

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil uraian diatas peneliti menarik kesimpulan mengenai penelitian dan pembahasan mengenai “Pengembangan Permainan Halma Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Orientasi Karir Siswa SMP Mutiara 3 Bandung“ yang dilaksanakan sejak pada bulan Mei 2022 hingga September 2022. Hasil pada penelitian ini ditunjukkan dengan hasil diantaranya:

1. Proses penelitian dan pengembangan Produk Halma Karier terhadap pengembangan orientasi karier siswa dalam bimbingan kelompok melalui beberapa langkah diantaranya:
 - a. Identifikasi Masalah, ini dilakukan di SMP Mutiara 3 Bandung terhadap sample siswa secara random sebanyak 6 -45 siswa yang belum memahami tentang karier secara umum. Dalam penelitiannya didapatkan beberapa temuan kebutuhan siswa SMP Mutiara 3 akan orientasi karir diman pemahaman tentang karir masih minim, dunia karir harus di perkenalkan sejak dini agar siswa dapat memperoleh peluang dalam mengarungi dunia kerja di masa mendatang hal tersebut telah diperkuat dengan hasil wawancara dan kuisisioner yang diberikan kepada siswa.
 - b. Pengumpulan informasi/data, berdasarkan hasil data yang didapat di SMP Mutiara 3 Bandung, Sebanyak 21 siswa dari 45 atau 48,40%

memerlukan informasi tentang karier.

- c. Desain Produk, pada desain produk dibuat semenarik mungkin agar siswa punya ketertarikan terhadap produk, maka yang menjadi acuan adalah penampilan, karena itulah yang akan mejadi daya tarik dan selanjutnya perbedaan dengan produk lain yang membuat pengguna/siswa penasaran.
 - d. Validasi produk, validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi dengan hasil kelayakan dalam persentase. Ahli media 88,33%, ahli materi 83,00% dan praktisi 80,58% dengan hasil “sangat layak”
 - e. Revisi Desain, ini dilakukan setelah berkonsultasi dengan para ahli materi, media dan praktisi, untuk mengetahui kekurangan produk yang akan dikembangkan.
 - f. Uji coba produk/Pemakaian, uji coba ini dilakukan pada 18-45 siswa SMP Mutiara 3 Bandung kelas IX, VIII dan VII dan mendapat respon positif dengan penilaian persentase mencapai 91,30% artinya “sangat baik”.
 - g. Revisi Produk, revisi ini berdasarkan hasil revisi desain sebelumnya, namun penilaian oleh pengguna atau siswa tidak dilakukan. Dan produk dianggap fhinis.
2. Kelayakan Permainan Halma Karier dalam bimbingan kelompok terhadap orientasi karier oleh Para ahli dan praktisi
Uji kelayakan dari para ahli dan praktisi dengan jumlah keseluruhan

penilaian 85,22% sangat layak digunakan. Pada penelitian ini menunjukkan hasil pengembangan produk media Permainan Halma Karir mendapat tempat di pengguna, ahli media, ahli materi serta praktisi terbukti dengan perolehan hasil 85,22%, yang artinya produk Halma Karir memiliki kelayakan pada kategori sangat layak/baik untuk digunakan dalam pemberian layanan informasi.

3. Respon siswa terhadap permainan Halma Karier dalam bimbingan kelompok untuk orientasi karier

Berbagai hambatan layanan dan pemberian materi yang dilakukan dalam bentuk konvensional di kelas dimana siswa membutuhkan Layanan Informasi karier yang lebih baik dan tidak membosankan. Layanan ini untuk mempersiapkan dirinya dalam menentukan pilihan karier dan Konselor disekolah dituntut untuk memberi layanan yang baik, menyenangkan, komunikatif, serta siswa mendapat pengalaman seperti yang sebenarnya. Untuk itu respon positif dari siswa sebagai pengguna menunjukkan adanya ketertarikan akan permainan halma karier dengan persentase rata-rata 91,30% artinya sangat baik dan mendapat tempat yang layak.

4. Orientasi karier dalam layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan Permainan Halma karier dan keefektivitas.

Permainan halma karier dalam penggunaannya untuk layanan bimbingan kelompok untuk mengembangkan orientasi karier siswa mempunyai reliabilitas tinggi berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS pada variable terkait dengan 40 butir pertanyaan mempunyai nilai Reliabilitas 0,687 dan dapat

diinterpretasikan cukup reliabel

Pada penelitian ini menunjukkan hasil pengembangan produk media Permainan Halma Karir mendapat tempat di pengguna, ahli media, ahli materi serta praktisi terbukti dengan perolehan hasil 85,22%, yang artinya produk Halma Karir memiliki kelayakan pada kategori sangat layak/baik untuk digunakan dalam pemberian layanan informasi.

Meskipun ada perbedaan hambatan yang di alami secara gender namun pada dasarnya tidak menjadi hambatan yang signifikan dalam menggunakan Halma Karir baik Laki-laki maupun Perempuan bisa memainkannya dengan mudah, yang artinya perbedaan ini bisa diatasi dalam berkarir, selama individu tersebut tidak berkuat dalam mengaruhi hambatan Ahmad Saefudin(2018:81) karena setiap individu mempunyai peluang yang sama dalam berkarir.

B. Saran

Dari hasil penelitian, peneliti memberikan saran, diantaranya:

1. Bagi sekolah bahwa pengembangan Produk Halma Karier ini bisa dipergunakan sebagai bahan referensi kedepannya dalam kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran.
2. Guru BK untuk lebih kreatif lagi ketika memberikan bantuan atau layanan terhadap konseli atau siswa, dan halma karir ini merupakan salah satu produk pengembangan yang bisa menjadi referensi atau acuan dalam layanan informasi.

3. Penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media Permainan Halma Karir ini, namun dengan keterbatasan waktu bahwa penelitian belum mencapai pada pengujian efektifitas dari produk media layanan, maka dipersilahkan peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan.