

**PENGEMBANGAN PERMAINAN HALMA DALAM BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN ORIENTASI KARIR
SISWA DI SMP MUTIARA 3 BANDUNG**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

Deny Farid Mustofa Hudada
NIM. 20010111

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN SILIWANGI
CIMAHI
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN PERMAINAN HALMA DALAM BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENGEMBANGKAN ORIENTASI KARIER
SISWA DI SMP MUTIARA 3 BANDUNG**

Oleh:

DENI FARID MUSTOFA HUDADA

NIM. 20010111

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

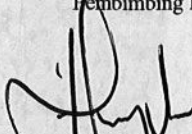
Pembimbing I



Dr. Wahyu Midayat, M.Pd

NIDN.0404088402

Pembimbing II

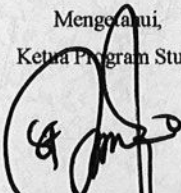


Dr. Ecer Supriatna, S.Psi, M.Pd

NIDN.0429098303

Mengesahkan,

Ketua Program Studi



Siti Fatimah, S.Psi, M.Pd

NIDN.0413048606

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini adalah Deni Farid Mustofa Hudada, Nomor Induk Mahasiswa 20010111, Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Dengan ini menyatakan dengan ini bahwa Skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Halma Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Orientasi Karier Siswa Di SMP Mutiara 3 Bandung" 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 men犯罪 sanksi sesuai peraturan perundangan yang berlaku.



Deni Farid Mustofa Hudada
NIM. 20010111

ABSTRAK

Deny Farid Mustofa Hudada NIM 20010111, (2022) Prodi Bimbingan dan Konseling FIP IKIP Siliwangi Cimahi. Judul Skripsi "Pengembangan Permainan Halma Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Orientasi Karir Siswa Di SMP Mutiara 3 Bandung".

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh konsep guru Bimbingan dan Konseling dalam layanan informasi masih menjadi hambatan dan membuat siswa cepat bosan dalam melakukan bimbingan, sehingga pemahaman siswa terhadap orientasi karir masih kurang. Super mengatakan bahwa perkembangan individu 0-15 tahun berpotensi pada sikap, minat dan kebutuhan. "Halma Karir" adalah pengembangan dari Permainan Halma, merupakan media praktis untuk mengembangkan orientasi karir siswa dalam bimbingan kelompok, dari hasil penelitian yang menggunakan metode R&D (Research and Development) melalui studi identifikasi masalah, pengumpulan data, pembuatan produk media, dengan uji validasi Ahli dan uji Praktisi, revisi desain I, uji coba produk, revisi desain II, dan dalam skala kecil uji coba pada siswa sebanyak 6 orang sedangkan uji skala besar 45 siswa untuk uji kelayakan. Dan untuk mengukur kelayakan produk dihasilkan penelitian rata-rata 85,22%. Ahli Media 88,33%, Ahli Materi 83,00, Praktisi 80,58% dan Pengguna 89,00.. Penelitian ini dilakukan di SMP Mutiara 3 Bandung jalan Caringin Gg Lumbung 2 No 19. Tahun pelajaran 2022-2023. Dengan judul Skripsi "Pengembangan Permainan Halma Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Orientasi Karir Siswa Di SMP Mutiara 3 Bandung". Kesimpulan hasil penelitian ini adalah pengembangan produk media permainan halma yang berorientasi karir telah divalidasi ahli, memiliki kategori sangat layak dalam penggunaannya, dan dapat dijadikan media yang membantu layanan informasi karir dalam bimbingan kelompok.

Kata kunci: Permainan Halma, Bimbingan kelompok, Orientasi karir.

