

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab lima memuat simpulan penelitian dan rekomendasi yang dapat diberikan peneliti berdasar temuan di lapangan. Simpulan menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Selanjutnya rekomendasi ditunjukkan kepada beberapa pihak yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya. Rekomendasi berisi pemaparan hal-hal yang menjadi perhatian dari penelitian tindakan ini.

#### A. Simpulan

Kesimpulan hasil penelitian difokuskan untuk membantu menumbuhkan dan menularkan empati dari satu siswa ke siswa lain baik kelompok laki-laki maupun perempuan melalui aktivitas *role playing* berbasis penelitian tindakan. Sehingga simpulan yang dapat diberikan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Langkah-langkah penerapan bimbingan konseling teknik *role playing* untuk menumbuhkan level empati siswa kelas IV baik siswa non-ABK maupun siswa ABK di SD inklusif Baleendah Kabupaten Bandung berbasis penelitian tindakan dalam kajian layanan bimbingan dan konseling dapat dijelaskan sebagai berikut:
  - a. Penelitian tindakan yang dilakukan menggunakan desain penelitian partisipan (*participatory action research*). Penelitian tindakan dilakukan secara kolaborasi dengan guru Bk Ibu NK (fiktif). Guru BK dalam penelitian ini berperan sebagai ahli validitas program yang dirancang peneliti, observer dalam pengamatan tindakan, serta membantu peneliti mengevaluasi / refleksi selama tindakan. Sementara peneliti sendiri berperan merancang desain penelitian, strategi intervensi dan mengimplementasikan dalam bentuk mempraktikkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk menumbuhkan level empati siswa.

- b. Penelitian dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Adapun pelaksanaan setiap siklus memuat konsep penelitian tindakan meliputi empat komponen yaitu perencanaan, pemberian tindakan, observasi, dan refleksi tindakan.

<p><b>Siklus I</b>  <b>Kompetensi yang dikembangkan:</b>  Waspada dengan dampak tindakan dan kata-kata mereka bagi orang lain</p> <p><b>Fokus Aspek Empati yang dikembangkan:</b>  Kekuatan emosi / resilience  Melihat kedalaman emosi / outlook</p>
<p><b>Siklus II</b>  <b>Kompetensi yang dikembangkan:</b>  Belajar mengkomunikasikan diri melalui tindakan dan perkataan</p> <p><b>Fokus Aspek Empati yang dikembangkan:</b>  Kepekaan sosial emosi / sosial intuition  Kesadaran diri / self awareness</p>
<p><b>Siklus III</b>  <b>Kompetensi yang dikembangkan:</b>  Mengevaluasi diri sendiri dengan kuisioner level empati yang dikembangkan peneliti</p> <p><b>Fokus Aspek Empati yang dikembangkan:</b>  Identifikasi level empati individu dalam empat tingkatan/ level empati yaitu: <i>emotion contagion</i>, <i>empathic accuracy</i>, <i>emotional regulation</i>, <i>perspective taking</i></p>

- c. Mekanisme penerapan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* meliputi empat tahapan, yaitu: tahap awal/*beginning a group*, tahap transisi/ *transition stage*, tahap kerja / *performing stage*, dan tahap terminasi/ *termination stage*
- d. Empat aspek dimensi emosional yang diterapkan merupakan kompetensi yang dikembangkan untuk menumbuhkan level empati pada siswa. Empat aspek dimensi emosional tersebut yaitu: *resilience* (kekuatan emosi), *outlook* (melihat kedalaman emosi). *sosial intuition* (kepekaan sosial emosi) dan *self awareness* (sadar diri). Selanjutnya rumusan level/tingkatan empati yang disampaikan sesuai tahap perkembangan anak sekolah dasar usia 8-10 tahun / *middle* dari tingkat rendah hingga tinggi

yaitu *emotion contagion*, *empathic accuracy*, *emotional regulation*, *perspective taking*.

2. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan tindakan bimbingan dalam menumbuhkan level empati siswa SD inklusif di Baleendah Kabupaten Bandung berbasis penelitian tindakan, sebagai berikut:
  - a. Membuat ruang kelas menjadi efektif melalui tiga cara: fokus layanan yang jelas; melibatkan siswa dalam pembuatan peraturan; dan keterlibatan umpan-balik antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.
  - b. Membangun situasi kooperatif melalui tiga cara: mengembangkan kohesifitas kelompok; mengembangkan kebiasaan mempertimbangkan konsekuensi; dan membantu anak mengklarifikasi nilai dan mengambil keputusan
  - c. Empati dapat mengurangi atau menekan munculnya perilaku agresif melalui dua mekanisme: komponen kognitif ditunjukkan lewat kemampuan individu dalam mengambil peran (*role taking*); komponen afektif lewat individu mampu mengalami dan merasakan apa yang dialami orang lain.
  - d. Faktor lain yang menentukan keberhasilan dalam menumbuhkan empati: kondisi lingkungan, teman sebaya, keterampilan emosional, pola asuh keluarga dalam pendidikan peran
  
3. Gambaran profil level empati siswa kelas 4.2 berdasarkan hasil kuisioner empati yang dikembangkan menurut kajian teori McLaren untuk mengetahui dan memaknai level empati individu adalah dari perhitungan kuisioner siswa di kelas 4.2 diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 75% dari jumlah siswa berada di level empati efektif, sedangkan 25% berada di level empati rendah. 25% siswa yang berada di level empati rendah menunjukkan lemah pada aspek kedalaman emosi dan aspek kesadaran diri.

## B. Rekomendasi

Rekomendasi penelitian ini mengacu kepada kebermaknaan yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan karena itu peneliti merumuskan rekomendasi penelitian sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah dan Lingkungan Pendidikan

- a. Empati merupakan keterampilan hidup yang diperlukan siswa sebagai pedoman yang menjembatani nilai tindakan dan pikiran sesuai norma. Hubungan teman sebaya dan keberagaman interaksi yang sehat membantu melatih empati afektif dan empati kognitif siswa dan membekali dirinya untuk berperilaku altruistik yaitu memiliki peranan positif mendasari perkembangan moral dan dapat menjadi benteng dari perilaku agresif, bully. Siswa dianjurkan untuk aktif membuka diri dalam penerimaan lingkungan secara positif melalui teman sebaya, kegiatan kesenian, kegiatan jam istirahat makan bersama, dan latihan kepemimpinan melalui pembentukan kelompok belajar.
- b. Membentuk minat anak belajar di sekolah dengan lingkungan yang menyenangkan akan meningkatkan kebersamaan anak dan personil sekolah yang mengimplikasikan bahwa pendidikan bukan sekedar pemenuhan informasi saja tetapi sudah merupakan kebutuhan sebagai bekal kehidupan secara pribadi, masa depan dan belajar sepanjang hayat.
- c. BK di SD dapat dilaksanakan dengan dua cara yakni pertama secara terpisah sebagai layanan bimbingan dan konseling; Kedua secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Terlepas dari cara pelaksanaan bimbingan dan konseling yang dipilih, seyogyanya tetap memperhatikan rambu-rambu kebijaksanaan dan fungsi *psychoeducator* yang mengimplikasikan program terencana dengan mengacu kekhasan tugas perkembangan siswa, perkembangan kognitif, keterampilan fisik, dan motorik serta hubungan sosial siswa. Secara integrasi layanan bimbingan dan konseling dapat dilakukan dengan kolaborasi antara guru BK dengan

personil sekolah yang saling terlibat dalam pembuatan program dan evaluasi kegiatan.

- d. Empati sebagai potensi baik yang ada pada setiap individu membutuhkan pembiasaan sikap melalui interaksi bersama yang mencerminkan situasi positif seperti penerimaan diri siswa. Penerimaan diri dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu situasi yang sengaja dikondisikan dan situasi yang natural teralami. Pertama, situasi yang sengaja terkondisi dilakukan dengan cara memasukkan empat aspek dimensi emosional secara terintegrasi dalam setiap mata pelajaran sebagai muatan kompetensi potensi siswa. Sebagai contoh memasukkan salah satu aspek empati yaitu kepekaan sosial/ *sosial intuition* dalam pelajaran TIK kelas IV melalui *roleplaying* siswa memperagakan sebagai tutor mempraktikkan cara mengaplikasikan program *office word* pada siswa lain. aktifitas bekerjasama yang tercermin dengan cara berkelompok dan berperan sebagai tutor merupakan bentuk menumbuhkan kepekaan sosial yang mencerminkan pemahaman diri anak terhadap adanya perbedaan kebutuhan dan keragaman yang dapat dilakukan dengan kegiatan saling membantu. Kedua, dengan situasi alami / tidak dikondisikan dapat dilakukan diluar kegiatan mata pelajaran, sebagai contoh guru melibatkan diri dengan siswa dalam aktivitas bermain atau makan bersama saat jam istirahat. Keterlibatan guru merupakan fasilitator sekaligus modelling yang membantu membuka siswa lain untuk terbuka melakukan penyesuaian diri dan penerimaan dalam keragaman.

