

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era baru yang dikenal sebagai revolusi Industri 4.0 pada saat ini, teknologi dan informasi semakin lama semakin berkembang dan semakin canggih. Hampir semua informasi diterima melalui teknologi digital. Teknologi digital telah menyebabkan informasi yang diproduksi, dikelola, dan didistribusikan dalam berbagai media menjadi sedemikian mudah berkembang dengan pesat. Hal ini tentu menjadikan persaingan akan semakin ketat sehingga dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan pendidikan. Dalam aspek pendidikan, era teknologi digital tidak hanya mempengaruhi perubahan bentuk pada alat atau media pendidikan tetapi juga mempengaruhi pencarian pada sumber belajar yang saat ini berbasis digital. Sumber belajar yang berbasis digital bermacam-macam, diantaranya adalah e-book atau electronic book, e-journal, e-library, youtube dan lain-lain. Pendidikan ini bertujuan untuk mencetak generasi bangsa yang memiliki pandangan yang luas, berkualitas, dan berkarakter sehingga dapat mewujudkan cita cita yang diharapkan dimasa depan, karena pendidikan itu sendiri merupakan salah satu motivasi pada diri kita sendiri agar lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu "movere" yang artinya dorongan atau daya penggerak. Motivasi merupakan suatu dorongan dari dalam dan dari luar siswa seperti lingkungan yang diharapkan agar bisa mengubah perilaku yang secara umum dipengaruhi oleh indikator ataupun unsur-unsur yang mendukung."

Jadi motivasi belajar merupakan kehendak yang dipengaruhi dari diri sendiri maupun dari luar diri siswa yang dapat membangkitkan semangat belajar sehingga dapat mencapai tujuan.

Minat belajar merupakan keadaan yang menghasilkan timbal balik pada suatu objek tertentu yang menyenangkan dan dapat memberikan kepuasan pada diri seseorang. Risnanosanti dalam bukunya yang berjudul pengembangan minat dan bakat belajar siswa mengatakan bahwa minat adalah dorongan dalam diri seseorang yang menjadi faktor ketertarikan atau perhatian seseorang secara selektif yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah kegiatan yang menyenangkan, menguntungkan, dan memuaskan bagi diri seseorang. (Risnanosanti, 2022 : 1)

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Husna Faizatul Umniah dengan judul “Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Akhlak Akidah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Ma'arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019” menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar pada pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah Ma'arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dengan melihat pengolahan dan analisis data menggunakan rumus Korelasi Product Moment menunjukkan bahwa hasil $N = 36$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,329$. Ternyata r_{xy} yang diperoleh sebesar 0,665 lebih besar dari r_{tabel} (pada taraf signifikan 5% = 0,329). Sehingga diperoleh $r_{tabel}(5\%) < r_{xy}$ yaitu $0,329 < 0,665$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak minat yang dimiliki siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh.

Selanjutnya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Angela Anastasia dengan judul “Hubungan Antara Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA” melalui penelitian yang dilakukan terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar fisika kelas X SMA Negeri 1 Wewewa Selatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai $x = 0,609$ yang jika dibandingkan dengan $x = 0,3246$, serta jika dilihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Ada hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar fisika siswa kelas X SMA Negeri 1 Wewewa Selatan. Hal ini dapat dikonfirmasi dengan membandingkan nilai $x = 0,546$ dengan $x = 0,3246$, serta jika dilihat dari nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.

Selanjutnya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rita Handayani dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Geografi siswa kelas X dan XI IPS SMA N 1 Minggir Sleman Tahun Pelajaran 2009/2010 terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik secara bersama-sama dengan prestasi belajar geografi siswa kelas X dan XI IPS SMA N 1 Minggir Sleman tahun pelajaran 2009/2010. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,438, koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,192 dan nilai F sebesar 4,868 dikatakan dibandingkan dengan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan db 2/43 yaitu sebesar 3,21, nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($4,868 > 3,21$)

Hasil dari sebelum penelitian yang dilakukan pengambilan data dengan menggunakan wawancara langsung kepada guru mata pelajaran Desain Grafis Dasar dan siswa kelas X TKJ SMKS AL-HIKAM. Dari hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain

Grafis Dasar kelas X TKJ masih kurang memuaskan, hal ini dikarenakan siswa pada kelas X TKJ masih cenderung diam dan tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik teori maupun praktek sehingga belum menunjukkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari desain grafis khususnya pada materi CorelDraw. Jadi dengan respon siswa yang seperti itu membuat guru semakin berpikir cara apakah yang seharusnya guru lakukan agar siswa dapat merespon dan menunjukkan minat belajar yang ada pada diri siswa pada mata pelajaran corel draw khususnya pada materi coreldraw. Sedangkan dari sudut pandang beberapa siswa, banyak diantara mereka yang lebih berminat untuk melakukan praktik secara langsung menggunakan aplikasi corel draw. Para siswa beranggapan lebih mengerti ketika langsung melakukan praktik karna dengan praktik langsung bisa mengetahui *tool-tool* yang digunakan dan langkah langkah apa saja yang harus dilakukan siswa untuk mendisain sesuatu. Sedangkan untuk penjelasan teori didalam kelas masih banyak siswa yang masih kebingungan memahami penjelasan dari guru. Selain itu para siswa masih beranggapan lebih baik langsung praktik dari pada harus mempelajari teori karna pada dasarnya Sekolah Menengah Kejuruan lebih mengarah pada bidang keahlian siswa walaupun baik teori atau praktik sama pentingnya. Tetapi tidak sedikit juga dari siswa yang masih kebingungan dengan praktek secara langsung dikarenakan pengetahuan mereka dibidang komputer masih sangat rendah bahkan beberapa dari siswa harus memulai belajar dari nol. Faktor ini terjadi karna pada saat sekolah menengah pertama, mereka tidak belajar tentang materi yang berkaitan dengan komputer atau tidak terdapat pelajaran yang berkaitan dengan komputer.

Sebagai guru yang profesional diharapkan dapat melihat segala sesuatu yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa. Kompleksitas subjek apapun bervariasi dan siswa memiliki berbagai keterampilan. Oleh karena itu, sulit untuk meningkatkan motivasi dan minat setiap siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang sama, tetapi sebagai guru harus dapat melakukannya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan aktif. Siswa termotivasi dan bersemangat untuk belajar karena komitmen guru yang sangat kuat untuk belajar. Selain itu, siswa mampu menerima, memahami, dan menguasai materi yang harus dikuasai. Siswa yang dapat menyelesaikan tugasnya akan membuat kemajuan akademik yang baik.

Pelajaran dasar desain grafis sendiri, khususnya pada materi CorelDraw sangat dibutuhkan ide dan kreatifitas siswa dalam menggali potensi dalam bidang desain agar menjadi Skill tersendiri. Pada hal ini motivasi dan juga minat sangat dibutuhkan untuk merealisasikan keahlian siswa. Sedangkan CorelDraw merupakan salah satu software yang digunakan oleh desainer dalam mengolah gambar berupa vektor. Beberapa keunggulan software corel Draw yang dapat dipelajari oleh siswa diantaranya adalah pembuatan desain logo, pembuatan desain brosur, poster, dan undangan, pembuatan desain sampul buku, pembuatan ilustrasi, tipografi, dan pembuatan kartun dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis Hubungan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi *CorelDraw* kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hubungan motivasi belajar intrinsik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi *CorelDraw* kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM?
2. Bagaimana hubungan motivasi belajar ekstrinsik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi *CorelDraw* kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM?
3. Bagaimana hubungan motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi *CorelDraw* kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM

C. Tujuan Penelitian

1. Agar dapat mengetahui hubungan motivasi belajar intrinsik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi *CorelDraw* kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM
2. Agar mengetahui hubungan yang dimiliki antarmotivasi belajar ekstrinsik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi *CorelDraw* kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM
3. Untuk mengetahui hubungan motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi *CorelDraw* kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya :

a. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan agar menjadi referensi yang baik, informasi yang bermanfaat serta literasi tentang hubungan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di sekolah menengah kejuruan.

b. Manfaat Praktis

1. Untuk Siswa

Dapat mengetahui dan menerapkan desain grafis terutama dalam menggunakan software CorelDraw untuk dijadikan suatu bidang keahlian tertentu agar menjadi individu yang berkualitas melalui potensi diri yang dimiliki.

2. Untuk Guru

Dapat mengetahui potensi yang dimiliki siswa yang memiliki minat dan bakat berbeda beda sehingga lebih teliti dalam mengatur strategi pembelajaran agar lebih baik lagi.

3. Untuk Sekolah

Dapat mencetak lulusan yang berkualitas sesuai dengan keahlian yang dimiliki setiap siswa sehingga lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Untuk Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan melalui penelitian yang dilakukan.

E. Batasan Penelitia

Adapun batasan-batasan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain Grafis pada materi Vektor

3. Media yang digunakan merupakan *software CorelDraw*
4. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM

F. Definisi Istilah

- a. Desain Grafis merupakan kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, foto, warna, garis, bentuk ataupun kombinasi dari beberapa atau semua hal tersebut yang membutuhkan suatu pemikiran khusus dari individu yang dapat menggabungkan elemen tersebut sehingga dapat menghasilkan sesuatu
- b. CorelDraw merupakan perangkat lunak pengolah objek berbasis vektor yang dapat digunakan untuk membuat dan memanipulasi berbagai macam desain grafis
- c. Vektor merupakan jenis gambar yang tersusun dari sekumpulan garis, kurva, dan bidang tertentu dengan menggunakan serangkaian instruksi yang masing-masing didefinisikan secara matematis.