ABSTRACT

This research is motivated by the concept of Guidance and Counseling teachers in information services is still an obstacle and makes students bored quickly in conducting guidance, so that students' understanding of career orientation is still lacking. Super said that the development of individuals 0-15 years has the potential to be in attitudes, interests and needs. "Halma Career" is the development of the Halma Game, a practical medium for developing student career orientation in group guidance, from the results of research using the R&D (Research and Development) method through problem identification studies, data collection, media product creation, with expert validation tests and Practitioner's test, revision of design I, product trial, revision of design II., and on a small scale trial on 6 students while the large scale test 45 students for feasibility test. And to measure the feasibility of the product, the research yielded an average of 85.22%. Media Experts 88.33%, Material Experts 83.00, Practitioners 80.58% and Users 89.00. With the title Thesis "Development of Halma Game in Group Guidance to Develop Student Career Orientation at Mutiara 3 Junior High School Bandung". The conclusion of this research is the development of career-oriented halma game media products has been validated by experts, has a very feasible category in its use, and can be used as media that helps career information services in group guidance.

Keywords: Halma game, Group guidance, Career orientation

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Illahirobbi karena hanya dengan rahmat dan karuniaNya lah skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat dan salam tidak lupa saya haturkan kepada Nabi kita Muhamad salallohu allaihai wassalam. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana S1 Bimbingan Dan Konseling, di Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi Cimahi dengan judul **“Pengembangan Permainan Halma dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Orientasi Karir Siswa di SMP Mutiara 3 Bandung”**.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sejauhmana kelayakan Produk Halma Karier dapat digunakan sebagai media informasi, dengan metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan karena pemahaman siswa SMP Mutiara 3 Bandung masih menjadi hambatan dalam layanan informasi karier untuk mengembangkan orientasi karirnya, sehingga kami mencoba mengembangkan media Halma karier sebagai jembatannya.

Walaupun skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak yang perlu diperbaiki kekurangannya, maka dengan segala kerendahan hati kiranya pembaca sudi untuk memberikan kritik dan saran yang membangun agar kedepanya lebih baik lagi.

Demikian skripsi ini saya sajikan, semoga bermanfaat untuk penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bandung, Oktober 2022Penulis

Deny Farid Mustofa Hudada

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi ini butuh usaha yang keras. Namun, Alhamdulillah karya ini dapat diselesaikan karena ada campur tangan Alloh SWT dan orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Asep Samsudin, M.Pd, Dekan IKIP Siliwangi Cimahi yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Wahyu Hidayat, M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini
3. Dr. Ecep Supriatna, M.Pd. Dosen Pembimbing yang tidak pernah lelah membagi ilmu serta motivasinya dalam membimbing penulis sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd, Rektor IKIP Siliwangi Cimahi yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan studi S1 di Prodi Bimbingan dan Konseling
5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling yang telah banyak memberi ilmu bermanfaat kepada penulis.
6. Bapak Kepala SMP Mutiara 3 Bandung yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian di sekolah bersangkutan.
7. Bapak dan Ibu kelas B2 lanjutan 2020 seperjuangan yang selalu saling memberi semangat.

DAFTAR ISI

	<u>Hal</u>
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Definisi Oprasional	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Orientasi Karier	12
1. Pengertian Orientasi Karier.....	12
2. Aspek-Aspek Orientasi Karir.....	15
3. Aspek Perkembangan Sikap.....	16
4. Aspek perkembangan pengetahuan dan ketrampilan karir	18
5. Faktor - Faktor yang Dapat Mempengaruhi Orientasi Karir	20
B. Orientasi karir Laki-laki dan Perempuan	26
1. Orientasi karir Laki-laki	26
2. Orientasi Karir Perempuan	27
3. Orientasi Karir Ditinjau dari Jenis Kelamin Peserta Didik	28
C. Media Permainan Halma Karier	30
D. Permainan dan Bermain	32

