

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di dalam kegiatan belajar terjadi latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan. Pengetahuan yang diterima oleh masing-masing siswa berbeda antara satu dengan yang lainnya, salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan yang terjadi pada siswa yaitu dari tidak tahu menjadi tahu setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan. Untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi yang disampaikan dalam proses belajar maka Guru akan memberikan evaluasi. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Idrus ( 2019 ) yakni hasil belajar siswa dapat diketahui pada akhir evaluasi. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila skor yang dicapai peserta didik memenuhi batas kompetensi yang telah di rumuskan.

SMK Negeri 2 Balige adalah satu satunya sekolah bisnis manajemen negeri di Kecamatan Balige. Sekolah dengan akreditasi B ini berlokasi di Jl. Kartini No. 1 Sposurung. Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SMK Negeri 2 Balige menunjukkan adanya masalah pada hasil belajar Komputer Akuntansi siswa di kelas XI. Merujuk pada Kurniawan ( 2019 ) disimpulkan bahwa apabila hasil belajar siswa yang lulus KKM melebihi 75% maka proses belajar dikatakan tuntas atau berhasil, namun hal ini tidak ditemukan di SMK Negeri 2

Balige pada kelas 11 AK. Hal ini didukung dari data rata rata nilai UH1, 2 dan 3 siswa yang kerap kali tidak memenuhi KKM. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2016 tertanggal 17 Juni 2016 tentang standar penilaian Pendidikan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal ( KKM ) adalah ambang batas kompetensi sebagai kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan Pendidikan. Adapun nilai KKM pada mata pelajaran Komputer Akuntansi yang ditetapkan di SMK Negeri 2 Balige adalah 75. Berikut rekapitulasi jumlah siswa yang lulus dan tidak lulus KKM pada rata rata UH 1, 2 dan 3 mata pelajaran Komputer Akuntansi :

**Tabel 1.1**  
**Rekapitulasi Nilai UH ( Ulangan Harian ) Komputer Akuntansi**  
**Berdasarkan KKM**  
**Semester Ganjil T.A 2021 / 2022**

| Kelas                            | Jumlah Siswa | Jenis Ulangan Harian | Jumlah Siswa ( Nilai < KKM ) | Jumlah Siswa ( Nilai $\geq$ KKM ) | Persentase Tidak Lulus KKM | Persentase Lulus KKM |
|----------------------------------|--------------|----------------------|------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|----------------------|
| XI AK 1                          | 34 Siswa     | UH 1                 | 19 Siswa                     | 15 Siswa                          | 56 %                       | 44 %                 |
|                                  |              | UH 2                 | 17 Siswa                     | 17 Siswa                          | 50 %                       | 50 %                 |
|                                  |              | UH 3                 | 18 Siswa                     | 16 Siswa                          | 53 %                       | 47 %                 |
| <b>Rata Rata UH 1, 2 &amp; 3</b> |              |                      | <b>18 Siswa</b>              | <b>16 Siswa</b>                   | <b>53 %</b>                | <b>47 %</b>          |
| XI AK 2                          | 34 Siswa     | UH 1                 | 20 Siswa                     | 14 Siswa                          | 59 %                       | 41 %                 |
|                                  |              | UH 2                 | 20 Siswa                     | 14 Siswa                          | 59 %                       | 41 %                 |
|                                  |              | UH 3                 | 16 Siswa                     | 18 Siswa                          | 47 %                       | 53 %                 |
| <b>Rata Rata UH 1, 2 &amp; 3</b> |              |                      | <b>19 Siswa</b>              | <b>15 Siswa</b>                   | <b>56 %</b>                | <b>44 %</b>          |
| XI AK 3                          | 34 Siswa     | UH 1                 | 16 Siswa                     | 18 Siswa                          | 47 %                       | 53 %                 |
|                                  |              | UH 2                 | 17 Siswa                     | 17 Siswa                          | 50 %                       | 50 %                 |
|                                  |              | UH 3                 | 17 Siswa                     | 17 Siswa                          | 50 %                       | 50 %                 |
| <b>Rata Rata UH 1, 2 &amp; 3</b> |              |                      | <b>17 Siswa</b>              | <b>17 Siswa</b>                   | <b>50 %</b>                | <b>50 %</b>          |

