

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil data penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu penggunaan permainan simulasi untuk meningkatkan kesiapan karir siswa di SMPN 7 Pamekasan.

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Hasil Penelitian

Peneliti memulai penelitian ini dengan mengantarkan surat izin terlebih dahulu pada tanggal 21 November 2022 ke SMPN 7 Pamekasan, penelitian dilaksanakan mulai tanggal 21 November 2022 sampai tanggal 30 November 2022 sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah. Sebelum peneliti memeberikan *pretest* kepada subjek penelitian, maka terlebih dahulu peneliti menyebarkan skala kesiapan karir untuk melakukan uji Validitas pada tanggal 21 November 2022 menggunakan skala kesiapan karir yang sudah disiapkan. Skala disebar kepada 1 kelas (8A) tepatnya pada 20 siswa, sehingga dari 41 item dapat diketahui terdapat 35 item yang valid dan reliabel.

Skala yang sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas maka siap disebaran sebagai *pretest* pada subjek yang sudah ditentukan yaitu siswa kelas IX A, berdasarkan rekomendasi dari pihak guru BK SMPN 7 Pamekasan. Pemberian *pretest* dilaksanakan pada tanggal 23 November 2023.

Pretest dilaksanakan di ruang kelas IX A yang berjumlah 20 orang. Dari *pretest* yang disebar kepada 20 siswa tersebut semuanya akan diberikan *treatment* atau layanan informasi dengan metode diskusi, diskusi permainan simulasi tentang kesiapan karir. maka siswa diberikan *posttest* menggunakan skala kesiapan karir seperti *pretest* di awal untuk mengetahui beda skor sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment* atau layanan. Pemberian *posttest* dilaksanakan pada tanggal 29 November 2022. Hasil dari data pelaksanaan penelitian akan disajikan secara rinci pada pembahsan dibawah ini.

2. Data Hasil Uji Validitas

Sebelum peneliti menyebar luaskan angket kesiapan karir peneliti sebelumnya melakukan uji validitas yang disebar diluar sampel oleh peneliti. Dalam uji valid yaitu untuk mengetahui benar atau tidaknya skala kesiapan karir. pada penelitian ini, peneliti menentukan uji validitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, lebih dari 0,3¹ maka angket kesiapan karir dinyatakan valid. Dalam penelitian ini yang tidak valid dinyatakan gugur terhadap pernyataan 41 item skala kesiapan karir. Hasil uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan SPSS versi 2010:

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006). 178

Tabel 4,1 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.953	41

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	141.90	148.726	.740	.951
soal2	142.00	148.737	.756	.951
soal3	141.95	150.787	.575	.952
soal4	141.80	148.063	.812	.950
soal5	141.75	147.250	.906	.950
soal6	141.85	155.187	.221	.954
soal7	141.75	147.250	.906	.950
soal8	141.90	148.726	.740	.951
soal9	141.95	150.787	.575	.952
soal10	141.75	147.250	.906	.950
soal11	141.75	147.250	.906	.950
soal12	142.00	151.684	.510	.952
soal13	141.80	148.063	.812	.950
soal14	141.65	153.713	.394	.953
soal15	141.80	148.063	.812	.950
soal16	141.70	156.326	.112	.955
soal17	142.00	158.737	-.056	.956
soal18	141.80	151.221	.454	.953
soal19	141.80	148.063	.812	.950
soal20	141.75	165.671	-.608	.958
soal21	141.80	154.379	.290	.953
soal22	141.80	148.063	.812	.950
soal23	141.80	151.221	.454	.953
soal24	141.90	148.726	.740	.951
soal25	141.75	147.250	.906	.950
soal26	141.80	151.221	.454	.953
soal27	142.00	158.737	-.056	.956
soal28	141.90	148.726	.740	.951
soal29	141.75	147.250	.906	.950
soal30	141.90	152.621	.424	.953
soal31	142.00	148.737	.756	.951
soal32	141.95	150.787	.575	.952
soal33	141.75	147.250	.906	.950
soal34	142.30	166.326	-.464	.960
soal35	141.95	150.787	.575	.952
soal36	141.80	148.063	.812	.950
soal37	141.75	147.250	.906	.950
soal38	142.00	148.737	.756	.951
soal39	141.95	150.787	.575	.952
soal40	141.75	147.250	.906	.950
soal41	141.75	147.250	.906	.950

