

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran Monopoli Karier untuk perencanaan karier siswa kelas XI SMA yang valid, praktis, dan efektif melalui proses pengembangan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan model 4D, yang terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama, Define (pendefinisian), meliputi Front-End Analysis (analisis awal), Learner Analysis (analisis peserta didik), Task Analysis (analisis tugas), Concept Analysis (analisis konsep), dan Specifying Instructional Objectives (perumusan tujuan pembelajaran). Tahap kedua, Design (perancangan), mencakup Media Selection (pemilihan media), Format Selection (pemilihan format), dan Initial Design (rancangan awal). Tahap ketiga, Development (pengembangan), meliputi Expert Appraisal (penilaian oleh ahli). Tahap keempat, Disseminate (penyebarluasan).
2. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli materi dan ahli media, diperoleh: Pertama, persentase hasil validasi ahli materi sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kedua, hasil validasi ahli media sebesar 98% yang dikategorikan **“sangat valid”**
3. Berdasarkan hasil dari uji praktisi media oleh Guru BK diperoleh tingkat uji kelayakan dan kepraktisan presentase sebesar 97 %. Persentase tersebut

termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti valid, layak, dan praktis untuk digunakan.

Keefektifan Media Monopoli Karier untuk Perencanaan karier siswa telah diuji cobakan melalui pre-test dan post-test dengan hasil skor rata-rata diperoleh peserta didik saat melakukan pre-test diperoleh nilai rata-rata 46.4 dengan klasifikasi "kurang" Setelah dilakukan post-test yang diperoleh peserta didik mencapai nilai rata-rata sebesar 84.6 dengan klasifikasi "sangat Baik Sekali". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil pemahaman perencanaan karier siswa dari pre-test dan post-test sebesar 37.7%. Untuk mengetahui keefektifan Monopoli karier untuk perencanaan karier siswa terlihat dari perolehan nilai gain yaitu 71.10% dengan klasifikasi "**Efektif**". Hal ini membuktikan bahwa monopoli karier untuk perencanaan karier siswa "**Efektif**" bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karier peserta didik.

5.2 Saran

Untuk mengoptimalkan dan mengembangkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Guru** : Guru BK diharapkan mampu memanfaatkan media Monopoli Karier sebagai alternatif inovatif dalam pelaksanaan layanan bimbingan karier di sekolah. Media ini dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sekaligus mempermudah siswa dalam memahami konsep perencanaan karier secara lebih konkret.
2. **Bagi Peserta Didik** : Peserta didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan bimbingan karier dengan antusias dan aktif saat menggunakan media *Monopoli*

Karier. Melalui permainan ini, siswa diharapkan dapat mengenali potensi diri, memahami jalur pendidikan, serta menumbuhkan motivasi untuk merencanakan karier sejak dini.

3. **Bagi sekolah** : Sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media inovatif seperti *Monopoli Karier* dalam kegiatan bimbingan dan konseling. Dukungan dapat berupa penyediaan sarana dan waktu pelaksanaan layanan yang memadai, sehingga kegiatan BK tidak hanya bersifat informatif tetapi juga aplikatif dan menyenangkan.
4. **Bagi peneliti selanjutnya** : Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *Monopoli Karier* dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti menambahkan unsur tes minat bakat atau simulasi profesi. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, atau membandingkan efektivitas media ini dengan media bimbingan lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.