

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan sebuah produk. Yaitu:

- Produk berupa media dalam bentuk keping *CD*, yaitu *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII SMP.
- Media *CD* interaktif ini berisi uraian bimbingan tentang Pengertian; Fungsi; dan tujuan bimbingan dan konseling. Serta uraian materi bidang BK. Bidang pribadi: Percaya Diri dan Kemandirian. Bidang sosial: Komunikasi dan Konflik. Bidang belajar: Belajar dan Persiapan Menghadapi Ujian. Bidang karir: Mengenal Sekolah Lanjutan Setelah SMP.
- *CD* interaktif ini dibuat dengan menggunakan *software adobe flash cs4 pro*, *CD* interaktif ini dapat dioperasikan atau digunakan pada *personal computer (PC)* maupun *laptop* dengan spesifikasi Komputer dengan *Processor Intel Pentium IV 1,2 Mhz* atau *Processor* terbaru yang berjalan dalam sistem, *Windows XP, Windows 8, maupun Windows 7*;

Memori RAM minimal 512 MB atau lebih besar; Kapasitas *harddisk* kosong minimal 500 MB; Monitor warna minimal dengan resolusi 1024 x 768 *pixel*; dan memiliki *CD/DVD* ROM.

- Durasi waktu penggunaan *CD* interaktif ini 2 x 40 menit

Hasil penelitian pengembangan ini mendapatkan penilaian ahli materi 80% dengan kategori “baik”. Hal ini ditunjukkan dari segi materi bimbingan dan konseling dinilai baik dengan ciri-ciri kesesuaian dengan kurikulum memiliki kriteria baik. Kejelasan materi memiliki kriteria baik. Interaktivitas memiliki keiteria baik. Kemudahan untuk dipahami memiliki kriteria baik. Penyampaian kompetensi, standar kompetens memiliki kriteria sangat baik. Urutan penyajian dengan kriteria sangat baik. Efektifitas pencapaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator dengan kriteria sangat baik. Kesesuaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator dengan tes/evaluasi memiliki kriteria sangat baik. Indikator kesesuaian materi dengan tes/evaluasi memiliki kriteria sangat baik. Efisiensi penggunaan waktu memperoleh memiliki kriteria baik. Kesesuaian materi dengan sasaran (peserta didik) memiliki kriteria baik. Sedangkan menurut ahli media kualitas produk 71,25% kategori “baik”. Hal ini ditunjukkan dengan ciri-ciri efektif dan efisien dalam penggunaan memiliki kriteria baik. *Maintanable* (dapat dikelola/dipelihara dengan mudah memperoleh persentase sebesar memiliki kriteria baik. Usabilitas

memiliki kriteria baik. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan memiliki kriteria baik. pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi memiliki kriteria baik. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran memiliki kriteria baik. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan memiliki kriteria baik. Sederhana dan memikat memiliki kriteria cukup baik. Audio (*sound effect, backsound, musik*) memiliki kriteria baik. Visual (*layout design, typography, warna*) memiliki kriteria tidak baik. Media bergerak (*animasi, movie*) memiliki kriteria cukup baik. *layout interactive* memiliki kriteria cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kelayakan sebagai produk hipotetik dan siap untuk diujicobakan kepada pengguna siswa SMP kelas VII. CD interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat hipotetik sebagai produk awal yang masih perlu pengembangan lebih lanjut melalui tahapan uji coba terbatas kepada siswa pengguna untuk mengetahui kesesuaian produk dengan kebutuhan dan kemudahan dalam mengoperasikannya, dan uji coba lebih luas untuk mengetahui kelayakan produk dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman terhadap lingkungan bimbingan dan konseling, serta informasi bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir pada siswa SMP kelas VII.

2. Implikasi

Berdasarkan fenomena-fenomena yang sudah dijelaskan pada bab I seperti tidak adanya jam bimbingan dan konseling di sekolah dan terbatasnya personil atau jumlah guru BK di sekolah, maka produk media *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII SMP dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah, dimana siswa SMP kelas VII dapat melakukan pembelajaran mandiri tanpa terikat dengan kehadiran guru BK, keterbatasan ruang dan waktu. Selain itu media *CD* interaktif dapat meningkatkan variasi dalam proses pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah sehingga mampu mendorong kondisi belajar yang lebih menyenangkan. *CD* interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat hipotetik sebagai produk awal sehingga belum dapat digunakan secara masal. Sehingga jika ingin digunakan dan diproduksi secara masal maka perlu dilakukan penelitian lanjutan dan dilakukan uji coba lebih lanjut.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

- Produk *CD* interaktif yang dikembangkan agar dapat digunakan sebagai salah satu sumber media informasi bagi peserta didik kelas VII SMP
- Produk *CD* interaktif yang dikembangkan agar dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mandiri di rumah

2. Bagi guru Bimbingan dan Konseling

- Produk *CD* interaktif yang dikembangkan agar dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan pemahaman .tentang pengenalan bimbingan dan konseling di sekolah.
- Diharapkan guru BK dapat menggunakan *CD* interaktif layanan informasi tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi kelas VII SMP

3. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan

- Media *CD* interaktif yang dihasilkan masih berupa produk awal sehingga belum teruji efektivitasnya, oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui efektifitas pembelajaran.

4. Bagi guru BK, mahasiswa BK, dan bagi peneliti lain yang tertarik pada pengembangan media *CD* interaktif
 - Mengembangkan *CD* interaktif layanan informasi dengan materi yang lebih beragam dan tampilan, serta konsep antarmuka yang lebih baik dan menarik
 - Jika peneliti mengetahui dan menguasai cara menggunakan *software adobe flash CS4* sebaiknya membuat *CD* interaktif, karena dapat menghemat biaya dan waktu pengerjaan program ini.