

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran digital telah membuka peluang baru dalam meningkatkan kepraktisan proses belajar mengajar. Menurut penelitian Alassafi (2022), *e-learning* dan *digital learning* menjelaskan jika pemakaian media digital bisa mengembangkan retensi belajar hingga 25-60% dibandingkan metode tradisional yang hanya mempertahankan 8-10% saja, dengan alasan media digital mampu menyajikan materi secara beragam, interaktif, dan sesuai kecepatan belajar pengguna. Kemampuan media digital dalam menyajikan konten yang dinamis, multimodal, dan interaktif mendukung peserta didik dalam menjelajahi bahan pembelajaran selaku lebih mendalam serta personal sejalan pada laju pembelajaran masing-masing.

Bidang Administrasi Perkantoran sebagai salah satu program keahlian di SMK mengalami transformasi yang sangat signifikan seiring dengan digitalisasi proses bisnis. Keterampilan seperti mengetik dan mengarsip manual telah bergeser menjadi penguasaan aplikasi perkantoran digital, manajemen dokumen elektronik, dan komunikasi bisnis. Namun, banyak SMK yang masih tertinggal dalam mengadaptasi perubahan ini, baik dari segi kurikulum maupun media pembelajarannya. SMKN 31 Jakarta sebagai institusi pendidikan kejuruan di ibu kota menghadapi tantangan yang sama. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Teknologi Perkantoran untuk kelas X masih mengandalkan metode konvensional dengan media terbatas. Peserta didik tidak memiliki buku cetak yang memadai, sementara bahan ajar yang digunakan guru sebagian besar masih berupa lembar kerja dan presentasi *PowerPoint* sederhana yang kurang menarik, bahkan sekedar ceramah.

Kondisi ini diperparah pada karakteristik peserta didik generasi Z di mana mempunyai gaya belajar visual serta digital *native*. Menurut penelitian Nita &

Wiwin (2025), 89% siswa SMK lebih tertarik dengan konten pembelajaran di mana diberikan selaku visual serta interaktif disandingkan tulisan biasa. Ketidakcocokan pada gaya belajar siswa dalam metode pengajaran di mana diaplikasikan berpotensi menurunkan motivasi belajar dan menghambat pencapaian kompetensi. Rendahnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran di mana monoton serta tidak menantang mengakibatkan siswa rentan bosan hingga pasif untuk berpartisipasi. Studi oleh Rochayati & Putra (2024) membuktikan jika pemakaian media pembelajaran di mana tidak variatif bisa menurunkan tingkat kontribusi aktif siswa hingga 60% pada proses pembelajaran.

Di sisi lain, guru mengalami permasalahan untuk menciptakan media pembelajaran inovatif. Kekurangan waktu, kemampuan teknis, dan akses terhadap *tools* pengembangan media menjadi faktor penghambat utama. Banyak guru yang sebenarnya memiliki kemauan untuk berinovasi namun terbentur dengan kompleksitas *tools* pengembangan media yang memerlukan keahlian pemrograman atau desain grafis yang mendalam.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Teknologi Perkantoran X MP

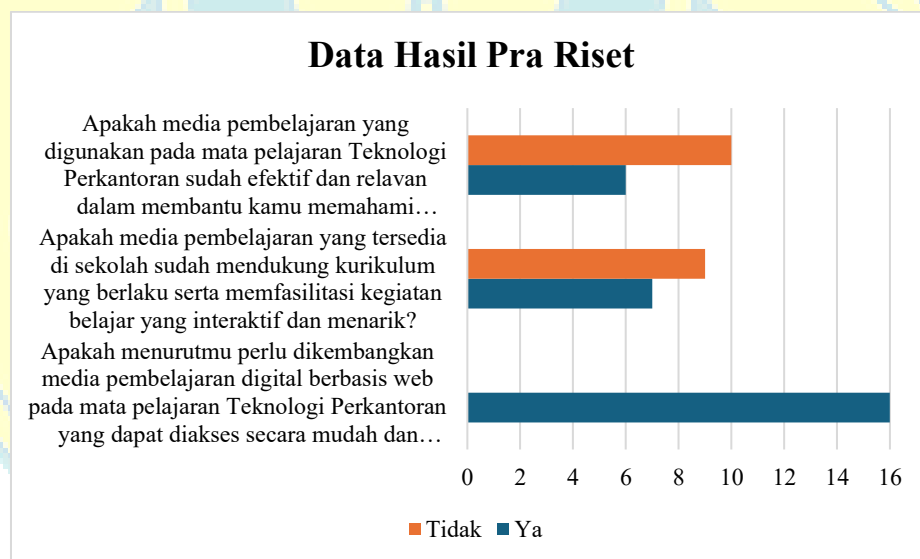
Nilai Rata-Rata Tugas	: 72,3
Nilai Rata-Rata Ulangan	: 76,4
Nilai Rata-Rata UAS	: 60,2
Nilai Rata-Rata Remedial UAS	: 75,3

