

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah membuat media dengan melewati beberapa tahapan ADDIE, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media ini diimplementasikan kepada 6 peserta didik yang mengikuti bimbingan kelompok dan evaluasinya menunjukkan rata-rata peningkatan pengetahuan dari hasil *post-test* sebesar 40,85% dan peningkatan tersebut secara signifikan didukung oleh pengujian yang menggunakan metode *Wilcoxon Sign Rank Test*. Hasil nilai Z yang didapat sebesar -2,207 dengan p value (*Asymp. Sign 2 tailed*) sebesar 0,027 dimana kurang dari batas kritis penelitian yaitu 0,05 jadi dapat dikatakan terdapat hasil pemahaman yang signifikan. Selain itu, keberhasilan media juga terlihat dari penilaian dan hasil uji media permainan monopoli menentang NAPZA yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru BK, dan ujicoba peserta didik (*one to one test*) yang menunjukkan rata-rata persentase penilaian media sebesar 81% atau dikatakan sangat layak.

2. Setelah mendapatkan hasil validitas atau penilaian, maka media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru BK maupun peserta didik dalam memahami informasi penyalahgunaan NAPZA.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang dapat diketahui bersama mengenai pengetahuan peserta didik SMP Darul Arqom Jakarta terkait penyalahgunaan NAPZA. Dari hasil tes pengetahuan yang dilakukan pada 65 peserta didik kelas VIII bahwa mereka memiliki pengetahuan yang rendah sebesar 39%, hal ini menjadi salah satu alasan mengapa media permainan monopoli menentang NAPZA dikembangkan. Notoadmojo mengatakan bahwa pengetahuan mampu menimbulkan sikap terhadap seseorang karena sikap seseorang mengacu pada proses berpikir yang dilandasi oleh pengetahuan yang diperoleh individu (Notoadmojo, 2003).

Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media belajar. Implementasi media permainan monopoli yang berisi materi mengenai penyalahgunaan NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok membutuhkan kerjasama dan dukungan dari pihak guru BK dan peserta didik. Media permainan monopoli menentang NAPZA ini menjadi salah satu pilihan alternatif bagi guru BK sebagai cara menyampaikan materi penyalahgunaan NAPZA. Tidak hanya itu, melalui media ini diharapkan adanya peningkatan pengetahuan peserta didik mengenai informasi penyalahgunaan NAPZA.

Media permainan monopoli menentang NAPZA dinilai oleh ahli dan diujicobakan kepada guru BK serta peserta didik (*one to one test*). Hasil validasi dan ujicoba menunjukkan kriteria sangat layak untuk di implementasikan kepada peserta didik. Pengembangan media dengan permainan monopoli menjadi pertimbangan awal penelitian karena penelitian sebelumnya dengan konten yang berbeda menunjukkan hasil kelayakan media sebesar 86% yang artinya sangat layak (Baharuddin, 2010). Bukti lain bahwa media permainan monopoli menentang NAPZA dapat menjadi pilihan media yang layak terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari hasil *post-test* peserta didik yang telah mengikuti implementasi bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli menentang NAPZA.

C. Saran

Saran yang peneliti sampaikan berdasarkan kesimpulan dan implikasi adalah:

1. Bagi peserta didik

- a. Penelitian ini dapat dijadikan pilihan media dalam mendapatkan pengetahuan khususnya dalam rangka meningkatkan pengetahuan mereka mengenai penyalahgunaan NAPZA.

2. Bagi guru BK

- a. Media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama ini dapat menjadi alternatif pilihan media dalam memberikan pengetahuan khususnya dalam rangka meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA.

b. Media ini dapat dikembangkan kedalam bentuk media permainan monopoli yang lebih menarik dan materi yang lebih lengkap.

3. Bagi peneliti selanjutnya

a. Peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan proses dari tahapan-tahapan ADDIE khususnya dalam tahap analisis dan implementasi pada peserta didik dan guru BK.

b. Peneliti selanjutnya dapat melakukan ujicoba lebih luas (*field test*) agar media semakin mendapatkan penilaian yang lebih baik dan menyeluruh serta bisa diterapkan disekolah dengan maksimal.