

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang dimuat di Bab I, dapat disimpulkan dari penelitian tentang pengembangan media kartu *PositivTEEN Body Boost* untuk mengidentifikasi citra tubuh remaja yakni siswa SMP yang dilihat dari hasil analisis metode *delphi* bahwa 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 pakar dengan menggunakan metode *delphi* didapatkan bahwa media kartu *PositivTEEN Body Boost* mencapai nilai rata-rata 2,96 yang termasuk kedalam kategori cukup baik namun masih diperlukannya perbaikan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media kartu *PositivTEEN Body Boost* untuk mengidentifikasi citra tubuh cukup baik untuk digunakan.

B. Rekomendasi

1. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah pengembangan media *card game* (kartu *PositivTEEN Body Boost*) dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai media atau alternatif layanan untuk mengoptimalkan pemberian layanan bimbingan dan konseling dalam mengidentifikasi citra tubuh siswa. 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 Siswa

Diharapkan siswa dapat memiliki citra tubuh positif dengan menerima keunikan atas kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya, agar dapat mengembangkan dirinya secara optimal dengan menyelesaikan tugas perkembangan remaja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran yang diberikan bagi peneliti selanjutnya adalah melakukan pengembangan media *card game* ini menjadi lebih baik lagi. 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 kelompok dengan menggunakan media *card game* ini sehingga mampu menambah nilai kelayakan dan keefektifan media *card game* untuk mengidentifikasi citra tubuh pada siswa SMP

