

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Bersumberkan dari hasil penelitian dan pengembangan mengenai media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi untuk peserta didik di SMP Negeri 7 Muaro Jambi yang telah melalui tahapan sehingga menghasilkan sebuah produk media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi.

1. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian yakni : studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi produk, uji coba terbatas dan revisi produk. Pada tahap studi pendahuluan, peneliti mengumpulkan informasi, mencari ide, dan menganalisis kebutuhan lapangan dengan mewawancarai guru BK dan siswa kelas IX. Pada tahap kedua yakni pengembangan produk, peneliti membuat rancangan produk sesuai analisis kebutuhan lapangan yang dilakukan di awal. Tahap ketiga yakni validasi produk dan revisi, setelah produk media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi dikembangkan, produk akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi/guru Bimbingan dan Konseling. Pada tahap uji coba terbatas kepada 14 siswa di kelas IX. Dan pada tahap terakhir akan dilakukan pembakuan dan publikasi secara luas dan menghasilkan laporan atas produk akhir.

2. Kelayakan produk media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi berdasarkan validasi ahli materi memperoleh hasil 93% dalam kategori sangat layak, ahli media memperoleh hasil 94% dalam kategori sangat layak, praktisi/Guru BK memperoleh hasil 92% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan validasi tersebut sehingga media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi layak digunakan. Uji coba terbatas dilakukan kepada 14 siswa dengan memperoleh hasil persentase 91% dengan kategori sangat layak. Sehingga media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi dinyatakan sangat berkontribusi sebagai media pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttet* tingkat pemahaman siswa tentang ragam profesi dan dilakukan uji-t maka didapatkan hasil T-hitung yaitu sebesar 13,519. Adapun nilai dari T-tabel sebesar 2,179 dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000. Berdasarkan hasil pemberian perlakuan/treatment terdapat peningkatan yang dilihat dari $T\text{-hitung} > T\text{-tabel}$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis dinyatakan ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat diartikan bahwa permainan monobiling karier berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang ragam profesi pada kelas IX SMP N 7 Muaro Jambi.

B. Saran

Sesuai temuan penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi masih memiliki beberapa kelemahan, sebab itu peneliti menyarankan agar kedepannya penelitian dan pengembangan serupa dapat dilaksanakan jauh lebih baik.

1. Bagi Guru BK, agar pengembangan media permainan monobiling karier dapat diimplementasikan dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi.
2. Bagi Sekolah, agar mempertimbangkan media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi dapat dijadikan media pendukung layanan bimbingan dan konseling di sekolah.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, media permainan monobiling karier direkomendasikan mengembangkan media dalam bentuk game online atau yang dapat diakses melalui handphone.
4. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pemerintahan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan kepada lembaga penyelenggara pendidikan berupa Media Permainan Monopoli Karier dalam Meningkatkan Pemahaman Ragam Profesi pada Peserta Didik SMP.

C. Implikasi Hasil Penelitian Terhadap Bimbingan dan Konseling

Hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan menunjukan produk media permainan permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi layak digunakan sebagai media penunjang dalam pemberian informasi. Menurut Winkle dalam (Susanti, 2018)

layanan informasi ialah salah satu layanan yang berusaha memenuhi kekurangan individu/peserta didik akan informasi yang dibutuhkan. Informasi yang diberikan mengenai pemahaman ragam profesi sebagai upaya dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman akan ragam profesi. Dalam Pemberian informasi pada bimbingan dan konseling dapat diselenggarakan secara langsung oleh guru BK/Konselor atau dengan berbagai media yang bervariasi untuk semakin memaksimalkan layanan informasi dengan memanfaatkan media cetak maupun elektronik.

Penelitian dan pengembangan ini, berusaha menghasilkan produk yang berkualitas, dengan produk media permainan monopoli digunakan sebagai media pendukung dalam layanan informasi yang memiliki fungsi meningkatkan pemahaman peserta didik agar mereka mampu mendapatkan ilmu dan informasi mendalam tentang ragam-ragam profesi supaya dapat membantu peserta didik dalam menemukan pilihan kariernya dari adanya permainan monobiling karier ini. Media monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi ini tidak hanya dapat diterapkan pada layanan informasi saja, melainkan guru Bimbingan dan Konseling dapat menjadikan media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi pada pemberian layanan bimbingan kelompok.

Hasil produk media permainan monobiling karier dalam meningkatkan pemahaman ragam profesi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media yang menunjang kegiatan BK di sekolah. Media permainan monopoli ini sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas layanan BK agar lebih kreatif dan inovatif.