

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Dengan semakin berkembangnya zaman yang semakin canggih, pemakaian teknologi juga semakin berkembang dan sudah semakin banyak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dunia Pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah tenaga pendidik juga dapat meningkatkan kualitas peserta didik agar dapat berkembang. Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari pengaruhnya terhadap dunia Pendidikan.

Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan teknologi pada bidang pendidikan dan digunakan sebagai pembantu dalam proses pembelajaran yang menjadi penunjang pengajar agar lebih praktis dan inovatif dalam mengajarkan suatu materi pembelajaran atau kuis soal latihan materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi pada masa kini. Pembelajaran atau kuis akan lebih menarik dan dapat mempermudah dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan media *Kahoot*. Dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah melakukan penelitian terkait penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran akuntansi, bahwa terdapat banyak peningkatan hasil belajar akuntansi peserta didik dari penggunaan media *Kahoot* tersebut.

Dalam pembelajaran diterapkan suatu sistem atau Teknik dalam proses pembelajarannya untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik agar hasil belajar dapat sesuai dengan target yang telah ditentukan. Salah satu sistem dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya pengembangan media yang interaktif untuk meninjau hasil belajar yang

lebih efektif. Selaras dengan pendapat Irwan (2019) mengatakan bahwa media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi atau hasil belajar siswa pun meningkat dan lebih efektif.

Hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Untuk mengetahui hasil belajar dengan melihat nilai yang berbentuk angka yang nantinya menjadi acuan dalam membandingkan dengan hasil belajar sebelumnya. Salah satu pengaruh dalam keberhasilan belajar adalah dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menurut Sulastri (2017) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang dan akan tersimpan dalam waktu lama. Karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi. Dalam penelitian terdahulu dari Achidayat (2018) bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran.

Menurut Nurdyansyah (2019) media pembelajaran yang relevan dalam kelas dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Dan bagi guru, media pembelajaran membantu mengkongkritkan konsep, gagasan dan pembantu dalam memotivasi peserta didik untuk belajar aktif. Begitu juga media pembelajaran bagi peserta didik tersebut sebagai jembatan untuk berfikir kritis. Dalam penelitian terdahulu lainnya juga mengatakan dalam Yusufhardi Miars (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dengan adanya hal tersebut, maka media pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Dalam pemanfaatan media pembelajaran sekarang ini semakin canggih,

dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi, yang mana manfaatnya dapat dirasakan ketika pembelajaran.

Kahoot dapat menjadi alternatif untuk media pembelajaran yang interaktif di perguruan tinggi atau di sekolah. karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam media *Kahoot* ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan teman-teman sejawatnya secara komperatif terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari maupun telah dipelajarinya. Menurut Herlina (2017) *Kahoot* merupakan salah satu pilihan alternatif dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik dan pendidik. Sedangkan menurut Integrasi (2017) *Kahoot* dapat mempengaruhi sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi. Pendapat lain mengenai *Kahoot* juga menurut Alfansyur (2019) *Kahoot* adalah media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan untuk memperkuat proses belajar mengajar dikelas dengan akses yang mudah dan tanpa berbayar. Misi *Kahoot* adalah untuk membuat pembelajaran menjadi luar biasa dengan tawaran platform yang mudah untuk dibuat dan digunakan, untuk di share dan dimainkan dalam pembelajaran berbasis permainan.

Akuntansi adalah suatu ilmu untuk mengumpulkan seluruh pencatatan keuangan yang akan diringkas dan dapat mengetahui siklus pencatatan keuangan pada suatu perusahaan atau organisasi tersebut sehat atau tidak. Selaras dengan pendapat Wiradinata (2017) *Accounting* adalah seni pencatatan, pengelompokkan, dan peringkasan dengan cara yang baik dan dalam unit moneter atas semua transaksi- transaksi keuangan dan kejadian-kejadian lain yang menyangkut keuangan perusahaan dan menafsirkan hasil pencatatan tersebut.

