

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran yang sangat penting untuk mencapai pembangunan nasional. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada kualitas pendidikan yang diselenggarakan di negara tersebut. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3 Tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal inipun memiliki tujuan bisa mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketaqwaan yang teguh kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, menjaga kesehatan, berilmu, menunjukkan kompetensi, menunjukkan kreativitas, kemandirian, dan pada akhirnya menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Depertemen Pendidikan Nasional, 2003). Langkah yang dilaksanakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia terus dilaksanakan pemerintah, seperti peningkatan kualitas guru, pemerataan pendidikan, peningkatan sarana dan prasarana, pengembangan dan pengadaan materi ajar.

Kualitas pendidikan di Indonesia masih termasuk rendah. Hasil studi Program penilaian pelajar internasional atau PISA 2018 di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyebutkan bahwasanya pada kategori membaca Indonesia menduduki peringkat 73 dari 79 negara dan wilayah ekonomi melalui skor rata-rata adalah 371, peringkat pertama diduduki oleh China melalui

skor rata-rata 555. Kategori matematika, Indonesia tercatat ada di peringkat 7 dari bawah (73) dari 79 negara melalui skor rata-rata 379, peringkat satu masih diduduki China melalui skor rata-rata 591. Indonesia berada di peringkat 71 dari 79 negara dalam kategori kinerja sains, menempati peringkat ke-9 dari bawah. Nilai rata-rata yang diraih Indonesia adalah 389. Posisi teratas kini dipegang oleh China dengan nilai rata-rata 590. Menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mayoritas guru kurang memahami kebutuhan spesifik setiap siswa. Sejalan dengan data UNESCO pada *Global Education Monitoring (GEM) 2016*, Sistem pendidikan Indonesia berada pada peringkat 10 dari 14 negara berkembang dalam hal kualitas. Kualitas pengajar, yang merupakan aspek krusial dalam pendidikan, berada pada peringkat ke-14 dari 14 negara berkembang di seluruh dunia (Yunus, 2018).

Pendidikan pada salah satu kabupaten yang ada di Bali yakni pendidikan di Kabupaten Buleleng. Rata-rata lama pendidikan dapat menjadi indikator untuk menilai kualitas pendidikan masyarakat di sebuah wilayah. Rata-rata lama sekolah Kabupaten Buleleng pada tahun 2022 adalah 7,56 tahun atau hampir menyelesaikan kelas VIII. Berlandaskan jenis kelamin, rata-rata lama sekolah laki laki di Kabupaten Buleleng tahun 2022 sebanyak 8,4 tahun dan perempuan tercatat 7,25 tahun (Badan Pusat Statistik Kabupaten Buleleng, 2022). Kualitas pendidikan di Kabupaten Buleleng harus ditingkatkan lagi, karena banyak siswa yang tidak menyelesaikan sekolahnya dengan total seharusnya 12 tahun, tetapi di Kabupaten Buleleng rata-rata lama sekolah sekitar 7,56 tahun.

Mutu pendidikan di Buleleng sendiri pun harus ditingkatkan, Capaian kualitas pendidikan di daerah buleleng diperhatikan melalui delapan standar nasional pendidikan dan Kadisdikpora Buleleng yang diwakili oleh Sekretaris

Dinas, Made Astika, S.Pd, M.M, menjelaskan bahwasanya proses ini sebagai evaluasi yang dilaksanakan berkaitan dengan delapan standar yang ditentukan oleh pemerintah dan di Buleleng sendiri khususnya tenaga kependidikan dan guru masih kekurangan dan kompetensi masih ada yang tidak bisa memenuhi standar, jadi perlu dilakukan pemetaan mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Kabupaten Buleleng Dinas pendidikan pemuda dan olahraga (Disdikpora, 2019).

