

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait.

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan hasil penelitian mengenai pengujian efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik dipaparkan berikut ini.

1. Hasil studi pendahuluan menunjukkan setengah dari jumlah peserta didik Kelas XI SMA Negeri 22 Garut tahun ajaran 2022-2023 berada pada kategori sedang dalam kemampuan empati. Berdasarkan aspek-aspek pembentuk empati, aspek kognitif memiliki persentase yang cukup tinggi dibandingkan dengan aspek afektif. Hal tersebut menunjukkan meskipun secara kognitif peserta didik mampu memahami dan memikirkan kondisi/perasaan orang lain tetapi secara afeksi peserta didik belum mampu mengkomunikasikan perasaan baik secara verbal maupun non verbal secara optimal.
2. Hasil validasi rasional pakar bimbingan dan konseling terhadap rumusan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* layak sebagai suatu kerangka kerja layanan untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas XI SMA Negeri 22 Garut Tahun Ajaran 2022-2023.
3. Layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas XI SMA Negeri 22 Garut

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengujian efektivitas bimbingan kelompok melalui *teknik role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas XII SMA Negeri 22 Garut Tahun Ajaran 2022-2023, merekomendasikan kepada pihak-pihak terkait agar menjadi masukan bagi pelaksanaan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan aspek bidang pribadi dan sosial, yaitu sebagai berikut ini.

### 1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor

Hasil penelitian menunjukkan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati menunjukkan hasil yang efektif untuk membantu meningkatkan kedua aspek empati yaitu aspek kognitif dan afektif. Adapun rekomendasi bagi guru bimbingan dan konseling/konselor diharapkan:

- a. Mengimplementasikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* sebagai salah satu layanan dasar bidang pribadi dan sosial, khususnya dalam meningkatkan kemampuan empati;
- b. Melaksanakan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dengan tetap memperhatikan usia peserta didik yang diberi intervensi, karena usia berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami, melihat dari sudut pandang seseorang, kesadaran terhadap kemampuan, karakteristik, ekspektasi, perasaan serta reaksi yang akan dilakukan seseorang.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, sebagai berikut.

- a. Masalah penelitian hanya pada pengujian keefektifan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan tema penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini dan mencari variabel variabel lain yang diduga mempunyai hubungan maupun

kontribusi dengan variabel kemampuan empati seperti dengan meningkatkan kemampuan empati akan mereduksi perilaku *bullying*, ataupun meningkatkan perilaku prososial lainnya.

- b. Penggunaan alat pengumpulan data berupa kuesioner terkadang tidak menjamin skor yang didapat menunjukkan kemampuan yang sebenarnya. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan observasi, wawancara dengan orang tua dan guru untuk mendapatkan data yang lebih akurat.
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengambil sampel penelitian secara acak sehingga dapat menggeneralisasikan hasil penelitian terhadap populasi.
- d. Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan jumlah populasi yang menggunakan lebih dari satu sekolah sehingga dapat membandingkan tingkat kemampuan empati antar satu sekolah dengan sekolah lainnya misalnya antara sekolah di perkotaan dan pedesaan, antar sekolah negeri dan swasta, atau antar madrasah ibtidaiah dan sekolah dasar umum.