

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

MICE dalam pendidikan merupakan pembelajaran yang mempelajari mengenai pengelolaan suatu *event* (Pamuji, 2018). MICE dikatakan sebagai bagian dari kepariwisataan ini dikarenakan bahwa MICE merupakan bagian dari kegiatan kepariwisataan yang memiliki aktivitas perpaduan antara *leisure* dan bisnis (Darma, 2022). Berdasarkan penjelasan di atas, MICE masuk ke dalam bagian dari kegiatan pembelajaran di pendidikan.

Namun menurut Veronika Ginting, dkk. (2020) menyatakan bahwa materi atau informasi yang dimiliki oleh para guru masih sangatlah minim, maka itu dibutuhkannya penguatan materi awal mengenai penjelasan jenis-jenis hingga tipe kegiatan yang ada di dalam MICE. Selain itu, variasi dalam cara guru mengajar menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran MICE (Pamuji, 2018).

Pembelajaran MICE merupakan ranah pembelajaran keterampilan sehingga strategi pembelajaran yang dapat disampaikan tidak hanya *discovery learning*, *problem based learning*, ataupun *project based learning*. Perlu dilakukannya korelasi antara pembelajaran MICE dengan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik di SMK (Pamuji, 2018).

Motivasi belajar termasuk pada elemen utama dalam mencapai keberhasilan tujuan dari pendidikan. Motivasi sebagai daya pendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuannya. Hasil belajar menjadi optimal apabila adanya motivasi sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tepat motivasi yang diberikan, maka hasil siswa dalam pembelajaran akan semakin baik. Dengan begitu motivasi menentukan intensitas usaha belajar peserta didik (Rike Andriani, 2019). Motivasi diartikan sebagai dorongan dasar yang dapat menggerakkan seseorang melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Masni, 2015).

Satu dari beragam cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terdapat pada tanggung jawab seorang pendidik dalam menguasai proses belajar

mengajar serta menciptakan suasana belajar yang efisien, senang ketika belajar dan mampu untuk berpikir kritis selama proses belajar mengajar (Lin, dkk. 2017).

Dalam kegiatan belajar, jika ketiga komponen minat, perhatian dan motivasi tidak optimal, maka akan mengalami kesulitan melakukan konsentrasi belajar. Dalam aktivitas belajar yang tidak berdasar pada minat, perhatian, serta motivasi maka akan menimbulkan sesuatu yang bertentangan secara sadar atau tidak. Jika perhatian yang dimiliki siswa lemah atau mengalami perpecahan, maka akan menimbulkan aktivitas yang tidak adanya keseriusan dan hal tersebut merupakan awal terbentuknya rasa malas, bosan dan dapat mempengaruhi pada kelelahan mental bahkan hasil belajar siswa sendiri (Mayasari dkk. 2017).

Dalam motivasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih perlu untuk dilakukan penelitian terkhusus dalam MICE untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas perlu dipersiapkan untuk langsung terjun bekerja. Perlu disiapkannya bekal teori ini guna bagi peserta didik di SMK untuk mengembangkan kemampuan yang di dalam pembelajaran praktik. Dengan rendahnya motivasi belajar ini mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam beradaptasi pada proses kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar serta tujuan pembelajaran pun tidak tercapai (Moslem & Komaro, 2017).

Permasalahan terkait dengan motivasi belajar pun terjadi di salah satu SMK Negeri dalam materi pembelajaran MICE di Bandung sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar masih sangat rendah 72% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM pada Ujian Akhir Semester dengan rata-rata kelas sebesar 66,4, sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 75. Dari rata-rata di atas hanya 10 dari 36 siswa yang mampu melampaui KKM terlebih sisanya sebanyak 26 siswa harus mengulang atau mendapatkan pengayaan sendiri.

Bedasarkan hal tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran MICE. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung tidak bervariasi guna memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi potensinya. Menurut Hikmawan & Sarino (2018) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar dan

bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Namun disamping keberagaman media pembelajaran tersebut, guru harus mampu untuk memilah-memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran tersebut. Menggunakan media pembelajaran dengan menerapkan materi belajar dalam permainan akan menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga materi pun akan mudah dipahami oleh peserta didik. Keterampilan guru dalam menyajikan materi merupakan faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siskawati (2016) menyatakan bahwa bermain di dalam kelas yang dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan dan kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat kegiatan pembelajaran berjalan menyenangkan dan melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan dan menumbuhkan minat belajar siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari & Husna, (2012) mengetahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dan profil kemampuan berpikir kritis siswa setelah diimplementasikannya permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