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Data akademik pertama di mana didapatkan memperlihatkan jika nilai rata-rata siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran terletak pada di bawah standar ekspektasi kompetensi. Nilai rata-rata tugas harian siswa sebesar 72,3, nilai ulangan harian rata-rata 76,4, dan nilai Ujian Akhir Semester (UAS) berada pada angka 60,2, yang secara keseluruhan memperlihatkan jika mayoritas siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) di mana diputuskan sekolah yakni 75. Situasi tersebut

menunjukkan adanya kesenjangan antara pencapaian akademik siswa dan target kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran vokasi.

Rendahnya hasil belajar sering kali terkait dengan kekurangan media pembelajaran di mana kurang mampu memfasilitasi siswa untuk mengetahui pokok bahasan selaku interaktif dan kontekstual, sedangkan media pembelajaran digital bisa berfungsi untuk mengembangkan capaian akademik siswa memakai penyajian konten di mana menarik serta interaktif (Hermansah & Jakaria, 2025). Pemakaian media pembelajaran digital terbukti berdampak positif kepada motivasi, keterlibatan, hingga hasil belajar siswa, sehingga mendukung rekomendasi pemanfaatan teknologi pada pembelajaran supaya capaian kompetensi peserta didik dapat semakin optimal dan selaras pada kompetensi abad ke-21 (Wulandari et al., 2025).



Gambar 1. 1 Data Pra-Riset Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis *Website*

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Sebagai bagian dari studi, telah dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner terhadap 16 siswa kelas X program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 31 Jakarta. Hasil yang diperoleh mengungkap gambaran nyata tentang kondisi media pembelajaran yang selama ini digunakan. Sebanyak 62,5% siswa menyatakan jika media pembelajaran dalam

mata pelajaran Teknologi Perkantoran belum efektif serta relevan dalam membantu pemahaman materi secara menyeluruh. Perolehan tersebut selaras pada kajian Rochayati & Putra (2024) di mana mengungkapkan jika ketidaksesuaian media pembelajaran dengan karakteristik materi menyebabkan penurunan pemahaman konseptual hingga 45%.

Data lebih lanjut menunjukkan bahwa 56,25% responden menilai media pembelajaran di mana terdapat pada sekolah kurang mendukung kurikulum selaku maksimal serta kurang memfasilitasi kegiatan belajar yang interaktif dan menarik. Situasi tersebut selaras pada kajian Alassafi (2022) di mana menggarisbawahi pentingnya keselarasan antara media pembelajaran dengan tuntutan kurikulum serta karakteristik peserta didik. Ketidakselarasan ini berpotensi menghambat pencapaian kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka.

