

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media permainan monopami dalam mengembangkan komunikasi interpersonal untuk peserta didik di SMP Negeri 12 Kota Jambi yang melalui beberapa tahapan, hingga akhirnya menjadi sebuah produk media permainan monopami untuk mengembangkan komunikasi interpersonal, karena produk ini layak digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami pentingnya komunikasi interpersonal, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan bermain sambil belajar.

- a. Media permainan Monopami bisa dilakukan sebagai sarana yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan komunikasi interpersonal siswa. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan pemecahan masalah emosional, siswa dilatih untuk mendengarkan, berempati, dan mengekspresikan diri secara positif. Permainan ini menciptakan ruang yang aman dan interaktif untuk memperkuat keterampilan sosial dan membangun hubungan yang sehat.
- b. Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi memperoleh hasil 93% sedangkan dari ahli media mendapatkan hasil 85% dari hasil persentase dari validasi ahli materi dan media masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan di artikan bahwa media permainan monopami dalam mengembangkan komunikasi

interpersonal layak digunakan,

- c. Berdasarkan hasil persentase uji coba terbatas yang dilakukan dengan kelompok kecil kepada 14 peserta didik memperoleh 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dari itu, pengembangan media permainan ini layak untuk digunakan peserta didik untuk mengembangkan komunikasi interpersonal.

B. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, media permainan monopami untuk mengembangkan komunikasi interpersonal masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar penelitian dan pengembangan serupa di masa depan dapat dilaksanakan dengan perbaikan yang lebih optimal.

1. Bagi Guru BK, agar pengembangan media permainan monopami ini dapat diimplementasikan dalam layanan Bimbingan dan konseling di sekolah.
2. Bagi Sekolah, agar bisa mempertimbangkan media permainan ini dalam mengembangkan komunikasi interpersonal peserta didik dan dapat menjadikan media pendukung.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, media permainan monopami bisa dikembangkan dengan membuat sensor tambahan yang bisa mengeluarkan suara saat dimainkan secara langsung atau dapat berupa aplikasi yang menarik dengan suara dan gambar yang tidak harmonis.

4. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pemerintah, diharapkan dengan penelitian ini dapat menjadi sebuah media permainan yang dapat membantu Lembaga Pendidikan yang mencakup lebih luas kepada siswa dan masyarakat.

C. Implikasi Hasil Penelitian Terhadap Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini memberikan implikasi positif bagi praktik bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Media permainan yang dikembangkan, seperti Monopami, dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, seperti rasa gugup atau ketakutan saat berbicara. Dengan melalui permainan, siswa dapat berlatih komunikasi secara langsung dalam situasi yang menyenangkan dan tidak tertekan, yang mendukung mereka untuk lebih terbuka dan percaya diri dalam berinteraksi.

Penggunaan media permainan ini juga memperkenalkan pendekatan interaktif dalam layanan bimbingan dan konseling. Selama sesi konseling, permainan dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih ringan dan memfasilitasi diskusi mengenai topik-topik sensitif, seperti pengelolaan emosi dan pengembangan hubungan antar teman. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah menerima materi dan saran yang diberikan oleh konselor, karena permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menakutkan.

Selain mengembangkan komunikasi, permainan Monopami dapat membantu siswa lebih memahami dan mengelola emosi mereka. Dalam bimbingan dan konseling, hal ini menjadi penting untuk meningkatkan

kesadaran emosional siswa, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hubungan interpersonal mereka. Konselor dapat menggunakan permainan untuk mengidentifikasi emosi yang dialami siswa dalam berbagai situasi, serta memberikan bimbingan terkait cara mengatasi konflik atau perasaan yang muncul dalam interaksi sosial mereka. Hasil penelitian ini juga memberikan arahan untuk pengembangan layanan bimbingan dan konseling di masa depan. Penggunaan media permainan seperti Monopami dapat diperluas untuk mencakup topik-topik lain yang relevan dengan perkembangan sosial dan emosional siswa.