Pendidikan akan berfungsi efektif apabila seluruh komponen dijalankan secara profesional. Guru memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan pendidikan, khususnya mereka yang bekerja di lingkungan sekolah formasi (Fuadi, 2017). Menurut penegasan ini, keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar di sekolah tergantung pada metode pembelajaran yang dipergunakan bagi guru. Efisiennya terselenggaranya kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada guru yang memiliki kompetensi mengajar yang memadai. Sejalan dengan itu (Slameto, 2015) menyatakan jika guru selalu membuat perencanaan sebelum mengajar, mereka akan mengajar dengan baik. Perencanaan yang baik akan membuat guru tetap hadir di kelas dan dapat melakukan banyak hal baru dan kreatif selama pelajaran, yang bisa menciptakan peningkatan bagi interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa. Salah satu keterampilan penting dari seorang pendidik yang terampil ialah kemampuan untuk memilih sumber daya pendidikan yang sesuai dan selaras dengan teknik dan materi pengajaran saat ini. Pentingnya kompetensi yang dimiliki guru dalam merancang kegiatan belajar dan penggunaan teknologi untuk menciptakan SDM yang bermutu sebab perencanaan dalam belajar yang di

laksanakan oleh guru akan mempengaruhi perilaku seseorang untuk mengikuti pembelajaran.

Institusi pendidikan menggunakan indikator numerik, abjad, atau simbolik yang telah ditentukan untuk menunjukkan kemajuan atau pencapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor penentu efektifitas seseorang dalam belajar di SMK adalah rendahnya motivasi siswa pada saat proses pembelajaran. Sekolah kejuruan adalah lembaga pendidikan yang menawarkan pelatihan khusus di tingkat menengah, yang dirancang khusus untuk mempersiapkan siswanya bekerja di industri tertentu. Salah satu mata pelajaran yang masuk pada kurikulum siswa SMK peminatan Akuntansi adalah Prinsip Dasar Akuntansi. Mata kuliah ini mengkaji proses penyusunan dan pemeliharaan pencatatan keuangan perusahaan, serta mendalami bidang perpajakan, audit, dan pelaporan keuangan.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 1 Singaraja dalam pembelajaran dasar-dasar akuntansi hanya beberapa orang siswa saja dalam satu kelas yang mendapatkan nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), artinya terdapat masalah hasil belajar yang rendah di sekolah tersebut. Minimnya hasil belajar bisa diperhatikan melalui data hasil ulangan harian siswa-siswi dari guru bidang studi akuntansi dan keuangan lembaga kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja dalam mengikuti pembelajaran dasar dasar akutansi yang diberikan melalui Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian SMK Negeri 1 Singaraja

Kelas	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas		Total
		Jumlah	%	Jumlah	%	
X AKL A	70	27	77,1	9	22,9	36
X AKL B	70	16	45,7	19	54,3	35
X AKL C	70	14	40	21	60	35

Berdasarkan Tabel 1.1 hasil belajar di atas, menunjukkan masih sangat minimnya jumlah siswa yang memperoleh batas nilai KKM. Hasil dari rata-rata nilai secara keseluruhan siswa yang mencapai KKM hanya 54,2 persen siswa. Pemahaman siswa dalam pembelajaran dasar-dasar akuntansi masih kurang (perlu ditingkatkan).

Peneliti mengamati seluruh siswa kelas X Akuntansi yang terbagi atas 3 Kelas yakni kelas A,B, dan C. Pada saat observasi guru akuntansi menyatakan bahwa nilai pelajaran akuntansi untuk kelas A lebih unggul daripada kelas lain. Sehingga peneliti melakukan observasi mendalam di kelas B dan C dan peneliti menemukan beberapa masalah, hal ini sesuai dengan respon siswa yang telah di wawancarai secara mendalam, siswa menyatakan bahwa selama pembelajaran berlangsung motivasi belajar cenderung rendah karena banyak pembelajaran kurang menarik akibat metode yang dipakai metode ceramah dan kurang bervariasi, beberapa siswa juga mengatakan mereka lebih menyukai jika setiap kuis atau ulangan lebih suka menggunakan smartphone karena memakai alat tulis mereka merasa jenuh dan memakan waktu lama, jika menggunakan smartphone mereka bisa memanfaatkan waktu untuk berfikir sembari mengetik dengan cepat.

Kondisi ruangan di dalam kelas saya melihat secara langsung bahwa suasana kelas sangat tidak kondusif. Hal ini selaras dengan pernyataan melalui wawancara bersama Guru Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Singaraja diperoleh hasil bahwasanya saat melaksanakan pembelajaran Guru akuntansi menyatakan di setiap pembelajaran guru dikelas juga hanya menggunakan bahan ajar cetak, metode ceramah dan hanya menggunakan media ppt pada kegiatan pembelajaran. Guru Akuntansi belum pernah mempergunakan media pembelajaran

kahoot selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa juga berbeda-beda, beberapa siswa cenderung masih memiliki nilai dibawah KKM. Guru-guru juga sudah melakukan pendekatan kepada siswa salah satu penyebabnya minat dan hasil belajar rendah adalah kurangnya perhatian siswa didalam kelas disaat guru menyampaikan materi, peserta didik tampak tidak fokus dalam mendengarkan guru saat memberikan pelajaran, ini dikarenakan beberapa murid kesulitan dalam memahami pelajaran, juga masih pasif dalam menggunakan teknologi dan kurangnya kesadaran siswa dalam mengulang materi sekolah dan latihan soal-soal dirumah.

