

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

SMK Pariwisata Telkom Bandung merupakan salah satu SMK Pariwisata yang berada di kota Bandung yang dinaungi oleh Yayasan Pendidikan Telkom. SMK Pariwisata Telkom Bandung beralamat di Jl. Palasari No. 1 Kota Bandung. Seperti yang dikemukakan oleh Hamid (2017, hlm 76) Kurikulum SMK Pariwisata Telkom Bandung didukung dengan konsep pembelajaran *PLiS (Playing, Living dan Studying)*, penerapan lima Model Diskusi (MoDis). MoDis adalah model pembelajaran sentra yang mengkolaborasikan berbagai mata pelajaran yang ada di dalam Struktur Kurikulum dengan tetap melaksanakan capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh pemerintah. Sekolah kejuruan ini memiliki 3 (tiga) program keahlian diantaranya; program Usaha Layanan Wisata (ULW), Akomodasi Perhotelan (AP) dan program Tata Boga (TB).

SMK Pariwisata Telkom Bandung merupakan salah satu sekolah yang telah menciptakan budaya sekolah yang disebut "*GRAPES*" (*Greeting & Grooming, Respect, Attitude, Performance & Professional, Endurance, Eager to Serve & English, dan Smile*) yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang siap menghadapi tuntutan dunia kerja, melanjutkan pendidikan, dan berwirausaha, dengan memperhatikan aspek-aspek budaya yang telah ditetapkan oleh sekolah. Siswa akan didorong untuk mempraktikkan salam dan berpenampilan rapi (*Greeting & Grooming*), menunjukkan rasa hormat (*Respect*), memiliki sikap positif (*Attitude*), meningkatkan kinerja dan profesionalisme (*Performance & Professional*), memperlihatkan ketahanan dalam menghadapi tantangan (*Endurance*), bersemangat dalam melayani dan menggunakan bahasa Inggris dengan baik (*Eager to Serve & English*), serta sentiasa tersenyum (*Smile*). Hal ini bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan tuntutan industri pariwisata. Penerapan budaya *GRAPES* di SMK Pariwisata Telkom Bandung melalui *Clearance Card* yang diberikan sekolah kepada siswa

disetiap semesternya. *Clearance Card* merupakan kartu administrasi sekolah yang berisikan beberapa poin penilaian siswa antara lain, keuangan, kelengkapan administrasi, absensi, attitude dan performance, pelanggaran tata tertib dan ekstrakurikuler.

Penerapan budaya *Greeting & Grooming, Respect, Attitude, Performance & Professional, Endurance, Eager to Serve & English*, dan *Smile* dalam menyelesaikan *Clearance Card* menjadi komitmen siswa terhadap budaya sekolah yang harus mereka ikuti. Penerapan budaya *GRAPES* saat penyelesaian *clearance card* adalah seperti berpakaian grooming saat menghadap guru, selalu menunjukkan sikap sopan dan menghormati guru serta staff, menunjukkan attitude yang sopan baik dihadapan semua warga sekolah, siswa menyelesaikan tugas *clearance card* dengan penuh tanggung jawab dan tepat waktu, siswa menyelesaikan *clearance card* dengan ketahanan dan kesabaran, siswa memiliki kemampuan komunikasi dan kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain, termasuk dalam bahasa Inggris, siswa selalu tersenyum saat berinteraksi dengan guru, staff, dan teman-teman.

Menurut Gemi Nastiti (2017) Motivasi belajar adalah keinginan atau dorongan untuk belajar. Keinginan ataupun dorongan tersebut dapat terjadi dari dalam diri seorang siswa itu sendiri atau bisa juga dorongan belajar dari luar diri siswa (lingkungan). Adapun bentuk pemberian motivasi yang sederhana yaitu bisa memberikan *reward* kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Indrakusuma (2018) Reward adalah penilaian yang bersifat positif terhadap belajarnya siswa. Peranan reward dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam memengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa.

Berdasarkan observasi selama Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) faktanya di lingkungan SMK Pariwisata Telkom Bandung khususnya di kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) motivasi belajar pada siswa masih rendah. Hal ini diketahui dengan banyaknya siswa kurang aktif dan kurang semangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena

itu, dibutuhkan pemberian *reward* dalam pembelajaran agar meningkatkan motivasi belajar pada siswa di kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW).

