

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Self-efficacy karir peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi Tahun Ajaran 2011/2012 secara umum belum cukup memiliki kecenderungan untuk meyakini kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karir yang berhubungan dengan *self-efficacy* karir, baik dari dimensi *level*, *strength*, dan *generality*. Dengan demikian peserta didik memerlukan layanan yang bersifat responsif untuk menangani hal tersebut.

Hasil validasi rasional pakar bimbingan dan konseling terhadap rumusan program bimbingan melalui teknik *role playing* dinilai layak sebagai suatu kerangka kerja layanan untuk meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik kelas X dengan merumuskan program terdiri dari dua bagian, yaitu: pedoman teoritik dan pedoman pelaksanaan. Pedoman Teoritik antara lain: (a) rasional; (b) asumsi; (c) tujuan program; (d) sasaran program; (e) peran dan tugas konselor; (f) struktur dan tahapan pelaksanaan program; (g) evaluasi dan indikator keberhasilan. Pedoman Pelaksanaan disusun berdasarkan: a) deskripsi; b) tujuan; c) norma kelompok; d) komposisi kelompok; e) syarat dan aturan *role playing*; f) SKLBK. Pedoman pelaksanaan merupakan panduan teknis bagi konselor dalam melaksanakan intervensi.

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Program bimbingan melalui teknik *role playing* yang diberikan kepada peserta didik efektif untuk membantu meningkatkan ketiga dimensi *self-efficacy* karir pada kelompok eksperimen, kecuali pada satu indikator berpedoman pada pengalaman hidup sebagai suatu langkah untuk mencapai keberhasilan sehingga indikator yang tidak efektif tersebut sama efektifnya dengan program lain yang diterima pada kelompok kontrol.

B. Rekomendasi

Beberapa rekomendasi yang diajukan berdasarkan hasil penelitian ditujukan kepada pihak-pihak, yaitu (1) Pihak kepala sekolah; (2) guru pembimbing; dan (3) penelitian selanjutnya.

1. Pihak kepala sekolah

Kepala sekolah sebagai penanggung jawab kegiatan pendidikan di sekolah secara menyeluruh, khususnya pelayanan bimbingan dan konseling. Tugas kepala sekolah adalah mengkoordinasi segenap kegiatan yang direncanakan, diprogramkan dan berlangsung disekolah, sehingga pelayanan pengajaran, latihan, dan bimbingan dan konseling merupakan suatu kesatuan yang terpadu, harmonis dan dinamis. Program bimbingan dan konseling sekolah termasuk juga dalam penelitian ini yaitu program bimbingan melalui teknik *role playing* ini hendaknya menjadi acuan dan pedoman untuk membantu meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dengan profil *self-efficacy* karir peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Masohi yang telah dijelaskan pada pembahasan program bimbingan melalui teknik *role playing*, dikatakan bahwa sangat penting sekali bagi pihak guru BK untuk memberikan layanan bimbingan melalui teknik *role playing* berupa layanan responsif melalui bimbingan kelompok dan digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan *self-efficacy* karir peserta didik.

Oleh karena itu guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memadukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dengan tujuan dapat menciptakan bimbingan yang menyenangkan

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Keterbatasan proses dan hasil penelitian ini tidak dapat dipisahkan dari keterbatasan peneliti dalam mengelola kegiatan penelitian. Oleh karena itu, kepada peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk :

- a) Mengadakan penelitian mengenai *self-efficacy* karir melalui pendekatan dan teknik lain, seperti *action research*, *Research and Development*, dan Eksperimen murni.
- b) Program yang telah dirumuskan peneliti telah dilakukan dengan uji efektivitas secara kuasi eksperimen dan akan menjadi lebih bermanfaat apabila peneliti selanjutnya yang akan mengkaji mengenai program bimbingan berdasarkan profil *self-efficacy* karir peserta didik SMK kelas X dikaji dengan menggunakan desain eksperimen murni.

Rusnawati Ellis, 2012

Program Bimbingan Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Karir Peserta Didik

: Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011-2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu