

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan setelah SMP atau MTS. SMK adalah lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas, profesional, serta dapat bersaing di dunia kerja. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana pada pasal 15 dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan Menengah Kejuruan secara khusus diartikan sebagai pendidikan yang menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai tenaga terampil tingkat menengah untuk melaksanakan pekerjaan tertentu di masyarakat atau Dunia Usaha dan Dunia Industri. SMK menyediakan beragam program keahlian, seperti Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Manajemen Bisnis, Akuntansi, dan lain sebagainya, yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran di SMK sangat berpengaruh terhadap pencapaian siswa dalam menguasai keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja.

Di SMK PGRI 2 Cimahi, terdapat beberapa program keahlian yang mencakup Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Farmasi, serta Akuntansi Keuangan Lembaga. Program keahlian OTKP kelas X menawarkan mata pelajaran Teknologi Perkantoran yang memberikan bekal bagi siswa untuk menguasai keterampilan yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas-tugas kantor. Melalui Teknologi Perkantoran, siswa diberikan pemahaman tentang berbagai kegiatan perkantoran. Tujuan dari pengajaran Teknologi Perkantoran adalah memberikan siswa kemampuan yang memadai untuk menghadapi tantangan dunia kerja. Dengan memahami teknologi perkantoran,

diharapkan setelah lulus, siswa siap bersaing dan berkontribusi secara produktif dalam lingkungan kerja.

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti PPL tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Oktober sampai bulan Desember di SMK PGRI 2 Cimahi. Penyampaian materi pada mata pelajaran teknologi perkantoran masih belum bervariasi dan kurang memanfaatkan Media pembelajaran dikarenakan kurangnya proyektor yang ada di sekolah tersebut. Terutama untuk yang dikelas-kelas tidak ada proyektor (LCD) sehingga butuh waktu untuk mengambilnya di ruang tata usaha, Dalam kegiatan pembelajaran, jarang siswa aktif untuk bertanya tentang materi yang diajarkan. Kegiatan siswa hanya mencatat materi yang ada di papan tulis sehingga dalam kenyataannya siswa cenderung menghafal tulisan yang dicatatnya. Kecenderungan tersebut memiliki kelemahan, artinya jika kegiatan belajar mengajar yang dilakukan hanya dengan mencatat saja, dikhawatirkan akan monoton dan tidak berkembang. Hal diatas terlihat pada hasil belajar siswa yang belum tuntas terutama dalam mata pelajaran teknologi perkantoran.

Siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi pada mata pelajaran teknologi perkantoran. Sedangkan untuk pembelajaran tersebut, merupakan materi dasar untuk tahap pembelajaran selanjutnya dikhawatirkan siswa menjadi kebingungan terhadap materi yang akan disampaikan. Berdasarkan hasil observasi, dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Adapun rekap data nilai PAS siswa kelas X OTKP, sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Rekap Data Nilai PAS Kelas X OTKP Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM		Persentase Kelulusan Nilai
		<75	>75	
X OTKP 1	30 Siswa	20	15	41.6%
X OTKP 2	30 Siswa	28	8	22.2%
X OTKP 3	30 Siswa	21	14	42,8%

Sumber : Data Guru Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran (2022)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa terdapat rendahnya hasil belajar siswa yang kurang dari nilai KKM, yang dapat dilihat dari tabel diatas dengan persentase kelulusan di kelas X OTKP 1 adalah 41.6%, di kelas X OTKP 2 adalah 22.2% dan di kelas X OTKP 3 42,8%. Sedangkan untuk nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang menjadi tujuan adalah 75. Data ini memberikan indikasi bahwa pembelajaran belum sesuai dengan acuan KKM, dikarenakan salah satunya keterbatasan Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang bersifat abstrak. Terdapat dua unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode dan Media pembelajaran (Arsyad, 2015, hal. 15).

Faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang optimalnya penggunaan Media pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran, beberapa siswa kurang memberikan perhatian sepenuhnya. Akibatnya, konsentrasi siswa terpecah dan mereka tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bahkan merasa cepat bosan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penyegaran dalam Media pembelajaran guna membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tujuannya adalah agar siswa merasa tertarik dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah menggunakan Media pembelajaran yang lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.

Oleh karena itu, perbaikan atas permasalahan hasil belajar siswa menjadi suatu hal yang mendesak untuk diselesaikan dengan segera. Jika dibiarkan terlalu lama, masalah ini dapat berdampak negatif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Mesya Kharunnissa, 2023

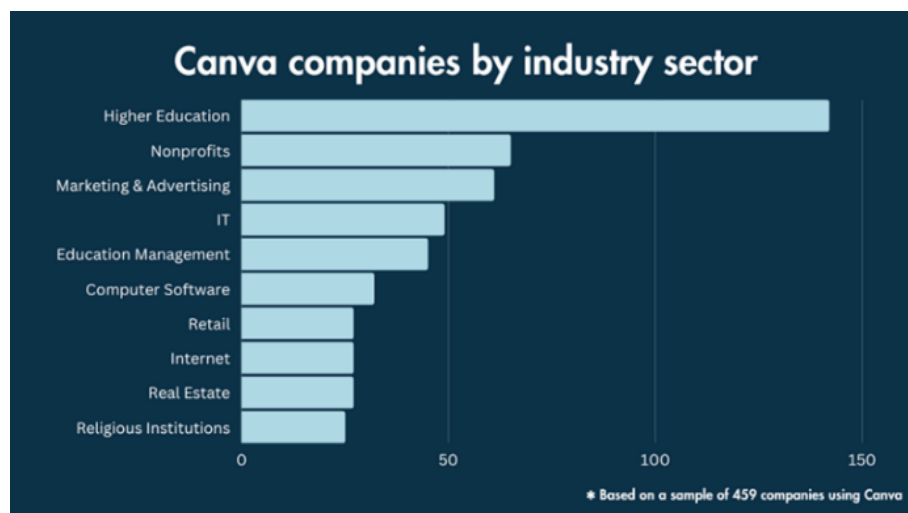
Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Interaktif Dengan *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teknologi Perkantoran Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengajaran melalui pendekatan konvensional atau berpusat pada guru (*Teacher-Centered*) masih umum digunakan oleh para pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam interaksi pembelajaran, dimana mereka cenderung hanya mendengarkan, mencatat, dan mengikuti apa yang disampaikan oleh guru. Konsekuensinya, minat dan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri menurun. Proses ini juga berdampak negatif pada tingkat kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran, yang pada gilirannya mengganggu konsentrasi mereka (Mujahida & Rus'an, 2019). Kegiatan pendidikan disekolah adalah proses belajar mengajar disekolah. Orientasi pengajaran dalam konteks belajar mengajar secara makro diarahkan untuk pengembangan aktivitas siswadalam belajar. Gambaran aktivitas itu tercermin dari adanya usaha yang dilakukan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar yang memungkinkan siswa aktif belajar .Oleh karena itu mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan informasi yang sudah jadi dengan menuntut jawaban verbal melainkan suatu upaya integratif ke arah pencapaian tujuan pendidikan (Suwatno, 2009, hal. 260).

Perbedaan yang signifikan dalam proses dan hasil belajar siswa terlihat antara metode pengajaran yang memanfaatkan Media pembelajaran dan yang tidak (Sudjana & Rivai, 2009). Hamalik menjelaskan bahwa penggunaan Media pembelajaran dalam pengajaran dapat merangsang minat dan motivasi belajar yang baru, mendorong partisipasi aktif, dan memberikan rangsangan positif terhadap kegiatan belajar (Arsyad, 2015). Media pembelajarannya diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran berkualitas dan dalam hal ini guru dapat mempertimbangkan dengan baik Media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran (Sari , 2019). Dalam konteks ini, Media pembelajaran yang paling sesuai adalah interaktif, karena interaksi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. interaktif mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mengubah cara pandang siswa terhadap proses pembelajaran. Penerapan interaktif menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi hambatan pemahaman materi yang abstrak. Dengan bantuan Media ini, guru dapat mengkonkretkan konsep yang sulit dipahami oleh siswa. Pendekatan ini bertujuan

untuk mempermudah pemahaman siswa secara cepat, mengurangi ketergantungan pada buku teks, serta menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis. Salah satu alternatif penerapan yang relevan adalah memanfaatkan *Canva* untuk mengembangkan Media pembelajaran interaktif.

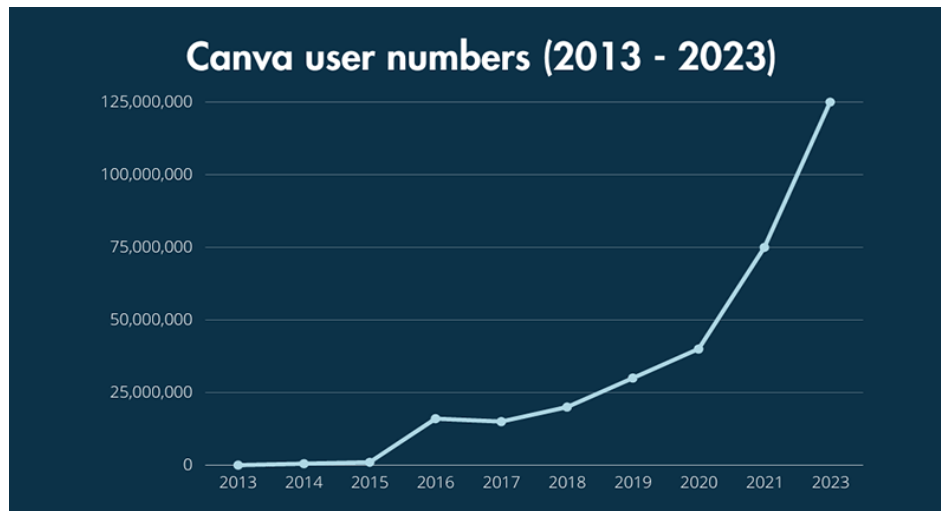
Berdasarkan paparan diatas, pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu pembelajaran dihadirkan sebagai rangsangan, dengan tujuan agar kemajuan hasil belajar dalam pembelajaran teknologi perkantoran. *Canva* merupakan sebuah *platform* digital yang memungkinkan pembuatan desain konten interaktif, dan telah meraih popularitas yang luas terutama dalam lingkup pendidikan. Fenomena ini dapat diilustrasikan melalui referensi visual pada Gambar 1.1.



Sumber : <https://enlyft.com/tech/products/Canva>

Gambar 1. 1 Industri yang Menggunakan *Canva*

Berdasarkan ilustrasi diatas, tampak bahwa perusahaan-perusahaan di sektor pendidikan menempati posisi dominan sebagai pengguna utama *platform Canva*, menguasai sekitar 15% dari total keseluruhan pengguna. Tidak hanya itu, baik para pendidik maupun siswa telah menggunakan *Canva* sebagai sarana pembelajaran. Hal ini membuat *Canva* menjadi sangat populer dan mendapat penerimaan yang luas dari berbagai kalangan. Hal ini tercermin secara jelas pada Gambar 1.2 yang disajikan.



Sumber : <https://enlyft.com/tech/products/Canva>

Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna Canva

Berdasarkan data yang diilustrasikan dalam Gambar 1.2, tergambar tren pertumbuhan pengguna *Canva* selama beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2019, laporan menunjukkan bahwa *Canva* mencatat sekitar 30 juta pengguna, lalu angka ini meningkat menjadi 40 juta pada tahun 2020, dan melonjak lagi menjadi 60 juta pada tahun 2021. Hal ini berlanjut hingga Maret 2022, ketika *Canva* mencapai angka 75 juta pengguna, sebelum akhirnya meraih tonggak prestasi 100 juta pengguna pada 12 Oktober 2022. Saat ini, total pengguna aktif *Canva* telah mencapai 125 juta. Fakta ini dengan tegas menggambarkan sejauh mana penggunaan *Canva* telah meresap dalam masyarakat. Baik pelajar maupun pengajar telah memanfaatkannya secara luas untuk keperluan desain. Pilihan untuk menggunakan *Canva* sebagai perangkat lunak desain utama memiliki dasar-dasar yang kuat, di antaranya adalah: (a) Mudah dimengerti oleh pengguna bagi pemula (*User Friendly*) (b) Ketersediaan berbagai opsi desain, termasuk *template*, elemen grafis, dan jenis huruf. (c) Gratis untuk digunakan, keberadaan fitur gratis membuatnya lebih diakses oleh berbagai kalangan. (d) Keterjangkauan *Canva* dapat diakses baik melalui perangkat laptop maupun *smartphone*. (e) Tanpa perlu instalasi aplikasi, keunggulan ini menghilangkan kebutuhan untuk menginstal aplikasi terlebih dahulu (Kamila, 2022).

