

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi tentang simpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi dari peneliti bagi guru bimbingan dan konseling, dan bagi peneliti selanjutnya.

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk mengembangkan kompetensi interpersonal peserta didik kelas VII SMPN 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016. Teknik *role playing* ini juga efektif untuk mengembangkan seluruh aspek kompetensi interpersonal. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain, aspek asertif, aspek nyaman dengan diri sendiri dan orang lain, aspek membiarkan orang lain memiliki kebebasan, aspek harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain, serta aspek perlindungan diri dalam situasi interpersonal.

#### **5.2 Rekomendasi**

##### **5.2.1 Bagi guru BK SMPN 1 Lembang**

Peneliti mengharapkan rancangan intervensi melalui teknik *role playing* untuk mengembangkan kompetensi interpersonal peserta didik dapat menjadi rujukan dalam membantu peserta didik mengembangkan kompetensi interpersonal.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam pelaksanaan *role playing*, terdapat beberapa hal yang perlu di perhatikan yaitu:

5.2.1.1 Sebaiknya guru bimbingan dan konseling mempersiapkan naskah atau garis besar cerita yang akan di tampilkan agar peserta didik dapat lebih terarah dalam pelaksanaan *role playing*, namun dalam pelaksanaanya peserta didik tetap memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi perannya

5.2.1.2 Penyusunan naskah cerita didasarkan pada permasalahan yang dialami peserta didik dalam kesehariannya, maka guru bimbingan dan konseling

perlu mengetahui berbagai macam masalah yang mungkin dialami peserta didik

5.2.1.3 Dalam setiap naskah cerita yang akan di tampilkan, guru bimbingan dan konseling melibatkan beberapa peran yang berbeda dengan karakternya masing-masing, agar peserta didik dapat melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang

5.2.1.4 Pertimbangan jumlah peran dalam setiap cerita didasarkan pada jumlah peserta didik dan jumlah sesi sehingga setiap peserta didik mendapatkan giliran untuk menjadi pemain dan pengamat

## 5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas teknik *role playing* untuk mengembangkan kompetensi interpersonal peserta didik dengan melibatkan faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal seperti usia, jenis kelamin, lingkungan, kondisi ekonomi.

Peneliti selanjutnya, ketika melaksanakan *role playing* diharapkan mengintruksikan untuk melakukan pertukaran peran diantara peserta didik, agar terciptanya penghayatan yang lebih mendalam oleh peserta didik terhadap setiap peran yang muncul.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan mengumpulkan data yang lebih mendalam dengan melakukan observasi terhadap keseharian peserta didik ketika di sekolah, melakukan wawancara terhadap guru bimbingan dan konseling serta orangtua peserta didik untuk mengetahui kondisi peserta didik.