

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media permainan simulasi labirin ini menggunakan metode dari Borg and Gall dengan 7 tahapan yaitu di antaranya tahap penelitian dan pengumpulan data (*Research and Information collection*), tahap perencanaan (*planning*), Tahap pengembangan (*Develop Preliminary form of Product*), Validasi Produk (*Plemery Field Testing*), Revisi Produk (*Main Product Revision*), Uji Coba Produk (*Main Flied Testing*), Revisi Produk (*Operational Product Revision*).
2. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan terhadap ahli media diperoleh hasil rata-rata sebesar 94,16% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,96% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli praktisi diperoleh hasil rata-rata sebesar 96,07% dengan skala persentase “Sangat Layak”. Selain itu juga uji kelayakan pada penelitian ini dilaksanakan terhadap 8 responden

peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong diperoleh hasil rata-rata 89,40% dilihat pada skala persentase pencapaian. Maka dari validasi keseluruhan yang telah dilaksanakan terhadap ahli media, ahli materi, ahli praktisi dan peserta didik diperoleh hasil rata-rata 91,93%.

3. Hasil *post-test* kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 37,15% yaitu dari 44,51% menjadi 81,66%, hasil dari *post-test* pada peserta didik dengan kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 8,18% yaitu dari 72,68% menjadi 80,86% sedangkan hasil *post-test* pada peserta didik kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 3,06% yaitu dari 83,05% menjadi 86,11%. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan yang paling tinggi dari hasil *pre-test* terhadap *post-test* yaitu pada peserta didik kategori konsep diri rendah.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya untuk dapat mengembangkan media permainan simulasi labirin sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang digunakan disekolah atau pengembangan media lainnya.
2. Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media sebagai alat untuk memberikan layanan sehingga pada saat memberikan layanan menjadi lebih variatif.

3. Bagi siswa kelas VIII disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media permainan simulasi labirin dalam layanan bimbingan kelompok agar peserta didik dapat meningkatkan konsep diri.