

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis penelitian dapat di peroleh dalam layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* berpengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan skor sebesar 56,8 dan hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan skor rata-rata sebesar 81,8 dengan selisih perbedaan 25. Dari hasil pengujian hipotesis didapatkan hasil perhitungan $t_{hitung} = 27,624$ $t_{tabel} = 2,015$ dari signifikan 0,05 dan derajat keabsahan ($dk = N-1 = 6-1 = 5$), dengan demikian H_0 ditolak. Jadi terdapat pengaruh media permainan *uno stacko* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah.

B. Saran

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

1. Bagi Peserta Didik

Dalam layanan bimbingan dan konseling peserta didik mampu lebih aktif agar peserta didik selalu mempunyai pemahaman baru terkait materi-materi yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling.

2. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah meningkatkan fasilitas sarana dan prasarana bagi bimbingan dan konseling di sekolah untuk tercapainya tujuan layanan bimbingan dan konseling.

3. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Supaya guru bimbingan dan konseling lebih meningkatkan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling agar suasana layanan menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti layanan.