

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan sistem pembelajaran yang diberlakukan akibat adanya pandemi Covid-19 diberbagai jenjang pendidikan terdiri dari beberapa macam sesuai dengan kondisi yang berlangsung. Sistem yang diberlakukan antara lain adalah Pembelajaran Daring (dalam jaringan), PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh), dan PTMT (Pertemuan Tatap Muka Terbatas).

Diberlakukannya sistem pembelajaran daring mengakibatkan penurunan motivasi belajar yang dirasakan oleh peserta didik salah satunya ketika dilaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dampaknya sangat terlihat. Penurunan motivasi belajar tersebut bisa dilihat dari segi kehadiran maupun hasil belajar peserta didik. Salah satunya dapat diketahui dan diamati melalui salah satu mata pelajaran produktif perkantoran di SMK Bina Warga Bandung. Mata pelajaran tersebut adalah Teknologi Perkantoran.

Penelitian ini dilakukan terhadap mata pelajaran Teknologi Perkantoran berdasarkan beberapa alasan salah satunya terjadinya arus nilai yang tidak stabil. Selain itu penelitian ini dilakukan terhadap mata pelajaran Teknologi Perkantoran dengan alasan bahwa mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran produktif yang dimana banyak melakukan praktek dasar perkantoran. Hal tersebut harus diperhatikan karena membahas mengenai dasar-dasar perkantoran seperti halnya mengetik, membuat surat elektronik, mengolah data, mengolah kata hingga mengolah presentasi dengan harapan peserta didik mampu untuk meningkatkan hasil belajar juga dapat mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran yang salah satunya adalah motivasi belajar.

Tabel 1.1 menggambarkan data kehadiran yang diambil ketika pra penelitian:

Tabel 1. 1

*Rekapitulasi Daftar Kehadiran Siswa Kelas X OTKP Pada Mata Pelajaran
Teknologi Perkantoran Tahun Ajaran 2022*

Tahun Pelajaran	Kelas	Jumlah Siswa	Hadir	Tidak Hadir	Presentase Kehadiran
2021/2022	X OTKP 1	36	31	5	86%
	X OTKP 2	36	30	6	83%
	X OTKP 3	27	24	3	88%

Sumber: Dokumen Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Tabel 1.1 menggambarkan presentase kehadiran siswa yaitu kelas X OTKP 1 86%, X OTKP 2 83%, dan X OTKP 3 88%. Dalam tabel tersebut juga dijabarkan jumlah siswa yang tidak hadir, bentuk ketidakhadiran tersebut termasuk kedalam alpha, sakit atau izin. Tingkat kehadiran yang dirasa belum optimal bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti salah satu penyebabnya adalah berubahnya sistem pembelajaran yang pada awalnya dalam jaringan menjadi pertemuan tatap muka. Hal tersebut menjadi permasalahan karena kehadiran siswa belum optimal jika dibandingkan dengan data dari tahun-tahun sebelumnya jika dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1. 2

*Rekapitulasi Kehadiran Siswa Kelas X OTKP Pada Mata Pelajaran Teknologi
Perkantoran Tahun Ajaran 2019-2022*

Tahun Pelajaran	Kelas	Jumlah Siswa	Presentase Kehadiran
2019/2020	X OTKP	70	93%
2020/2021		72	89%
2021/2022		99	86%

*Sumber: Dokumen Rekapitulasi Kehadiran Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran
2019-2022 SMK Bina Warga Bandung*

Tabel 1.2 memberikan informasi telah terjadi penurunan presentase kehadiran siswa dari tahun ke tahun. Seperti diketahui pada tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 93%, tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 89% dan tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 86%.

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang mengarahkan dan menggerakkan perilaku manusia. Motivasi pada dasarnya muncul dari dalam diri manusia (internal) walaupun motivasi timbul dari dalam diri manusia namun penampakan dari motivasi itu sendiri meliputi kegiatan fisik manusia. Namun tidak menutup kemungkinan juga bahwa motivasi dapat timbul dari luar diri manusia atau faktor eksternal. Perlu diketahui bahwa dalam pembelajaran daring pemerintah sudah memfasilitasi peserta didik dengan bantuan berbentuk kuota belajar yang dimana dapat memudahkan dan membantu agar semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu juga beberapa sekolah memfasilitasi siswa yang tidak memiliki gawai dengan mengizinkannya untuk datang ke sekolah dengan ketentuan mentaati prokes dan juga sangat dibatasi jumlahnya.

Pada hakekatnya motivasi harus dimiliki oleh semua orang, termasuk dalam bahasan penelitian ini motivasi yang digaris bawahi adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang rendah dapat dilihat dengan kurangnya antusias peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar. Berikut dilampirkan tabel 1.3 yang berisi nilai pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran.

