



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Kesulitan Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Bulukumba

Sitti Hajerah Hasyim¹, Nuraisyiah²

Universitas Negeri Makassar

Email: nuraisyiah@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap kesulitan belajar siswa di SMA Negeri 3 Bulukumba. Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer sebagai variabel bebas (X) dan kesulitan belajar sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IIS di SMA Negeri Bulukumba sebanyak 109 siswa sekaligus sebagai sampel atau sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase, uji instrumen dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh nilai signifikan $0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis komputer berpengaruh signifikan terhadap kesulitan belajar siswa di SMA Negeri 3 Bulukumba.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kesulitan Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang mendunia (*universal*) dalam kehidupan manusia karena di mana pun dan kapan pun di dunia ini terdapat pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting salah satunya untuk mengembangkan kemampuan dasar (potensi) yang sudah dimiliki anak sejak lahir agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara. Oleh karena itu, anak harus mendapatkan mutu pendidikan yang berkualitas untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Pendidikan yang berkualitas dapat diketahui dengan tercapainya fungsi dan tujuan Standar Nasional Pendidikan (SNP). Syafril & Zen (2017:115) mengemukakan bahwa "Standar Nasional Pendidikan berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu, bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat”.

Fungsi dan tujuan Standar Nasional Pendidikan dapat diwujudkan dengan cara belajar. Menurut Syah (2015:68) “Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Siswa tidak selalu lancar dan berhasil dengan baik dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut terjadi karena adanya kesulitan atau hambatan dalam belajar. Menurut Wahab (2015:191) “Kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana anak didik tidak dapat belajar secara wajar, disebabkan adanya ancaman, hambatan atau gangguan belajar tertentu yang dialami oleh siswa atau anak didik”. Seorang siswa dapat diketahui mengalami kesulitan dalam belajar dengan melihat indikator yang dikemukakan oleh Wahab (2015:193-198) yaitu: 1) Pengetahuan atau keterampilan dasar yang kurang memadai atau mendukung atas bahan yang dipelajari; 2) Cara guru mengajar yang kurang baik; 3) Alat atau media pembelajaran yang kurang memadai; 4) Kurangnya kelengkapan alat-alat belajar anak di rumah.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar adalah media pembelajaran yang digunakan. Menurut Kustandi & Darmawan (2020:6) “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Menurut Kustandi & Darmawan (2020:34) Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yaitu “Media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer”. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah menjadi fasilitas utama yang digunakan dalam kegiatan berbagai sektor kehidupan dengan memberikan kontribusi yang besar salah satunya dalam dunia pendidikan. Contoh pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah komputer yang dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran. Pemanfaatan komputer dalam pembelajaran dikenal dengan nama *computer assisted instruction* (CAI).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan salah satu guru, dikemukakan bahwa kemampuan siswa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer masih rendah hal ini disebabkan karena pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan media tersebut masih terbatas. Hal tersebut menyebabkan tingkat kesulitan belajar pada materi akuntansi menjadi tinggi dengan banyaknya siswa yang memiliki nilai di bawah KKM.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap kesulitan belajar siswa kelas XII IIS di SMA Negeri 3 Bulukumba. Dengan adanya penelitian ini diharapkan masalah yang di hadapi siswa dalam pemanfaatan media

komputer dalam pembelajaran memberikan solusi yang meningkatkan nilai KKM siswa.

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2015:199) bahwa "Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya". Data yang diperlukan dengan kuesioner berupa informasi tentang media pembelajaran dan kesulitan belajar. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XII IIS SMA Negeri 3 Bulukumba dengan jumlah siswa 109 orang Tahun Ajaran 2021/2022. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampel jenuh*. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 109 orang yang terbagi ke dalam empat kelas yaitu: XII IIS 1 sebanyak 27 orang, XII IIS 2 sebanyak 30 orang, XII IIS 3 sebanyak 28 orang, dan XII IIS 4 sebanyak 23 orang.

Penelitian ini bersifat asosiatif yang menunjukkan hubungan kausal yaitu hubungan yang bersifat sebab. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap kesulitan belajar.