Pada uji validitas putaran pertama terdapat 6 item pernyataan yang tidak valid. Yaitu pada nomor, 6, 17, 20, 21, 27, 34. Dalam hal ini peneliti menggugurkan pernyataan yang tidak valid. Kemudian peneliti menyebar luaskan kembali skala kesiapan karir yang item pernyataan sudah di gugurkan dan disebar luaskan kembali oleh peneliti diluar sampel. Item pernyataan yang tidak valid dibuang kemudian diuji lagi sehingga dari 41 menjadi 35 item pernyataan yang valid. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji validitas di bawah ini.

Tabel 4.2 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.953	41

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	141.90	148.726	.740	.951
soal2	142.00	148.737	.756	.951
soal3	141.95	150.787	.575	.952
soal4	141.80	148.063	.812	.950
soal5	141.75	147.250	.906	.950
soal7	141.75	147.250	.906	.950
soal8	141.90	148.726	.740	.951
soal9	141.95	150.787	.575	.952
soal10	141.75	147.250	.906	.950
soal11	141.75	147.250	.906	.950
soal12	142.00	151.684	.510	.952
soal13	141.80	148.063	.812	.950
soal14	141.65	153.713	.394	.953
soal15	141.80	148.063	.812	.950
soal16	141.70	156.326	.112	.955
soal18	141.80	151.221	.454	.953
soal19	141.80	148.063	.812	.950
soal22	141.80	148.063	.812	.950
soal23	141.80	151.221	.454	.953
soal24	141.90	148.726	.740	.951
soal25	141.75	147.250	.906	.950
soal26	141.80	151.221	.454	.953
soal28	141.90	148.726	.740	.951
soal29	141.75	147.250	.906	.950
soal30	141.90	152.621	.424	.953
soal31	142.00	148.737	.756	.951
soal32	141.95	150.787	.575	.952

soal33	141.75	147.250	.906	.950
soal35	141.95	150.787	.575	.952
soal36	141.80	148.063	.812	.950
soal37	141.75	147.250	.906	.950
soal38	142.00	148.737	.756	.951
soal39	141.95	150.787	.575	.952
soal40	141.75	147.250	.906	.950
soal41	141.75	147.250	.906	.950

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 35 item yang sudah valid. Hal itu dapat diketahui dengan melihaat nilai korelasi yang menunjukkan bahwa angka koefisien korelasi (r) $\geq 0,30$ dan nilai signifikasi (sig) nya $< 0,05$ sehingga skala kesiapan karir bisa digunakan sebagai penelitian pada siswa kelas VIII SMPN 7 Pamekasan.

3. Uji Realibilitas

Skala dapat dapat dikatakan reliabel jika *crombach Alpha* (α) lebih dari 0.6 adapun hasil dari uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4.3 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.953	41

Pada hasil uji reliabilitas diatas mendapatkan hasil 0.953 yang berarti lebih dari 0,6. Dalam artian instrumen kesiapan karir siswa dikatakan reliabel.

4. Data Pengukuran Awal (Pretes)

Pada penelitian ini penentuan sampel yang ditentukan yaitu dengan menggunakan purposif sampling yaitu menentukan sampel dengan alasan tertentu maka sampelnya yaitu kelas IX A sebanyak 20 siswa, sebagai subjek penelitian dimana penentuan sampel ini tentunya adanya saran dari guru BK yang kemudian diberikan perlakuan atau treatment dengan memberikan layanan bimbingan klasikal dengan tehnik permainan simulasi secara

kelompok. Sebelum peneliti memberikan treatment atau perlakuan, peneliti memberikan skala kesiapan karir terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal yaitu sebelum diberikannya perlakuan atau treatment. Kemudian dapat dilihat skor hasil *pretest* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 kelas interval *pretest* kesiapan karir