Tabel 1.3
Nilai Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Tahun Ajaran	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	<KKM	Presentase <KKM (%)
2019/2020	X OTKP 1	78	35	10	29
	X OTKP 2		35	13	37
2020/2021	X OTKP 1		36	14	39
	X OTKP 2		36	12	33

Dikeu Fitri Dwiyanti, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X OTKP SMK BINA WARGA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2021/2022	X OTKP 1		36	19	53
	X OTKP 2		36	15	42
	X OTKP 3		27	18	67

Sumber: Dokumen Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Tabel 1.3 menggambarkan rekapitulasi nilai Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran selama tiga tahun ajaran. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran produktif Teknologi Perkantoran sebesar 78. Dapat dilihat bahwa terjadinya naik turun presentase nilai siswa yang masih dibawah KKM. Hal ini harus segera diatasi dengan melakukan perbaikan atau mengajarkan kembali materi yang disampaikan dengan media pembelajaran yang lebih tepat agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Tabel 1.4 menggambarkan berbandingan nilai Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran dengan tahun ajaran sebelumnya di SMK Bina Warga Bandung:

*Tabel 1. 4
Rekapitulasi Nilai Kelas X OTKP Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran
Tahun Ajaran 2019-2022*

Tahun Ajaran	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai	Keterangan
2019/2020	X OTKP	78	70	81,50	Baik
2020/2021		78	72	80,55	Baik
2021/2022		78	99	79,60	Baik

Sumber: Dokumen Rekapitulasi Nilai Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Pada tabel 1.4 dapat kita lihat adanya kenaikan serta penurunan nilai yang diperoleh pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran dari tahun ke tahun. Pada tahun ajaran 2019/2020 sebesar 81,50 namun terjadi penurunan pada tahun ajaran 2020/2021 menjadi 80,55. Pada tahun ajaran 2021/2022 terjadi penurunan kembali menjadi 79,60. Hal inilah yang mendasari alasan kenapa penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran.

Selain itu pula dikarenakan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diberlakukan ini dapat dipastikan ketidaksamaan fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik. Namun walaupun dengan segala keterbatasan dan kendala yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran hal-hal tersebut tentunya seharusnya dapat diatasi dengan bijak. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang biasanya dominan melakukan praktik kini harus dapat memuat berbagai cara agar pembelajaran tetap terlaksana dengan baik dengan memanfaatkan segala media pembelajaran yang ada.

Media dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan. Media dalam ruang lingkup yang sempit dapat diartikan juga sebagai suatu alat yang mendukung pembelajaran. Media dalam arti luas dapat juga diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimal komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien (Mahardika, 2021).

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat variatif. Ditambah lagi dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang belum lama ini diberlakukan membuat guru harus semakin kreatif serta inovatif dalam memfasilitasi peserta didik dalam memberikan pengalaman belajar. Dalam hal ini pentingnya memilih media pembelajaran yang sesuai perlu diperhatikan guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seperti yang kita ketahui bahwa dalam situasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dominannya dilakukan secara daring mengakibatkan menurunnya motivasi belajar. Sesuai dengan yang disampaikan Awaliyah & Santoso (2021, hlm. 158-159) faktor penggunaan bahan, fasilitas atau sarana belajar yang disebut media ini memberi dampak pada motivasi pelajar, dimana media tersebut yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, serta kurang inovatif sehingga kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu sebagai upaya solusi dalam meningkatkan semangat serta hasrat pelajar diantaranya yaitu

Dikeu Fitri Dwiyanti, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X OTKP SMK BINA WARGA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menampilkan suatu bahan ajar yang dapat mengalihkan perhatian siswa serta tetap berpedoman pada ketercapaian KD pada disiplin ilmu tersebut.

Dapat dilihat dari data rekap tugas pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran tahun ajaran 2021/2022 berdasarkan hasil pra penelitian jumlah siswa yang belum mengumpulkan tugas secara lengkap sebagai berikut:

*Tabel 1. 5
Rekapitulasi Daftar Tugas Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran*

Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Tugas	Belum Melengkapi	Sudah Lengkap	Presentase (%)
2021/2022	X OTKP 1	36	14	22	14	61
	X OTKP 2	36	14	14	22	38
	X OTKP 3	27	14	13	14	48

Sumber: Dokumen Masa Pra Penelitian Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Dari data pada tabel 1.5 dapat disimpulkan bahwa presentase siswa yang belum melengkapi tugasnya masih sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase kelas X OTKP 1 sebanyak 61%, X OTKP 2 38%, dan X OTKP 3 48%.

