

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu elemen penting dalam pembangunan manusia dan sosial adalah pendidikan. Proses pendidikan yang sistematis dirancang untuk mendorong pembelajaran, perkembangan, dan pertumbuhan individu melalui berbagai metode, strategi, dan lingkungan belajar. Secara umum, pendidikan melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses ini tidak terbatas pada lingkungan formal seperti sekolah ataupun perguruan tinggi, namun juga terjadi pada lingkungan sosial seperti keluarga, masyarakat, tempat kerja dan lain-lain. Untuk mengimbangi semakin ketatnya persaingan dalam bidang pendidikan, maka lembaga pendidikan perlu dikelola secara profesional agar dapat bersaing dan tidak ditinggalkan oleh konsumen ataupun masyarakat. Keberhasilan kegiatan pendidikan tergantung pada berbagai faktor, seperti kurikulum, metode pembelajaran, guru, dan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai.

Fasilitas dalam dunia pendidikan mencakup semua aspek fisik dan non-fisik yang diperlukan untuk menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas. Misalnya, dengan tersedianya sarana dan prasarana disekolah. Hal ini meliputi bangunan sekolah, ruang kelas, laboratorium komputer, perpustakaan, peralatan, teknologi dan sumber daya manusia yang mendukung proses pembelajaran dan perkembangan siswa. Kegiatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran akan lebih mudah dilakukan ketika sekolah memiliki sarana belajar yang memadai.

Fasilitas pendidikan yang baik juga menjadi penting karena sangat berkontribusi secara langsung terhadap kualitas pendidikan yang diberikan oleh lembaga pendidikan.

Berbagai macam sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, salah satunya adalah laboratorium komputer, yang membantu kegiatan belajar mengajar berjalan lancar. Penggunaan laboratorium komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan memudahkan siswa dalam mengakses informasi dan data secara cepat. Selain itu, siswa lebih mudah menemukan sumber belajar yang mereka inginkan. Selanjutnya, dengan adanya laboratorium komputer dapat memungkinkan siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologi, kreativitas, berpikir kritis, dan memahami peran teknologi dalam masyarakat modern.

Berdasarkan pengamatan dan temuan peneliti di SMK Negeri 6 Medan menunjukkan bahwa sarana laboratorium komputer di SMK Negeri 6 Medan sudah cukup memadai, hal ini dapat dilihat pada tabel fasilitas laboratorium komputer sebagai berikut:

THE
Character Building
UNIVERSITY

**Tabel 1. 1 Fasilitas Laboratorium Komputer
Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Negeri 6 Medan**

No.	Nama Barang	Jumlah/Unit	Keadaan
1	Meja Kerja (Setengah Biro)	1	Baik
2	Meja Kayu	1	Baik
3	Meja Kecil Putih	11	Baik
4	Meja Kecil	27	Baik
5	Meja Kecil Atas Putih	8	Baik
6	Kursi Busa	28	Baik
7	Kursi	11	Baik
8	Kursi Bulat	1	Baik
9	Komputer Siswa	30	Baik
		4	Kurang Baik
10	Komputer Guru	1	Baik
11	CPU	2	Baik
12	Monitor	1	Baik
13	UPS	1	Baik
14	TP Link	1	Baik
15	Hub	1	Baik
16	Lemari Besi	2	Baik
17	Filling Cabinet 4 Pintu	1	Baik
18	AC	2	Baik
19	Pemadam Api	1	Baik
20	Tong Sampah	1	Baik
21	LCD Proyektor	1	Baik
22	Speraker	2	Baik
23	CPU	2	Baik

Sumber: Laboratorium Komputer SMK Negeri 6 Medan

Tabel di atas secara umum menunjukkan bahwa laboratorium komputer dalam kondisi yang cukup baik. Namun ada beberapa perangkat komputer yang tidak dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam bidang teknologi perkantoran, komputer adalah alat utama. Jika komputer rusak dan satu komputer digunakan oleh dua atau tiga siswa, maka kegiatan belajar mengajar di sekolah akan terganggu.

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa di SMK Negeri 6 Medan dan menemukan bahwa siswa masih mengeluh tentang sarana pendukung untuk belajar di laboratorium komputer. Beberapa masalah yang mereka ungkapkan termasuk komputer yang ada di laboratorium sering tiba-tiba mati saat sedang digunakan dan kurangnya pencahayaan di dalam laboratorium.

