

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik simpulan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* efektif dalam meningkatkan etika siswa kepada guru di SMA Negeri 2 Medan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada skor etika siswa dari kategori rendah pada saat pre-test (rentang skor 45-53) menjadi kategori tinggi dan sangat tinggi pada saat post-test (rentang skor 129-175). Secara khusus, teknik *Role Playing* terbukti efektif dalam memperbaiki aspek tingkah laku siswa (seperti cara duduk yang sopan), aspek berbicara (penggunaan tutur kata yang santun kepada guru), serta aspek disiplin (seperti segera masuk kelas sebelum guru datang). Melalui simulasi peran dan dramatisasi masalah, siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai kesopanan dan memahami dampak dari perilaku tidak beretika terhadap hubungan guru-siswa. Temuan statistik melalui uji Wilcoxon Signed-Rank Test dengan nilai signifikansi 0,012 ($p < 0,05$) memperkuat bukti bahwa intervensi bimbingan kelompok teknik *Role Playing* mampu mengubah pola perilaku siswa menjadi lebih menghargai, patuh, dan hormat kepada guru di lingkungan sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling (BK)

Diharapkan Guru BK di SMA Negeri 2 Medan tidak hanya memberikan layanan informasi secara klasikal dalam membahas etika, tetapi mulai mengintegrasikan teknik *role playing* secara terjadwal. Secara spesifik, Guru BK dapat menyusun modul bimbingan kelompok yang berisi skenario-skenario simulasi hambatan komunikasi antara siswa dan guru (seperti cara menyanggah pendapat guru dengan sopan atau cara meminta maaf atas keterlambatan) agar siswa memiliki perbendaharaan perilaku etis yang nyata.

2. Bagi Wali Kelas dan Guru Mata Pelajaran

Wali kelas, khususnya di kelas X-7 dan kelas lainnya yang memiliki karakteristik serupa, disarankan untuk melakukan pendekatan persuasif yang konsisten terhadap kedisiplinan atribut dan ketertiban mengikuti upacara pagi. Mengingat temuan penelitian menunjukkan bahwa simulasi peran dapat mengubah kedisiplinan, guru diharapkan dapat memberikan penguatan (*reinforcement*) positif saat melihat perubahan gestur atau cara bicara siswa yang mulai santun sebagai hasil dari internalisasi nilai-nilai selama di sekolah.

3. Bagi Siswa

Siswa, terutama yang menjadi subjek penelitian, disarankan untuk terus mempraktikkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal yang telah dipelajari dalam sesi bimbingan kelompok. Siswa hendaknya menyadari bahwa menyimak saat guru menjelaskan dan menggunakan intonasi suara yang rendah saat berbicara dengan guru adalah bentuk investasi karakter yang akan berguna bagi mereka, bukan hanya di lingkungan SMA Negeri 2 Medan, tetapi juga di lingkungan masyarakat nantinya.

4. Bagi Kepala Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan media atau ruang bimbingan kelompok yang representatif untuk mendukung efektivitas teknik simulasi seperti *role playing*. Selain itu, sekolah dapat membuat kebijakan Budaya Santun 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) yang diintegrasikan dengan sistem poin perilaku, sehingga perubahan etika yang dihasilkan dari layanan bimbingan kelompok ini memiliki payung hukum dan keberlanjutan di lingkungan sekolah.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan tema etika siswa disarankan untuk memperpanjang durasi intervensi (jumlah pertemuan) dan menambah variasi skenario peran yang lebih kompleks, misalnya peran siswa dalam menghadapi konflik dengan guru yang memiliki karakter tegas. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode *mixed methods* untuk mengeksplorasi secara kualitatif perasaan siswa setelah memerankan tokoh guru agar pemahaman mengenai empati siswa dapat tergali lebih mendalam.