

BAB V

SIMPULAN & SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan mengenai media permainan Kartu *Jobscover* untuk perencanaan karier bagi peserta didik SMP Negeri 22 Kota Jambi yang sudah melewati berbagai tahapan menghasilkan Kartu *Jobscover* sebagai media permainan yang berfungsi sebagai alat bantu perencanaan karier.

1. Penelitian ini menerapkan model pengembangan yang meliputi lima tahapan utama, yaitu: Studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi & revisi produk, uji coba terbatas, dan revisi akhir. Hasil akhir pengembangan Kartu *Jobscover* berupa media permainan berbentuk kartu edukatif yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses eksplorasi dan perencanaan karier. Produk ini terdiri dari 75 kartu profesi yang dibagi ke dalam enam kategori warna, lengkap dengan deskripsi pekerjaan dan jalur studi yang dapat diambil setelah lulus SMP. Selain itu, dilengkapi pula dengan panduan permainan dan kartu peran untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.
2. Berdasarkan hasil validasi, Kartu *Jobscover* dinilai sangat layak sebagai media perencanaan karier dengan kelayakan 100% (sangat layak) dari ahli materi, 97% (sangat layak) dari ahli media, dan 93% (sangat layak) dari praktisi/guru BK serta uji coba terbatas dengan 13 siswa menunjukkan

kelayakan 95% (sangat layak). Hasil ini menegaskan bahwa Kartu *Jobscover* memenuhi standar kelayakan dan berkontribusi sebagai alat edukatif dalam perencanaan karier.

B. Saran

Merujuk pada temuan dari penelitian serta pengembangan yang sudah dijelaskan, media permainan Kartu *Jobscover* sebagai referensi perencanaan karier masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, peneliti menyarankan supaya penelitian dan pengembangan serupa dapat dilakukan dengan lebih baik di masa mendatang.

1. Bagi Siswa, diharapkan siswa dapat memanfaatkan media permainan Kartu *Jobscover* sebagai sarana eksplorasi diri dan pengenalan terhadap berbagai profesi sejak dini. Dengan memahami berbagai pilihan karier yang tersedia, siswa dapat mulai merancang langkah-langkah pendidikan yang sesuai dengan minat, bakat, dan tujuan hidup mereka di masa depan.
2. Bagi Guru BK, disarankan untuk mengembangkan media permainan Kartu *Jobscover* sebagai referensi dalam membantu siswa merencanakan karier, sekaligus sebagai media untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai pilihan karier.
3. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mempertimbangkan media permainan Kartu *Jobscover* sebagai media bantu perencanaan karier yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan bimbingan dan konseling.

4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media permainan Kartu *Jobscover* dalam bentuk aplikasi *game online* atau versi yang tersedia untuk perangkat *smartphone*.
5. Untuk lembaga pendidikan dan pemerintahan, studi ini diharapkan mampu berkontribusi melalui media permainan Kartu *Jobscover* sebagai sarana pendukung perencanaan karier untuk siswa SMP.

C. Implikasi Hasil Penelitian Terhadap Bimbingan dan Konseling

Permainan kartu *Jobscover* memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan dan pengembangan karier, terutama dalam mengajarkan siswa mengenai keberagaman dan kemungkinan dalam dunia kerja. Dengan desain yang interaktif dan informatif, *Jobscover* memberikan berbagai manfaat yang lebih mendalam:

1. Meningkatkan Layanan Bimbingan Karier

Kartu *Jobscover* menjadi media inovatif bagi guru BK dalam layanan bimbingan individu, kelompok, dan konseling karier. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa lebih mudah memahami berbagai pilihan profesi dan jalur pendidikan yang dibutuhkan.

2. Mempermudah Eksplorasi dan Kematangan Karier Siswa

Siswa dapat mengeksplorasi minat, bakat, dan nilai pribadi melalui interaksi dengan kartu *Jobscover*. Ini membantu mereka dalam mengidentifikasi karier yang sesuai dan mengambil keputusan lebih matang untuk masa depan.

3. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Media permainan lebih menarik dibanding metode ceramah, membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran karier. Visualisasi profesi yang jelas juga mempermudah pemahaman siswa mengenai dunia kerja.

4. Alat Praktis untuk Konselor

Guru BK dapat menggunakan *Jobscover* sebagai alat bantu dalam layanan informasi karier, membantu siswa mendapatkan gambaran awal tentang profesi dan persyaratan yang diperlukan.

5. Fleksibilitas Penggunaan

Jobscover dapat digunakan dalam kelas, sesi konseling, atau eksplorasi mandiri, menjadikannya media yang serbaguna dan efektif dalam mendukung bimbingan karier.

Jobscover tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran tetapi juga sebagai alat referensi yang menunjukkan kepada siswa luasnya jangkauan yang mereka bisa jelajahi dalam karier masa depan mereka. Ini menjadi sangat berharga dalam lingkungan pendidikan yang semakin mengakui pentingnya pembelajaran berbasis kompetensi dan personalisasi pendidikan.

Jadi, penggunaan kartu *Jobscover* bisa digunakan dalam layanan konseling seperti bimbingan karier, konseling karier, layanan informasi, bimbingan kelompok, konseling kelompok, dan layanan lainnya bahkan bisa dimainkan di luar layanan bimbingan dan konseling.