

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penelitian pengembangan media *maze game* karir ini dikembangkan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian pengembangan model sugiyono. Dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya mengambil 8 langkah yang meliputi 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba awal produk, 7) revisi produk, 8) Uji coba produk. Media *maze game* karir dibuat menggunakan *power point* dimulai dengan pembuatan papan maze, judul, rute labirin, pengisian kotak karir, dan dilengkapi dengan petunjuk permainan. Kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan memperoleh jumlah skor 57 dengan persentase sebesar 79,20 % dengan kategori “cukup valid” yang berarti dapat digunakan namun dengan revisi kecil. Revisi dari ahli media yaitu perbaikan ukuran dan jenis kertas untuk mencetak media maze. Revisi dari ahli bahasa diantaranya menambahkan glosarium. Serta revisi dari ahli materi diantaranya penambahan gambar dan jenis profesi. Setelah dilakukan perbaikan sesuai arahan ahli, selanjutnya ke tiga ahli menyatakan cukup, sehingga kegiatan pengembangan dilanjutkan pada tahap uji coba produk awal.
2. Hasil uji kelayakan produk dengan melibatkan guru BK dan 10 siswa diperoleh jumlah skor 424 dengan persentase 87,66 % pada kategori ‘sangat layak’.

3. Sedangkan pada uji kepraktisan produk memperoleh jumlah skor 458 dengan persentase sebesar 86,74 % menunjukkan bahwa media *maze game* karir “sangat praktis” untuk digunakan.
4. Berdasarkan hasil uji t menggunakan uji t berpasangan, terlihat ada peningkatan nilai rata-rata (*means*) pada sebelum penggunaan media *maze game* karir (28,98) dengan sesudah penggunaan (38,32). Dan dengan menggunakan pengujian nilai thitung menggunakan uji t dua sisi (*two tailed test*) dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, diketahui nilai nilai t_{hitung} yaitu - 24,707 (24,707). Sehingga didapati nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($24,707 < 1,979$) yang berarti bahwa H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa media *maze game* efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengambil Keputusan karir.

B. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang dikemukakan maka terdapat beberapa saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Untuk siswa semoga dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karir sehingga siswa mampu mengambil keputusan karir yang sesuai.
2. Untuk guru BK semoga dapat memberikan bimbingan layanan tentang informasi karir menggunakan media yang dapat menarik siswa dalam proses layanan.

3. Untuk penelitian selanjutnya, semoga dapat melakukan penelitian lebih baik lagi, terutama dalam bentuk media nya dapat berupa aplikasi *maze game* karir melalui android.