

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa kelas VII SMPN 1 Poncol masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut ditunjukkan oleh masih adanya siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah berdasarkan hasil penyebaran angket perilaku prososial. Kondisi tersebut terlihat pada aspek berbagi, kerja sama, kejujuran, menyumbang, menolong, dan kedermawanan yang belum berkembang secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa masih diperlukan layanan bimbingan dan konseling untuk membantu mengembangkan perilaku prososial siswa secara optimal.
2. Pengembangan produk dilakukan dengan mengadaptasi lima tahapan model Borg & Gall yang meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan bentuk permulaan dari produk, uji coba awal lapangan, serta revisi produk. Produk yang dihasilkan berupa panduan metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin yang telah melalui proses validasi oleh ahli Bimbingan dan Konseling, ahli bahasa, serta praktisi guru BK. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk

memperoleh tingkat kelayakan sebesar 84% sehingga dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

3. Metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin terbukti mampu meningkatkan perilaku prososial siswa kelas VII SMPN 1 Poncol. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor dari 92 pada saat pretest menjadi 107 pada saat posttest atau meningkat sebesar 17%. Selain membantu mengembangkan perilaku berbagi, bekerja sama, menolong, jujur, menyumbang, dan kedermawanan, metode yang dikembangkan juga menjadi sarana untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai Samin kepada siswa sebagai bagian dari kearifan lokal yang relevan dengan pengembangan perilaku prososial.

B. Keterbatasan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, produk dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai Samin sebagai muatan utama dalam kegiatan *role play*. Namun, tidak semua siswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang sama mengenai budaya serta nilai-nilai Samin. Kondisi tersebut menyebabkan guru Bimbingan dan Konseling perlu memberikan penjelasan tambahan sebelum layanan dilaksanakan agar siswa dapat memahami makna nilai yang terkandung dalam setiap skenario dan kegiatan yang dilakukan.

Kedua, skenario *role play* yang terdapat dalam panduan masih terbatas pada beberapa situasi yang dirancang untuk mengembangkan perilaku

prososial siswa. Skenario tersebut belum mencakup seluruh permasalahan sosial yang mungkin dihadapi siswa di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, produk ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi skenario yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik sekolah.

Ketiga, uji coba produk hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 1 Poncol dalam jumlah subjek yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian belum dapat menggambarkan efektivitas produk pada siswa dengan karakteristik yang berbeda maupun pada sekolah yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas produk yang dikembangkan.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin efektif untuk meningkatkan perilaku prososial siswa. Temuan tersebut memberikan implikasi bahwa layanan bimbingan dan konseling yang memanfaatkan kegiatan bermain peran melalui skenario yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dapat membantu mengembangkan empati, kepedulian sosial, kerja sama, dan perilaku saling membantu antarsiswa.

Panduan yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling sebagai alternatif media layanan yang lebih aktif, menarik, dan kontekstual. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai perilaku prososial secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan perilaku berbagi, bekerja sama, menolong, jujur, menyumbang, dan kedermawanan dalam situasi sosial yang disimulasikan.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya lokal dapat diintegrasikan ke dalam layanan bimbingan dan konseling sebagai sarana penguatan karakter siswa. Pengembangan metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin juga membuka peluang bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling berbasis kearifan lokal lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan layanan BK yang tidak hanya berorientasi pada penyelesaian masalah siswa, tetapi juga pada penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu Bimbingan dan Konseling, khususnya dalam pengembangan metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin untuk meningkatkan perilaku prososial siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi akademik dalam pengembangan layanan Bimbingan dan Konseling yang berbasis kearifan lokal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti layanan bimbingan dan konseling dengan metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin secara aktif sehingga nilai-nilai prososial yang diperoleh selama kegiatan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

3. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat memanfaatkan metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk membantu meningkatkan perilaku prososial siswa. Guru juga dapat menyesuaikan

skenario *role play* dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah agar pelaksanaan layanan lebih optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan metode *role play* berbasis nilai-nilai Samin. Peneliti selanjutnya juga disarankan melakukan pengembangan pada tahap yang lebih luas serta menguji penerapan metode ini pada jenjang pendidikan atau aspek perkembangan siswa yang berbeda.