No	Kategori	Kelas interval	Frequency	Parent	Valid Percent
1	Sangat rendah	95 – 104	7	35	35
2	Rendah	105 – 113	11	55	90
3	Sedang	114 – 122	2	10	100
4	Tinggi	123 – 131	0	0	0
5	Sangat Tinggi	132 – 140	0	0	0
Total			20	100	100

Tabel 4.5 Hasil Pretest-post test

No	Subjek Penelitian	Skor Pretest	Keterangan
1	Achmad Royhan	120	Sedang
2	Audina Nurlaila	110	Rendah
3	Asmi Nafit T	105	Rendah
4	Desi Sunasih	110	Rendah
5	Hadih Tullah R.S	95	Sangat rendah
6	Iradatul Hasanah	105	Rendah
7	Maudina Destia Putri Haryanto	110	Rendah
8	Mega Andini Putri	108	Rendah
9	Meitha Nur Rohma	110	Rendah
10	Mita Maulidia	98	Sangat rendah
11	Moh Haikal	107	Rendah
12	Hasyim	95	Sangat rendah
13	Najwa Aini T	100	Sangat rendah
14	Nasya Arika Syafira	115	Sedang
15	Otavia Romadhani	101	Sangat rendah
16	Rafly Maulana F	112	Rendah
17	Riyan Ramadhani	95	Sangat rendah
18	Rika Sari	110	Rendah
19	Romi Jefriyadi	108	Rendah
20	Septya Ramadhani	102	Sangat rendah

Hasil skor dari *pretes* yang sudah di skor kemudian siswa kelas IX akan diberikan *treatment* permainan simulasi tentang kesiapan karir

secara kelompok. Dari tabel diatas yang paling banyak mengambil sangat rendah 7 siswa, dengan percent (35%) rendah sebanyak 11 siswa dengan parent (55%) sedang sebanyak 2 siswa, parent (10%) sedangkan yang mengambil tinggi dan sangat tinggi tidak ada.

b. Data Hasil Treatment

Pelaksanaan pada penelitian ini yang sudah dilakukan yaitu dilakukan pada 21 November 2022. Dalam penelitian ini peneliti memberikan treatment atau perlakuan kepada 20 siswa yang mengalami kesiapan karir. pelaksanaan dalam penelitian ini dalam pemberian treatment dilakukan di ruang BK. Berikut jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian ini dengan menerapkan permainan simulasi untuk meningkatkan kesiapan karir sebagai berikut:

Tabel 4.6 Daftar Kegiatan Pelaksanaan Dalam Pemberian Perlakuan (Treatment)

No	Hari/Tanggal	Tempat	Kegiatan
1	Kamis, 24 November 2022	Kelas IX A	Permainan simulasi tentang kesiapan karir
2	Jum'at, 25 November 2022	Kelas IX A	<i>ice breaking</i> , kesiapan karir
3	Sabtu, 26 November 2022	Kelas IX A	Permainan simulasi kesiapan karir
4	Senin, 28 November 2022	Kelas IX A	Evaluasi kesiapan karir, sekaligus wawancara dengan peserta didik

treatment dilakukan selama 4 hari yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Pertemuan pertama, menjelaskan peraturan yang harus dipatuhi selama layanan berlangsung, menjelaskan permainan simulasi, seperti konselor memberikan contoh permainan simulasi. dan pernyataan-

pernyataan permainan simulasi. peneliti menggunakan metode diskusi dan media kertas berisi pernyataan-pernyataan.

pertemuan kedua, menayakan kesiapan kepada peserta didik dalam melanjutkan layanan yang telah diberikan sebelumnya. Pada pertemuan kedua ini peneliti menggunakan metode *ice breaking* dan permainan dengan media buku tentang pernyataan-pernyataan kesiapan karir.

