

## **BAB V SIMPULAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier Siswa Kelas IX SMKN 1 Plered, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok Terhadap Kematangan Karier dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (*research and development*) brog and gallyang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono. Ada Sembilan tahapan diantaranya adalah potensi masalah di lapangan dengan melakukan wawancara dan penyebaran angket, mengumpulkan berbagai informasi melalui studi literatur dan studi lapangan, desain produk meliputi pembuatan desain permaian ular tangga, petunjuk pemakaian dan kartu permainan, validasi desain oleh para ahli dan praktisi menunjukkan bahwa produk dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling dengan revisi, perbaikan desain yang ditinjau dari saran perbaikan para ahli dan praktisi, uji coba produk terbatas pada 6 orang siswa memperoleh hasil bahwa produk sangat layak, revisi produk, uji coba pemakaian diperoleh hasil bahwa produk sangat layak digunakan tanpa revisi dan tidak terdapat revisi produk, sehingga produk merupakan produk final yang dapat digunakan.

2. Media permainan ular tangga dilakukan validasi dan penilaian oleh para ahli dan praktisi. Adapun ahli materi mendapatkan nilai dengan rata-rata 91,25%, ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95,83%, ahli praktisi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 99,43%. Dari hasil tersebut menunjukkan nilai  $> 75\%$  artinya bahwa kelayakan media permainan ular tangga dalam kategori “sangat layak”.
3. Respon siswa didapatkan dari hasil uji produk terbatas dan uji produk skala luas. Dalam uji coba produk tersebut siswa menilai, memberikan komentar, dan saran. Adapun penilaian uji coba produk terbatas mendapatkan nilai dengan rata-rata sebesar 82,95% dan penilaian uji coba skala luas memperoleh hasil rata-rata sebesar 87,37%. Dari hasil tersebut menunjukkan nilai  $> 75\%$  artinya bahwa kelayakan media permainan ular tangga dalam kategori “sangat layak”.

Media permainan ular tangga melalui bimbingan kelompok efektif terhadap kematangan karier dibuktikan dengan uji dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasilnya menunjukkan nilai signifikan (asympt Sig 2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Artinya terdapat perbedaan sebelum dengan sesudah perlakuan menggunakan media permainan ular tangga melalui bimbingan kelompok. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga melalui bimbingan kelompok mempengaruhi kematangan karier siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling tentang Kecerdasan Emosional, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

### **1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling**

Guru Bimbingan dan Konseling perlu meningkatkan inovasi lebih dalam menggunakan media dalam layanan bimbingan dan konseling dan diharapkan Guru Bimbingan dan Konseling dapat menggunakan media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan dan konseling terutama bimbingan kelompok.

### **2. Bagi Siswa**

Diharapkan siswa dapat menggunakan media permainan ular tangga dalam memahami karier siswa.

### **3. Bagi peneliti selanjutnya,**

Diharapkan dapat melakukan penelitian sampai dengan langkah ke sepuluh yaitu produksi masal dengan populasi yang lebih luas dan besar serta dapat melakukan uji efektivitas sampai uji n-gain.