

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan revolusi industri mempengaruhi beberapa dinamika di dalam dunia kerja. Salah satunya ditandai dengan persaingan dalam memperoleh pekerjaan yang semakin ketat dan kompetitif. Perusahaan kini cenderung mencari tenaga kerja yang kompeten dan adaptif terhadap inovasi teknologi yang terus berkembang. Perkembangan ini menuntut sumber daya manusia untuk memiliki kemampuan yang tidak hanya terpaku pada pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan dunia kerja pada saat ini.

Dalam hal ini, pendidikan menjadi salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan sumber daya manusia di bidang industri (Lian & Amiruddin, 2021). Institusi pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai wadah atau tempat pencetak generasi terampil yang diarahkan pada kesiapan menghadapi dunia kerja sesuai dengan tuntutan industri saat ini. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di tingkat SMK dilakukan melalui pemberian berbagai jenis keahlian yang dirancang sesuai dengan kurikulum kejuruan (Marliany, Sutarni, & Meilani, 2025).

Tujuan SMK juga tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 15 yang berbunyi “SMK bertujuan untuk menghasilkan tenaga kerja terampil yang memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dan persyaratan dunia kerja, serta mampu mengembangkan potensi diri dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni”. Artinya memang jelas fokus utama SMK sebagai sekolah kejuruan mengarah pada pengembangan kemampuan dan keterampilan peserta didik guna siap bersaing dalam bidang keahliannya masing-masing.

Selaras dengan uraian di atas, SMKN 3 Bandung yang merupakan salah satu sekolah kejuruan favorit di Kota Bandung, memiliki misi salah satunya untuk “mempersiapkan tamatan yang siap untuk bekerja atau berwirausaha sesuai bidang keahliannya”. SMKN 3 Bandung menawarkan berbagai bidang keahlian untuk

membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja saat ini. Salah satu dari lima program yang ditawarkan adalah program keahlian Manajemen Perkantoran, yang mana di dalamnya mencakup berbagai materi pembelajaran yang berorientasi pada pekerjaan di perkantoran.

Bagi siswa-siswi program keahlian manajemen perkantoran, pembelajaran mengetik 10 jari menjadi *core* atau kompetensi inti yang wajib dikuasai. Hal ini disebabkan oleh ruang lingkup pekerjaan perkantoran yang kerap berkenaan dengan kegiatan mengetik, misalnya penyusunan laporan, penulisan surat, merespon *email*, pencatatan notulensi hasil rapat, ataupun pembuatan dokumen administratif lainnya. Menurut penuturan salah satu tenaga pendidik, keterampilan mengetik 10 jari diharapkan menjadi keunggulan bagi tamatan program keahlian manajemen perkantoran di SMKN 3 Bandung dibandingkan dengan tamatan sekolah lainnya.

Kegiatan mengetik sudah menjadi aktivitas rutin bagi setiap individu terlebih dalam konteks dunia kerja modern masa kini. Mengingat pekerjaan kantor perlu diselesaikan dengan cepat dan tepat, maka penguasaan teknik pengetikan yang baik sangat diperlukan. Kemudian, Insani, Rasto, & Hernawan (2024) menerangkan bahwa mengetik cepat 10 jari merupakan teknik mengetik tanpa perlu melihat papan ketik atau disebut juga *blind system*, di mana setiap jari diletakkan pada posisi tombol keyboard sesuai dengan fungsinya masing-masing, dengan keunggulan utama dari teknik ini ialah proses mengetik dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat yang disebabkan karena siswa-siswi telah mampu memahami dengan baik letak dari setiap tuts pada papan ketik tanpa perlu melihatnya.

Dalam kegiatan pembelajaran mengetik 10 jari, terdapat beberapa tahapan yang diajarkan kepada anak didik. Pertama, siswa diberikan pemahaman mengenai konsep dasar serta esensi dari kegiatan mengetik 10 jari. Kemudian, siswa memperelajari peletakan penempatan jari secara tepat pada papan ketik. Berikutnya, untuk memperdalam pemahaman tersebut, siswa diarahkan untuk membiasakan diri melalui latihan mengetik melalui aplikasi *Typing Master* secara rutin. Terakhir, siswa akan diberikan tes mengetik dengan metode papan ketik yang ditutup, dengan tujuan memastikan sejauh mana siswa telah menguasai penempatan jari pada keyboard dengan tepat.

Dalam setiap proses pembelajaran tentunya terdapat sejumlah indikator tolok ukur keberhasilan yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Riadin & Estimurti (2022) memaparkan bahwa keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran dapat diamati melalui hasil belajarnya, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk skor ataupun nilai. Sama halnya dalam pembelajaran mengetik 10 jari, pencapaian hasil belajar dilihat dari skor hasil uji tes mengetik. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dikatakan tuntas jika skor hasil uji memenuhi tingkat kecepatan minimal 200 Ketikan Per Menit (KPM) serta tingkat ketepatan atau akurasi mencapai 90%.

Pada setiap pertemuan mata pelajaran manajemen perkantoran, peserta didik disediakan waktu satu jam pertama khusus untuk melakukan latihan mengetik 10 jari. Hal ini diterapkan di semua kelas XI program keahlian MPK, di mana siswa kelas XI MPK 1 dan XI MPK 3 bertemu mata pelajaran jurusan tersebut lima kali dalam seminggu serta empat kali seminggu bagi siswa kelas XI MPK 2. Dengan frekuensi latihan yang tergolong cukup rutin, fakta di lapangan menunjukkan hasil skor mengetik 10 jari masih belum mencapai ekspektasi yang diharapkan. Rincian data hasil skor mengetik 10 jari siswa kelas XI program manajemen perkantoran di SMKN 3 Bandung dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Skor Hasil Kecepatan Mengetik 10 Jari

Kelas	Jumlah Siswa	Skor KKM 200 KPM		Presentase Kelulusan
		<200 KPM	>200 KPM	
XI MPK 1	36 siswa	30 siswa	6 siswa	16,6%
XI MPK 2	36 siswa	28 siswa	8 siswa	22,2%
XI MPK 3	35 siswa	30 siswa	5 siswa	14,2%

Sumber: Diolah peneliti

Tabel 1.2
Skor Hasil Ketepatan Mengetik 10 Jari

Kelas	Jumlah Siswa	Skor KKM 90%		Presentase Kelulusan
		<90%	>90%	
XI MPK 1	36 siswa	3 siswa	33 siswa	91,6%
XI MPK 2	36 siswa	6 siswa	30 siswa	83,3%

XI MPK 3	35 siswa	4 siswa	31 siswa	88,5%
----------	----------	---------	----------	-------

Sumber: Diolah peneliti

Tabel 1.3
Skor Hasil Mengetik 10 Jari Seluruh Kelas XI MPK

Kategori	Jumlah Siswa	Skor KKM		Presentase Kelulusan
		<KKM	>KKM	
Kecepatan	107 siswa	88 siswa	19 siswa	17,7%
Ketepatan	107 siswa	13 siswa	94 siswa	87,8%

Sumber: Diolah peneliti

Data hasil skor tes mengetik 10 jari di atas menunjukkan bahwa peserta didik belum berhasil memenuhi standar indikator ketuntasan pembelajaran yang telah ditetapkan, di mana sebagian besar skor siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama dalam aspek kecepatan. Terlihat bahwa hanya 19 dari total 107 siswa atau sekitar 17,7% siswa yang telah tuntas dalam aspek kecepatan. Hasil belajar yang belum tuntas ini menandakan keberhasilan tujuan pembelajaran belum tercapai sepenuhnya.

Hasil belajar yang masih rendah ini dapat berdampak bagi berbagai pihak khususnya bagi peserta didik. Sebagai mana yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya mengenai lapangan pekerjaan, siswa yang memiliki hasil belajar rendah mengindikasikan minimnya keterampilan dan kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh siswa. Apalagi dalam konteks mengetik 10 jari yang mana sebagai kompetensi inti yang wajib dikuasai, apabila hasil belajar yang diperoleh masih rendah, nantinya siswa akan kesulitan dalam bersaing di dunia kerja karena tidak memenuhi persyaratan minimum yang telah ditetapkan.

Melihat urgensi dan potensi dampak yang disebabkan dari persoalan hasil belajar siswa yang rendah, maka perlu upaya solutif untuk mengatasinya. Penelitian ini menguraikan fenomena dengan menggunakan pendekatan teori kognitivisme yang dikembangkan oleh Robert M. Gagne, yang ditinjau dari faktor determinan hasil belajarnya. Gagne meyakini bahwa pembelajaran adalah proses penerimaan informasi dan pengolahan yang menghasilkan hasil belajar serta di dalam prosesnya tersebut terjadi interaksi antara kondisi internal dan kondisi eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, di mana faktor internal mencakup kondisi serta proses

kognitif dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berupa rangsangan lingkungan yang mempengaruhi seseorang selama pembelajaran (Suyono & Hariyanto, 2019, hlm. 92).

Fenomena rendahnya hasil belajar peserta didik ini dapat dikarenakan oleh bermacam faktor penyebab. Menurut Kompri (2016, hlm. 227) hasil belajar siswa secara garis besar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang diklasifikasikan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan alamiah, lingkungan sosial budaya serta lingkungan non-sosial atau instrumental seperti kurikulum, program, fasilitas belajar, guru, dan sebagainya.

