

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang dipaparkan pada bab pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Siswa SMA di Rumah Musik Harry Roesly Bandung mengalami masalah belajar pada kategori tinggi. 15 orang siswa mengalami masalah belajar pada kategori tinggi, 12 orang siswa mengalami masalah belajar pada kategori sedang dan 3 orang siswa mengalami masalah belajar pada kategori rendah.
2. Siswa SMA di Rumah Musik Harry Roesly Bandung mengalami masalah belajar dengan aspek tertinggi keterampilan belajar, kebiasaan belajar, dan motivasi belajar. Sedangkan indikator tertinggi yaitu: keterampilan mendengarkan; keterampilan menghadapi tes/ujian; kemampuan dalam menghadapi kesulitan; keterampilan menulis/mencatat; keterampilan berbicara; pengorbanan kegiatan belajar yang dilakukan; sikap terhadap tugas; cara belajar efektif dan efisien; keterampilan membaca; dan tingkatan aspirasi dalam kegiatan belajar.
3. Program bimbingan belajar yang direkomendasikan diduga dapat membantu mengatasi masalah belajar yang berorientasi pada pengembangan motivasi belajar yang tinggi, pengembangan kebiasaan belajar yang baik serta pengembangan keterampilan belajar yang efektif, agar siswa memperoleh perubahan-perubahan perilaku dan pribadi ke arah kegiatan belajar yang lebih baik. Secara keseluruhan menggunakan teknik bimbingan kelompok. Kegiatan

layanan bimbingan belajar untuk mengurangi dan mengatasi masalah belajar meliputi kegiatan layanan dasar bimbingan, layanan responsif, perencanaan individual dan dukungan sistem. Evaluasi layanan menggunakan pendekatan proses dan hasil.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini merupakan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut.

### **1. Bagi Rumah Musik Harry Roesly (RMHR)**

Gambaran umum permasalahan belajar siswa SMA yang telah digambarkan pada bab sebelumnya dapat dijadikan dasar program bimbingan sebagai rekomendasi dari penelitian ini untuk digunakan di tempat kursus musik, khususnya di Rumah Musik Harry Roesly Bandung. Program bimbingan yang dirancang merupakan bimbingan belajar yang diduga dapat membantu mengurangi dan mengatasi permasalahan belajar yang dialami siswa SMA.

Kegiatan bimbingan belajar dilakukan melalui bimbingan kelompok sehingga pembimbing harus membentuk kelompok pada setiap sesi pemberian materi dengan strategi ceramah, diskusi, kuis dan *games*. Bimbingan belajar dapat dilakukan di ruangan kelas atau fasilitas yang disediakan di Rumah Musik Harry Roesly Bandung. Pelaksanaan kegiatan bimbingan dilakukan oleh guru pembimbing yang mengerti konsep bimbingan belajar dan masalah belajar. Pelaksanaan kegiatan dukungan sistem diharapkan dapat dilakukan dengan

melakukan koordinasi dengan siswa, guru dan pihak yang terkait dalam mendukung pelaksanaan kegiatan bimbingan.

Penilaian terhadap kegiatan bimbingan ini meliputi dua macam kegiatan penilaian, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keefektifan layanan bimbingan dilihat dari prosesnya. Sedangkan penilaian hasil dimaksud untuk memperoleh informasi keefektifan layanan bimbingan dilihat dari hasilnya.

## 2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengaplikasikan program bimbingan belajar yang telah disusun serta mengembangkan kembali kegiatan layanan bimbingan yang telah dibuat supaya kebutuhan siswa SMA yang mengikuti kursus musik dapat terpenuhi dan permasalahan belajar siswa dapat diatasi.

## 3. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Data hasil penelitian ini menjadi sumbangan untuk mata kuliah Bimbingan Belajar. Mahasiswa dituntut untuk memiliki kompetensi menyusun program bimbingan yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Agar mahasiswa memiliki potensi menyusun program bimbingan dengan baik, diperlukan teknik perkuliahan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Teknik-teknik yang digunakan dapat berupa simulasi, diskusi, curah pendapat, kuis, *role play*, dan permainan kelompok.