E. Media	34
1. Jenis Media.....	34
2. Fungsi Media	35
F. Bimbingan Kelompok.....	37
1. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	38
2. Teknik Bimbingan Kelompok.....	39
G. Bimbingan Karir.....	40
H. Bermain Game untuk Mengembangkan Orientasi Karir Siswa	41
BAB III METODELOGI PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian.....	43
B. Langkah-langkah Penelitian	44
1. Identifikasi Masalah.....	48
2. Pengumpulan Informasi/Data	49
3. Desain Produk.....	50
4. Validasi Desain.....	51
5. Revisi Desain.....	51
6. Uji Coba Produk /Pemakaian.....	52
7. Revisi Produk	52
D. Partisipan	53
1. Ahli Media	53
2. Ahli Materi	54
3. Praktisi.....	54
4. Siswa	55
E. Teknik Pengumpulan Data	56
1. Metode Observasi	56
2. Metode Wawancara	56
3. Metode Kuisioner	57
F. Menyusun Layout Instrumen.....	57
G. Instrumen Uji Kelayakan	60
1. Ahli materi.....	60
2. Ahli Media.....	63
3. Praktisi.....	66
H. Teknik Analisis Data.....	69
1. Data Proses Pengembangan Produk.....	70
2. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan	70

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Penelitian	72
B. Desain Produk.....	74
DAFTAR ISI	
C. Deskripsi Produk Halma Karier.....	81
1. Spesifikasi Produk Halma Karier.....	82
2. Kelebihan Halma Karier	83
3. Konselor	83
4. Siswa	83
D. Hasil Validasi Uji Kelayakan Dari Para Ahli dan Praktisi	84
1. Hasil validasi Uji Kelayakan Dari Ahli Media.....	84
2. Hasil Validasi Uji Kelayakan Dari Ahli Materi.....	85
3. Hasil Validasi Uji Kelayakan Dari Praktisi	85
4. Hasil Uji Kelayakan Produk Dari Pengguna	86
E. Pembahasan	87
1. Pengembangan Permainan Halma dapat mengembangkan orientasi karir siswa dalam Layanan bimbingan kelompok	90
2. Kelayakan Permainan Halma Karir dapat di implementasikan pada pembelajaran orientasi karir siswa menurut ahli dan praktisi.....	92
3. Respon siswa terhadap bimbingan karir dengan menggunakan permainan Halma Karir yang berbantuan bimbingan kelompok	93
4. Peningkatan Kemampuan Efektivitas Peserta didik dengan menggunakan Permainan Halma Karir terhadap orientasi karir dalam bimbingan kelompok	96
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104

DAFTAR TABEL

	<u>Hal</u>
Tabel 1 Langkah-langkah Pengembangan	48
Tabel 2 Kisi- Kisi Skala Kebutuhan Siswa dalam mengembangkan orientasi Karir....	58
Tabel 3 Kriteria dari tingkat kelayakan Pengembangan Permainan Halma	60
Tabel 4 Kriteria penilaian dari kesesuaian bahasa penyampaian isi.....	60
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 6 Aspek Kelayakan Isi.....	62
Tabel 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	63
Tabel 8 Aspek Kesesuaian Kegerafikaan	64
Tabel 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	64
Tabel 10 Aspek Kelayakan Kegerafikaan	65
Tabel 11 Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi	67
Tabel 12 Aspek Kesesuaian Kegerafikaan	67
Tabel 13 Validasi Instrumen Ahli Praktisi.....	68
Tabel 14 Aspek kelayakan materi dari Parktisi	68
Tabel 15 Pedoman Penilaian	71
Tabel 16 Ketentuan Penilaian.....	71
Tabel 17 Distribusi Frekuensi Angket Kebutuhan Siswa Akan informasi karir.....	72
Tabel 18 Distribusi Kebutuhan Siswa Akan informasi karir dilihat dari aspek kebutuhan	73
Tabel 19 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Produk oleh Ahli Media berdasarkan Aspek .	84
Tabel 20 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Materi Produk oleh Ahli Materi berdasarkan Aspek	85
Tabel 21 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Produk oleh Praktisi berdasarkan Aspek.....	86
Tabel 22 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Produk Oleh Pengguna	87
Tabel 23 Hasil Analisis Deskriptif Secara Paralel	91
Tabel 24 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Produk oleh Ahli Media berdasarkan Aspek .	92
Tabel 25 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Materi Produk oleh Ahli Materi.....	93
Tabel 26 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Produk oleh Praktisi berdasarkan Aspek.....	93
Tabel 27 Hasil Deskriptif Uji kelayakan Produk Oleh Pengguna	95
Tabel 28 Tabel Interpretasi Nilai r.....	97
Tabel 29 Hasil Uji Reliabilitas	98