Diduga bahwa salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah motivasi belajar. Hal ini juga didukung dengan observasi selama melakukan kegiatan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K), peneliti mengamati bahwa motivasi belajar mengetik 10 jari siswa di SMKN 3 Bandung khususnya di kelas XI MPK 3 masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kecenderungan sejumlah siswa yang lebih memilih menggunakan waktu latihan untuk bermain ponsel atau berbincang dengan teman, yang mencerminkan kurangnya perhatian dan rasa minat belajar. Sementara itu, menurut Riduwan (2013, hlm. 210) perhatian dan rasa minat dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator yang menunjukkan adanya motivasi belajar di dalam diri peserta didik.

Di samping itu, ketika peneliti mewawancarai beberapa siswa di kelas XI MPK 3 mengenai pembelajaran mengetik 10 jari, mereka mengatakan bahwa kurang optimal pembelajarannya dikarenakan keterbatasan fasilitas peralatan di laboratorium yang mereka gunakan, di mana hanya ada satu buah komputer dalam satu meja yang harus digunakan secara bergantian oleh dua siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa harus menunggu giliran untuk menggunakan komputer, sehingga dapat mengurangi intensitas serta efektivitas latihan mengetik 10 jari yang seharusnya dilakukan secara intens dan berkelanjutan.

Mengacu pada wawancara tersebut, fasilitas belajar juga diduga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar khususnya dalam pembelajaran mengetik 10 jari, yang mana dalam proses belajarnya perlu disokong dengan fasilitas yang

memadai dan mumpuni. Anggryawan (2019) juga berpendapat bahwa fasilitas belajar yang memuaskan merupakan salah satu faktor siswa dapat meraih hasil belajar yang baik. Apabila sekolah memiliki keterbatasan dalam fasilitas belajar, maka di dalam proses pembelajarannya dapat mengalami hambatan dan berpotensi pada hasil belajar yang kurang optimal.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfiantama, Ninghardjanti, dan Susantiningrum (2024) yang berjudul “Pengaruh fasilitas belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi” menyebutkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari fasilitas belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan, penelitian oleh Siregar (2023) yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas XI SMA Negeri 1 Sipirok Tahun Pelajaran 2022-2023” menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap hasil belajar tetapi tidak secara signifikan. Perbedaan hasil dari kedua penelitian tersebut menunjukkan adanya celah atau ruang untuk dilakukan penelitian lanjutan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk mengangkat topik penelitian serupa dengan judul **“Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mengetik Sepuluh Jari Siswa Yang Dimoderasi Oleh Fasilitas Belajar”**. Tetapi, berbeda dengan studi sebelumnya yang memposisikan fasilitas belajar sebagai variabel X, pada penelitian ini fasilitas belajar ditempatkan sebagai variabel moderator yang diduga dapat memperkuat maupun memperlemah pengaruh motivasi terhadap hasil belajar, dengan tujuan untuk menghadirkan unsur kebaruan dalam penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Pokok permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan hasil belajar mengetik 10 jari siswa yang belum mencapai kriteria tuntas, baik dari aspek kecepatan maupun aspek ketepatan pada siswa program keahlian Manajemen Perkantoran kelas XI di SMKN 3 Bandung yang ditinjau dari motivasi belajar sebagai faktor utama dan dimoderasi oleh fasilitas belajar. Maka dari itu, penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat motivasi belajar, fasilitas belajar, dan hasil belajar mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 3 Bandung?
2. Adakah pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 3 Bandung?
3. Apakah fasilitas belajar memoderasi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh wawasan pengaruh motivasi belajar yang dimoderasi oleh fasilitas belajar terhadap hasil belajar mengetik sepuluh jari siswa kelas XI program keahlian manajemen perkantoran di SMKN 3 Bandung. Namun, secara khusus tujuan yang diharapkan ialah sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran tingkat motivasi belajar, fasilitas belajar, dan hasil belajar mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 3 Bandung.
2. Mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 3 Bandung.
3. Mengetahui apakah fasilitas belajar memoderasi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar hasil belajar mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMKN 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam menambah pengetahuan dibidang pendidikan, terutama pengetahuan dalam pembelajaran mengetik sepuluh jari, motivasi belajar, hasil belajar siswa dan fasilitas belajar.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi kajian teori penelitian dengan topik sejenis.
2. Manfaat Praktis
- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan masukan bagi pihak sekolah khususnya yang berkenaan dengan pembelajaran mengetik sepuluh jari, motivasi belajar, fasilitas belajar, dan hasil belajar siswa.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian langsung ke lapangan dengan topik serupa.