

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Setelah semua tahap dalam penelitian dilakukan; dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakter toleransi peserta didik sebelum mendapat perlakuan dengan teknik *role playing* terdapat 6 anggota yang berada pada kategori sedang dan 4 anggota yang berada pada kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan *role playing* 6 orang pada kategori sedang meningkat menjadi kategori tinggi. 2 orang pada kategori rendah meningkat menjadi kategori sedang dan 2 orang lainnya yang berada pada kategori rendah meningkat menjadi kategori tinggi. Sehingga Rata-rata skor yang diperoleh pada *pretest* adalah 134.9 atau 71.75 % dan rata-rata skor yang diperoleh pada *posttest* adalah 173 atau 92.02 %. Sehingga dapat diketahui rata-rata gain skor kelompok eksperimen sebesar 20.07 yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata gain skor kelompok kontrol yang hanya 0.05. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan peningkatan yang signifikan terjadi pada kelompok eksperimen,

yaitu kelompok yang mendapat perlakuan dengan teknik *role playing*.

2. Setiap individu mengalami peningkatan pada setiap aspek toleransi, baik Aspek 1 maupun Aspek 2. Pada aspek 1 rata-rata skor yang diperoleh saat *pretest* adalah 65.6. sedangkan rata-rata skor yang diperoleh saat *posstest* adalah 85.6. Pada Aspek 2 rata-rata skor yang diperoleh saat *pretest* adalah 70.8 dan rata-rata skor yang diperoleh saat *posttest* adalah 84.8.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik *Mann Whitney U Test*, diperoleh hasil nilai asymp. Sig = 0,000. Hipotesis penelitian diuji pada taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$  atau dengan tingkat kesalahan 5 %, maka Nilai Asymp. Sig = 0,000 < nilai signifikansi  $\alpha = 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, hal tersebut mengartikan bahwa terjadi peningkatan pada toleransi peserta didik setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok berpengaruh terhadap peningkatan toleransi peserta didik.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *role playing* dalam bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk alternatif

penanganan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan toleransi peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil *posttest* yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*. Teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok membuat memahami makna dari perbedaan dan bagaimana cara menyikapi perbedaan-perbedaan tersebut. Selain itu, teknik *role play* membuat peserta didik memiliki pengalaman baru dalam melakukan toleransi yang bisa digunakan dan dikembangkan di masa depan. Pengalaman tersebut diharapkan dapat memberikan kesan yang kuat pada peserta didik sehingga perilaku toleransi akan menjadi kebiasaan yang tertanam dalam diri peserta didik.

### **C. Saran**

Saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Guru bimbingan dan konseling di sekolah disarankan untuk tetap memantau perkembangan peserta didik yang menjadi responden penelitian setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Khususnya perkembangan toleransi peserta didik. Hal tersebut bisa termasuk kedalam peninjauan secara individual. Misalnya peserta didik tetap dipantau apakah perkembangan perilaku toleransi masih bertahan atau tidak.

2. Guru bimbingan dan konseling di sekolah disarankan menggunakan teknik *role playing*, sebagai salah satu alternatif dalam menangani peserta didik yang mengalami masalah terkait toleransi.
3. Bagi mahasiswa penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan yang berhubungan dengan kegiatan bimbingan, khususnya toleransi, bimbingan kelompok dan *role playing*.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai toleransi disarankan untuk mencari sumber referensi yang lebih banyak mengenai toleransi
5. Pada peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan menggunakan teknik *role playing* diharapkan untuk membuat perencanaan yang desain yang lebih komperhensif dan matang.
6. Manajemen waktu dalam penelitian eksperimen harus diatur sebaik mungkin agar mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.