

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan ini bertujuan menghasilkan media permainan yang berbentuk onet (Si-Gamsi) yang bertujuan untuk pengenalan berbagai ragam profesi dan jenis-jenis pekerjaan yang ada dilingkungan sehari-hari yang kita lihat. Media permainan ini sebagai proses pemberian layanan dalam bidang bimbingan karier di sekolah, sekaligus menunjang menambahnya media dalam hal pengenalan ragam profesi dan jenis-jenis pekerjaan bagi peserta didik. Media permainan si-gamsi merupakan produk inovatif dan kreatif. Sehingga diharapkan dari pengembangan media permainan ini, dapat membangun keaktifan proses layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Dari hasil penilaian oleh para ahli dan uji coba keterbacaan produk terbatas dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media permainan si-gamsi yaitu, segi media 86,1 dalam kategori “sangat baik”, segi materi mendapatkan nilai 87,5 kategori “sangat baik”, segi layanan dengan nilai 93,8 termasuk dalam kategori “sangat baik” dan segi produk keterbacaan/pengguna (terbatas) media permainan si-gamsi memperoleh nilai 75,8 termasuk dalam kategori “baik”.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Pengembangan dapat memberikan pengenalan baru kepada peserta didik mengenai pentingnya mengetahui berbagai macam profesi yang ada,

karena jika peserta didik belum memahami pentingnya pengenalan ragam profesi, akan memberikan pengaruh dalam hal karir yang diinginkan. Media permainan si-gamsi dapat dilakukan di luar kelas secara mandiri.

2. Bagi Guru BK

Media Permainan si-gamsi sebagai alternatif guru BK dalam proses layanan bimbingan karier di sekolah. Diharapkan dari adanya media permainan ini, guru BK di sekolah dapat termotivasi untuk membuat media lainnya yang lebih kreatif dan inovatif.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Media Permainan si-gamsi dapat dikembangkan lebih baik lagi, baik secara media, materi, layanan serta langkah eksperimen yang dilakukan. Mengingat peneliti memiliki keterbatasan materi dan waktu, sehingga media permainan si-gamsi ini tidak bisa disebarluaskan dengan jumlah yang banyak. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar pengembangan lebih lanjut terkait media permainan si-gamsi ini dapat lebih sempurna lagi dengan melakukan kerjasama, baik dengan pemerintah ataupun dengan instansi yang terkait.