DAFTAR GAMBAR

	<u>Hal</u>
Gambar 1 Produk Halma setelah dimodifikasi menjadi Halma Karier.....	75
Gambar 2 Kartu Beasiswa di dalamnya tertulis tentang beasiswa yang akan didapat siswa sesuai ketentuan pemberi beasiswa	75
Gambar 3 Kartu Mandiri yang dipilih siswa untuk melanjutkan sekolah dengan biaya sendiri dan sesuai jurusan yang siswa minati	76
Gambar 4 Kartu SMA pilihan siswa bila lebih berminat ke SMA	76
Gambar 5 Kartu SMK pilihan siswa yang didalamnya tertulis jurusan yang diminati siswa	76
Gambar 6 Kartu Kerja bila siswa tidak melanjutkan sekolah.....	77
Gambar 7 Kartu Perguruan Tinggi bila siswa tamat SMA/SMK berminat melanjutkan ke perguruan tinggi	77
Gambar 8 Kartu Puncak Karir merupakan kartu akhir permainan dimana pemain telah mencapai harapanya.....	77
Gambar 9 Kartu Bebaskan Ekspresimu (BE 1) merupakan kartu perintah yang harus dilakukan pemain bila memilih kartu tersebut.....	78
Gambar 10 Kartu Bebaskan Ekspresimu 2 (BE2) merupakan kartu yang didalamnya pemain harus menunjuk pemain lain untuk melakukan sesuai perintah yang tertulis di kartu.....	78
Gambar 11 Kartu Gold merupakan kartu Istimewa gambaran kehidupan adanya keajaiban, pemain yang mendapatkan kartu tersebut akan mendapatkan keistimewaan sesuai yang tertulis dikartu	79
Gambar 12 Bidak warna Hijau salah satu yang akan dipilih pemain, jumlah semuanya ada 10 bidak, gambaran diri individu pemain	79
Gambar 13 Bidak warna kuning semuanya berjumlah 10 fungsinya sama dengan bidak hijau.....	80
Gambar 14 Bidak warna merah berjumlah 10. Fungsi yang sama dengan bidak warna lain.....	80
Gambar 15 Buku pedoman yang didalamnya terdapat sejarah Halma, petunjuk permainan, dan Data jurusan SMK	81

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran.1. Surat Permohonan ijin riset(FIP IKIP Siliwangi Cimahi)
- Lampiran 2 surat keterangan diijinkan riset (SMP Mutiara 3 Bandung)
- Lampiran 3 hasil validasi materi
- Lampiran 4 hasil validasi media
- Lampiran 5 hasil validasi Praktisi
- Lampiran 6 hasil validasi pengguna
- Lampiran 7 grafik hasil kuisisioner
- Lampiran 8 excel data
- Lampiran 9 foto produk Halma
- Lampiran 10 halma dan perlengkapannya
- Lampiran 11 kisi-kisi panduan wawancara
- Lampiran 12 panduan wawancara
- Lampiran 13 Kuisisioner 1
- Lampiran 14 Kuisisioner 2
- Lampiran 15 Foto Dokumentasi.
- Lampiran 16.Biodata Penulis
- Lampiran 17 Jadwal Bimbingan

PERSEMBAHAN

**KARYA TULIS INI DIPERSEMBAHKAN UNTUK
ISTRI DAN KEDUA ANAK KU TERCINTA**

MOTTO

*“ Lebih baik meyakinkan diri sendiri untuk bisa dipercaya dari pada
meyakinkan orang lain karena ingin dipercaya ”*