

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengembangan Permainan Kartu *Truth or dare* melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyid“ yang telah dilaksanakan pada bulan Maret hingga Agustus 2022. Hasil pada penelitian ini ditunjukkan dengan hasil diantaranya:

1. Hasil dari temuan tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyid berada pada 39%, termasuk pada kategori “Rendah” hal tersebut telah diperkuat dengan hasil wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling mengatakan berbagai hambatan layanan yang dilakukan di kelas dimana siswa membutuhkan bimbingan untuk meningkatkan kepercayaan diri.
2. Penelitian pengembangan dan perbaikan oleh peneliti adalah dengan membuat produk berupa media permainan kartu *truth or dare*, dikarenakan apabila bimbingan hanya dilaksanakan dengan metode yang biasa saja, dirasa akan membuat siswa jenuh dan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan, karena selain belajar sambil bermain dalam menggunakan media ini siswa dituntut untuk menjawab atau melakukan tantangan, sehingga akan merangsang kepercayaan diri siswa lebih cepat. Media permainan ini sangat cocok diterapkan untuk mengatasi hambatan yang terjadi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa.

3. Hasil uji validasi ahli materi dengan nilai 80%, uji validitas ahli media dengan nilai 72%, dan uji validitas dari 3 ahli praktisi dengan memperoleh nilai rata-rata 91%. Sehingga dari ketiga uji validitas produk penelitian memiliki kelayakan pada kategori sangat baik untuk diujicobakan. Uji coba kelompok kecil memperoleh 82% sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh nilai 81%.
4. Hasil dari penelitian menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa yang berawal dari 39% menjadi 76% hal ini memperlihatkan bahwa ada kenaikan yang cukup signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyid” dikatakan sangat baik untuk kelayakan penggunaannya, maka media permainan kartu *truth or dare* dapat menjadi solusi dalam membantu mengatasi hambatan yang terjadi di MTs Ar-Rosyid, khususnya untuk Guru Bimbingan dan Konseling dalam melaksanakan kegiatan pelayanan bimbingan kelompok dimana siswa yang membutuhkan dalam peningkatan kepercayaan diri sebagaimana yang diungkapkan Munandir (2006) bahwa program yang baik adalah program yang bertolak belakang dari kebutuhan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis mengemukakan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling

Penelitian Research and Development (R&D) perlu di kembangkan lagi dalam pendidikan Strata 1 agar tidak menjadi sesuatu yang asing, untuk meningkatkan pengetahuan dan minat yang memungkinkan mahasiswa tertarik untuk melakukan penelitian dalam metode Research and Development (R&D).

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Setiap Guru Bimbingan dan Konseling harus dapat mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan media yang tepat bagi siswa agar proses pemberian layanan Bimbingan dan Konseling dapat berjalan dengan lancar. penggunaan teknologi untuk pelayanan Bimbingan dan Konseling.

3. Bagi Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling

Bagi adik kelas yang memiliki ketertarikan penelitian dalam metode Research and Development (R&D), peneliti mengharapkan ketersediannya untuk melanjutkan penelitian ini hingga pada menguji keefektifitasan produk.