

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian pengembangan disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan adalah panduan pelatihan bimbingan kelompok melalui permainan monopoli bimbingan konseling (*monobiling*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Studi ini mengikuti langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang ditetapkan oleh Borg and Gall (2007). Ada sepuluh tahap metode penelitian pengembangan Borg and Gall, tetapi para peneliti hanya menyelesaikan tahap ketujuh: (1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan kegiatan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba produk awal, (5) revisi produk, (6) uji coba kelompok kecil, dan (7) revisi kedua. Hasil dari uji coba produk awal kepada para ahli dan calon pengguna didasarkan pada penilaian kesepakatan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan. Panduan pelatihan bimbingan kelompok melalui permainan monopoli bimbingan konseling (*monobiling*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP dinilai berkualitas dari validator ahli BK ditinjau dari aspek kegunaan memperoleh kriteria sangat berguna, dengan skor 96, kemudian dari aspek kelayakan memperoleh kriteria sangat layak, dengan skor 92, dan dari aspek ketepatan memperoleh kriteria sangat tepat, dengan skor 100.

Kualitas panduan pelatihan bimbingan kelompok melalui permainan monopoli bimbingan konseling (*monobiling*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP dari validator ahli Media ditinjau dari aspek kemenarikan memperoleh kriteria menarik, dengan skor 74. Selanjutnya kualitas panduan pelatihan bimbingan kelompok melalui permainan monopoli bimbingan konseling (*monobiling*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP dari validator ahli Calon Pengguna Produk ditinjau dari aspek kegunaan memperoleh kriteria sangat berguna, dengan skor 94, kemudian dari aspek kelayakan memperoleh kriteria sangat layak, dengan skor 92, dan dari aspek ketepatan memperoleh kriteria sangat tepat, dengan skor 100.

Kemudian hasil uji coba kelompok kecil diperoleh pengamatan saat pemberian layanan dari pengamatan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa kekurangan dalam media monopoli. Namun, kalau dilihat dari segi minat dan ketertarikan siswa mereka sangat antusias mengikuti layanan sampai selesai. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah panduan pelatihan bimbingan kelompok melalui permainan monopoli bimbingan konseling (*monobiling*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

Setelah melewati tahapan uji ahli BK, uji ahli media, dan uji calon pengguna produk, penelitian ini juga sampai di tahapan uji coba kelompok kecil. Panduan pelatihan ini dinilai sangat berguna, layak, tepat, dan menarik bagi konselor dalam pemberian layanan konseling kepada siswa. Oleh karena itu, panduan pelatihan ini dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Calon Pengguna Produk

Dalam menerapkan layanan, konselor disarankan untuk memahami topik dan materi setiap pertemuan agar saat pelatihan dapat berjalan dengan optimal dan memberikan hasil yang baik, sehingga membantu siswa meningkatkan motivasi belajarnya secara maksimal. Konselor juga disarankan untuk memahami media permainan monopoli agar siswa dapat mengerti tujuan penggunaannya dalam layanan. Selain itu, konselor perlu mengatur waktu pelaksanaan pelatihan dengan baik, mengingat minimnya jam tatap muka untuk layanan konseling berdasarkan pengamatan di lapangan.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menguji keefektifan panduan ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP melalui permainan monopoli bimbingan konseling dengan bimbingan kelompok.