

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab V memuat uraian mengenai kesimpulan hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi bagi sekolah, guru bimbingan dan konseling, dan peneliti selanjutnya.

#### 5.1 Kesimpulan

Rancangan layanan dasar untuk meningkatkan resiliensi akademik peserta didik yang bersifat preventif dan pengembangan ini menggunakan strategi layanan bimbingan klasikal dan kelompok dengan mengintegrasikan media *board game*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas X dan XI SMK Daarut Tauhiid *Boarding School* memiliki tingkat resiliensi akademik yang tinggi, sementara sisanya berada pada kategori sedang, dan tidak ada yang tergolong rendah. Meskipun secara umum baik, terdapat beberapa indikator yang masih perlu penguatan, yaitu kemampuan tidak mudah menyerah, fleksibilitas dalam mengubah pendekatan belajar, dan pengelolaan pikiran negatif dalam membayangkan skenario buruk.
- b. Rancangan layanan dasar berupa strategi bimbingan klasikal dan bimbingan kelompok telah dikembangkan berdasarkan gambaran resiliensi akademik peserta didik kelas X dan XI SMK Daarut Tauhiid *Boarding School*. Struktur rancangan layanan ini meliputi rasional, deskripsi kebutuhan, tujuan, komponen layanan, pengembangan tema/topik, dan rencana operasional (*action plan*), rencana evaluasi, pelaporan, dan tindak lanjut, serta Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL). Rancangan layanan ini telah melalui uji rasional oleh dosen ahli dan guru BK, dan dinyatakan memadai untuk diterapkan.
- c. Sebagai bagian dari rancangan layanan, media *board game* bernama “*Bounce Back*” dirancang khusus untuk mendukung pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan mengintegrasikan aspek-aspek resiliensi akademik Cassidy (2016) melalui komponen permainan seperti papan, kartu tantangan, dan kartu reflektif. Tujuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus melatih keterampilan *problem-solving*, adaptasi, dan pengelolaan emosi peserta didik.

## 5.2 Implikasi Penelitian

Rancangan layanan dasar yang disusun dalam penelitian ini, khususnya dengan integrasi media *board game*, memiliki implikasi signifikan dalam mendukung pengembangan resiliensi akademik peserta didik di lingkungan *boarding school*. Layanan ini memfasilitasi peserta didik untuk memperkuat kemampuan adaptif mereka dalam menghadapi berbagai tekanan dan tantangan belajar, seperti ketekunan, kemampuan merefleksikan diri dan mencari bantuan yang tepat, serta mengelola respons emosional secara positif. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih tangguh dan mampu beradaptasi dengan perubahan dalam proses pencapaian tujuan akademik mereka.

Selain itu, penelitian ini juga berimplikasi pada inovasi dalam praktik bimbingan dan konseling di sekolah. Penggunaan media *board game* menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan partisipatif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam sesi bimbingan. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan efektif, sekaligus membantu guru BK dalam menyampaikan materi resiliensi akademik dengan cara yang lebih relevan dan menyenangkan bagi remaja, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan mental dan prestasi belajar peserta didik secara menyeluruh.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut adalah uraian rekomendasi yang dapat diberikan bagi sekolah, guru bimbingan dan konseling, dan peneliti selanjutnya.

### a. Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk memberikan dukungan penuh terhadap implementasi rancangan layanan dasar ini, termasuk penyediaan fasilitas/ruang belajar yang memadai dan alokasi waktu yang cukup, guna memastikan program bimbingan dan konseling dapat berjalan efektif dalam meningkatkan resiliensi akademik peserta didik.

### b. Guru Bimbingan dan Konseling

Guru BK dapat mengimplementasikan rancangan layanan dasar ini, khususnya dengan memanfaatkan media *board game* "*Bounce Back*" dalam kegiatan bimbingan kelompok. Penting juga untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas

layanan dan media yang digunakan, serta terus berinovasi dalam pengembangan media bimbingan yang relevan dan menarik bagi peserta didik.

c. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang berfokus pada uji efektivitas empiris dari rancangan layanan dasar dan media *board game* "Bounce Back" ini. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan melibatkan subjek dari rentang usia atau lingkungan sekolah yang berbeda, serta menggunakan metode pengumpulan data yang lebih beragam, seperti observasi dan wawancara mendalam, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.