

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Sebelum memperoleh permainan simulasi, profil komitmen belajar siswa SMA Negeri 5 Kota Cimahi berada pada kategori tinggi, sedang dan sangat tinggi. Sedangkan setelah memperoleh permainan simulasi komitmen belajar siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan taraf komitmen belajar siswa setelah memperoleh permainan simulasi.
2. Secara umum tingkat perkembangan komitmen belajar siswa SMA Negeri 5 Kota Cimahi sebelum memperoleh permainan simulasi sebesar 70.43 %, sedangkan setelah memperoleh permainan simulasi sebesar 75.77 %. Dengan demikian terjadi peningkatan komitmen belajar siswa sebesar 5.34 %.
3. Permainan simulasi efektif untuk mengembangkan komitmen belajar siswa terutama pada aspek memiliki motif berprestasi (A), kemampuan mengelola emosi (KE) dan terampil mengidentifikasi orang yang dianggap penting atau dapat membantu pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan (ID).
4. Permainan simulasi efektif untuk mengembangkan komitmen belajar siswa dengan persentase peningkatan sebesar 5.34 %. Selanjutnya hasil analisis dengan rumus t-test bahwa harga t hitung sebesar 8, 5993125 dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 + n_2 - 2 = 296$. Harga t tabel pada

tingkat kepercayaan 0.95 untuk $dk = 296$ adalah 1,645 ternyata harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak. Karena penelitian ini merumuskan hipotesis dalam bentuk hipotesis kerja maka hipotesis dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi efektif untuk mengembangkan komitmen belajar siswa SMA.

B. Rekomendasi

1. Bagi konselor

Konselor diharapkan dapat mengaplikasikan hasil dari penelitian ini berupa manual permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar siswa sebagai salah satu teknik layanan bimbingan dan konseling.

2. Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah diharapkan untuk dapat mengembangkan memfasilitasi pengembangan komitmen belajar siswa melalui program-program kesiswaan yang dapat mengembangkan komitmen belajar siswa sehingga tercapai hasil belajar yang optimal. Selain itu bagi pihak sekolah diharapkan untuk dapat menciptakan lingkungan belajar bagi siswa untuk dapat mengembangkan komitmen belajarnya.

3. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan menjadi bahan untuk dapat membantu dan mendorong putra putrinya agar selalu memiliki komitmen belajar yang tinggi, sehingga tercapai hasil belajar yang optimal dan sesuai dengan keinginan. Selain

itu bagi orang diharapkan untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

4. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Bagi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, diharapkan dapat mengembangkan produk layanan bimbingan belajar khususnya untuk mengembangkan komitmen belajar.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Keterbatasan proses dan hasil penelitian ini tidak dapat dipisahkan dari keterbatasan penyusun skripsi dalam mengelola kegiatan penelitian. Oleh karena itu, kepada peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk :

- a. Efektivitas menggunakan permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar siswa pada jenjang pendidikan SD, SMP dan PT serta melakukan pengontrolan terhadap faktor-faktor rambang selama melaksanakan permainan simulasi.
- b. Membandingkan gambaran umum tingkat komitmen belajar siswa sekolah menengah atas pada setiap jenjang kelas, jenis kelamin dan tingkat prestasi,
- c. Menggunakan pendekatan dan metode penelitian yang lebih beragam. mengenai komitmen belajar pada setiap jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA dan PT) serta menela'ah faktor determinan yang mempengaruhi perkembangan komitmen belajar siswa dan hubungannya dengan *performance* dan prestasi belajar.