Selain itu, respons bulat dari seluruh responden (100%) yang menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Data ini memperkuat temuan Nita dan Wiwin (2025) tentang tingginya minat siswa SMK terhadap media pembelajaran di mana bisa didapat selaku fleksibel. Keinginan dalam memiliki media belajar mandiri yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun menunjukkan pergeseran preferensi belajar siswa menuju model pembelajaran yang lebih personal dan otonom. Ditemukan fenomena menarik justru muncul dari kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget. Kegiatan pra-riset ini bersifat eksplorasi awal yang semata-mata bertujuan untuk menangkap gambaran awal tentang kecenderungan dan kebutuhan siswa, bukan untuk menarik representasi terhadap seluruh populasi. Survei informal menunjukkan bahwa 95% siswa kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMKN 31 Jakarta memiliki smartphone dengan akses internet, namun pemanfaatannya untuk pembelajaran masih sangat minimal. Gadget yang seharusnya dapat menjadi alat belajar justru lebih sering digunakan untuk hiburan dan media sosial, menciptakan distraksi dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *Canva* sebagai solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Platform* desain berbasis *website* ini menawarkan kemudahan dalam menciptakan konten visual di mana memikat tanpa membutuhkan kompetensi desain di mana sulit. Fitur *template* yang beragam, *library* grafis yang lengkap, dan kemampuan kolaborasi *real-time* membuatnya ideal untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Keunggulan *Canva* terletak pada aksesibilitasnya yang dapat digunakan melalui berbagai perangkat dan *interface* yang *user-friendly*. Kajian Satria et al. (2024) memperlihatkan jika pelatihan media pembelajaran berdasar digital dan animasi interaktif di SMK menunjukkan bahwa guru tanpa latar belakang *IT* mampu mengoperasikan media tersebut secara efektif setelah pelatihan. Kemudahan ini sangat sesuai dengan kondisi guru di SMKN 31 Jakarta yang membutuhkan *tools* yang *powerful* namun mudah digunakan. Perkembangan media pembelajaran berdasar *Canva* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran memiliki relevansi yang kuat dengan kompetensi yang harus dikuasai. Materi seperti desain presentasi bisnis, tata kelola dokumen digital, dan komunikasi visual memerlukan contoh konkret yang dapat divisualisasikan dengan baik melalui *platform* desain seperti *Canva*.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan *Canva* dalam pendidikan. Nurwanti & Bahtiar (2024) berhasil membuktikan kepraktisan *Canva* dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan visualisasi siswa di pendidikan tinggi dapat diindikasikan melalui penelitian tentang media pembelajaran poster dan media visual yang meningkatkan kreativitas siswa dengan keterlibatan aktif dan imajinasi. Penelitian oleh Nita dan Wiwin (2025) tentang peningkatan signifikan pemahaman konseptual siswa melalui penerapan *tools* desain visual dalam pembelajaran vokasi didukung oleh berbagai studi yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dan video tutorial meningkatkan pemahaman konsep dan kinerja siswa SMK. Berdasarkan analisis kesenjangan diatas, kajian peneliti mengusung pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website* melalui aplikasi *Canva* dengan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Model *ADDIE* dipilih untuk memastikan produk di mana diciptakan melalui

tahapan di mana sistematis berawal pada analisis kebutuhan sampai evaluasi akhir.

Pengembangan media ini akan mentransformasi materi teks menjadi format digital serta menciptakan pengalaman belajar yang *immersive* melalui pendekatan *project-based learning*. Setiap materi diciptakan dalam memfasilitasi siswa untuk mengembangkan portofolio karya desain yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Kombinasi data kuantitatif serta kualitatif akan digunakan dalam mengevaluasi keterlaksanaan hingga kemudahan media di mana dikembangkan. Pendekatan *riset and development* ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran komprehensif baik dari aspek teknis maupun pedagogis media pembelajaran.

Urgensi kajian peneliti berada dalam penyediaan media pembelajaran inovatif serta upaya strategis untuk melatih siswa pada kompetensi desain visual di mana semakin dicari dalam dunia kerja modern. Kemampuan membuat presentasi yang menarik, mendesain dokumen bisnis yang profesional, dan mengelola konten visual menjadi keterampilan yang essential pada zaman digital. Sehingga, pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website* memakai aplikasi *Canva* dituju bisa sebagai solusi efektif untuk menyelesaikan kendala bahan ajar sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 31 Jakarta, serta membekali peserta didik pada kompetensi di mana selaras pada kebutuhan dunia kerja masa kini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang di mana sudah dikemukakan, berikut ini diidentifikasi beberapa permasalahan mendasar di mana melatarbelakangi perkembangan media pembelajaran digital berbasis *website* melalui aplikasi *Canva* dalam mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X pada SMKN 31 Jakarta:

