

ABSTRAK

Fadhila Malasari Ardini, 1402818 (2017). Efektivitas Bimbingan Karir dengan Strategi Permainan Kelompok dalam Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 12 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017).

Penelitian dilatarbelakangi dengan adanya fenomena kurangnya kemampuan peserta didik dalam merencanakan karir masa depan. Oleh sebab itu, permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah merumuskan layanan bimbingan karir dengan strategi permainan kelompok untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi-Eksperimen dan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 12 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 277 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan, secara keseluruhan peserta didik kelas X SMK Negeri 12 Bandung memiliki kemampuan perencanaan karir pada kategori sedang. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa strategi permainan kelompok teruji efektif untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir peserta didik, yang ditandai dengan peningkatan skor kemampuan perencanaan karir kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Rekomendasi berdasarkan hasil penelitian ini untuk guru BK adalah menggunakan permainan kelompok untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karir peserta didik di kelas lain; dan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan program bimbingan karir berbasis teknologi dan informasi, agar memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi terkait pilihan studi lanjutan atau pekerjaan.

Kata Kunci: Perencanaan Karir Peserta Didik, Permainan Kelompok

ABSTRACT

Fadhila Malasari Ardini, 1402818 (2017). The Effectivity of Group Games to Increase Students Career Planning Capability (Quasi-Experiment Research in X Grade Students of SMKN 12 Bandung Academic Year 2016/2017).

This research was driven by the lack of students capability in career planning phenomenon. Thus, this research was spesifically aimed to formulate an effective career guidance program with group games strategy effectiveness of group games to improve students career planning capability. This research uses quasi experiment with nonequivalent control group design. Population of this study are 277 students of class X in SMK N 12 Bandung. Research sample was conducted with purposive sampling technique. Result showed that in generally the students of class X SMK N 12 Bandung has the capabilty of career planning in the medium category. Result also showed that group game design is effective to improve students' career planning capability. Post-test score showed that experimental group's score is higher than control group score. In this effort, counselors or practitioners could redistribute the group game design to improve students' career planning capability for another class. Findings from this study also suggest that future researchers could develop the career guidance programs using technology to facilitate students in accessing the career information.

Kata Kunci : Students career planning, group games