Penggunaan media pembelajaran digital sudah sepatutnya diimplementasikan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton seperti membaca teks atau mendengarkan ceramah kini sebaiknya dihindari atau dikurangi, alangkah lebih baiknya guru sebagai fasilitator pembelajaran mulai memanfaatkan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang dimana aksesnya menggunakan teknologi ataupun internet. Respon dan perhatian serta minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran

Dikeu Fitri Dwiyanti, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X OTKP SMK BINA WARGA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digital dianggap positif untuk menarik perhatian serta minat belajar peserta didik, namun seperti yang diketahui tidak semua guru atau tenaga pengajar belum dapat memberikan fasilitas yang sama dalam proses pembelajaran.

Selain untuk menarik minat belajar peserta didik penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga berguna untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang akan disampaikan. Beberapa mata pelajaran yang sekiranya memiliki jam pelajaran yang cenderung panjang serta materi yang padat harus disampaikan semenarik mungkin untuk memudahkan pemberian stimulus serta respon kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi Canva.

Dalam meningkatkan mutu harus diiringi dengan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang kurang menarik akan sulit untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Aplikasi Canva menurut Yuniastuti & Khoiron (2021, hlm. 100) termasuk kedalam klasifikasi media pembelajaran digital untuk generasi milenial. Aplikasi Canva dipilih sebagai media pembelajaran karena termasuk media pembelajaran berbasis digital yang dimana aplikasi tersebut dapat diakses melalui aplikasi ataupun *browser*. Canva merupakan platform media pembelajaran yang interaktif, selain itu juga canva memiliki berbagai macam desain yang menarik. Dengan berbagai desainnya yang menarik dan beragam membuat Canva dapat dijadikan salah satu opsi media pembelajaran. Selain itu Canva membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan peserta didik lebih fokus terhadap materi yang disampaikan.

Aplikasi canva memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan untuk membuat sebuah desain dan menyediakan beragam contoh desain. Pengguna aplikasi canva dapat membuat macam-macam karya dalam bentuk visual, yaitu logo, poster, presentasi, proposal atau desain sebuah produk. Tidak hanya itu saja, pengguna aplikasi canva bisa menambahkan atau memberikan efek pada foto. Canva juga bisa digunakan melalui handphone, laptop atau computer yang tersambung dengan internet. Aplikasi canva mempunyai fitur seperti template desain bukan berarti

Dikeu Fitri Dwiyanti, 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X OTKP SMK BINA WARGA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membuat penggunaannya tidak bisa membuat desain dengan kreativitasnya sendiri. Pengguna tetap bisa mendesain dengan keinginan dan kreativitasnya sendiri untuk menyajikan sebuah karya dalam bentuk visual.

Pembelajaran yang monoton seperti mengerjakan latihan-latihan soal yang terdapat dalam buku, atau media yang lain dianggap kurang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan mengimplementasikan perkembangan teknologi kedalam pembelajaran. Salah satunya dengan memberikan media pembelajaran yang didalamnya dapat menampilkan gambar atau audio yang dapat membantu peserta didik memfokuskan dirinya kepada pembelajaran dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam memperoleh hasil belajar ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah motivasi. Maka dari itu pada kegiatan pembelajaran sehari-hari pentingnya untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi tersebut bisa muncul dari mana saja baik itu dari diri sendiri ataupun dari oranglain. Salah satu faktor motivasi datang dari luar adalah penggunaan media pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk membuktikan adanya “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Bina Warga Bandung”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Menurut Winarni Anjariah & Romas motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Adriani & Rasto, 2019). Dari latar belakang yang telah diuraikan maka dapat ditarik identifikasi masalah mengenai motivasi belajar siswa SMK Bina Warga yang menurun. Masalah tersebut diduga disebabkan oleh faktor eksternal media

pembelajaran yang kurang menarik dan juga faktor internal yaitu motivasi belajar siswa.

Berlandaskan uraian latar belakang masalah dan juga identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap efektifitas belajar peserta didik kelas X OTKP di SMK Bina Warga Kota Bandung?
2. Bagaimana gambaran tingkat motivasi belajar peserta didik kelas X OTKP di SMK Bina Warga Kota Bandung?
3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X OTKP di SMK Bina Warga Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap efektifitas belajar peserta didik kelas X OTKP di SMK Bina Warga Kota Bandung
2. Mengetahui bagaimana gambaran tingkat motivasi belajar peserta didik kelas X OTKP di SMK Bina Warga Kota Bandung
3. Mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X OTKP di SMK Bina Warga Kota Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a) Diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan pembaca terkait dengan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran Canva dalam pembelajaran.

b) Sebagai bahan acuan dan pertimbangan penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan keilmuan bagi peneliti serta salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dari Universitas Pendidikan Indonesia.

b) Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini dapat dijadikan sumbangan koleksi perpustakaan dan bahan bacaan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia secara umum dan Pendidikan Manajemen Perkantoran secara khusus.