

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena teknik ini menekankan pada permainan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang dilaksanakan dengan menghadirkan karakter-karakter yang ada di dalam kehidupan nyata kedalam permainan peran. Melalui teknik *role playing*, siswa dapat mengembangkan imajinasi dan belajar mengenai penghayatan yang melibatkan interaksi kelompok.

Prosedur penerapan teknik *role playing* untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dilaksanakan melalui bimbingan kelompok. Terdapat empat tahap dalam bimbingan kelompok, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Pada tahap kegiatan akan diterapkan teknik *role playing* yang meliputi tahap pemanasan, memilih partisipan, menyiapkan pengamat, menata panggung, permainan peran, diskusi dan evaluasi, permainan peran ulang, diskusi dan evaluasi yang kedua, berbagi pengalaman tentang tema permainan peran.

Penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa didukung melalui hasil penelitian Hastiani dan Ralasari, (2016), Baihaki (2020), Sriatun (2016).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dengan ini peneliti memberikan saran kepada:

1. Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini diharapkan kepada Guru Bimbingan dan Konseling dapat meningkatkan keterampilan dalam penggunaan tentang teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Peneliti

Hasil Penelitian ini diharapkan untuk lebih memahami dan menguasai teori dan keterampilan dalam menerapkan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiaher.
- Dimiyati. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erford, B. (2016). *Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor* (Edisi kedua). Penerjemah: Soetjipto & Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah. B. U. (2008), *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryanto, T, (2014). *Asesmen pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyono. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Fakultas Ilmu pendidikan UNP.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja wali press
- Sukardi. (2008). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagio, Pangestu. (2013). *Forecasting konsep dan Aplikasi Edisi ketiga*, Yogyakarta: BPFE- Yogyakarta.
- Supranto. (2000). *Statistik (Teori dan Aplikasi, Edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga.
- Syaiful dan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- UU RI No.20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Wibowo, E. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang UPT

Widoretno. (2012). *Keefektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing*: Jakarta: Rhineka Cipta.

Winkel, W.S. & Sri Hastuti (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Wiranataputra, (2009). *Pembelajaran PPKN di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Young. (2013). *Kecenderungan dalam Konseling Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi dan Penanganan*. Pustaka Pelajar Yogyakarta.

Zaini, (2008). *Strategi pembelajaran Aktif*. UNNES Pres

Zed. (2003). *Metodologi Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesi.

Artikel :

Hastiani. (2016). *Bimbingan Kelompok Melalui Role Playing untuk Motivasi Belajar Mahasiswa BK Angkatan 2015-2016 IKIP PGRI Pontianak*. Vol.1 No.1 Tahun 2016, ISSN.2541-6782. Jurnal Bimbingan dan konseling.

Muhamad, Baihaki, (2020). *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Vol. 1 No. 2 September, 2020

Sriatun. (2016). *Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*.