

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengajarkan dasar-dasar administrasi perkantoran dan layanan komersial, yang merupakan salah satu dari banyak teknik yang dapat digunakan guru di dunia yang semakin melek teknologi saat ini untuk memastikan pembelajaran tidak pernah berhenti. Dasar-dasar administrasi perkantoran dan layanan bisnis diajarkan kepada siswa untuk membekali mereka dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan manajemen bisnis, dengan penekanan pada administrasi perkantoran dan manajemen logistik, kewirausahaan, dan kemampuan manajemen administrasi bisnis. Dasar-dasar Pelayanan Bisnis dan Administrasi Perkantoran Mata kuliah ini dibagi menjadi empat bab, yang sekarang disebut unsur. Bab-bab ini membahas layanan bisnis di tempat kerja, manajemen kantor, dan proses bisnis; kemajuan teknologi; masalah layanan bisnis global dan manajemen kantor; profil pekerjaan dan kewirausahaan; peluang bisnis; pekerjaan dan profesi di bidang jasa usaha dan manajemen perkantoran; dan prosedur dasar kantor. Dalam menyampaikan materi mengenai keempat elemen tersebut di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tentu memiliki beberapa kebutuhan. Bimbingan teknis kurikulum terkini, aksesibilitas media pembelajaran, dan bahan ajar yang selaras dengan kurikulum baru merupakan tiga tuntutan kritis yang harus dipenuhi. Guru di zaman yang semakin maju secara teknologi ini diharapkan

mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan terampil dengan menggunakan teknologi mutakhir. Harapan ini berlaku bagi pendidik baru dan berpengalaman. Salah satu cara agar teknologi dapat dimasukkan ke dalam pendidikan adalah dengan menggunakannya sebagai media selama proses pembelajaran. Aplikasi Canva merupakan gambaran bagaimana teknologi telah berkembang menjadi alat pengajaran di zaman modern.

Canva adalah salah satu dari banyak alat yang dimiliki pendidik untuk membuat materi pengajaran. Hal ini sangat membantu instruktur dalam membuat media pembelajaran karena hasil desain Canva dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan motivasi belajar dengan menyajikan bahan ajar dan konten secara menarik. Menurut Triningsih (2021:20), Canva memfasilitasi proses pembelajaran berbasis teknologi, berbasis keterampilan, kreatif, dan lainnya bagi pendidik dan siswa.

Guru dapat dengan cepat dan mudah mengembangkan desain media pembelajaran yang menarik secara visual yang melibatkan siswa selama pengajaran dengan memanfaatkan berbagai template yang tersedia di program Canva. baik sebagai film instruksional interaktif, poster, atau presentasi power point. Guru mempunyai kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengasah kemampuan kreatifnya dalam menciptakan materi pendidikan dengan Canva. Selain itu, penambahan ratusan ribu elemen akan meningkatkan intrik desain pembelajaran. Ada beberapa video yang tersedia di YouTube untuk membantu penggunaan program Canva, yang juga dapat diakses melalui laptop atau perangkat lain. Hasilnya, penggunaan aplikasi Canva tidak terlalu sulit (Rizanta

& Arsanti, 2022). (V.A. Fitria et al., 2021:56) mencantumkan sejumlah keuntungan memanfaatkan Canva untuk pembuatan konten pendidikan. Guru dan siswa dapat terinspirasi untuk berkreasi dan efisien dalam mengembangkan media menarik untuk digunakan sebagai bahan presentasi, termasuk peta pikiran dan slide, dengan memiliki akses ke berbagai desain dengan elemen animasi, template, dan penomoran halaman. Hal ini karena banyaknya kemampuan yang tersedia, seperti pemuatan "drag and drop", yang memudahkan penggunaan aplikasi pengguna. Bahkan dimungkinkan bagi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok selama proses desain.

