

BAB V

PENUTUP

Berikut dijelaskan penutup penelitian meliputi simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik SMP Negeri 1 Kalipucang ditemukan, bahwa mayoritas populasi penelitian berada dalam kategori kebahagiaan yang rendah, begitupun dengan responden kelompok kontrol lebih banyak berada pada kategori kebahagiaan yang rendah pada saat *pretest* maupun *posttest*. Sedangkan responden kelompok eksperimen menunjukkan perubahan yang progresif, yaitu berada pada kategori kebahagiaan yang tinggi, artinya menunjukkan skor yang tinggi pada hampir semua aspek kebahagiaan setelah dilakukan bimbingan pribadi dengan permainan ular tangga. Responden pada kelas IX menunjukkan lebih banyak progress dibanding dengan responden pada kelas VII atau VIII.

Program bimbingan pribadi dengan permainan ular tangga dilakukan dengan enam sesi yang berfokus pada aspek kebahagiaan terendah, yaitu aspek keterlibatan untuk kelas VII dan VIII serta aspek kebermaknaan hidup untuk kelas IX. Selebihnya bimbingan yang berisi materi aspek kebahagiaan lainnya emosi positif, menjalin hubungan sosial, dan menunjukkan pencapaian atas sesuatu (tujuan) juga diberikan.

Adapun layanan bimbingan pribadi telah menunjukkan hasil yang cukup efektif mengembangkan kebahagiaan pada kelompok eksperimen ditandai dengan terjadinya perubahan nilai rata-rata kebahagiaan, menunjukkan sikap yang lebih positif atas pemahamannya terhadap aspek-aspek kebahagiaan serta peserta didik menunjukkan ekspresi- ekspresi kebahagiaan seperti tersenyum, tertawa, keceriaan, teriakan karena menikmati jalannya permainan dan berdampak pada merasakan kesenangan. Sedangkan pada seluruh responden kelompok kontrol menunjukkan tidak terjadinya perkembangan kebahagiaan ditandai dengan rendahnya nilai efektivitas.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Mengacu pada hasil penelitian sebagaimana telah dijelaskan pada kesimpulan penelitian, bahwa implikasi penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Bimbingan pribadi dengan permainan ular tangga kebahagiaan dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk mengembangkan kebahagiaan peserta didik (lebih disarankan untuk peserta didik kelas IX). Hal ini berdasarkan perkembangan kebahagiaan yang signifikan pada kelompok eksperimen (kelas IX yang menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibanding kelas VII atau VIII);
2. Pemberian layanan bimbingan konvensional (selain menggunakan teknik permainan ular tangga) pada kelas kontrol menunjukkan hasil yang tidak signifikan/ tidak efektif. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian, bahwa tidak terdapat perkembangan kebahagiaan yang signifikan/ tidak efektif pada kelompok kontrol. Demikian guru bimbingan dan konseling perlu memilih teknik dan media layanan bimbingan yang efektif untuk mengembangkan kebahagiaan peserta didik;
3. Demikian hasil akhir penelitian menunjukkan, bahwa responden pada kelompok eksperimen memiliki nilai sig (2-tailed) yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga bermakna, bahwa layanan bimbingan pribadi dengan permainan ular tangga mengembangkan kebahagiaan responden kelompok eksperimen. Secara implikasi, penelitian ini memberikan nuansa layanan bimbingan yang sesuai dengan fase perkembangan peserta didik di usia anak- remaja awal yaitu masa bermain sehingga konten layanan dapat dikemas dalam permainan yang membuat suasana bimbingan tidak menegangkan dan memberi kesempatan kebebasan berekspresi.

C. Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan dan simpulan penelitian maka terdapat rekomendasi yang perlu disampaikan, yaitu sebagai berikut.

1. Guru Bimbingan Konseling/Konselor

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan pribadi dengan teknik permainan ular tangga terbukti cukup efektif sehingga guru bimbingan dan

konseling / konselor dapat mengembangkan kebahagiaan peserta didik dengan langkah- langkah sebagai berikut :

- a. melakukan *need assessment* menggunakan kuesioner kebahagiaan yang terdapat Bab III Tesis
- b. mengidentifikasi dan analisis peserta didik yang menunjukkan nilai rata-rata kebahagiaan rendah sebagai sasaran layanan;
- c. mempersiapkan media permainan ular tangga kebahagiaan seperti yang terdapat pada ilustrasi papan ular tangga gambar 4.1 di Bab IV;
- d. melaksanakan layanan bimbingan sekurang- kurangnya dua pertemuan agar peserta didik paham dan menghayati permainan tersebut.;
- e. serta melakukan tindak lanjut pada peserta didik yang masih berada pada kategori kebahagiaan yang rendah atau menunjukkan ketidaksinkronan antara nilai rata- rata kebahagiaan dengan perilaku *real* peserta didik dan bekerja sama dengan orangtua peserta didik.

2. Peneliti selanjutnya

- a. Menambah jumlah sesi pemberian layanan bimbingan dengan permainan ular tangga sebagai bentuk tindak lanjut bagi responden yang memiliki keterbatasan pemahaman dengan menyediakan waktu observasi perkembangan kebahagiaan peserta didik dalam waktu sekian lama (per/minggu);
- b. Mengembangkan aspek kebahagiaan “PERMA” secara khusus dengan menyiapkan intervensi yang berbeda pada masing- masing aspek kebahagiaan;
- c. Melakukan penelitian serupa pada tingkat SD atau SMP yang berada pada rentang usia anak- remaja awal sekitar 12- 18 tahun.