i> Instrumen.....	36
E. Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Proses Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa.....	45
2. Kelayakan Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa.....	55
3. Respon Siswa terhadap Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karir Siswa.....	57
4. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa.....	60
B. Pembahasan.....	63
1. Proses Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa.....	63
2. Kelayakan Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa.....	66
3. Respon Siswa terhadap Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa.....	68
4. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa.....	69
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	71
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Perencanaan Karier.....	35
Tabel 3.2 Skor Jawaban Variabel Perencanaan Karier.....	36
Tabel 3.3 Skor Kriteria Validasi Produk.....	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Instrumen Ahli Media.....	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Instrumen Ahli Materi.....	38
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Instrumen Media Praktisi BK.....	39
Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Instrumen Materi Praktisi BK.....	39
Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Instrumen Media Siswa.....	40
Tabel 3.9 Kisi-kisi Validasi Instrumen Materi Siswa.....	41
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Perencanaan Karier.....	42
Tabel 3.11 Hasil Uji Validasi Perencanaan Karier.....	42
Tabel 3.12 Kategori Tingkatan Validitas Produk Layanan.....	44
Tabel 4.1 Revisi dari Ahli Media.....	52
Tabel 4.2 Revisi dari Ahli Materi.....	53
Tabel 4.3 Revisi dari Praktisi Bimbingan dan Konseling.....	53
Tabel 4.4 Klasifikasi Hasil Validasi Desain oleh Ahli Media.....	56
Tabel 4.5 Klasifikasi Hasil Validasi Desain oleh Ahli Materi.....	56
Tabel 4.6 Klasifikasi Hasil Validasi Desain oleh Praktisi Bimbingan dan Konseling.....	57
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Hasil Uji Coba Model.....	58
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Pemakaian.....	59
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4.11 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Papan Ular Tangga	47
Gambar 3.2 Dadu dan Tabung.....	47
Gambar 3.3 Lego Profesi.....	48
Gambar 3.4 Kartu-Kartu Perencanaan Karir.....	48
Gambar 3.5 Panduan Permainan.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

A. Surat Izin Riset Penelitian.....	77
B. Surat Balasan Penelitian.....	78
C. Surat Keputusan (SK) Pembimbing.....	79
D. Kuesioner Validasi Ahli Media.....	80
E. Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	84
F. Kuesioner Validasi Praktisi Bimbingan dan Konseling.....	88
G. Kuesioner Uji Coba Model dan Uji Coba Pemakaian.....	92
H. Kuesioner Angket Perencanaan Karier.....	95
I. Tabulasi Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	99
J. Tabulasi Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	100
K. Tabulasi Hasil Revisi Validasi Praktisi Bimbingan dan Konseling.....	101
L. Tabulasi Hasil Uji Coba Model.....	103
M. Tabulasi Hasil Uji Coba Pemakaian.....	105
N. Validasi Angket Perencanaan Karier.....	109
O. Hasil Uji Normalitas Angket Perencanaan Karier.....	113
P. Hasil Uji Homogenitas.....	113
Q. Hasil Uji Efektifitas.....	114
R. Dokumentasi Kegiatan.....	115
S. Biodata Penulis.....	116