Barnawi & Arifin (2014:190) mengemukakan bahwa "Definisi operasional adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti". Hal ini dilakukan agar penelitian memiliki batas pengertian yang mudah dipahami saat melakukan pengukuran. Oleh karena itu, setiap variabel perlu dijabarkan dalam suatu definisi operasional. Definisi operasional untuk setiap variabel dalam penelitian ini yaitu:

Media pembelajaran berbasis komputer atau *computer assisted instruction* (CAI) adalah salah satu media pembelajaran berbantuan komputer yang digunakan oleh guru ataupun siswa dalam belajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas XII IIS di SMA Negeri 3 Bulukumba.

Tabel 1. Instrumen Indikator Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Indikator	No. Item
- Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran	1,2,3
- Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi	4,5,6
- Diperlukan pengetahuan atau keterampilan khusus tentang komputer.	7,8
- Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.	9,10

Sumber: Kustandi dan Darmawan (2021)

Kesulitan belajar adalah kondisi dimana siswa tidak dapat belajar secara wajar karena adanya ancaman, hambatan atau gangguan belajar yang dialami biasanya ditandai dengan menurunnya kinerja akademik atau prestasi belajar yang dicapai siswa.

Tabel 2. Instrumen Indikator Kesulitan Belajar

Indikator	No. Item
- Pengetahuan atau keterampilan dasar yang kurang memadai atau mendukung atas bahan yang dipelajari.	11,12,13
- Cara guru mengajar yang kurang baik.	14,15
- Alat atau media pembelajaran yang kurang memadai.	16,17
- Kurangnya kelengkapan alat-alat belajar anak di rumah.	18,19,20

Sumber: Wahab (2015)

Untuk menganalisis variabel-variabel dan menguji serta membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, digunakan analisis data antara lain:

1. Analisis deskriptif, bertujuan untuk menggambarkan, menceritakan, serta mendeskripsikan segala sesuatu yang menyangkut objek penelitian dengan cara persentase dalam bentuk tabel frekuensi atau tabulasi data bersumber dari hasil daftar pernyataan kuesioner.
2. Uji hipotesis, yaitu analisis regresi linier sederhana, koefisien determinasi, dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data variabel media pembelajaran berbasis komputer yang terkumpul dari hasil kuesioner berjumlah 109 responden, dengan empat indikator media pembelajaran berbasis komputer, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Kesimpulan Tanggapan Responden Variabel Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Skor Aktual (%)
1	Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran	1.177	1.635	72,0
2	Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi	1.206	1.635	73,8
3	Diperlukan pengetahuan atau keterampilan khusus tentang komputer	774	1.090	71,0

4	Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil	801	1.090	73,5
Jumlah		3.958	5.450	72,6

Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh persentase skor aktual untuk variabel media pembelajaran berbasis komputer sebesar 72,6 persen, tergolong kategori tinggi. Namun masih terdapat dua indikator yang masih berada dibawah rata-rata skor aktual yaitu indikator komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran sebesar 72,0 persen. Hal ini berarti bahwa penggunaan komputer sebagai salah satu media pembelajaran belum mampu memenuhi kebutuhan siswa yang lambat dalam belajar karena masih terdapat beberapa siswa belum mampu memahami materi akuntansi dengan cepat, dan indikator diperlukan pengetahuan atau keterampilan khusus tentang komputer sebesar 71,0 persen. Hal ini berarti bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum memiliki pengetahuan atau keterampilan khusus tentang komputer sehingga belum mampu menyelesaikan latihan soal akuntansi dengan baik dan benar yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya data variabel kesulitan belajar dengan empat indikator kesulitan belajar diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Kesimpulan Tanggapan Responden Variabel Kesulitan Belajar

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Skor Aktual (%)
1	Pengetahuan atau keterampilan dasar yang kurang memadai atau mendukung atas bahan yang dipelajari	1.074	1.635	65,7
2	Cara guru mengajar yang kurang baik	679	1.090	62,3
3	Alat atau media pembelajaran yang kurang memadai	709	1.090	65,0
4	Kurangnya kelengkapan alat-alat belajar anak di rumah	1.211	1.635	74,1
Jumlah		3.673	5.450	66,8

Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh persentase skor aktual untuk variabel kesulitan belajar sebesar 66,8 persen yang tergolong kategori tinggi. Namun masih terdapat tiga indikator yang berada dibawah rata-rata skor aktual yaitu indikator Pengetahuan

atau keterampilan dasar yang kurang memadai atau mendukung atas bahan yang dipelajari sebesar 65,7 persen. Hal ini berarti bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki pengetahuan atau keterampilan dalam menggunakan komputer sebagai salah satu media pembelajaran materi akuntansi, Indikator Cara guru mengajar yang kurang baik sebesar 62,3 persen. Hal ini berarti bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu memahami cara menyelesaikan latihan soal akuntansi meskipun telah dijelaskan oleh guru, dan indikator Alat atau media pembelajaran yang kurang memadai sebesar 65,0 persen. Hal ini berarti bahwa masih sekolah belum memiliki komputer yang memadai dalam menunjang keberhasilan pembelajaran materi akuntansi.

Selanjutnya uji hipotesis regresi linear sederhana bertujuan untuk melihat model persamaan media pembelajaran berbasis komputer dan kesulitan belajar.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Mode	I	Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	17,325	3,423		5,062	,001
1	Media Pembelajaran Berbasis Komputer (X)	,451	,092	,427	4,881	,001

a. Dependent Variable: Kesulitan Belajar (Y)

Sumber: Data diolah, 2022

Tabel 5 menunjukkan bahwa model persamaan regresi linear sederhana $\hat{Y} = 17,325 + 0,451 X$, bahwa nilai konstanta (a) sebesar 17,325 yang berarti jika media pembelajaran berbasis komputer nilainya nol, maka kesulitan belajar sebesar 17,325 satuan. Nilai koefisien regresi (b) bernilai positif sebesar 0,451 yang berarti bahwa variabel media pembelajaran berbasis komputer berpengaruh positif terhadap kesulitan belajar. Hal ini berarti bahwa jika media pembelajaran berbasis komputer mengalami penambahan satu satuan, maka kesulitan belajar akan mengalami peningkatan sebesar 0,451 satuan.

Hasil uji t menunjukkan bahwa pada variabel media pembelajaran berbasis komputer diperoleh nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) yang berarti bahwa hipotesis yang menyatakan variabel media pembelajaran berbasis komputer berpengaruh signifikan terhadap kesulitan belajar siswa kelas XII IIX di SMA Negeri Bulukumba “diterima”.

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap kesulitan belajar, hasil perhitungan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,427 ^a	,182	,174	7,114

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Komputer (X)

Sumber: Data diolah, 2022

Diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,182 atau 18,2 persen. Hal ini berarti bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap kesulitan belajar sebesar 18,2 persen sedangkan 81,8 persen dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Wahab (2015:193) mengemukakan bahwa yang menjadi penyebab kesulitan belajar anak didik yaitu pengetahuan atau keterampilan dasar yang kurang memadai atau mendukung atas bahan yang dipelajari dan kurangnya kelengkapan alat-alat belajar anak di rumah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Analisis deskriptif, media pembelajaran berbasis komputer diperoleh rata-rata skor aktual sebesar 66,8 persen yang tergolong kategori tinggi.
2. Berdasarkan hasil olah data diperoleh media pembelajaran berbasis komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesulitan belajar siswa kelas XII IIS di SMA Negeri 3 Bulukumba.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Kepala SMA Negeri 3 Kabupaten Bulukumba, yang telah memberi dukungan kegiatan Penelitian PNBK hingga selesai dengan Nomor Kontrak: SP DIPA – 023.17.2.677523/2022, tanggal 27 Juli 2022 Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar Nomor: 567/UN36/HK/2022 tanggal 8 April 2022.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barnawi & Arifin. (2014). *Kinerja Guru Profesional*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2022

"Membangun Negeri dengan Inovasi tiada Henti Melalui Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar

- Halling, A. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwaji, Wibowo, & Murtanto. (2016). *Pengantar Akuntansi 1*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sanjaya. (2020). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Syofian. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress. Syafril & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Uno, Hamzah B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Dibiidang Pendidikan*. Bandung: BumiAksara.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.