Pertemuan ketiga, menjelaskan peraturan permainan simulasi, peneliti memberikan layanan klasikal dengan metode permainan simulasi, dalam pertemuan ketiga menggunakan media, domino (dibalik domino tersebut berisi pernyataan-pernyataan tentang karir), botol sambil permainan simulasi.

Pertemuan ke empat, peneliti memberikan evaluasi permainan simulasi. seperti. Peneliti mempraktikan permainan simulasi yang layak untuk meningkatkan kesiapan karir peserta didik kelas IX SMPN 7 Pamekasan. Mengetahui tingkat permainan simulasi untuk meningkatkan kesiapan karir peserta didik kelas IX, evaluasi hasil tersebut merasakan suasana pertemuan: menyenangkan, mengadakan refleksi, peserta didik merasa menyenangkan dalam pembelajaran permainan simulasi.

c. Data Pengukuran Akhir (Post Test)

Dalam penelitian ini sebelum diberikan angket post-test yang dijadikan sebagai pengukuran akhir peneliti memberikan treatment terlebih dahulu. Berikut hasil post-test yang sudah peneliti sebarakan kepada siswa sebanyak 20 siswa. yang sudah diberikan treatment, Kemudian dapat dilihat skor hasil *postest* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 kelas interval *posttest* kesiapan karir

No	Kategori	Kelas interval	Frequency	Parent	Valid percent
1	Sangat rendah	95 – 104	5	25	25
2	Rendah	105 – 113	7	35	60
3	Sedang	114 – 122	7	35	95
4	Tinggi	123 – 131	1	5	100
5	Sangat tinggi	132 – 140	0	0	0
Total			20	100	100

Tabel 4.8 Hasil Post test

No	Subjek Penelitian	Skor Postest	Keterangan
1	Achmad Royhan	130	Tinggi
2	Audina Nurlaila	115	Sedang
3	Asmi Nafit T	110	Rendah
4	Desi Sunasih	115	Sedang
5	Hadiyah Tullah R.S	100	Sangat rendah
6	Iradatul Hasanah	110	Rendah
7	Maudina Destia Putri Haryanto	115	Sedang
8	Mega Andini Putri	110	Rendah
9	Meitha Nur Rohma	120	Sedang
10	Mita Maulidia	100	Sangat rendah
11	Moh Haikal	110	Rendah
12	Hasyim	100	Sangat rendah
13	Najwa Aini T	110	Rendah
14	Nasya Arika Syafira	120	Sedang
15	Otavia Romadhani	104	Sangat rendah
16	Rafly Maulana F	115	Sedang
17	Riyan Ramadhani	100	Sangat rendah
18	Rika Sari	113	Rendah
19	Romi Jefriyadi	111	Rendah
20	Septya Ramadhani	115	Sedang

Dari tabel diatas siswa yang mengambil sangat rendah sebanyak 5 frekuensi dengan parent (25%) rendah sebanyak 7 siswa dengan parent (35%) sedang 7 siswa parent (35%) sedangkan tinggi sebanyak 1 siswa dengan parent (5%).

4. Uji Prasyarat + Homogents

Uji normalitas (Prasyarat + Homogents) dilakukan untuk mengetahui data yang didapat dari variabel yang sudah diteliti berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0 dengan menggunakan uji *kolmogorow smirnov*.

Tabel 4.9 Tests of Normality

	Hasil	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kesiapankari	1 <i>pretest</i>	.128	20	.200*	.947	20	.326
	2 <i>posttest</i>	.191	20	.054	.917	20	.088

Dari uji hasil normalitas berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan data digabung atau dipisah diperoleh nilai sig *pretes* $0.200 > 0,05$ dan *post-test* $0.054 > 0,05$. Artinya hasil menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Begitupun dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* hasil *pre-test* $.128 > 0,05$ dan *post-test* $0.191 > 0,05$.

5. Pembuktian

a. Statistika Deskriptif

Hasil Hipotesis dapat diketahui dengan menggunakan uji *paired sample t test*. Peneliti menggunakan uji ini karena ingin mengetahui rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian Hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	105.80	20	6.910	1.545
	Posttest	111.15	20	7.761	1.736

Berdasarkan hasil uji *paired samples statistik* diperoleh nilai rata-rata *pretest* 105.80 dan rata-rata *posttest* 111.15 diketahui bahwa hasil *posttest* lebih

tinggi dari pada hasil *pretest*. Artinya ada pergeseran skor dari hasil *treatment* yang berarti bimbingan klasikal dengan permainan simulasi dengan menambah kesiapan karir siswa.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis dapat diketahui dengan melihat hasil nilai korelasi, berikut rincian hasil nilai korelasi:

Tabel 4.11 Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	20	.921	.000

Diketahui nilai korelasi sebesar 921 dan hampir mendekati 1 yang artinya nilai tersebut membuktikan adanya korelasi yang sangat kuat antara *treatment* berupa permainan simulasi untuk meningkatkan kesiapan karir siswa. Selain nilai korelasi, dapat diketahui juga nilai signifikansi (sig) yaitu $000 < 0,005$ artinya ada perbedaan antara hasil skor *pretest* dan *posttest*.

6. Uji Paired Sampel Test

Uji *paired sampel test* dapat dilihat dari nilai signifikansi (2-tailed) dan nilai t. Adapun rinciannya dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.12 Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-5.350	3.031	.678	-6.769	-3.931	-7.894	19	.000

a) Berdasarkan Nilai Signifikansi (2-tailed)

Dari hasil uji *paired samples t test* diketahui hasil rata-rata (*mean*) 5.350 nilai ini adalah selisih antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Serta

diketahui nilai signifikansi (sig.2tailed) sebesar 0,000 cara menganalisis uji *paired samples t test* menurut Singgih Santoso berdasarkan nilai signifikansi yaitu:

1. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0,005 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) > 0,005 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dapat dilihat dari hasil uji *sampel paired t test* diatas nilai sig. 2-tailed 0,000 < 0,005 artinya H_a atau permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kesiapan karir siswa.

b) Berdasarkan Nilai t.

Selain berdasarkan nilai signifikansi, pengujian hipotesis dengan uji *sampel paired t test* dapat dibuktikan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Adapun pedoman pengambilan keputusannya sebagai berikut:

1. Jika nilai t hitung > t tabel, H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai t hitung < t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dari hasil uji *sampel paired t test* diatas dapat dilihat nilai t hitung sebesar -7,017. T hitung bernilai negatif dikarenakan nilai rata-rata *pretest* lebih rendah dibanding nilai rata-rata *posttest*. Dalam keadaan seperti ini nilai t hitung menjadi positif yaitu 7,017.

Nilai t dapat diperoleh dari hasil SPSS atau dapat dihitung manual dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d} \sqrt{n}}{s_d}$$

Keterangan:

d = Selisih dari sepasang data

\bar{d} = Rata-rata dari d

S_d = Standar Deviasi dari d

n = Banyaknya data d dengan derajat bebas $n - 1$

Tabel 4.13 Perbandingan Nilai *Pretest Dan Postest*

no	subjek penelitian	skor (pretes)	skor (postes)	selisih
1	Achmad Royhan	120	130	10
2	Audina Nurlaila	110	115	5
3	Asmi Nafit T	105	110	5
4	Desi Sunasih	110	115	5
5	Hadiyah Tullah R.S	95	100	5
6	Iradatul Hasanah	105	110	5
7	Maudina Destia Putri Haryanto	110	115	5
8	Mega Andini Putri	108	110	2
9	Meitha Nur Rohma	110	120	10
10	Mita Maulidia	98	100	2
11	Moh Haikal	107	110	3
12	Hasyim	95	100	5
13	Najwa Aini T	100	110	10
14	Nasya Arika Syafira	115	120	5
15	Otavia Romadhani	101	104	3
16	Rafly Maulana F	112	115	3
17	Riyan Ramadhani	95	100	5
18	Rika Sari	110	113	3
19	Romi Jefriyadi	108	111	3
20	Septya Ramadhani	102	115	13

