

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1.KESIMPULAN

Dalam pengaruh reward PIN ‘GRAPES’ pada siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung terdapat tiga indikator yang memiliki pengaruh signifikan terhadap siswa yaitu penghargaan, benda yang diberikan, dan perkataan rajin dan baik. Sementara, terdapat satu indikator yang tidak berpengaruh signifikan terhadap siswa yaitu isyarat anggukan dan senyuman. Nilai rata-rata tertinggi adalah pada variabel X.10 (setiap saya berprestasi guru memberikan nilai tambahan) dengan nilai 4.58, menunjukkan bahwa aspek yang diukur oleh variabel ini mendapatkan penilaian yang paling positif dari responden.

Pada motivasi belajar siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung menunjukkan motivasi pada siswa tinggi, terbukti dari hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan mendapatkan hasil dengan rata rata mean sebesar 4.19. Terdapat indikator yang memiliki pengaruh signifikan terhadap siswa rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas. Sementara, terdapat indikator yang tidak berpengaruh signifikan terhadap siswa yaitu Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran. Semua variabel memiliki simpangan baku yang relatif kecil (antara 0.282 hingga 0.971), yang menunjukkan bahwa penilaian responden cenderung seragam.

Penelitian mengenai pengaruh PIN GRAPES terhadap motivasi belajar siswa kelas X Usaha Layanan Wisata menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini diperoleh dari data t hitung $>$ t tabel ($5,220 > 1,688$). Data yang diperoleh melalui kuesioner dan analisis statistik menunjukkan bahwa pemberian PIN GRAPES berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dengan koefisien korelasi yang kuat dan pengaruh yang signifikan. Persentase pengaruh reward PIN GRAPES terhadap motivasi belajar siswa kelas X Usaha Layanan Wisata sebesar 43%, membuktikan bahwa sistem reward ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

5.2. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada implikasi dari tahapan penelitian yang telah dilakukan. Di antaranya, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan acuan untuk karya ilmiah lain di masa mendatang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* yang tepat dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Peneliti juga mengharapkan bahwa temuan penelitian ini akan membantu guru dalam pengembangan PIN GRAPES yang sudah ada di sekolah dan akan berdampak positif pada kemampuan siswa.

5.3. REKOMENDASI

1. Penerapan metode reward PIN GRAPES pada penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelas yaitu kelas usaha layanan wisata dan mendapatkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penulis merekomendasikan metode reward PIN GRAPES ini diterapkan tidak hanya pada satu kelas saja namun kepada kelas lain yang ada, guna meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya di SMK Pariwisata Telkom Bandung secara maksimal.
2. Bagi lembaga pendidikan formal khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pihak sekolah bisa memberikan sosialisasi kepada seluruh guru atau tenaga pendidik agar membuat siswa menjadi bersemangat saat pembelajaran, menjaga etika setiap saat, dan taat kepada aturan. Dengan menerapkan metode reward PIN GRAPES dapat menciptakan siswa – siswa yang kompeten dalam bidangnya masing – masing serta mempunyai etika yang baik dan pihak sekolah pun mengalami peningkatan kualitasnya menjadi lebih baik.
3. Dalam dunia pendidikan kondisi siswa di sekolah sangat beragam, ada siswa yang sangat termotivasi untuk belajar dan ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Sesuai dengan penelitian, penulis merekomendasikan kepada pengajar atau kesiswaan untuk memperhatikan siswa yang memiliki motivasi yang rendah. Guru maupun kesiswaan diharapkan mempunyai tindakan yang tepat untuk

siswa yang memiliki motivasi rendah, salah satunya yakni dengan adanya reward PIN GRAPES untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.