Permainan monopoli merupakan permainan yang sangat menarik dikarenakan peserta didik diharuskan menyusun strategi sehingga peserta didik akan berpikir kritis (Sari & Husna, 2012) Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Mahesti & Dewi Koeswanti (2021) menyatakan bahwa permainan monopoli sulit dipisahkan pada kehidupan sehari-hari yang tidak hanya disenangi oleh anak-anak namun juga remaja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khoirun Nisa Yuanita Nst, Muhammad Syahril Harahap, dan Sinar Depi Harahap (2022) menyatakan bahwa permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran yang otentik serta tugas-tugas yang sifatnya nyata. Penelitian tersebut pun menghasilkan media pembelajaran berupa *Monopoly Game Smart (MGS)*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yanti & Anggraini (2018) terdapat perbedaan

hasil belajar yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS). Dengan berdasar pada pemaparan latar belakang di atas perlu dilakukan penelitian terkait dengan Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart* (MGS) Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa di SMKN 1 Bandung dalam materi MICE. Dengan cara demikian diharapkan lebih termotivasi dalam materi MICE.

1.2 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) pada Siswa Kelas XI ULP di SMKN 1 Bandung dalam Materi MICE.
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) terhadap motivasi belajar pada siswa kelas eksperimen XI ULP 2 di SMKN 1 Bandung dalam Materi MICE.
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran tidak berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) terhadap motivasi belajar pada siswa kelas kontrol XI ULP 1 di SMKN 1 Bandung dalam Materi MICE.
4. Apakah terdapat 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).

1.3 Batasan Masalah

Batasan suatu masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam peningkatan hasil belajar ini hanya dibatasi pada :

1. Media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS) dibuat hanya untuk peserta didik di kelas XI ULP 2 SMKN 1 Bandung dengan isinya yang diadopsi dari materi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar pada materi *Meeting, Incentive, Convention* dan *Exhibition*.

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart* (MGS) Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Materi yang di adopsi di dalam media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* hanya terdiri dari materi MICE : Perencanaan *Event* dan Pembuatan Proposal Perencanaan.
3. Media pembelajaran yang digunakan berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Yuanita, Harahap, & Depi Harahap (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart (MGS)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa.
4. Dalam penelitian media pembelajaran *Monopoly Game Smart (MGS)* ini menekankan pada motivasi belajar peserta didik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berkaitan serta dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh temuan terkait dengan gambaran media pembelajaran dan motivasi belajar berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* pada pada Siswa Kelas XI ULP di SMKN 1 Bandung dalam Materi MICE.
2. Untuk memperoleh temuan terkait pengaruh media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* terhadap motivasi belajar pada pada Siswa Kelas XI ULP 2 di SMKN 1 Bandung dalam Materi MICE.
3. Untuk memperoleh temuan terkait pengaruh media pembelajaran tidak berbasis *Monopoly Game Smart (GMS)* terhadap motivasi belajar pada pada Siswa Kelas XI ULP 1 di SMKN 1 Bandung dalam Materi MICE.
4. Untuk memperoleh temuan terkait terdapatnya 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)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik dalam aspek teoritis maupun aspek praktis. manfaat-manfaat tersebut akan dijelaskan berikut ini :

Khansa Nabilah, 2023

Analisis Penggunaan Permainan *Monopoly Game Smart (MGS)* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- (1) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart* (GMS) terhadap motivasi belajar peserta didik;
- (2) Memperkaya kajian terkait dengan Media Pembelajaran Permainan Monopoli;
- (3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan Media Pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart* (GMS)

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat tersebut akan dijelaskan berikut ini :

(1) Bagi penulis

Dapat menambah wawasan serta pengalaman secara langsung terkait dengan pengaruh media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart* (GMS) terhadap motivasi belajar.

(2) Bagi pendidik

Dapat menambah pengetahuan serta sumbangan pemikiran terkait pengaruh media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart* (GMS) terhadap motivasi belajar.

(3) Bagi peserta didik

Peserta didik yang menjadi sebagai subjek dalam penelitian ini, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran secara aktif, kreatif serta menyenangkan.

(4) Bagi sekolah

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.

(5) Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Dapat menambah referensi penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan pendidikan.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi skripsi berisikan mengenai keseluruhan isi dari skripsi serta pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan serta dijelaskan dengan sistematika penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab. Struktur organisasi skripsi di mulai dari bab 1 sampai bab 5.

BAB 1 : Bab 1 berisikan uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini menjelaskan dan memaparkan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi dan keaslian penelitian.

BAB 2 : Bab 2 berisikan tentang kajian teori mengenai variabel yang akan di bahas pada skripsi secara mendetail. (isi)

BAB 3 : Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian. Bab ini berisikan karakteristik lokasi penelitian, desain penelitian, metode penelitian, pola penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, indikator penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, bahan dan materi, alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian, prosedur pengambilan dan pengumpulan data, teknik analisis data, analisis instrumen penelitian, analisis hasil eksperimen, dan analisis hasil.

BAB 4 : Pada bagian bab 4 membahas mengenai pencapaian hasil penelitian beserta pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data dan hasil analisis temuan dan pembahasannya.

BAB 5: Pada bab 5 menjadikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian.