

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BIMBINGAN KELOMPOK
BERLANDASKAN TEORI GINZBERG DENGAN TEKNIK PERMAINAN
SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN EKSPLORASI KARIR SISWA
SMP NEGERI 2 KEDIRI**

Oleh

Ni Wayan Devis Wati

**Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia**

Email : niwayandeviswati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research & development*). Produk Yang dikembangkan adalah Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir. Buku panduan ini dibuat untuk dapat dijadikan acuan bagi guru BK dalam melaksanakan layanan konseling di sekolah untuk meningkatkan *eksplorasi karir* siswa. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran modifikasi 4 – D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yaitu sebagai berikut : (1) Tahap Pendefinisian (*Define*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Develop*), (4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini melibatkan subjek 5 orang ahli dalam bimbingan konseling diantaranya adalah 3 orang dosen Bimbingan Konseling FIP Undiksha dan 2 orang guru Bimbingan Konseling SMP Negeri 2 Kediri untuk menguji validitas isi produk dan 15 orang guru Bimbingan Konseling untuk menguji keberterimaan produk. Untuk menguji keefektifitasan buku panduan, peneliti melibatkan 8 orang siswa sebagai subjek. Dari 22 butir instrument yang digunakan dalam penilaian oleh pakar/ahli, semua butir buku panduan memiliki validitas yang baik. Berdasarkan Penilaian tersebut didapatkan indeks validitas isi (CVI) buku panduan berkategori sangat Sesuai. Pada uji keberterimaan produk yang menggunakan analisis PAIT didapatkan mean persentil sebesar 98 yang berkategori A (Sangat Praktis) sehingga buku panduan layak digunakan. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Implementasi Buku Panduan Bimbingan Kelompok Berlandaskan Teori Ginzberg Dengan Teknik Permainan Simulasi Efektif Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa dengan thitung 12,979 dengan taraf Signifikansi 0,05 dan nilai ES= 4,588 yang berarti efek dari buku panduan untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa berkategori tinggi.”

Kata Kunci : Buku Panduan Bimbingan Kelompok, Teori Ginzberg Teknik Permainan Simulasi, *Eksplorasi Karir*

**DEVELOPMENT OF GROUP GUIDANCE GUIDEBOOK BASED ON
GINZBERG THEORY USING SIMULATION GAME TECHNIQUES TO
IMPROVE CAREER EXPLORATION OF STUDENTS OF SMP NEGERI
2 KEDIRI**

By :

Ni Wayan Devis Wati

**Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia**

Email : niwayandeviswati@gmail.com

ABSTRACT

This research is a development research (research & development). “The product being developed is a group guidance guidebook based on Ginzberg's theory with simulation game techniques to enhance career exploration. This guidebook was created to serve as a reference for guidance and counseling teachers in implementing counseling services in schools to enhance students' career exploration. The development procedure in this study uses a modified 4-D learning tool proposed by Thiagarajan, namely as follows: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, (4) Stage of Deployment (Spread). This research involved 5 experts in counseling guidance including 3 lecturers of FIP Undiksha Guidance and 2 Guidance Counseling teachers of SMP Negeri 2 Kediri to test the validity of the product content and 15 Counseling teachers to test the acceptability of the product. To test the effectiveness of the guidebook, involving 8 students as subjects. Of the 22 instrument items used in the assessment by experts/experts, all guidebook items have good validity. Based on this assessment, the content validity index (CVI) of the guidebook was found to be in the very appropriate category. In the product acceptance test that uses PAIT analysis, the average percentage gain is 98, which is in the A category (Very Practical) so that the guidebook is suitable for use. Testing the hypothesis shows that the Implementation of Group Guidance Guidebooks Based on Ginzberg Theory Using Simulation Game Techniques is Effective for Increasing Student Career Exploration with a tcount of 12.979 with a significance level of 0.05 and an ES value = 4.588, which means that the effect of the guidebook to improve student careers is in the high category. ”

Keywords: Group Guidance Guidebook, Ginzberg's Theory of Simulation Game Techniques, Career Exploration