Jumlah 107
rata-rata 5,35

$$s^2 = 9,186,961$$

$$s = \sqrt{9,186,961}$$

$$= 3,031$$

$$t = \frac{-5,350}{\sqrt{20}}$$

$$= \frac{-5,350}{3,031}$$

$$= -1,765$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat dilihat bahwa t hitung yang didapat melalui aplikasi SPSS 25.0 dengan perhitungan manual menggunakan rumus didapatkan hasil yang sama yaitu 7,894 diketahui nilai t tabel dengan df 19 sebesar -7,894 Artinya nilai t hitung ($-7,894$) > t tabel ($-7,894$) jadi, dapat dikatakan peneliti berhasil dan terdapat hubungan variabel dari judul sehingga hipotesis diterima.

c. Hasil Wawancara

1. Wawancara Guru BK

Peneliti melakukan wawancara langsung kepada guru BK.

Untuk mengetahui perubahan terhadap siswa.

“mengatakan bahwa tehnik yang diterapkan cukup baik dan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesiapan karir, dalam pemberian treatment pada awal pertemuan siswa masih merasakan kebingungan dalam permasalahan kesipan karir akan tetapi lama-kelamaan siswa dapat dengan leluasa dalam mengemukakan masalah yang dialami sehingga mempermudah dalam proses konseling karena siswa dapat dengan leluasa menceritakan tentang kesiapan karir yang dialaminya. Menurut saya ada perubahan yang signifikan yang saya lihat, siswa sudah siap tentang kesiapan karir sehingga tidak bingung terhadap pengambilan keputusan kesiapan karir”

2. Wawancara Kepada Siswa

peneliti melakukan wawancara langsung kepada dina, asmi, desi, hasan, destia, mega, mita, najwa, septya . Untuk mengetahui perubahan apa yang kamu alami sebelum diberikan layanan dan setelah mendapatkan layanan tentang kesiapan karir.

“awalnya saya sangat kebingungan bahkan merasakan ketakutan dan kecemasan terhadap kesiapan karir, karna saya ragu terhadap keputusan saya terhadap pemilihan karir” Kepada Naila dll. Untuk mengetahui apakah ada perubahan yang dialami setelah mendapatkan treatment permainan simulasi.

“Iya ada saya sudah mengenal kesiapan karir saya sendiri bahkan saya sudah mengetahui kemampuan saya sejak guru BK menerapkan permainan simulasi dan saya setelah lulus dari SMP ini mau masuk SMKN 3 dengan jurusan komputer, karna saya sedikit punya bakat tentang mengetik komputer. Dan Saya lebih mengetahui kesiapan karir saya. Yang awalnya saya main-main dan gatau mau melanjutkan sekolah mana setelah saya lulus, semenjak guru BK menerapkan *treatment* saya sudah mengetahui keputusan apa yang saya ambil ketika saya lulus nanti.

B. PEMBAHASAN

Pada uji validitas putaran pertama terdapat 6 item pernyataan yang tidak valid. Yaitu pada nomor, 6, 17, 20, 21, 27, 34. Dalam hal ini peneliti menggugurkan pernyataan yang tidak valid. Kemudian peneliti menyebar luaskan kembali skala kesiapan karir yang item pernyataan sudah di gugurkan dan disebar luaskan kembali oleh peneliti diluar sampel. terdapat 35 item yang sudah valid. Hal itu dapat diketahui dengan melihat nilai korelasi yang menunjukkan bahwa angka koefisien korelasi (r) $\geq 0,30$ dan nilai signifikansi (sig) nya $< 0,05$ sehingga skala kesiapan karir bisa digunakan sebagai penelitian pada siswa kelas VIII SMPN 7 Pamekasan.

Hasil skor dari *pretes* siswa kelas IX A yang paling banyak mengambil sangat rendah 7 siswa, dengan parent (35%) rendah sebanyak 11 siswa dengan parent (55%) sedang sebanyak 2 siswa, parent (10%) sedangkan yang mengambil tinggi dan sangat tinggi tidak ada. Sedangkan *posttest* diatas siswa yang mengambil sangat rendah sebanyak 5 frekuensi dengan parent (25%) rendah sebanyak 7 siswa dengan parent (35%) sedang 7 siswa parent (35%) sedangkan tinggi sebanyak 1 siswa dengan parent (5%).

Hasil data yang diperoleh saat melakukan penelitian bahwa, permainan simulasi untuk meningkatkan kesiapan karir siswa kelas IX A Tahun ajaran 2022-2023. Dapat dilihat dari nilai signifikansi (2-tailed) adalah $000 < 0,05$ dan ditunjukkan dari hasil t hitung (-5.350) $>$ t tabel (-7.894) selain itu, secara skor *pretest* (105.80) dan *posttest* (111.15) -5.350 , yang memiliki arti bahwa ada perubahan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kesiapan karir siswa di SMPN 7 Pamekasan.

Dari uji hasil normalitas berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan data digabung atau dipisah diperoleh nilai sig *pretes* $.200 > 0,05$ dan post-test $.054 > 0,05$. Artinya hasil menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Begitupun dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* hasil *pre-test* $.128 > 0,05$ dan *post-test* $.191 > 0,05$.

Pada hasil wawancara yang telah peneliti lakukan kepada guru BK dan siswa kelas IX A di SMPN 7 Pamekasan. dapat kesimpulan siswa sudah mengenal kesiapan karir sendiri bahkan sudah mengetahui kemampuan sejak

guru BK menerapkan permainan simulasi dan setelah lulus dari SMP ini mau masuk SMKN 3 dengan jurusan komputer, karna siswa sedikit punya bakat tentang mengetik komputer. dan mengetahui kesiapan karirnya. Yang awalnya siswa main-main dan gatau mau melanjutkan sekolah mana setelah lulus, semenjak guru BK menerapkan *treatment* siswa sudah mengetahui keputusan apa yang di ambil ketika lulus nanti. Lebih baik dari apa yang di pikirkan sebelumnya, dan mengetahui lebih dalam tentang kesiapan karir dan bakat².

Guru Bk si peneliti membantu siswa dalam mengatasi kesiapan karir, dalam pemberian *treatment* pada awal pertemuan siswa masih merasakan kebingungan dalam permasalahan kesiapan karir akan tetapi lama-kelamaan siswa dapat dengan leluasa dalam mengemukakan masalah yang dialami sehingga mempermudah dalam proses konseling karena siswa dapat dengan leluasa menceritakan tentang kesiapan karir yang dialaminya³.

Menurut teori yang telah dijelaskan di bab kajian teori Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang diberikan kepada sejumlah siswa yang tergabung dalam suatu satuan kegiatan pengajaran, bimbingan klasikal yang berorientasi pada kelompok siswa dalam jumlah yang cukup besar antara 30-40 orang siswa, bimbingan klasikal lebih bersifat preventif dan berorientasi pada pengembangan pribadi siswa yang meliputi bidang pembelajaran, bidang sosial dan bidang karir.⁴

² Wawancara dengan salah satu siswa

³ Wawancara dengan guru BK Dina Pindan, s,pd

⁴ Ida Supriyati, *meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan teknik media permainan dalam bimbingan dan konseling di SMPN 1 Mijen*. (skripsi, Universitas negeri semarang, 2017) 19

permainan simulasi merupakan situasi tiruan atau ada unsur yang bukan sebenarnya. Dalam permainan simulasi, para pelaku perannya berlomba-lomba untuk mencapai tujuan dengan menaati aturan permainan yang berlaku seperti catur, miniature, sepak bola, dan sebagainya permainan simulasi adalah salah satu permainan edukatif yang digunakan dalam bimbingan kelompok. Permainan simulasi juga seperti permainan yang lainnya mempunyai batasan waktu dan aturan-aturan tertentu yang agak membatasi kebebasan pemain⁵.

metode diskusi pembelajaran merupakan langkah-langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. metode diskusi adalah suatu hal yang penting bagi semua aspek pengajaran, penggunaan diskusi kelas yang efektif membutuhkan pemahaman beberapa topik yang berkenaan dengan diskusi kelas⁶.

