

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil temuan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat disiplin belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada pada kategori rendah dengan rata-rata 77,5 dengan presentase sebesar 47% dengan kategori sedang.
2. Tingkat disiplin belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. jika pada hasil *pretest* menunjukkan hasil yang rendah, pada hasil *posttest* tingkat disiplin belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 129 dengan presentase sebesar 78% dengan kategori tinggi.
3. Berdasarkan hasil uji *N-Gain score* dapat diketahui bahwa pemberian perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa Hal ini didasarkan pada nilai N-gain yang didapatkan yaitu 82,34 % dengan tafsiran efektivitas berada pada kategori efektif

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang diajukan peneliti terkait penelitian yang telah dilakukan:

1. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah dapat merancang dan mengembangkan program yang mendukung bk di sekolah menjadi lebih menarik dan inovatif dalam pelaksanaan layanannya sehingga dapat menarik partisipasi siswa untuk mengikuti layanan sehingga dapat mengatasi tingkah laku yang tidak sesuai dengan tauran sekolah yang ada serta untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di sekolah.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan konseling dapat memanfaatkan berbagai teknik dalam bimbingan konseling, salah satunya adalah teknik *role playing* untuk mengatasi kesenjangan di sekolah, terutama yang memiliki kaitan dengan disiplin belajar. Guru BK dapat mengembangkan skenario sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat menarik siswa untuk berpartisipasi untuk mengikuti layanan yang diadakan.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan gambaran siswa mengenai layanan bimbingan dan konseling, sehingga siswa memiliki minat dan semangat dalam mengikuti kegiatan layanan Bk. Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan manfaat dan juga pengetahuan terkait dengan disiplin

belajar, sehingga disiplin belajar siswa di sekolah dapat meningkat. Diharapkan dalam kegiatan belajarnya siswa mampu berperilaku sesuai dengan aturan yang ada untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, tertanam dan nyaman.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan gambaran apabila peneliti selanjutnya akan melakukan penelitian dengan tema yang sama. Peneliti selanjutnya dapat memperhatikan kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada penelitian ini, sehingga dapat menjelaskan lebih dalam terhadap apa yang belum dijelaskan oleh peneliti sebelumnya.

C. Implikasi Hasil Penelitian Bagi Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di sekolah. Hasil penelitian ini menyediakan data mengenai tingkat disiplin belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya layanan. Sehingga guru BK dapat memanfaatkan data serta teknik *role playing* untuk mengatasi masalah disiplin belajar dengan cara mengembangkan skenario sesuai dengan topik permasalahan yang dibahas.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah guna pengembangan program bimbingan dan konseling untuk mengatasi permasalahan siswa guna meningkatkan kinerja guru BK di sekolah, meningkatkan persepsi positif siswa terhadap bimbingan konseling serta meningkatkan minat siswa terhadap BK.

Dengan bermain peran atau *role playing* siswa akan mendapatkan pengalaman, dari pengalaman yang diperoleh siswa akan lebih mudah memahami perilaku yang salah, sehingga siswa dapat menerapkan perilaku yang benar dalam belajar dan menghilangkan perilaku yang salah selama mengikuti kegiatan belajar dengan teratur dan disiplin.

Penggunaan teknik *role playing* dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti layanan tersebut, siswa yang aktif dan senang saat mengikuti layanan cenderung akan mendapatkan pemahaman dan manfaat yang lebih dari layanan yang dilakukan.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan layanan bimbingan konseling di sekolah seperti dengan melakukan evaluasi dan monitoring pelaksanaan layanan BK di sekolah, penelitian ini juga dapat dijadikan panduan dan juga modul atau bahan bacaan yang berisikan langkah-langkah serta contoh skenario yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, selain itu peneliti mengharapkah agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menambah pengetahuan bagi seluruh pembaca.