

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan layanan bimbingan klasikal yang dilakukan dua siklus terdiri dari empat tahap pada setiap siklus, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dengan menggunakan teknik permainan simulasi sebagai media untuk menyampaikan materi sehingga siswa lebih aktif, antusias dan termotivasi untuk belajar. Berdasarkan analisis bahwa implementasi layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas VIII di SMP Satap 5 Gandangbatu Sillanan. Pada siklus I peningkatan kemandirian belajar mencapai hasil 63% dimana sebagian siswa belum menunjukkan kemandirian dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan perubahan perilaku kemandirian belajar mencapai 78%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satap 5 Gandangbatu Sillanan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi guru bimbingan dan konseling, diharapkan mampu melaksanakan layanan bimbingan klasikal melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan sehingga proses layanan dapat berjalan lebih efektif.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat terus mengembangkan sikap kemandirian belajar, baik di sekolah maupun di rumah, dengan cara aktif bertanya, mencari referensi tambahan, mengatur waktu belajar, serta berani mengambil keputusan sendiri dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung secara optimal pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, dengan menyediakan waktu, ruang dan fasilitas memadai agar program berjalan dengan efektif dan berkelanjutan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengembangkan teknik-teknik dalam layanan bimbingan dengan variasi kegiatan yang lebih beragam.