Permasalahan yang peneliti alami selama proses penelitian yaitu siswa yang sering diam dan melamun ketika ditanyakan sedang memikirkan masa depannya termasuk kesiapan karir dan bakat. Permasalahan karir yang terjadi pada masa remaja akhir biasanya berkaitan dengan pemilihan jenis pendidikan, yang mengarah pada pemilihan jenis pekerjaan di masa depan, perencanaan karir masa depan, pengambilan keputusan tentang karir masa depan, dan informasi dengan kelompok kerja yang ada dengan persyaratan yang harus dimiliki. Permasalahan ini penting untuk diperhatikan karena banyak anak pada masa remaja akhir yang kebingungan dalam menentukan arah karir di masa depan, akibatnya berpengaruh pada pencapaian kematangan karir remaja⁷. Saat memberikan treatment permainan simulasi pada awalnya siswa masih ragu terhadap kesiapan karir. Pada hari ke 2 siswa ada kemajuan terhadap kesiapan karir. setelah hari ke 4 siswa sudah

⁵ Maylia Resti, *efektifitas tehnik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di sekolah menengah atas negeri 1 pasir penyu*, (skripsi, Uin Suska Riau Pekanbaru, 2021) 31-36

⁶ Wira Agustin, *implementasi metode diskusi dalam optimalisasi belajar pada mata pelajaran fikih siswa kelas VII di MTS Al-Qodir cangkringan sleman Yogyakarta*. (skripsi, Universitas Islam Madura, 2018) 14

⁷ Shofia Syamsi Hadaria, *Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa Kelas XII di Man Yogyakarta*, (Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019) hlm 2

siap terhadap kesiapan karir. perlakuan tersebut diberikan selama 4 kali pertemuan dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan (RPBK)

Pertemuan pertama, menjelaskan peraturan yang harus dipatuhi selama layanan berlangsung, menjelaskan permainan simulasi, seperti konselor memberikan contoh permainan simulasi. dan pernyataan-pernyataan permainan simulasi. peneliti menggunakan metode diskusi dan media kertas berisi pernyataan-pernyataan.

pertemuan kedua, menayakan kesiapan kepada peserta didik dalam melanjutkan layanan yang telah diberikan sebelumnya. Pada pertemuan kedua ini peneliti menggunakan metode *ice breaking* dan permainan dengan media buku tentang pernyataan-pernyataan kesiapan karir.

Pertemuan ketiga, menjelaskan peraturan permainan simulasi, peneliti memberikan layanan klasikal dengan metode permainan simulasi, dalam pertemuan ketiga menggunakan media, domino (dibalik domino tersebut berisi pernyataan-pernyataan tentang karir), botol sambil permainan simulasi.

Pertemuan ke empat, peneliti memberikan evaluasi permainan simulasi. seperti. Peneliti mempraktikan permainan simulasi yang layak untuk meningkatkan kesiapan karir peserta didik kelas IX SMPN 7 Pamekasan. Mengetahui tingkat permainan simulasi untuk meningkatkan kesiapan karir peserta didik kelas IX, evaluasi hasil tersebut merasakan suasana pertemuan: menyenangkan, mengadakan refleksi, peserta didik merasa menyenangkan dalam pembelajaran permainan simulasi.

Hasil yang diperoleh siswa pada kegiatan ini berbeda, hal itu terjadi karena berdasarkan perbedaan tingkat partisipasi peserta saat

mendengarkan dan menerima penjelasan yang disampaikan kepada peserta didik, juga antusiasme anggota dalam mengikuti dan melaksanakan permainan simulasi secara bimbingan kelompok. Selain itu, perbedaan skor dan perubahan sikap yang didapatkan, tergantung pada konsistensi individu untuk melakukan dan melaksanakan penerapannya pada kehidupan nyata.