BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini menghasilkan kesimpulan berdasarkan hasil rumusan masalah yang telah dibuat yaitu:

1. Tingkat *self efficacy* siswa kelas *VIII B SMPN 6 Trenggalek* yang dilihat melalui hasil pre test yang telah dilakukan oleh peneliti kepada kelas VIII B diketahui bahwa sebanyak 53.6% dari jumlah siswanya atau ketigabelas anak dari duapuluhlima siswa di kelas VIII B memiliki rata-rata tingkat *self efficacy* rendah yakni dengan rata-rata skor 67.53.
2. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan role playing pada duta empati menunjukan bahwa metode ini mampu meningkatkan *self efficacy* siswa kelas kelas *VIII SMPN 6 Trenggalek*. Setidaknya layanan bimbingan kelompok dengan role playing di berikan telah memberikan sedikit pemahaman serta pengalaman baru bagi siswa mengenai pentingnya memiliki *self efficacy* dalam diri.

   Tingginya hasil presentasi dari penelitian ini dibuktikan dengan uji *Independent Sampel T Test* yaitu diperoleh hasil nilai t_{hitung}sebesar 3.0624 >t_{tabel} sebesar 2.2281 dengan signifikansi sebesar 0,00. Nilai signifikansi menunjukan 0,00 < 0,05 sehingga H_0 ditolak. Hal iti terbukti dalam tabel diatas. Disamping itu, diketahui bahwa nilai mean kelas eksperimen sebesar 113.60 lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu sebesar 100.53. Jadi dapat disimpulkan adanya pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok dengan *role playing* kepada

siswa untuk menigkatkan *self efficacy* siswa.Sedangkan dari uji *N-Gain Score*diketahui bahwa nilai *N-Gain Score* diketahui kelompok eksperimen 165 % termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 150 % dan maksimal 175 %. Sementara untuk rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas kontrol adalah sebesar 77 % termasuk dalam katergori kurang efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 62 % dan maksimal 77 %. Dengan demikian dapat di ketahui berdasarkan uji *N-Gain Score* nilai rata-rata kelompok eksperimen yang di berikan intervensi lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi. Sehingga dapat di simpulkan bahwa pelatian siswa efektif untuk untuk meningkatkan *self efficacy*i siswa, khususnya kelas yang mendapat layanan bimbingan kelompok yakni siswa kelas VIII B SMPN 6 Trenggalek.

B. Saran

Pemberian layanan konseling kelompok serta layanan lainya yang berhubungan dengan bimbingan dan konseling dirasa sangat penting sekali dan masih perlu untuk dilakukan perkembangan ke arah yang lebih baik agar nantinya dapat lebih baik lagi serta maksismal. Oleh karena itu, peneliti memiliki sara untuk berbagai pihak yaitu:

1. Bagi konselor

   Diharapkan konselor di Indonesia dapat mengembangkan dan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan role playing menjadi lebih baik lagi terutama yang berkaitan dengan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan *self efficacy* siswa atau peserta didik.

2. Bagi Prodi Bimbingan Konseling Islam

Diharapkan dapat memberikan gambaran serta menambah ilmu pengetahuan yang ada dengan mengembangkan teori self efficacy dengan menggunakan metode role playing.

3. Bagi Pihak Sekolah

   Diharapkan seluruh sekolah bisa memberikan ruang lingkup yang lebih untuk konselor guna mengembangkan lagi keilmuanya dan dapat di gunakan untuk menjadi bahan evaluasi tentang progam maupun layanan yang berkaitan dengan bimbingan konseling.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Dengan dilakukanya penelitian ini, maka diharapkan peneliti selanjulnya dapat lebih mengembangkan dan menggunakannya sebagai acuan yang relevan sebagai bahan pembaharuan. Selain itu pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melihat kekurangan pada penelitian ini serta buku pedoman yang telah di buat agar dapat diperbaiki secara lebih maksimal.