

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Simpulan hasil studi dan pengembangan program intervensi teknik permainan Gestalt untuk meningkatkan regulasi diri dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 5.1.1.** Siswa kelas IV SD Istiqamah Bandung Tahun Ajaran 2018/2019 berada pada kategori sedang yang artinya kemampuan cukup dalam mengatur diri pada aspek observasi diri, penilaian diri, dan reaksi diri.
- 5.1.2.** Rumusan intervensi program bimbingan teknik permainan Gestalt dipandang layak berdasarkan hasil validasi pakar dan praktisi Bimbingan dan Konseling. Rumusan intervensi program bimbingan teknik permainan Gestalt tersebut memuat struktur sebagai berikut yaitu: a) rasional; b) deskripsi kebutuhan; c) tahapan pelaksanaan; d) pengembangan topik; e) tahapan pelaksanaan; f) evaluasi; g) pengembangan RPLBK.
- 5.1.3.** Intervensi program bimbingan teknik permainan Gestalt diberikan kepada siswa kelas eksperimen dengan kategori tinggi dan sedang belum melibatkan siswa dengan kategori rendah. Sehingga penelitian ini hanya layanan dasar belum mencapai layanan responsif.
- 5.1.4.** Program bimbingan teknik permainan Gestalt efektif untuk meningkatkan regulasi diri siswa kelas IV SD Istiqamah Bandung Tahun Ajaran 2018/2019 di semua aspek regulasi diri. Kesimpulan tersebut berdasarkan pengujian statistika disertai data kualitatif berupa proses dan respon siswa.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, keterbatasan penelitian dan simpulan penelitian, maka program intervensi teknik permainan Gestalt untuk meningkatkan regulasi diri dapat dijadikan bahan dan kajian untuk penelitian selanjutnya. Terdapat beberapa rekomendasi penelitian yang ditujukan untuk beberapa pihak yang terkait penelitian meliputi sebagai berikut.

5.2.1. Guru Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan hasil penelitian bimbingan melalui teknik permainan Gestalt untuk meningkatkan regulasi diri siswa kelas IV SD Istiqamah Bandung Tahun Ajaran 2018/2019, maka disarankan kepada guru bimbingan dan konseling untuk menggunakan teknik permainan Gestalt sebagai bahan rujukan dalam meningkatkan regulasi diri siswa terutama pada siswa yang berada pada kategori rendah. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan pengamatan untuk mengetahui kebutuhan siswa berkategori rendah.
- b. Membuat rancangan program konseling kelompok.
- c. Memilih teknik permainan Gestalt yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. Melakukan kerja sama dengan berbagai pihak terutama orang tua agar pelaksanaan program lebih optimal.
- e. Melaksanakan program yang telah dirancang sesuai kebutuhan siswa.
- f. Mengevaluasi pelaksanaan program.

5.2.2. Guru Kelas/Wali Kelas

Berdasarkan hasil penelitian bimbingan melalui teknik permainan Gestalt untuk meningkatkan regulasi diri siswa kelas IV SD Istiqamah Bandung Tahun Ajaran 2018/2019, maka disarankan kepada wali kelas untuk menggunakan teknik permainan Gestalt sebagai strategi dalam menyikapi

siswa yang membutuhkan bimbingan terutama dalam mengatur diri siswa terutama siswa berada pada kategori rendah.

5.2.3. Penelitian selanjutnya

Bagi penelitian yang akan datang yang akan mengembangkan program atau memperkokoh kajian mengenai teknik permainan Gestalt maupun regulasi diri siswa Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

- a. Disarankan untuk memperhatikan faktor-faktor yang dapat memengaruhi regulasi diri siswa diantaranya usia, pola asuh, keadaan sosial ekonomi, budaya, dan lain-lain.
- b. Sebaiknya memilih sampel penelitian yang dapat digeneralisasikan dengan cara menambah jumlah populasi dan sampel terutama jumlah kelas tidak ganjil dan lebih baik lebih dari 5 kelas. Pada kelompok populasi dua atau lebih dari 5 kelompok akan mudah dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan untuk kelompok sampel yang hanya tiga atau empat kelompok sebaiknya menggunakan penelitian *Solomon Three Group Design* atau *Solomon Four Group Design*. Hal tersebut dapat mengukur keseluruhan sampel dan hasil uji efektivitas intervensi program bimbingan teknik permainan Gestalt.
- c. Intervensi sebaiknya juga diberikan kepada sampel yang berada pada kategori rendah agar diperoleh gambaran efektivitas program bimbingan teknik permainan Gestalt secara keseluruhan siswa. Pada sampel berkategori rendah, upaya yang dapat dilakukan adalah membuat rancangan program termasuk didalamnya menetapkan teratmen yang sesuai dengan kondisi siswa dan melakukan kerjasama dengan berbagai pihak lain seperti (orang tua) agar pelaksanaan program lebih optimal.