Misalnya WATI yang melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Canva mempengaruhi hasil belajar dan kreativitas (2018:72). Berdasarkan penelitian ini terdapat perbedaan hasil tes siswa yang menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran sebelum dan sesudah. Dilihat dari nilai signifikan kreativitas dan hasil belajar, media canva memberi pengaruh positif terhadap keduanya. Menurut penelitian, kreativitas siswa dipengaruhi secara signifikan dan positif dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran Canva (Budiarti et al., 2019: 58).

Berdasarkan temuan wawancara dan observasi singkat penulis di SMKS PAB 2 Helvetia, selama ini pengajar hanya menggunakan buku teks sebagai alat bantu pengajaran, sehingga menimbulkan pengalaman belajar yang membosankan karena gurulah yang mengontrol segalanya. Setelah menggunakan buku teks untuk menyampaikan konten, instruktur memberikan tugas kepada siswa yang mengharuskan mereka mendokumentasikan apa yang

telah mereka pelajari. Sekolah menawarkan alat yang disebut InFocus untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar. Namun alat tersebut memiliki jumlah sedikit, sehingga tidak sepadan dengan jumlah kelas atau siswa yang membuat banyak guru tidak memperoleh dan mengakibatkan pembelajaran hanya menggunakan buku paket sebagai media, namun jika guru dapat menggunakan *InFocus* tersebut maka media yang digunakan adalah *Microsoft Office Power Point*.

Proses mengajar yang dilakukan guru SMKS PAB 2 Helvetia dengan hanya mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran atau *Microsoft Office Power Point* jika mendapatkan *InFocus* sangat berpengaruh terhadap daya pikir kreativitas dan hasil belajar, karena siswa hanya duduk dan mendengarkan tanpa ikut berpartisipasi yang membuat siswa jadi malas berpikir dan cenderung mengobrol, bermain-main atau tidak serius dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat banyak siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran tersebut. Buktinya, hasil ujian tengah semester mata pelajaran dasar administrasi perkantoran dan pelayanan dunia usaha masih berada di bawah ambang batas KKM.

Hasil ulangan tengah semester (UTS) kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia Medan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1

Rekapitulasi Nilai Ujian Tengah Semester

Kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024

No	Kelas (X)	KKM	Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM		Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1.	MPLB 1	75	22	57,5 %	15	42,5 %
2.	MPLB 2	75	23	62,5 %	14	37,5 %

Sumber: Data diolah dari daftar nilai ujian tengah semester

Pada ulangan tengah semester, dari 74 siswa yang mengambalnya, 45 orang mempunyai nilai di bawah KKM, sedangkan 29 orang siswa yang sama mempunyai nilai di atas KKM, sesuai tabel di atas. Hasilnya, siswa kelas X MPLB SMKS 2 PAB Helvetia masih memiliki hasil belajar yang sangat rendah pada materi dasar administrasi perkantoran dan pelayanan dunia usaha. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai dengan mendorong siswa berperan aktif dalam pendidikannya melalui penggunaan aplikasi media pembelajaran Canva. Dalam hal ini, hasil belajar dan kreativitas siswa diperkirakan akan dipengaruhi oleh program Canva.

Dalam penggunaan media canva, maka dapat dilihat terjadinya kreativitas dalam pembelajaran di kelas. Setiap orang harus berupaya kreatif untuk melihat permasalahan, menggunakan kebijakan internal untuk

memikirkan solusi, dan menghasilkan sesuatu yang baru. Menjadi kreatif berarti memiliki kapasitas untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menghasilkan konsep-konsep segar yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Siswa diharapkan mampu menghasilkan ide-ide orisinal, menghasilkan karya yang unggul, dan mengungkap hal-hal luar biasa yang tersembunyi di dalam benda-benda lumrah dalam upaya meningkatkan pengalaman belajar (Asbari & Chiam, 2023). Mengajarkan siswa nilai kreativitas di kelas sangat penting karena potensi kreatif siswa meningkatkan produktivitas belajar dan meningkatkan prestasi siswa secara keseluruhan. Memang benar bahwa setiap siswa mempunyai potensi kreatif yang unik, dan pertumbuhan setiap siswa juga unik, namun dengan dukungan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilannya secara maksimal dan semaksimal mungkin. Seorang siswa akan berusaha lebih keras dan mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi jika mereka semakin kreatif mendekati pendidikannya.

