

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang efektivitas permainan kelompok dalam mengembangkan penyesuaian diri siswa kelas VIII SMPN 45 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013 dihasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Profil penyesuaian diri siswa menunjukkan bahwa secara umum siswa berada pada kategori sedang, artinya siswa tengah menuju pada penguasaan keterampilan penyesuaian diri yang tinggi. Siswa pada kualifikasi sedang masih memerlukan bimbingan dari guru BK, atau belum menunjukkan perilaku dengan cara-cara yang dapat diterima lingkungan sosialnya dilihat dari aspek mampu mengontrol diri, terhindar dari mekanisme-mekanisme pertahanan psikologis, terhindar dari perasaan frustrasi, memiliki pertimbangan dan pengarahannya yang rasional, mampu belajar untuk mengembangkan kualitas diri, mampu memanfaatkan pengalaman masa lalu serta bersikap objektif dan realistis untuk merespon (kebutuhan dan masalah) secara matang, efisien, puas, dan sehat (*wholesome*).
2. Program intervensi permainan kelompok dalam mengembangkan penyesuaian diri siswa kelas VIII SMPN 45 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013 disusun dengan struktur program sebagai berikut: a) Rasional; b) Deskripsi Kebutuhan; c) Tujuan Intervensi; d) Prosedur Permainan Kelompok; e) Asumsi Intervensi; f) Sasaran Intervensi; g) Sesi Intervensi; h) Kompetensi Konselor; i) Indikator Keberhasilan; j) Langkah-Langkah Implementasi Program.
3. Program intervensi permainan kelompok yang dirumuskan berdasarkan profil penyesuaian diri siswa efektif mengembangkan penyesuaian diri siswa dilihat dari uji statistik terhadap data pra tes dan pos tes kelas eksperimen.

B. Saran

Saran penelitian ini ditunjukkan kepada jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan, guru bimbingan dan konseling serta peneliti selanjutnya.

1. Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling dapat menjadikan profil penyesuaian diri siswa sebagai dasar untuk intervensi dan studi kasus lanjutan. Guru BK pun dapat menggunakan program intervensi permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian diri kepada siswa SMP sebagai bagian dari program bimbingan dan konseling di sekolah.

2. Peneliti Selanjutnya

- a. Pada desain penelitian kuantitatif penelitian menggunakan angket sehingga hasil penelitian hanya terbatas pada hal yang tercantum dalam angket. Jika peneliti menemukan hal yang menarik maka penelitian akan sulit memperdalam data, dengan demikian peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian kualitatif untuk memperdalam data penelitian dengan memperhatikan aspek- aspek penyesuaian diri pada siswa.
- b. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada populasi yang lebih luas, seperti pada siswa di SD, SMA, SMK dan Perguruan Tinggi, sehingga dapat dihasilkan program intervensi permainan kelompok yang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan penyesuaian diri siswa pada setiap jenjang pendidikan.