Dalam rangka menyelesaikan permasalahan diatas maka penulis memakai pendekatan teori belajar konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa peranan

Mesya Kharunnissa, 2023

Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Interaktif Dengan *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teknologi Perkantoran Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Suparlan, 2019). Segala sesuatu seperti bahan, media peralatan, lingkungan, dan fasilitas lainnya disediakan untuk membantu pembentukan tersebut. Pada penelitian ini, media pembelajaran *Canva* interaktif merupakan media yang memfasilitasi interaksi sosial siswa dengan lingkungan sekitarnya, baik dalam bentuk interaksi dengan guru, teman sebaya, atau lingkungan belajar lainnya dan membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, untuk mengetahui keterkaitan antara Media pembelajaran *Canva* interaktif dengan *Microsoft Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa maka penulis tertarik mengadakan penelitian, dengan judul “Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Interaktif Dengan *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teknologi Perkantoran”

1.2 Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

Inti dari studi penelitian ini mengarah pada permasalahan hasil belajar siswa yang menunjukkan tingkat rendah dalam konteks pembelajaran teknologi perkantoran. Rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa kelas X OTKP pada mata pelajaran teknologi perkantoran belum berhasil mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) diatas angka 75. Situasi ini memerlukan penanganan lebih lanjut agar pencapaian hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa telah diidentifikasi. Berdasarkan informasi latar belakang yang telah diuraikan, salah satu faktor yang diduga memainkan peran kunci dalam hal ini adalah penggunaan Media pembelajaran (Nurulloh, 2013, hal. 19). Media pembelajaran yang diterapkan saat ini belum mencapai tingkat optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Permasalahan ini jelas membutuhkan tindakan lanjutan, karena jika tidak ditangani, dampak negatifnya terhadap kemampuan siswa di masa depan tidak dapat diabaikan.

Dalam rangka memenuhi tersebut, peneliti membatasi masalah pada penelitian ini hanya dibatasi pada Komparasi Hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Teknologi Perkantoran antara siswa yang menggunakan Media *Canva* Interaktif dan siswa yang menggunakan Media *Microsoft Powerpoint* pada Kelas X OTKP di SMK PGRI 2 Cimahi tahun ajaran 2022/2023.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pernyataan masalah diatas maka permasalahan secara spesifik dirumuskan dalam pernyataan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi perkantoran menggunakan Media pembelajaran *Canva* interaktif?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi perkantoran menggunakan Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint*?
3. Adakah perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran di kelas X OTKP 2 dan 3 di SMK PGRI 2 Cimahi antara yang menggunakan Media pembelajaran *Canva* interaktif dan yang menggunakan *Microsoft Powerpoint*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, Tujuan dari penulisan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi perkantoran menggunakan Media pembelajaran *Canva* interaktif
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi perkantoran menggunakan Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint*.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran di kelas X OTKP 2 dan 3 di SMK PGRI 2 antara yang menggunakan Media pembelajaran *Canva* interaktif dan yang menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara keseluruhan diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat khususnya di bidang pendidikan terutama dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran teknologi perkantoran yaitu Media *Canva* interaktif. Penulisan ini juga diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran media teknologi perkantoran.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- 1) Bagi Siswa. diharapkan penerapan media *Canva* interaktif pada siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran Media teknologi perkantoran.
- 2) Bagi Guru, diharapkan dengan adanya penulisan ini sebagai bahan dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran, sebagai masukan untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
- 3) Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai kontribusi yang positif serta salah satu acuan yang untuk menyusun sebuah media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.
- 4) Bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan informasi dan data yang relevan dari hasil penelitian, khususnya mengenai penggunaan *Canva* interaktif untuk menunjang hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknologi perkantoran.