

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka Peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Modul Pelatihan Komunikasi Antarbudaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antarbudaya yang mencakup aspek kepercayaan diri, kebersatuan (*immediacy*), manajemen interaksi, daya ekspresi, dan orientasi kepada pihak lain dari siswa-siswa Papua kelas matrikulasi tahun 2013 yang mengikuti pelatihan ini.
2. Rancangan modul Pelatihan Komunikasi Antarbudaya secara umum mendapatkan reaksi positif dari siswa-siswa dari Papua kelas matrikulasi tahun 2013 di SMA “X” Tomohon yang menjadi peserta pelatihan ini.
3. Pelatihan Komunikasi Antarbudaya memberi manfaat berupa pengalaman mengikuti kegiatan pelatihan dan pengetahuan mengenai komunikasi antarbudaya kepada para Peserta pelatihan.

5. 2. Saran

5. 2. 1. Saran Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka Peneliti mengajukan saran teoritis sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan desain penelitian *time series* untuk membidik perubahan perilaku dari para siswa.
2. Aspek daya ekspresi merupakan aspek dengan skor yang terendah peningkatannya, sehingga perlu diberikan satu kegiatan pelatihan yang menitik beratkan pada aspek daya ekspresi.
3. Kegiatan ceramah dianggap terlalu panjang oleh beberapa peserta pelatihan, dengan demikian materi kegiatan ceramah perlu disajikan dengan cara yang lebih menarik lagi untuk menghindari kebosanan.

5. 2. 2. Saran Praktis

1. Agar pihak sekolah mengadakan Pelatihan Komunikasi Antarbudaya secara rutin kepada setiap siswa matrikulasi di SMA “X” Tomohon agar kemampuan komunikasi antarbudaya dari para siswa Papua lebih stabil.
2. Para guru dan siswa-siswa dari etnis lain diberikan pelatihan serupa untuk mendukung para siswa dari Papua dalam berinteraksi dengan orang-orang dari lingkungan sekolah dan asrama.
3. Kegiatan pelatihan untuk meningkatkan daya ekspresi para siswa Papua diberikan dalam bentuk ceramah, permainan, atau *role play*.