

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Batujajar” yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Proses pengembangan media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Batujajar yang dilaksanakan yaitu melalui 9 tahapan. Di antaranya ialah; Potensi dan masalah, diketahui bahwa siswa kelas VIII memiliki kecenderungan perencanaan karier yang rendah; Pengumpulan informasi, bahwa di lingkungan SMP Negeri 1 Batujajar diperlukannya inovasi media untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling; Desain produk, yaitu desain yang dikembangkan menyisipkan materi perencanaan karier pada permainan ular tangga; Validasi desain oleh ahli materi mendapat penilaian dengan persentase 98,68%, ahli media sebesar 98,21%, dan praktisi bimbingan dan konseling sebesar 98,48% dengan masing-masing persentase berada pada kategori sangat baik; Revisi desain yaitu dilakukan perbaikan pada produk atas masukan dan saran validator; Uji coba model dilakukan pada 6 siswa kelas VIII G dengan memperoleh penilaian sebesar 82,20% dengan kategori sangat baik; Revisi model, siswa tidak memberikan

2. masukan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti; Uji coba pemakaian dilakukan pada 31 siswa kelas VIII F dengan memperoleh penilaian sebesar 82% dengan kategori sangat baik; Produk akhir, pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan didapatkan produk akhir berupa media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa SMP.
3. Kelayakan media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase penilaian 98,68%, ahli media memperoleh persentase penilaian 98,21%, dan praktisi bimbingan dan konseling memperoleh persentase penilaian 98,485% dengan masing-masing validator berada pada kategori sangat baik serta dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling.
4. Respon siswa terhadap pemberian layanan bimbingan dan konseling saat menggunakan media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa yakni sangat baik. Hal ini ditandai dengan antusias siswa selama pelaksanaan layanan yaitu siswa berperan aktif dalam mengemukakan pendapatnya, bertanya, terciptanya interaksi dengan siswa lain dalam dinamika kelompok, dan memiliki keputusan dalam merencanakan sekolah lanjutan untuk menunjang kariernya di masa yang akan datang. Adapun hasil persentase respon siswa yang diperoleh yaitu sebesar 82,10% dengan kategori sangat baik.
5. Efektivitas media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa dengan hasil *pre-test* dan *post-test* saat menggunakan media permainan

ular tangga, diketahui dengan uji sampel t-test bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari sebelum dan sesudah diberikan layanan dengan menggunakan media permainan ular tangga perencanaan karier. Sehingga media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan perencanaan karier.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru bimbingan dan konseling

Guna menarik perhatian siswa saat pemberian layanan, guru bimbingan dan konseling diharapkan mampu berinovasi dalam penggunaan media. Salah satu pengembangan media yang penulis tawarkan yakni media permainan ular tangga untuk perencanaan karier siswa dapat menjadi alternatif mengingat kurangnya kesadaran siswa dalam merencanakan kariernya. Materi yang dimuat dapat diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam merencanakan kariernya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menambah materi yang lebih luas mengenai pemahaman diri, sekolah lanjutan, pekerjaan, guna memperdalam pemahaman perencanaan karier siswa.