

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah dilakukan analisis terhadap data yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, dan analisis terhadap variable layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *Puzzle Edukasi* berpengaruh terhadap solidaritas peserta didik kelas di SMP Negeri 5 Metro, dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan skor sebesar 56,16 dan hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan skor rata-rata sebesar 84,3 dengan selisih perbedaan 28,16. Dari hasil pengujian hipotesis didapatkan hasil perhitungan $t_{hitung} = 8,8711$ dan $t_{tabel} = 2,13185$ dari signifikan 0,05 dan derajat keabsahan ($df = N-2 = 6-2 = 4$), dengan demikian H_0 ditolak. Jadi terdapat pengaruh media permainan *puzzle edukasi* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan solidaritas pada peserta didik di SMP Negeri 5 Metro.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka mampu direkomendasikan saran yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadikan media permainan *Puzzle Edukasi* sebagai wadah untuk membina pertemanan antar teman sebaya, menumbuhkan rasa solidaritas antar sesama individu, menumbuhkan keharmonisan antar sesama dan dapat mencegah adanya konflik-konflik.

2. Bagi Sekolah

Media permainan *puzzle edukasi* dapat menjadi pertimbangan sekolah dalam menumbuhkan rasa solidaritas antar sesama individu dan memberikan pemahaman pentingnya solidaritas khususnya dalam kehidupan bersosial.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling agar mengembangkan dan mempraktekkan media permainan *Puzzle Edukasi* dalam layanan bimbingan kelompok khususnya untuk meningkatkan solidaritas peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah keaktifan dalam berpikir secara ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan tentang layanan bimbingan kelompok di sekolah pada peserta didik.