## 2. Bagi guru BK dan Peneliti selanjutnya

Perencanaan program bimbingan yang terencana dan terevaluasi memberikan refleksi bagi pembimbing sebagai pelaku pendidik di sekolah dalam upaya inovasi materi bimbingan kelompok teknik *role playing* yang berpedoman pada standar yang di kembangkan ASCA. Selain itu guru BK belajar untuk memotivasi diri, merefleksikan praktik bimbingan, dan meningkatkan dorongan perubahan yang terstruktur sistematis berupa program bimbingan

terencana dan terevaluasi. Adapun hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam penerapan *role playing* untuk menumbuhkan empati selanjutnya, sebagai berikut:

- a. Media bimbingan seperti poster membantu anak dalam mengkonstruksi konsep empati secara sistematis dengan memperhatikan isi dari poster yang harus jelas maksud dan tujuan, penggunaan gambar sebagai penunjang isi informasi yang disampaikan, ukuran dan jenis huruf yang digunakan jelas, serta penggunaan warna sebagai kemenarikan media informasi.
- b. Usia sekolah dasar berada pada tahapan kognitif operasional kongkret, jadi pilihan materi harus menyesuaikan perumpamaan yang mencerminkan situasi dan pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru BK atau peneliti dapat melakukan observasi / studi pendahuluan sesuai tempat peneliti untuk menentukan topik bermain peran.
- c. Empati tumbuh karena melibatkan interaksi diri dengan orang lain dan diri dengan lingkungan, jika telah terlihat adanya perbedaan sikap siswa dalam penerimaan diri dengan orang lain maupun lingkungan maka perlu analisis dalam yang memungkinkan terjadinya kerenggangan (kohesifitas menurun). Disarankan menumbuhkan empati adalah usaha bersama yang dipandang bukan sebagai keterampilan saja tetapi potensi baik yang perlu ditumbuhkan dan disadari bagi semua siswa baik siswa non ABK maupun ABK.
- d. Guru adalah figure contoh yang nyata untuk membentuk pembiasaan sikap positif dan perkembangan empati siswa. Siswa sekolah dasar secara teori kepribadian berada pada fase *industry vs inferiority*, artinya memandang secara utuh pendapat orang lain dan pendapat diri dalam memunculkan nilai dan konsep diri. Jadi pemberian label dan reinforcement dari Guru dapat mempengaruhi persepsi anak dalam bentuk emosi perilaku yang mengekspresikan nyaman atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami.

- e. Empat aspek dimensi emosional yang diterapkan merupakan kompetensi yang dikembangkan untuk menumbuhkan level empati pada siswa. Empat aspek dimensi emosional tersebut yaitu: *resilience* (kekuatan emosi), *outlook* (melihat kedalaman emosi), *sosial intuition* (kepekaan sosial emosi) dan *self awareness* (sadar diri). Selanjutnya rumusan level/tingkatan empati yang disampaikan sesuai tahap perkembangan anak sekolah dasar usia 8-10 tahun / *middle* dari tingkat rendah hingga tinggi yaitu *emotion contagion*, *empathic accuracy*, *emotional regulation*, *perspective taking*. Empat aspek tersebut dapat dikembangkan kembali sebagai rujukan kompetensi empati sesuai tingkatan kelas, semisal: aspek kekuatan emosi dan kedalaman emosi dapat diterapkan bagi siswa jenjang kelas bawah (kelas 1 dan kelas 2) pada mata pelajaran tematik dengan topik bermainan peran: tokoh idola.
- f. Instrumen yang digunakan untuk mengassesmen dan mengevaluasi dapat menggunakan instrumen empati yang sama, disesuaikan dengan jenjang sekolah dan usia anak (jika sekolah dasar rentang usia 8th-10th dapat menggunakan kuisisioner level empati yang peneliti kembangkan)
- g. Untuk item jawaban sebaiknya pada penelitian selanjutnya dapat diacak dan dibuat kunci jawaban, sehingga menghindari bias siswa menghafal jawaban dan pola jawaban berurut.
- h. Pada rujukan teori-teori lain *role playing* dapat dikembangkan dengan menggunakan *storytelling* dan *reading fiction* / *watching drama*. Namun keefektifan penggunaan media tersebut alangkah lebih baik jika ditematikkan dengan mata pelajaran lain seperti pelajaran bahasa dan aritmatika.