

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab V berisi simpulan, dan rekomendasi, dengan memaparkan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.

#### **A. Simpulan**

Hasil penelitian mengenai efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung Tahun Ajaran 2015-2016, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Prosedur teknik *role playing* yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung Tahun Ajaran 2015-2016, dengan sembilan langkah diantaranya: *warming up*; menentukan dan memilih suatu peran; menyusun tahap-tahap peran; pengamatan; pemeranan; tahap diskusi dan evaluasi; pemeranan ulang; diskusi evaluasi ke-dua; serta berbagi pengalaman dan kesimpulan.
2. Teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung Tahun Ajaran 2015-2016, ditunjang dengan adanya perubahan sikap yang diperlihatkan oleh peserta didik *underachiever* sebelum, dan setelah pemberian perlakuan, dibuktikan melalui hasil jurnal harian, lembar pengamatan yang dilakukan peserta didik *underachiever* yang terpilih sebagai pengamat, dan observasi.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diberikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait, sebagai berikut.

##### **1. Guru Bimbingan Konseling**

Hasil penelitian menunjukkan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Dengan demikian seyogyanya pendekatan teknik *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu teknik atau pendekatan bagi guru BK untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* dengan langkah-langkah, sebagai berikut: asesmen

dan diagnosis; mengidentifikasi hasil prestasi yang rendah/tidak sesuai dengan potensi yang dimiliki; menggunakan teknik *role playing* dalam upaya pemberian perlakuan; memberikan umpan balik kepada peserta didik *underachiever* dengan memberikan motivasi/*reward* karena mengikuti kegiatan *role playing*; monitoring peserta didik *underachiever*.

## 2. Bagi Guru Bidang Studi

Hasil penelitian secara tidak langsung menunjukkan keterlibatan pihak guru bidang studi untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Dengan demikian guru bidang studi dapat memberikan pembelajaran yang menarik, dan memotivasi.

## 3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti penelitian teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*, dengan memerhatikan hal-hal sebagai berikut.

a. Membuat variasi teknik *role playing* lebih menarik lagi dikarenakan pelaksanaan teknik *role playing* membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga tidak membuat bosan peserta didik *underachiever*.

b. Memerhatikan efisiensi waktu dalam pelaksanaan pembagian peran teknik *role playing* agar peserta didik dapat menghayati secara baik.

c. Menentukan sampel penelitian tidak terbatas hanya pada peserta didik *underachiever* tingkat kelas XI saja, namun pada tingkatan kelas lainnya dapat disertakan.