

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi menggunakan permainan *truth or dare* untuk memotivasi siswa lebih terbuka, bertanggung jawab, aktif dalam kegiatan, konsisten antara ucapan dan tindakan dan membantu siswa memahami pentingnya nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor nilai kejujuran siswa yang diperoleh siswa setelah diberi perlakuan, sebagaimana terlihat dari hasil pretest dan posttest. menunjukkan letak perbedaannya dengan nilai signifikan 0,000 yang berarti efektif. Pada kelompok kontrol memperoleh nilai standar devitation 2,799 dan kelompok eksperimen memperoleh nilai standar devitation berada pada taraf 5,491 itu berarti yang diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi jauh lebih meningkat dibanding yang tidak diberi perlakuan. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Artinya bimbingan kelompok teknik permainan simulasi signifikan untuk meningkatkan nilai kejujuran siswa kelas VII A di UPT SMP Negeri 1 Sangalla.

B. Saran**1. Untuk Guru Bimbingan Konseling**

Diharapkan Guru BK menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi karena terbukti efektif untuk meningkatkan nilai kejujuran siswa.

2. Untuk Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menunjang fasilitas dan waktu yang memadai untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok agar kegiatan berjalan dengan efektif dan lancar tanpa gangguan dari lingkungan sekitar.

3. Untuk Siswa

Siswa didorong untuk lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan menerapkan nilai kejujuran dalam aktivitas sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.