

BAB V. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 5 guru BK SMA swasta dan kuesioner yang dilakukan terhadap 50 siswa SMA Theresiana 1 Semarang sebelum pembuatan game, game pengenalan jurusan bergenre *visual novel* ini dibuat di *platform mobile*. Game pengenalan jurusan juga menyertakan tes minat bakat berupa *mini game drag and drop* untuk membantu siswa mengenali minat dan bakat mereka agar dapat mempermudah siswa dalam menentukan jurusan yang akan diambil.

Tes minat bakat dibuat berdasarkan Teori Holland yang menggolongkan tipe kepribadian dan lingkungan pekerjaan menjadi enam tipe, yaitu: Tipe Realistik (*The Realistic Type*), Tipe Peneliti (*The Investigative Type*), Tipe Seniman (*The Artistic Type*), Tipe Sosial (*The Social Type*), Tipe Pengusaha (*The Enterprising Type*), dan Tipe Rutin (*The Conventional Type*). Setiap tipe kepribadian merupakan hasil dari interaksi antara faktor-faktor internal dan eksternal yang kemudian melahirkan suatu minat kuat yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan tertentu. Kombinasi dari minat dan kemampuan itu menciptakan suatu disposisi yang bersifat sangat pribadi untuk menafsirkan, bersikap, berpikir, dan bertindak dengan cara-cara tertentu. Untuk menentukan disposisi tersebut, digunakan metode *Self-directed Search* yang dikembangkan oleh Holland.

Setelah mengetahui minat dan bakat mereka, siswa dapat melihat informasi yang tersedia berkaitan dengan jurusan-jurusan yang sesuai dengan hasil tes mereka. Meskipun begitu, hasil tes tidak mengikat dan siswa tetap dapat melihat informasi yang berkaitan dengan jurusan lainnya. Informasi yang disediakan berupa kompetensi lulusan, profil lulusan, dan kurikulum atau mata kuliah yang diajarkan di setiap jurusan.

Hasil kuesioner setelah siswa memainkan game menunjukkan bahwa 78,7% dari responden berpendapat game pengenalan jurusan sudah

memberikan informasi yang ingin mereka ketahui. Sebagian besar dari responden juga merasa bahwa game cukup membantu dalam penyampaian informasi.

Selanjutnya, 76,6% dari responden menilai bahwa game pengenalan jurusan cukup membantu dalam menentukan jurusan. Hanya saja, masih ada sebagian dari responden yang merasa kurang terbantu dan belum bisa menentukan.

5.2. Saran

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Apabila akan dikembangkan lebih lanjut, saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk kelanjutan penelitian antara lain:

- a. Melihat dampak penambahan animasi yang interaktif dan tantangan terhadap penyampaian informasi kepada pemain.
- b. Melihat dampak penambahan jurusan dan informasi terhadap siswa yang sebelumnya belum merasa cukup terbantu.