

## BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil dari penelitian mengenai pengujian efektivitas penggunaan media boardgame ular tangga dalam konseling singkat berorientasi solusi untuk meningkatkan empati pada siswa kelas X akan di jelaskan sebagai berikut :

1. Secara umum tingkat empati pada siswa kelas X SMK Mitra Batik Tasikmalaya berada pada kategori sedang siswa menunjukkan kemampuan empati tetapi belum teraktualisasikan secara konsisten baik dalam kognitif maupun afektif. Indikator yang muncul pada kategori ini ialah, peserta didik terkadang mampu merasakan dan menyesuaikan dengan perasaan atau kondisi orang lain, peserta didik terkadang berucap atau bertingkah laku yang menunjukkan empati..
2. Terdapat 26 orang siswa yang berada pada kategori empati rendah yang menjadi sampel penelitian dalam penggunaan media boardgame ular tangga dalam konseling singkat berorientasi solusi dalam meningkatkan empati. Berdasarkan aspek-aspek pembentuk empati, aspek kognitif memiliki presentase yang cukup tinggi disbanding dengan aspek afektif, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa secara kognitif mampu memahami dan memikirkan kondisi orang lain akan tetapi secara afeksi peserta didik belum mampu mengkomunikasikan perasaan baik secara verbal maupun non verbal.
3. Penggunaan media boargame ular tangga dalam konseling singkat berorientasi solusi efektif untuk meningkatkan empati pada siswa kelas X SMK Mitra Batik.

### B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas penggunaan media boardgame ular tangga dalam konseling singkat berorientasi solusi untuk meningkatkan empati pada siswa kelas X SMK Mitra Batik Tahun

Ajaran 2019/2020, merekomendasikan kepada pihak-pihak yang terkait agar menjadi masukan bagi praktisi bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kemampuan siswa pada aspek pribadi-sosial, sebagai berikut :

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Adapun rekomendasi bagi guru bimbingan dan konseling diharapkan :

- a. Mengimplementasikan layanan konseling menggunakan media boardgame ular tangga sebagai salah satu layanan responsif bidang pribadi sosial, khususnya dalam meningkatkan kemampuan empati.
- b. Melaksanakan layanan konseling menggunakan media boardgame ular tangga dengan tetap memperhatikan usia siswa yang akan diberi intervensi, karena usia berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami, melihat dari sudut pandang seseorang, karakteristik, perasaan serta reaksi yang akan dilakukan oleh seseorang.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, sebagai berikut :

- a. Masalah penelitian hanya pada pengujian keefektifan penggunaan media boardgame dalam konseling singkat berorientasi solusi untuk meningkatkan empati, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan tema yang berkaitan dan relevan dengan penelitian ini, juga mencari variabel-variabel yang masih mempunyai hubungan dengan variabel empati.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media konseling yang bisa digunakan untuk tingkat SD, SMP dan Perguruan Tinggi.

UMTAS