

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil analisa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai  $J_{hitung} = 26$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 10$ , maka berdasarkan daftar,  $J_{tabel} = 8$ . Dari data tersebut terlihat bahwa  $J_{hitung} > J_{tabel}$  dimana  $26 > 8$ . Artinya, hipotesis diterima. Data *pre-test* diperoleh rata-rata kreativitas afektif belajar mahasiswa sebanyak 94,6 dan data *post-test* diperoleh rata-rata kreativitas afektif belajar mahasiswa sebanyak 128. Artinya skor rata-rata mahasiswa setelah mendapat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi daripada sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Perubahan peningkatan interval kreativitas afektif belajar mahasiswa setelah mendapat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebesar 35%. Hal ini menunjukkan ada pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kreativitas afektif belajar mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2016/2017.

#### B. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah:

1. Diharapkan bagi mahasiswa penelitian ini dapat membantu mahasiswa untuk mengatasi kreativitas afektif belajar yang rendah, dimana mahasiswa mampu menerapkan apa yang menjadi pembahasan pada kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kehidupan sehari-hari.

2. Diharapkan bagi LPTK penelitian ini dapat bermanfaat untuk mempermudah dalam membina mahasiswa sehingga terbentuk kepribadian yang lebih baik terutama dalam membantu mahasiswa memiliki kreativitas afektif belajar yang tinggi dan sebagai salah satu landasan dalam memberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* mengingat pentingnya kreativitas afektif belajar yang tinggi pada mahasiswa.
3. Diharapkan bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau sumber referensi dalam melakukan penelitian di bidang yang sama maupun ruang lingkup masalah yang berbeda.