Tasya Nabilla (2019) menyatakan bahwa materi pembelajaran yang digunakan guru misalnya yang memperlakukan siswa hanya sebagai pendengar atau kurangnya kreativitas guru merupakan salah satu hal yang berkontribusi terhadap buruknya pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajari dan, akibatnya, rendahnya hasil belajar siswa. yang mendorong pembelajaran pada siswa atau guru yang secara eksklusif memanfaatkan buku teks sebagai sumber pembelajaran. Pada masa sekarang, media pembelajaran merupakan hal penting yang harus guru perhatikan karena dengan pembaharuan media dapat membangkitkan motivasi serta keinginan belajar siswa. Penggunaan media

pembelajaran akan menghasilkan interaksi yang lebih menarik antara guru dan siswa karena media berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran dan diperkirakan akan mendapat feedback positif dari siswa.

Menurut Guilford, mengembangkan kapasitas berpikir kreatif dapat membantu seseorang belajar lebih mengatur diri sendiri. Karena pemenuhan self-regulated learning dapat didasarkan pada komponen berpikir kreatif. Pemikiran lintas bidang, biassosiatif, lateral, dan divergen merupakan komponen berpikir kreatif. Ciri-ciri berpikir seperti kelancaran, kemampuan beradaptasi, kreativitas, elaborasi, redefinisi, dan inovasi merupakan indikasi berpikir kreatif. Selain itu, dedikasi yang kuat terhadap pekerjaan juga diperlukan untuk berpikir kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa disiplin dan keteraturan yang tinggi di tempat kerja diperlukan untuk kreativitas. Menurut Guilford, ciri-ciri bakat seperti kelancaran, kemampuan beradaptasi, dan orisinalitas serta sifat-sifat non-bakat seperti dorongan, temperamen, dan dedikasi untuk menyelesaikan tugas dapat digunakan untuk mengevaluasi kreativitas. Hidup berarti mengalami kesulitan, dan menyelesaikan masalah berarti maju secara intelektual.

“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap

Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024” merupakan topik kajian yang penulis pilih berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan .

1.2 Identifikasi Masalah

Hal-hal yang dapat dibedakan dari latar belakang permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Guru mengajar hanya dengan berbantuan buku paket
2. Kurangnya kreativitas siswa
3. Hasil belajar siswa yang masih dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah tersebut

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan diperlukan mengingat sejarah dan identifikasi permasalahan yang disebutkan di atas. Dengan demikian, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis MPLB di SMKS PAB 2 Helevtia T.A 2023/2024” merupakan topik yang dipersempit yang akan peneliti pelajari.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas:

1. Apakah terdapat pengaruh antara media aplikasi canva sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia ?
2. Apakah terdapat pengaruh antara media aplikasi canva sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-

dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi canva sebagai media pembelajaran terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia.
2. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah keuntungan yang diharapkan dari melakukan penelitian ini:

1. Manfaat Secara Teori Temuan penelitian ini hendaknya menambah pemahaman ilmiah khususnya mengenai dampak penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran MPLB Pelayanan Bisnis dan Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/ 2024.
2. Manfaat secara praktis :
 - a. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengubah pengalaman dan pengetahuan peneliti.

THE
Character Building
UNIVERSITY

- b. Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi akademis sebagai bahan bacaan, masukan, atau sumber untuk penelitian masa depan.
- c. Temuan penelitian ini dapat membantu sekolah menciptakan dan mempromosikan sistem pendidikan yang efektif.



THE
Character Building
UNIVERSITY