

BAB 5

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui kegiatan eksperimen dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas XI ULP SMKN 1 Bandung. Secara khusus, kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media aplikasi *Monopoly Game Smart (MGS)* dalam pembelajaran *Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition (MICE)* disesuaikan dengan capaian belajar di kelas XI dengan di dasari oleh pengetahuan umum terkait materi pembelajaran dengan meliputi beberapa atau salah satu kegiatan yang sesuai dengan unggulan daerah: perencanaan *event*, pembuatan proposal penawaran kegiatan MICE, pengelolaan kegiatan MICE secara luring dan/atau daring, pelaksanaan aktivitas protokoler kegiatan MICE. Dari beberapa sub pokok bahasan tersebut diambil 2 sub pokok yang diaplikasikan pada media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*.
2. Terdapat pengaruh positif pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas XI ULP 2 di SMKN 1 Bandung. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengukuran angket yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa skor angket Sebelum Uji Coba peserta didik kelas eksperimen meningkat pada hasil *Setelah Uji Coba*. Disamping itu, hal ini pun dengan hasil uji hipotesis terlihat bahwa hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) pada kelas eksperimen dapat diterima. Dengan kata lain, H_a diterima atau bermakna "*Terdapat adanya pengaruh media pembelajaran berbasis Monopoly Game Smart (GMS) terhadap motivasi belajar pada kelas eksperimen di XI ULP Materi MICE di SMK Negeri 1 Bandung.*"
3. Terdapat pula pengaruh media pembelajaran tidak berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas

eksperimen XI ULP 1 di SMKN 1 Bandung dalam Materi MICE. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS, didapatkan nilai probabilitas (Asymp.2-tailed) lebih kecil dari pada α (alpha). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima. Artinya “*Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan Setelah Uji Coba tanpa menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS) di kelas kontrol pada kelas XI ULP Materi MICE di SMK Negeri 1 Bandung.*”

4. Terdapat pula perbedaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* dalam motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)*. Hal ini dibuktikan dengan didapatkan nilai probabilitas (Asymp.2-tailed) lebih kecil dari pada α . Hal ini menunjukkan bahwa H_a pada perbandingan skor gain diterima. Artinya “*Terdapat perbedaan yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan Monopoly Game Smart (MGS) terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS) pada pembelajaran Meeting, Insentive, Convention, dan Exhibition (MICE) di SMKN 1 Bandung.*”

5.2 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, telah ditemukan beberapa hal yang dapat menjadi diskusi yang telah di sebutkan, namun agar dapat terealisasi dengan baik terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi masukan bagi pihak yang berkaitan. Rekomendasi-rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Direkomendasikan agar guru sebagai fasilitator dapat memberikan kegiatan-kegiatan menarik dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran *Meeting, Insentive, Convention dan Exhibition.*

2. Untuk menjadikan motivasi belajar peserta didik komponen penting dalam kegiatan belajar dan mengajar tidak hanya hasil belajar agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan dan capaian pembelajaran lebih maksimal.
3. Rekomendasi untuk peneliti lain yaitu penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mengungkap sebagian kecil permasalahan yang berhubungan dengan proses internalisasi motivasi belajar peserta didik.
4. Dalam hal ini masih terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi pada proses internalisasi dan belum diungkap dalam penelitian ini. Untuk itu disarankan kepada peneliti berikutnya yang memiliki minat melakukan kajian atau penelitian lebih lanjut agar dilaksanakan lebih baik.