

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang meningkatkan pemahaman siswa kelas XI TKR 1 tentang HIV/AIDS di SMK Negeri 3 Kota Jambi dapat diambil kesimpulan bahwa metode permainan mengapa-karena dalam layanan informasi dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas XI TKR 1 tentang HIV/AIDS. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil tes dan pelaksanaan layanan informasi yang dilakukan sebanyak 3 siklus yaitu dari siklus I, Siklus II dan Siklus III. Pada siklus III mengalami peningkatan setiap item dan pemahaman siswa meningkat dengan tahapan pelaksanaan layanan sebagai berikut: a) Peneliti terlebih dahulu memberikan selembar kertas mengenai aturan dalam permainan mengapa-karena dan membagikan siswa menjadi dua kelompok.

Yaitu kelompok mengapa dan kelompok karena. b) Kelompok mengapa membuat pertanyaan dan kelompok karena membuat jawaban, namun guru telah mempersiapkan kalimat mengapa dan karena untuk semua peserta layanan. c) Setelah pertanyaan dan jawaban dibuat, perwakilan masing-masing anggota kelompok berdiri didepan bangku siswa tersebut untuk membacakannya saling berhadapan dan dimulai dari barisan depan dan kebelakang dan sampai seterusnya. d) Dan apabila pertanyaan dan jawaban tidak sinkron, maka tugas peneliti adalah meluruskan atau memperbaiki jawaban tersebut mengenai pertanyaan yang telah dibacakan masing-masing anggota kelompok.

B. Saran

Guru BK diharapkan dapat mengembangkan layanan informasi yang tepat untuk mengatasi masalah siswa dengan metode yang lebih menarik dan kreatif, sehingga siswa tidak bosan. Layanan informasi menggunakan metode permainan dapat merangsang siswa dalam membuat pertanyaan yang belum disampaikan ketika saat pembelajaran berlangsung, kemudian membuat suasana yang menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan ketika diberikan layanan informasi. Guru BK juga disarankan untuk melakukan layanan yang ada pada bimbingan dan konseling secara terprogram dan guru BK juga dapat berkolaborasi dengan pihak terkait.