Penelitian ini akan mengambil sampel pada siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) tahun ajaran 2024/2025. Peralihan fase dari SMP ke SMK dapat mempengaruhi siswa kelas 10 yang masih beradaptasi dalam lingkungan dan budaya sekolah yang baru. Hal ini memungkinkan mereka untuk membandingkan sistem belajar yang berbeda dan mempersiapkan diri untuk peralihan fase. Dalam proses peralihan fase, siswa kelas 10 akan menghadapi tantangan dan beradaptasi dengan lingkungan dan budaya sekolah yang baru sehingga menimbulkan motivasi yang beragam. Saat siswa dapat menyelesaikan Clearance Card mereka akan diapresiasi melalui *reward* pin *GRAPES* yang akan dipakai setiap harinya.

Sistem pemberian reward berupa pin *GRAPES* yang diterapkan oleh sekolah memiliki beberapa tujuan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kedisiplinan siswa. Siswa yang telah memakai pin *GRAPES* hanyalah siswa yang unggul dan telah menyelesaikan clearance card. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memberikan dorongan positif untuk terus berprestasi. Selain itu siswa yang telah mendapatkan pin *GRAPES* diberikan kemudahan dalam mengurus administrasi sekolah. Pin *GRAPES* bisa ditarik kembali oleh pihak sekolah jika siswa melanggar peraturan dan tidak konsisten menyelesaikan clearance card pada setiap semesternya. Sistem ini juga dapat membantu dalam pengembangan karakter siswa agar dapat lebih bertanggung jawab, disiplin, dan memiliki kemauan untuk mencapai suatu tujuan.

Pada jurnal Tolerol (2019) dengan judul “*The Relationship of Learning Motivation, Reward and Achievement in Science of Secondary Students in the District of Botolan*” menyatakan bahwa penguat pemberian reward dalam bentuk nyata / benda lebih berpengaruh besar terhadap motivasi siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan kesimpulan pada jurnal bahwa reward berpengaruh sebesar 55,40% terhadap motivasi belajar.

Pada penelitian Hana (2016) dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas V SDN 7 Pulau Karanrang

Kabupaten Pangkep” menyatakan bahwa pemberian reward dari guru berpengaruh terhadap terhadap motivasi belajar murid kelas V SDN 7 Pulau Karanrang Kabupaten Pangkep. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata belajar murid pada pre-test yaitu 56, dan setelah pemberian reward, rata-rata hasil belajar murid pada post-test meningkat yaitu 80,33.

Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah variable penelitian serta tempat penelitian yang berbeda. Berdasarkan paparan diatas, pemberian *reward* PIN *GRAPES* diharapkan bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran. Sehingga saat ini peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh *reward* pin *GRAPES* terhadap motivasi belajar siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) Telkom Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian skripsi ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan adalah:

1. Bagaimana pengaruh *reward* PIN ‘*GRAPES*’ pada siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung?
3. Bagaimana pengaruh pemberian *reward* PIN ‘*GRAPES*’ terhadap motivasi belajar pada siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan Penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *reward* PIN ‘*GRAPES*’ pada siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung.

3. Untuk mengetahui apakah adanya pengaruh pemberian *reward* PIN 'GRAPES' terhadap motivasi belajar pada siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW) di SMK Pariwisata Telkom Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bukan hanya sebagai informasi yang diberikan kepada para pembacanya, akan tetapi diharapkan agar dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang bisa diambil, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna sebagai sumbangsih pemikiran ilmu pengetahuan yang senantiasa mengalami kemajuan dan perubahan dari waktu ke waktu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Melalui peningkatan keaktifan peserta didik maka pembelajaran sekaligus akan menyentuh ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik anak, sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatkan kualitas lulusan.

- b. Bagi Guru

1. Sebagai acuan guru dalam pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Usaha Layanan Wisata (ULW).

2. Meningkatkan kualitas pembelajaran agar hasilnya memenuhi harapan baik bagi peserta didik, orang tua maupun masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman bagi penulis untuk membuat tulisan lebih sistematis dan terarah

menuju tujuan yang hendak dicapai. Sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian.
- Bab II Berisi kajian pustaka yang melandasi penelitian ini. Pada bab ini diuraikan secara umum gambaran mengenai model evaluasi beserta level dan penerapan yang melandasinya, penjelasan *regular practice* dan kriteria evaluasi.
- Bab III Dijelaskan metode penelitian yang berisi lokasi, waktu, subjek, desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validitas data.
- Bab VI Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini memaparkan tentang pencapaian hasil penelitian dan juga pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.
- Bab V Kesimpulan, dan saran memuat tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta saran bagi para pembaca dan pengguna.