Selain sarana belajar, faktor lain yang tidak kalah penting untuk mencapai sukses dalam pembelajaran adalah motivasi. Hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa di SMK Negeri 6 Medan menunjukkan bahwa banyak siswa yang merasa salah memilih jurusan. Akibatnya, mereka tidak merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena mereka pikir pelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari berbagai sumber, baik dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun dari luar, seperti imbalan eksternal atau pujian dari orang lain (motivasi ekstrinsik). Pentingnya motivasi belajar tidak bisa diabaikan, karena itu merupakan faktor penting dalam menentukan seberapa efektif seseorang dapat belajar dan mencapai potensi mereka dalam pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Namun, saat pembelajaran motivasi siswa

untuk belajar berbeda-beda. Apabila guru memberikan tugas, beberapa siswa mengeluh dikarenakan motivasinya yang rendah, sementara siswa yang lain memiliki semangat belajar yang tinggi dan sangat terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa masih beranggapan bahwa teknologi perkantoran adalah pelajaran yang sulit, sehingga siswa tidak termotivasi untuk mempelajarinya. Jika motivasi siswa untuk mempelajarinya rendah dan mereka tidak menggunakan media pembelajaran dengan baik, maka hasil belajar akan rendah.

Menurut (Yandi *et al.*, 2023:120) hasil belajar merupakan “hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar”. Hasil belajar dapat digunakan sebagai metrik untuk menilai keberhasilan pembelajaran siswa karena semakin besar usaha belajar siswa, semakin baik hasil belajar.

Menurut observasi yang dilakukan di SMK Negeri 6 Medan, guru mata pelajaran Dasar Kejuruan Perkantoran memberikan informasi tentang Daftar Kumpulan Nilai (DKN). Dalam mata pelajaran Dasar Kejuruan Perkantoran, masih ada siswa di kelas X MPLB 1 yang memperoleh nilai di bawah KKM. Sebanyak 34 siswa di kelas X MPLB 1 dan yang memperoleh nilai di atas KKM 70,58%, atau 24 siswa; 35 siswa di kelas X MPLB 2 dan yang memperoleh nilai di atas KKM 71,42% atau 25 siswa; kemudian 36 siswa di kelas X MPLB 3 dan yang memperoleh nilai di atas KKM 77,77%, atau 28 siswa. Di mana tingkat ketuntasan minimal adalah 85 pada mata pelajaran Dasar Kejuruan Perkantoran. Tabel berikut memberikan rincian tambahan:

**Tabel 1. 2 Rata-rata Nilai Ujian Harian Siswa
Kelas X Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Mata Pelajaran
Teknologi Perkantoran T.A. 2023/2024**

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Siswa				
		Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM	KKM		
X MPLB 1	34 Siswa	24	70,58%	10	29,41%	85
X MPLB 2	35 Siswa	25	71,42%	10	28,58%	
X MPLB 3	36 Siswa	28	77,77%	8	22,22%	
JUMLAH	105	77	73,33%	28	26,66%	

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai Siswa Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Negeri 6 Medan

Sesuai dengan yang ditetapkan, hasil belajar siswa masih ada yang tergolong rendah dan mereka belum mencapai keberhasilan pembelajaran sepenuhnya pada kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran Dasar Kejuruan Perkantoran sebesar 85, hal ini tentu saja disebabkan oleh banyak masalah yang dapat diamati. Beberapa faktor ini termasuk fasilitas belajar. Masih ada komputer yang tidak bisa digunakan sehingga siswa harus berbagi pada saat menggunakan komputer yang mengakibatkan proses belajar mengajar kurang berjalan efektif. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan banyak dari siswa yang kurang fokus dan kurang memberikan perhatian ketika mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana fasilitas laboratorium komputer dan motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dengan judul **“Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Dan Motivasi Belajar Terhadap**

Hasil Belajar Siswa Kelas X MPLB Pada Elemen Teknologi Perkantoran Di SMK Negeri 6 Medan T.A. 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah di atas, masalah berikut dapat diidentifikasi:

1. Di dalam laboratorium terdapat komputer yang tidak dapat digunakan.
2. Banyak siswa yang tidak termotivasi ketika proses belajar mengajar berlangsung.
3. Siswa kurang memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer di sekolah dengan baik.
4. Rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti untuk menghindari semakin luasnya penelitian ini. Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas laboratorium komputer jurusan MPLB di SMK Negeri 6 Medan.
2. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah disebutkandi atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara fasilitas laboratorium komputer dengan hasil belajar siswa kelas X MPLB pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas X MPLB pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh antara fasilitas laboratorium komputer dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB pada mata Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium komputer dengan hasil belajar siswa kelas X MPLB pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas X MPLB pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.

3. Untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium komputer dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 6 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan, secara teoritis dan praktis, temuan penelitian ini akan memberikan manfaat.

1. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terutama tentang masalah mengenai pengaruh fasilitas laboratorium komputer, motivasi belajar, dan hasil belajar. Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai masukan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Penelitian ini dapat membantu sekolah membuat dan mendorong sistem pendidikan yang baik.
3. Temuan penelitian dapat digunakan sebagai referensi dan literatur untuk penelitian yang akan datang.

THE
Character Building
UNIVERSITY