Berbagai cara yang dapat dilaksanakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran diperlukan model, metode, dan media yang tepat. Sejak teknologi muncul pembelajaran menjadi lebih efisien serta memberi keuntungan. Menurut (Syafiyatul dkk, 2019) fasilitas-fasilitas dari teknologi bisa digunakan selaku media agar pembelajaran lebih menarik seperti visual dan interaktif. Laju kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat, hingga hampir setiap orang, berapapun usianya, memiliki perangkat seperti gadget, laptop, atau tablet. Revolusi atau terobosan besar dalam kehidupan menghadirkan banyak peluang untuk dieksploitasi. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif terhadap pendidikan dengan meningkatkan proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi canggih yang memungkinkan akses terhadap pengetahuan menjadi lebih cepat. Pemanfaatan teknologi yang baik akan berdampak pada pendidikan yang berkualitas di masa yang akan mendatang.

Untuk menghadapi masa depan secara efektif dan meningkatkan standar pendidikan, penting untuk mengubah paradigma pembelajaran dengan

mengkonfigurasi ulang metode penataan aktivitas pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas ataupun di sekeliling lembaga pendidikan. Sebelumnya, para pendidik hanya bergantung pada papan tulis untuk memberikan pengajaran, namun kini mereka diharapkan memiliki kemahiran dalam memanfaatkan beragam teknologi pembelajaran. dan memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam menggapai sasaran pembelajaran yang salah satu upaya nya yakni menggunakan media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran sebab media pembelajaran sebagai salah satu faktor eksternal (faktor yang datangnya dari lingkungan sekolah) dominan pada penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yang memberi pengaruh bagi hasil belajar siswa.

Media pendidikan mengacu pada media yang secara efektif mengkomunikasikan informasi atau pesan dengan tujuan dan sasaran pembelajaran tertentu (Hasan et al., 2021). Mendapatkan pengetahuan, keahlian, dan keterampilan baru sangat dimudahkan dengan penggunaan media pendidikan. Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran mengacu pada alat atau sumber daya apa pun yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada siswanya. Hal ini dapat menimbulkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perhatian pada siswa, sehingga memudahkan proses pembelajaran. Sejalan dengan itu (Sudjana, 2020) menyatakan media pembelajaran diharapkan mampu membuat kegiatan belajar siswa dan hasil belajarnya meningkat.

Media pembelajaran ini juga menjadi salah satu penunjang kelancaran proses belajar dan mempermudah tenaga pendidik dalam memberi pemahaman materi untuk peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan dan menyenangkan untuk peserta didik. Media pembelajaran

didefinisikan selaku alat yang efektif ketika dipergunakan dengan bijak pada konteks pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga bisa dipergunakan dalam penilaian formatif dan sumatif serta memantau kemajuan siswa, dengan alat evaluasi yang terintegrasi dalam media tenaga pendidik dapat dengan mudah mengukur pencapaian belajar siswa. Platform media yang cocok dan progresif untuk kuis adalah Kahoot.

Aplikasi Kahoot merupakan platform berbasis web yang memungkinkan terciptanya konten edukasi online yang menarik dan menyenangkan dalam bentuk kuis interaktif. Menurut temuan Puspitasari dkk. (2023), ditemukan bahwasanya siswa yang memanfaatkan Kahoot sebagai teknologi pendidikan menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan menggapai hasil belajar yang lebih maksimal disandingkan dengan siswa yang melakukan pembelajaran langsung. Pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran seperti *kahoot* mempunyai peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Kahoot* memanfaatkan elemen permainan, kompetisi, dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. *Kahoot* bukan saja menyajikan informasi dengan visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui format kuis yang interaktif. Di sisi lain, minat belajar siswa juga memainkan peran penting dalam menentukan sampai dimana siswa terlibat pada kegiatan pembelajaran dan akhirnya menggapai hasil belajar yang diharapkan. Siswa yang motivasi belajarnya tinggi dominan lebih fokus, tekun, dan gigih dalam menghadapi tantangan pembelajaran, siswa yang kurang minat mungkin

mengalami kesulitan dalam mengerti materi dan kurang tertarik untuk belajar. Jadi penelitian ini mempergunakan media pembelajaran *kahoot* menumbuhkan semangat siswa dengan kompetisi/persaingan pada aktivitas belajar untuk mencapai output belajar yang optimal.