Dalam bidang Pendidikan Akuntansi, pemanfaatan teknologi sudah cukup lama digunakan, yaitu sejak dipergunakan alat hitung elektronik berupa kalkulator. Dan dengan semakin berkembangnya teknologi, dalam

bidang akuntansi juga memanfaatkan berbagai macam media yang berbasis teknologi seperti komputer, internet dan berbagai media social yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran akuntansi sudah banyak di gunakan dan diteliti dalam peningkatan efektifitas belajar maupun hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan oleh Zoebaidha (2020) mengungkapkan hasil penelitian penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran akuntansi. Bahwa media pembelajaran *Kahoot* memiliki berbagai fitur seperti pengecekan jawaban secara langsung, perankingan, dan musik yang mendukung suasana kompetisi yang membuat siswa merasa bersemangat dalam mengerjakan kuis yang ada sehingga siswa berusaha untuk dapat menjadi yang terbaik dalam belajar dan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Hal tersebut membuktikan bahwa keefektifan media *Kahoot* dalam pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam hal ini peneliti mengangkat judul penelitiannya dengan menerkaitakan mata pelajaran akuntansi. Sesuai dengan hasil observasi peneliti pada kelas X Program Akuntansi keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Lemahabang bahwa banyaknya peserta didik yang merasa jenuh dengan pelajaran akuntansi ini. SMK Negeri 1 Lemahabang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang media pembelajarannya masih menggunakan media cetak dan *power point* pada mata pelajaran Akuntansi. Menghadapi adanya permasalahan tersebut perlu sekiranya dapat mencari alternatif untuk permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil dari diskusi dengan guru mata pelajaran Akuntansi SMK Negeri 1 lemahabang selama kegiatan PLP II tersebut bahwa kegiatan pembelajaran pada zaman sekarang ini harus lebih mendorong ke arah yang lebih maju dan canggih dengan teknologi dan tidak hanya terpaku dengan media cetak agar dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tersebut mampu membuat pembelajaran dapat berjalan

lebih bervariasi, dapat menarik semangat dan dapat mudah diakses oleh peserta didik SMK Negeri 1 Lemahabang baik itu dilaksanakan secara daring maupun luring. Hal tersebut menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada para peserta didik dan pendidik dalam menyelesaikan proses pembelajaran yang baik dan efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran sebaik mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Akuntansi. Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi di kelas X adalah Dasar-dasar Akuntansi keuangan lembaga. Materi ini dikatakan sedikit sulit untuk dipahami berdasarkan observasi banyak siswa yang merasa kebingungan dan jenuh dalam sub materi perusahaan jasa. Peserta didik pun mengatakan pada materi Dasar-dasar Akuntansi keuangan Lembaga tersebut peserta didik merasa lebih jenuh yang pada akhirnya dalam evaluasi materi tidak mencapai target hasil belajar peserta didik.

Mengacu pada permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran akuntansi sebaiknya digunakan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan partisipasi peserta didik sehingga peserta didik aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam menjalankan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *Kahoot* dan didukung dengan fasilitas sekolah yang sudah disediakan wifi untuk fasilitas belajar yang terdapat didalam lab akuntansi tersebut. Karena media pembelajaran *Kahoot* digunakannya dengan bantuan jaringan internet atau wifi. Jadi, sangatlah sinkron dengan sekolah yang sudah berfasilitas baik dengan media yang telah dirancang.

Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Akuntansi Kelas X Program Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Lemahabang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah diatas, diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran belum digunakan secara optimal oleh guru.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Lemahabang belum variative sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.
3. Pemanfaatan internet yang digunakan oleh peserta didik masih belum optimal dengan pembelajaran.
4. Masih minimnya pembelajaran akuntansi yang berbasis internet.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot*).
2. Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam media pembelajaran pada pelajaran akuntansi kelas X Program Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Lemahabang.
- 3.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *desain* media pembelajaran *Kahoot* pada mata pelajaran akuntansi?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Lemahabang.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi dengan pemanfaatan aplikasi *Kahoot*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Bagi Peneliti

Dapat memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dan dapat menambah pengetahuan serta pengalaman mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis internet.

2. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi yang berkualitas dan sesuai kriteria hasil belajar.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dan bahan referensi yang dapat dijadikan penelitian lebih lanjut.

1.7 Definisi Konsep

Dari sebuah judul yang diangkat yaitu “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Dalam Media Pembelajaran Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi” Adapun makna dari kalimat di atas adalah:

1. Aplikasi *Kahoot*

Aplikasi kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memudahkan untuk membuat, berbagi, dan bermain game

belajar yang menyenangkan atau kuis trivia dalam hitungan menit.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotorik.