

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Media *Board Game Journey to Kasampurnaan Urip* dinyatakan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi menunjukkan bahwa media memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan dengan kategori Sangat Jelas, Sangat Tepat, Sangat Praktis, Sangat Relevan, Sangat Perlu, Sangat Bermanfaat, Sangat Penting, Sangat Berguna, Sangat Menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Penggunaan media *Board Game Journey to Kasampurnaan Urip* mampu meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain meningkatkan pemahaman mengenai pendidikan seksual, media ini juga membantu peserta didik mengembangkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga kesehatan reproduksi, memahami nilai dan norma yang berlaku, mengambil keputusan secara bertanggung jawab, serta menghargai diri sendiri dan orang lain berdasarkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam *Serat Centhini*.

B. Keterbatasan Produk

Penelitian dan pengembangan media *Board Game Journey to Kasampurnaan Urip* berbasis *Serat Centhini* untuk meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang pelaksanaannya hanya sampai pada tahap *evaluation*. Produk belum memasuki tahap implementasi secara luas sehingga pemanfaatannya masih terbatas pada lokasi penelitian.
2. Uji coba produk dilakukan pada subjek penelitian dengan jumlah responden yang terbatas sehingga hasil efektivitas media belum dapat digeneralisasikan pada populasi remaja yang memiliki karakteristik berbeda.
3. Penelitian ini belum mengkaji keberlanjutan perubahan kesadaran maupun perubahan perilaku peserta didik dalam jangka panjang setelah menggunakan media. Pengukuran efektivitas media hanya difokuskan pada peningkatan kesadaran pendidikan seksual berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*.
4. Produk yang dikembangkan masih berbentuk media permainan papan (*board game*) dalam bentuk fisik sehingga penggunaannya memerlukan fasilitator, perlengkapan permainan, serta waktu pelaksanaan yang relatif lebih lama dibandingkan media digital.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki beberapa implikasi sebagai berikut.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Board Game Journey to Kasampurnaan Urip* berbasis *Serat Centhini* layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja.
2. Pengintegraian nilai-nilai budaya terkandung dalam *Serat Centhini* menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat digunakan sebagai pendekatan dalam pendidikan seksual.
3. Hasil penelitian memberikan kontribusi terhadap pengembangan media bimbingan dan konseling, khususnya media berbasis permainan *board game*, sebagai inovasi layanan yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami materi pendidikan seksual.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan uji implementasi pada cakupan sekolah yang lebih luas, melibatkan jumlah responden yang lebih besar, serta mengembangkan media dalam bentuk digital atau aplikasi agar lebih mudah diakses dan digunakan
5. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengkaji efektivitas media dalam jangka panjang untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan kesadaran pendidikan seksual serta pengaruhnya terhadap perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan, dan keterbatasan penelitian yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling
 - a. Guru Bimbingan dan Konseling disarankan untuk memanfaatkan media *Board Game Journey to Kasampurnaan Urip* berbasis *Serat Centhini* sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada materi pendidikan seksual.
 - b. Guru BK hendaknya memahami terlebih dahulu aturan permainan, alur cerita, dan nilai-nilai *Serat Centhini*, agar pelaksanaan layanan berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya media berbasis permainan edukatif dalam layanan bimbingan dan konseling.
 - b. Sekolah dapat memfasilitasi pengadaan media serta memberikan kesempatan kepada guru BK untuk mengembangkan layanan yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji coba pada jumlah responden yang lebih besar dan melibatkan sekolah dengan karakteristik yang berbeda agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

- b. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dalam bentuk digital atau aplikasi sehingga lebih praktis, fleksibel, dan mudah digunakan.
 - c. Peneliti selanjutnya juga disarankan mengkaji efektivitas media dalam jangka panjang untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan kesadaran pendidikan seksual pada remaja.
4. Bagi Pengembangan Produk
- a. Produk dapat disempurnakan dengan menambahkan variasi kartu permainan, ilustrasi yang lebih menarik, dan materi pendidikan seksual yang lebih beragam sesuai dengan perkembangan kebutuhan remaja.
 - b. Media juga dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal lainnya sehingga dapat diterapkan pada berbagai daerah dengan tetap mempertahankan tujuan pendidikan seksual yang positif.