1. Kurang maksimalnya pendayagunaan teknologi untuk proses pembelajaran oleh guru, di mana metode penyampaian materi masih bersifat konvensional dan didominasi oleh ceramah, sementara media pembelajaran di mana dipakai terbatas serta belum memicu minat belajar siswa.
2. Minimnya motivasi dan pengetahuan siswa terkait materi pelajaran, yang disebabkan oleh tidak tersedianya sumber belajar utama seperti buku cetak serta kurangnya variasi media pembelajaran di mana interaktif serta mudah diakses.
3. Kebutuhan pada media pembelajaran di mana inovatif, relevan, serta mudah diakses untuk meningkatkan kepraktisan proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran, yang menuntut penguasaan kompetensi berbasis praktik dan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah di mana sudah dijabarkan, penelitian pengembangan ini memiliki batasan-batasan berikut ini:

1. Cakupan materi pada *website* pembelajaran dibatasi pada kompetensi dasar dan esensial kelas X, yang menekankan penguasaan keterampilan praktikal penggunaan aplikasi pengolah kata, angka, presentasi, teknik *keyboarding*, serta konsep dasar teknologi perkantoran.
2. Subjek uji coba terbatas pada siswa kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMKN 31 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi serta pembatasan masalah di mana sudah diuraikan, permasalahan pada kajian peneliti dapat dirumuskan berikut ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website* melalui aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran untuk siswa kelas X SMKN 31 Jakarta?

2. Apakah *website* pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran digital pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X di SMKN 31 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah di mana sudah ditetapkan, penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan yakni:

1. Menganalisis proses pengembangan media pembelajaran digital berbentuk *website* Teknologi Perkantoran melalui aplikasi *Canva* di SMKN 31 Jakarta.
2. Mengukur kelayakan *website* Teknologi Perkantoran melalui aplikasi *Canva* di SMKN 31 Jakarta.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berlandaskan penelitian di mana telah dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan bisa memberikan kegunaan berikut ini:

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, kajian peneliti diharapkan bisa memperbanyak khazanah ilmu pendidikan kejuruan, terkhusus pada bidang pengembangan media pembelajaran digital. Studi ini memberikan kontribusi konkret berupa model pengembangan media berbasis *website* dengan memanfaatkan platform desain grafis seperti *Canva*, yang selama ini lebih banyak digunakan untuk keperluan non-akademik. Temuan penelitian dapat menjadi referensi ilmiah mengenai strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran yang efektif, sekaligus memperkuat landasan teori tentang pendekatan design thinking dalam menciptakan solusi pendidikan yang kontekstual.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Media ini diharapkan bisa sebagai sumber belajar mandiri di mana mudah didapatkan, menarik, serta selaras pada karakteristik generasi digital. Keberadaan media digital interaktif ini bertujuan meningkatkan pemahaman konseptual serta mengasah kompetensi praktikal siswa dalam mengoperasikan aplikasi perkantoran, sehingga mempersiapkan mereka lebih baik untuk tuntutan dunia kerja.

b. Bagi Guru

Hasil kajian peneliti memberikan alternatif media pembelajaran inovatif di mana dapat langsung diadopsi dalam menunjang proses belajar mengajar. Guru bisa memakai produk ini dalam membagikan pengalaman belajar di mana semakin dinamis serta interaktif, sekaligus mendapatkan inspirasi dalam menciptakan media sejenis pada materi selanjutnya dengan memanfaatkan *tools* di mana mudah diakses.

c. Bagi Peneliti

Proses pengembangan ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan metodologi *R&D* secara sistematis menggunakan model *ADDIE*. Peneliti mendapatkan wawasan mendalam tentang prinsip-prinsip desain pembelajaran digital, teknik validasi produk, serta strategi mengintegrasikan *tools* kreatif seperti *Canva* untuk tujuan edukasi.

d. Bagi SMKN 31 Jakarta

Sekolah mendapatkan nilai tambah berupa produk media pembelajaran di mana bisa diaplikasikan pada sistem pembelajaran secara berkelanjutan. Keberhasilan pengembangan ini juga dapat menjadi *best practice* yang mendorong budaya inovasi digital di kalangan pendidik, serta memperkuat citra institusi sebagai sekolah kejuruan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.