

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian keefektifan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa SMK Plus Matholi'ul Anwar Maibit, dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan pada delapan siswa diketahui bahwa rata-rata berada pada kategori rendah dengan presentase rata-rata 57,68 %
- 2) Berdasarkan hasil *post-test* yang telah dilakukan pada delapan siswa diketahui bahwa rata-rata berada pada kategori sedang dengan presentase rata-rata sebesar 80,07%
- 3) Terdapat perbedaan tingkat perilaku asertif pada kedelapan siswa sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan teknik *Role Playing*. Sebelum mendapatkan *treatment*, tingkat perilaku asertif siswa berada pada presentase rata-rata 57,68%, dengan kategori rendah, setelah mendapatkan *treatment* nilai presentase rata-rata meningkat menjadi 80,07% berada pada kategori sedang. Sehingga dari data tersebut dapat dilihat bahwa perbedaan presentase sebesar 22,39%.

1.2 Saran

1.2.1 Bagi Konseli

Siswa dapat meningkatkan dan mempertahankan perilaku asertif dengan cara berlatih menerapkan perilaku asertif dalam kegiatan sehari-hari, seperti mengungkapkan perasaan secara langsung, memberi masukan kepada teman yang telah menyampaikan pendapatnya dan memberikan pendapat di kelas.

1.2.2 Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan pelayanan terutama bimbingan konseling disekolah agar mampu menunjang serta mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dan kualitas sekolah dapat terus ditingkatkan.

1.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mampu mengembangkan penelitian ini dikemudian hari serta dapat dijadikan referensi terkait penelitian keefektifan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku asertif siswa.



UNUGIRI
BOJONEGORO