

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tabel perhitungan yang dilakukan oleh peneliti, maka hasil uji jumlah jenjang yang bertanda positif yaitu sebesar 25 dan jumlah jenjang yang bertanda negatif yaitu sebesar 30. Dengan demikian $J_{hitung} = 25$ diambil dari nilai mutlak yang paling kecil dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $N = 10$. Maka, nilai $J_{tabel} = 8$, dimana, $J_{hitung} > J_{tabel} = 25 > 8$, artinya hipotesis diterima.

Perolehan hasil rata-rata pre-test (sebelum diberi layanan) sebesar 65,3, sedangkan perolehan hasil rata-rata *post-test* sebesar 95,8 (setelah diberi layanan) dengan selisih skor sebesar 4,67%, artinya skor rata-rata siswa sesudah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi dari pada sebelum diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Perubahan interval yang terjadi pada variabel kepercayaan diri setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebesar 4,67%. Hal ini menunjukkan bahwa Ada Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2023/2024.

5.2 Saran

Melalui paparan kesimpulan hasil penelitian yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan untuk lebih memperhatikan pengembangan kepribadian dan karakter siswa dan sebagai penunjang dan penyedia

program bimbingan dan konseling di sekolah seperti salah satunya pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik role playing yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa

2. Bagi guru BK, diharapkan untuk dapat mengefektifkan program-program bimbingan dan konseling salah satunya bimbingan kelompok teknik role playing sebagai salah satu cara untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dan guru BK dapat menindaklanjuti peserta didik yang mempunyai tingkat kepercayaan diri rendah dengan memberikan bantuan melalui konseling
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan acuan atau referensi bagi penelitian yang berhubungan dengan objek atau permasalahan yang sama. Semoga semakin banyak penelitian berikutnya khususnya seperti dalam penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap permasalahan kepercayaan diri yang dimiliki siswa.