

ABSTRAK

Fahrudin, Muhammad. 2020. Penarapan Permainan Monopoli Karier Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa kelas IX d sekolah SMP muhammadiyah 2 Surabaya. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Dr. Tamsil Muis., M.Pd.

Kata Kunci: perencanaan karier siswa, permainan monopoli karier bimbingan kelompok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji Penarapan Permainan Monopoli Karier Dalam bimbingan kelompok untuk perencanaan karier siswa kelas IX d sekolah SMP muhammadiyah 2 Surabaya Penarapan Permainan Monopoli Karier Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa kelas IX d sekolah SMP muhammadiyah 2 Surabaya.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one grup pre-test post-test design, diberikan kepada 4 orang siswa kelas IX D yang mendapat skor perencanaan karier siswa rendah. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah skala pengukuran perencanaan karier siswa.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti ini adalah analisis non parametrik dengan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil interpretasi menggunakan uji Wilcoxon diketahui bahwa Asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0,066. Karena nilai 0,066 lebih besar dari $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Tidak adanya peningkatan signifikan dalam Penarapan Permainan Monopoli Karier Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa kelas IX d sekolah SMP muhammadiyah 2 Surabaya.

ABSTRACT

Fahrudin, Muhammad. 2020. Expectation of a Career Monopoly Game in guidance for Career Planning Class IX student at SMP Muhammadiyah 2 Surabaya. Guidance and Counseling Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, PGRI Adi Buana University, Surabaya. Supervisor: Dr. Tamsil Muis., M. Pd

Keywords: student career planning, career guidance game group monopoly

The purpose of this study was to examine the expectation of career monopoly games in group guidance for career planning of student of IX pleasure in Muhammadiyah 2 Middle school in Surabaya

The research design used in this study was one group pre-test post-test design, given to 4 students of class IX D who received low student career planning scores. The data collection method used in this study is quatitative research. The instrument used was the measurement scale of student career planning.

The data analysis technique used by this researcher is non-parametric analysis using the Wilcoxon test. The result of interpretation using the Wilcoxon test is known that Asymp. Sig (2-tailed) is 0.066. because the value of 0.066 is greater than > 0.05 , it can be concluded that H_0 is accepted and H_a is turned. There was no significant increase in the expectation of career monopoly games in group guidance for career planning. Students were happy at the Muhammadiyah 2 junior high school in Surabaya.