Sumber : Guru Komputer Akuntansi kelas XI AK SMK Negeri 2 Balige

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa rata rata ulangan harian 1,2 dan 3 komputer akuntansi pada kelas XI AK 1 terdapat 18 siswa dari 34 siswa yang

tidak lulus KKM yang berarti sebanyak 53% orang dalam satu rombongan belajar tidak memiliki hasil belajar yang baik. Di kelas XI AK 2 diperoleh data sebanyak 19 siswa dari 34 siswa tidak lulus KKM pada rata rata ulangan harian 1,2 dan 3 Komputer Akuntansi yang berarti sebesar 56% siswa memiliki hasil belajar yang buruk. Sementara di kelas XI AK 3 sebanyak 17 siswa dari 34 siswa tidak lulus KKM pada rata-rata ulangan harian 1,2 dan 3 Komputer Akuntansi yang berarti setengah dari jumlah satu rombongan belajar mengalami kegagalan pada ulangan yang mereka ikuti. Berdasarkan data observasi awal tersebut maka dapat disimpulkan rata rata nilai ulangan harian 1,2 dan 3 Komputer Akuntansi di kelas XI AK SMK N 2 Balige adalah tidak sesuai harapan sebab tidak memenuhi syarat ketuntasan belajar, karena terdapat sebanyak 53% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas XI AK tidak memenuhi KKM pada ulangan harian yang mereka ikuti.

Ketika melakukan observasi awal di SMK Negeri 2 Balige, penulis juga melakukan wawancara kepada guru bidang studi Komputer Akuntansi yaitu Ibu Nelly Hutajulu berkaitan tentang proses pembelajaran Komputer Akuntansi guna menemukan hal-hal apa saja yang sekiranya mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan harapan tersebut. Dalam proses wawancara yang penulis lakukan ada beberapa hal yang penulis tanyakan diantaranya perihal media pembelajaran apa yang Guru gunakan dalam proses pembelajaran serta bagaimana kondisi fasilitas belajar yang sekolah sediakan dalam mendukung proses belajar Komputer Akuntansi. Dari hasil wawancara tersebut, penulis menemukan adanya praduga mengapa hasil belajar Komputer Akuntansi di kelas XI AK SMK N 2 tidak sesuai harapan diantaranya :

1. Fasilitas belajar dalam komputer akuntansi adalah laboratorium akuntansi yang memuat di dalamnya komputer akuntansi. Adapun jumlah komputer yang tersedia di lab. Akuntansi SMK N 2 Balige adalah tidak memenuhi jumlah banyaknya siswa dalam satu rombongan belajar karena terdapatnya beberapa komputer yang masih tidak mendukung proses belajar. Komputer yang mendukung proses pembelajaran adalah komputer yang software maupun hardwarenya dalam kondisi baik. Software yang dimaksud adalah aplikasi MYOB yang tersedia di komputer yang dapat digunakan peserta didik secara baik. Sedangkan hardware yang dimaksudkan mencakup segala perangkat keras yang mendukung proses penggunaan komputer diantaranya : Kondisi mouse dan Papan keyboard yang berfungsi secara baik dan segala perangkat keras dalam satu komponen komputer yang masih dapat berfungsi.

2. Guru menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses belajar dengan tujuan untuk memudahkannya dalam mengevaluasi proses belajar yang dilakukan, namun di waktu yang bersamaan Guru masih kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Dalam penggunaan media *quizizz* membutuhkan akses internet untuk dapat bergabung ke situs websitenya. Di SMK Negeri 2 Balige menyediakan Wi-Fi bagi siswa dan guru untuk dapat mendukung proses pembelajaran. Untuk penggunaan media *quizizz* siswa dan guru memanfaatkan jaringan Wi-Fi yang disediakan sekolah.

3. Media pembelajaran *Quizizz* selalu digunakan di setiap pertemuan pembelajaran komputer akuntansi. Penggunaan media yang dilakukan secara berulang-ulang mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik.

Berdasarkan ketiga hal tersebut penulis menyimpulkan ada tiga poin utama yang secara dominan berkaitan dalam hasil belajar komputer akuntansi yaitu penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, fasilitas belajar dan kinerja guru. Prasarana komputer yang mendukung proses belajar komputer akuntansi haruslah memuat satu komputer untuk satu siswa dengan dilengkapi adanya aplikasi MYOB pada setiap komputer serta kondisi komputer haruslah baik. Dalam belajar komputer akuntansi di SMK Negeri 2 Balige, guru menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada akhir pembelajaran untuk mengetahui ketidakmampuan peserta didik pada materi yang telah disampaikan. Penilaian hasil belajar siswa secara objektif tidak dapat dilakukan menggunakan media *quizizz* karena waktu turut mempengaruhi hasil penilaian atas tes yang diberikan. Berdasarkan alasan ini guru menggunakan media *quizizz* di akhir pembelajaran agar siswa dapat lebih mengingat materi yang telah disampaikan, karena pada saat menggunakan media *quizizz* siswa dapat mengevaluasi diri tentang jawaban yang benar atas soal yang diberikan, hal ini dapat diketahui karena setelah selesai menjawab tes jawaban yang benar langsung muncul pada dashboard siswa. Dengan kondisi tersebut, guru berharap hasil ulangan harian siswa lebih baik sebab soal soal yang dimuatkan pada ulangan harian secara mayoritas telah dikerjakan siswa melalui media *quizizz*. yang dilakukan harian peserta didik bisa mendapatkan nilai sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa hal yang dikemukakan tersebut merujuk kepada faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar ( Wayuningsih, 2020 ).

