

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang dimuat di Bab I, maka simpulan dari penelitian tentang pengembangan media kartu peka untuk perencanaan karir siswa SMP yakni berdasarkan hasil analisis metode *delphi* nilai standar deviasi mencapai  $<1,5$  dan nilai *interquartile range*  $<2,5$  maka item tersebut dinyatakan konvergen atau layak disepakati. Rata-rata akhir keseluruhan nilai yang diberikan oleh para pakar berdasarkan hasil analisis metode *delphi* didapatkan bahwa media kartu peka untuk perencanaan karir siswa SMP mencapai nilai rata-rata 3,7 dengan masuk kategori layak namun masih perlu perbaikan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media kartu peka untuk perencanaan karir siswa SMP layak digunakan.

#### B. Rekomendasi

##### 1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Pengembangan media *card game* (kartu peka) dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai media atau alternatif layanan untuk mengoptimalkan pemberian layanan bimbingan dan konseling dalam perencanaan karir siswa SMP. Pengembangan media *card game* ini diharapkan dapat mendorong atau memberikan inspirasi serta gagasan baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan layanan maupun media layanan bimbingan dan konseling sehingga dapat membantu untuk tercapainya tujuan layanan bimbingan dan konseling.

##### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran yang diberikan bagi peneliti selanjutnya adalah melakukan pengembangan media *card game* ini lebih baik lagi. Pengembangan media *card game* ini dapat dilakukan kembali dengan menambahkan kategori pada kartu seperti kategori langkah-langkah perencanaan karir atau faktor yang mempengaruhi perencanaan karir agar siswa selain mengetahui aspek apa saja hal harus di perhatikan dalam perencanaan karir siswa juga dapat membuat langkah-langkah perencanaan karir sejak dini. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan pembaharuan yang lebih

inovatif dalam berbagai segi mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melaksanakan pengembangan penelitian ini sampai pada tahap efektivitas layanan bimbingan karir dengan menggunakan media *card game* ini sehingga mampu menambah nilai kelayakan dan keefektifan media *card game* untuk perencanaan karir siswa SMP.