Peneliti tertarik memanfaatkan aplikasi Kahoot selaku penyempurna media pembelajaran karena penyajiannya yang unik dan tidak membosankan. Siswa tidak hanya berupaya memberi respon pertanyaan dengan benar, tetapi mereka juga didorong bisa berpikir dan memahami informasi dengan cepat dalam jangka waktu tertentu. Di akhir setiap pertanyaan, nama siswa dengan nilai tertinggi ditampilkan. Peneliti berusaha untuk melibatkan fokus siswa di kelas dengan menggunakan pendekatan yang menyenangkan. Inipun diharap mampu menumbuhkan pola pikir kompetitif siswa dan memotivasi mereka untuk aktif ikut serta dengan melatih soal-soal yang diberikan guru sebagai metode dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan memorinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tergiring untuk meneliti persoalan dengan tujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran *kahoot* kepada peserta didik pada mata pelajaran Dasar-dasar Akuntansi, dengan maksud siswa semakin tertarik dan bersemangat dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian penulis terdorong untuk mengujikan “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang yang dipaparkan, demikian dilaksanakan identifikasi permasalahan dibawah ini.

1. Hasil ulangan harian pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi yang rendah. Masih banyak siswa yang nilainya belum memperoleh kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.
2. Guru disekolah masih kurang efektif dalam mempergunakan media pembelajaran didalam kegiatan pembelajaran membuat suasana di kelas monoton sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan.
3. Guru akuntansi belum pernah memakai aplikasi games kuis *kahoot* pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi.
4. Keadaan di dalam kelas tidak dengan menyeluruh aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa tampak tidak fokus dalam memperhatikan guru di dalam kelas.

1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi permasalahan di atas, demikian diperlukan menentukan pembatasan permasalahan supaya penelitian ini bisa terarah. Batasan masalah pada kajian studi ini yaitu penggunaan media pembelajaran dalam studi ini yakni media pembelajaran aplikasi *kahoot* dan hasil belajar yang dimaksud ialah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar akuntansi, begitu juga dengan data yang digunakan hanya berada dicakupan penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pemaparan latar belakang, demikian rumusan permasalahan pada kajian studi ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran *kahoot* berpengaruh bagi hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan permasalahan di atas, demikian tujuan studi ini ialah berupaya menilai pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* bagi hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 1 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharap mampu memberi kegunaan baik dari aspek teoritis ataupun praktis.

- 1) Studi ini diharap bisa dipergunakan selaku referensi dan bahan pertimbangan untuk temuan berikutnya.
- 2) Studi ini diharap bisa dijadikan tambahan bahan pustaka untuk mahasiswa yang ingin menilai pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* bagi hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil studi inipun diharap bisa digunakan selaku masukan dalam mengatasi masalah yang dihadapi agar proses pembelajaran dikelas lebih aktif melalui pemanfaatan media pendukung inovatif yang bisa di sesuaikan terhadap kebutuhan siswa dan kemajuan zaman, yang pada akhirnya guru bisa mendorong minat belajar siswa dan menjadikan hasil belajar siswa semakin meningkat.

2) Bagi siswa

Studi ini diharap mampu memperluas pengetahuan dan wawasan baru pada penggunaan aplikasi *kahoot* dan menjadi pendorong untuk peningkatan hasil belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil studi inipun diharapkan bisa memberikan masukan untuk sekolah, pada konteks ini SMK Negeri 1 Singaraja, yang bisa dipergunakan selaku bahan pertimbangan untuk peningkatan prestasi belajar siswa.

4) Bagi Universitas

Hasil studi ini bisa dimanfaatkan selaku referensi bagi kajian studi berikutnya dan dijadikan selaku bahan pengetahuan tambahan terutama dibidang pendidikan.