Solikah ( 2020 : 1 ) di dalam penelitiannya menyebutkan “penggunaan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa.” Beberapa riset juga menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Lubis, Dkk ( 2021 ) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Dewi (2018: 43), yang menyatakan, bahwa “pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.”

Dalam belajar komputer akuntansi fasilitas belajar tentu menjadi salah satu hal penting yang akan mendukung kegiatan belajar. Anggryawan ( 2019 ) menyimpulkan untuk hasil belajar yang baik maka siswa membutuhkan pemenuhan fasilitas belajar. Peran sarana dan prasarana atau fasilitas belajar dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan dengan disesuaikan pada tatanan kehidupan yang semakin canggih yang berubah setiap saat. Adanya fasilitas belajar sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prianto dan Putri ( 2017 ) yang menyatakan bahwa kelengkapan fasilitas belajar akan

membantu siswa dalam belajar dan kurangnya fasilitas belajar dapat menghambat kegiatan belajarnya.

Terlepas dari adanya media pembelajaran dan fasilitas belajar guru juga senantiasa memberikan peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal utama yang menjadi pondasi dari pendidikan adalah tenaga pengajar. Keberhasilan mengajar dapat menentukan kesuksesan guru dan sekolah dalam melaksanakan pendidikan, begitu juga sebaliknya ketidakberhasilan guru dan sekolah dapat dilihat dari kurang baiknya kegiatan mengajar di sekolah, oleh karena itu guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam kegiatan pendidikan. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah *performance* (kinerja), yaitu seperangkat perilaku nyata yang ditunjukkan oleh seseorang pada waktu melaksanakan tugas profesional atau keahliannya. Yang berarti kinerja guru memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yanti (2021 : 11) menyimpulkan bahwa “kinerja guru memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap variabel hasil belajar.”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz*, Fasilitas Belajar dan Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi di SMK Negeri 2 Balige.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat penulis kemukaan identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Lebih dari setengah jumlah siswa kelas XI AK SMK Negeri 2 Balige memiliki hasil belajar Komputer Akuntansi yang masih belum maksimal.
2. Guru masih kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan khususnya pada mata pelajaran komputer akuntansi.
3. Siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan secara berulang-ulang di setiap pertemuannya.
4. Komputer sekolah yang disediakan masih belum memenuhi kebutuhan masing-masing siswa dalam satu rombongan belajar.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang diteliti adalah media *Quizizz*.
2. Fasilitas belajar yang diteliti adalah kondisi laboratorium akuntansi yang disediakan sekolah dalam menunjang pelajaran Komputer Akuntansi beserta dengan buku pegangan siswa.
3. Kinerja Guru yang diteliti adalah kinerja guru yang mengajarkan mata pelajaran Komputer Akuntansi di kelas XI SMK N 2 Balige.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:



1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige T.A 2021 / 2022 ?
2. Apakah ada pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige T.A 2021 / 2022 ?
3. Apakah ada pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige T.A 2021 / 2022 ?
4. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz*, fasilitas belajar dan kinerja guru terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige T.A 2021 / 2022 ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige.
2. Untuk mengetahui pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige.
3. Untuk mengetahui pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz*, fasilitas belajar dan kinerja guru terhadap hasil belajar komputer akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Balige.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijabarkan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang dapat diperoleh secara praktik dari penelitian. Penjelasan lanjut mengenai manfaat teoriti dan praktis yang diperoleh dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi berupa pembuktian bahwa adanya pengaruh penggunaan media *quizizz*, fasilitas belajar dan kinerja guru terhadap hasil belajar komputer akuntansi di SMK Negeri 2 Balige.

### b. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran, fasilitas belajar dan kinerja yang baik dalam mengajar selaku calon pendidik.

#### 2. Bagi Mahasiswa

Sebagai *literature* dan bahan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan pembekalan dan pembelajaran karya ilmiah serta pada seluruh pihak pada umumnya.

#### 3. Bagi Guru dan Sekolah

Sebagai salah satu evaluasi guru mengenai media pembelajaran dan kinerjanya dalam proses pembelajaran Komputer Akuntansi. Serta bagi

sekolah penelitian ini diharapkan sebagai salah satu evaluasi bagi sekolah dalam penyediaan fasilitas belajar khususnya fasilitas komputer dalam menunjang kegiatan belajar Komputer Akuntansi MYOB di SMK Negeri 2 Balige.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY