

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dari penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa harga  $t_{hitung}$  sebesar  $-8,28$  dari daftar distribusi  $t$  pada taraf nyata  $5\%$  diperoleh  $t_{(0,975)}(28) = 2,05$ . Ternyata harga  $t_{hitung}$  memperoleh harga lain, atau harga  $t_{hitung}$  telah berada di luar daerah penerimaan  $H_0$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ . Sehingga penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan hipotesis “Pengaruh teknik *roleplaying* terhadap kecerdasan emosional siswa” ini dapat diterima. Artinya teknik *roleplaying* memberikan dampak yang signifikan terhadap proses peningkatan kecerdasan emosional siswa.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang ada, maka ada beberapa hal yang perlu peneliti sarankan. Yakni:

- a. Teknik *roleplaying* merupakan salah satu teknik yang tepat untuk digunakan dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosional siswa, jika teknik ini dilaksanakan secara intensif dan berkelanjutan.
- b. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian tentang teknik *roleplaying*, harus benar-benar menguasai teknik dan tahap-tahap pelaksanaan teknik *roleplaying*.
- c. Bagi guru-guru Bimbingan dan Konseling yang ada di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo khususnya dan guru-guru Bimbingan dan Konseling pada

umumnya dapat menerapkan teknik *roleplaying* dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

- d. Bagi para peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih dalam tentang pengaruh teknik *roleplaying* terhadap kecerdasan emosional siswa, agar dapat menggunakan materi *treatmen* yang lebih bervariasi terkait dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan frekuensi pelaksanaan *treatmen* yang lebih tinggi sehingga pengaruh teknik *roleplaying* terhadap kecerdasan emosional siswa menjadi lebih signifikan.