

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah satu usaha yang dilaksanakan dengan sengaja serta sistematis yang berkontribusi bagi peserta didik untuk berproses dalam pengembangan diri. Menurut (Ketetapan MPR RI Nomor IV/MPR/1999 Tentang GBHN, 1999) dengan pendidikan manusia akan jauh lebih tertata kehidupannya baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Belajar bisa membentuk perubahan dalam diri individu dan penilaian ialah satu dari beberapa hal yang diterapkan agar dapat memahami sampai seberapa jauh perubahan yang dialaminya supaya dapat menggapai cita-cita pembelajaran yang umumnya dikenal selaku prestasi belajar (Isti'adah, 2020).

Laporan dari (PISA, 2018) yang dirilis oleh OECD mengungkapkan bahwa pendidikan Indonesia berada diposisi ke-72 dari 77 negara. Tercatat skor membaca Indonesia sebesar 371 turun dari peringkat 64 menjadi 74. Skor sains Indonesia sebesar 396 turun dari peringkat 62 menjadi 71. Untuk skor matematika Indonesia sebesar 379 turun dari peringkat 63 menjadi 73 (Schleicher, 2018). Data yang dirilis tersebut memperlihatkan yakni pencapaian belajar peserta didik pada Negara Indonesia tengah sangat rendah karena hasil penilaiannya masih jauh dibawah rata-rata standar dunia internasional.

Menurut Data dari (Kemendikbud, 2019) juga menginformasikan bahwa nilai rata-rata UN 2019/2020 tingkat SMK untuk Bahasa Indonesia sebesar 65,72, Bahasa Inggris 41,78, matematika 35,26 serta khususnya teori kejuruan ialah 44,12 dimana nilai rata-rata keseluruhan dengan total ialah 46,72 yang artinya nilai tersebut masih

kurang dari kriteria penentu kelulusan dengan standar nilai 55 skala 1 sampai 100. Data tersebut juga menunjukkan yakni tetap tidak tingginya pencapaian belajar yang diperoleh bagi peserta didik SMK Di Indonesia khususnya pada teori kejuruan yang hanya memegang nilai 44,12 yang masih jauh dari standar penentu kelulusan.

Salah satu teori kejuruan dari jurusan Akuntansi ialah komputer akuntansi yang dipelajari seluruh siswa kelas XI dan kelas XII. Pendidikan jenjang SMK akuntansi diharapkan mampu menguasai pengoperasian aplikasi keuangan seperti MYOB, Zahir, Accurate, dsb. Kegiatan belajar komputer akuntansi dinyatakan berhasil bilamana prestasi yang didapat siswa dalam pelajaran tersebut sudah mencapai dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah menjadi ukuran (Safitri & Setiyan, 2016). Akan tetapi data yang dikemukakan diatas menunjukkan bahwa masih rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa diberbagai sekolah.

Salah satu hal yang menjadi latarbelakang tidak optimalnya prestasi belajar siswa yakni mengenai cara belajar siswa itu sendiri dimana antar pesertad didik satu dan lainnya tentunya mempunyai cara belajar yang tidak sama baik dari segi pola pikir maupun dalam mempelajari suatu hal. Selain itu juga disebabkan kompetensi setiap peserta didik yang tidak sama ketika menyerap bahan pelajaran, ada siswa yang mudah menyerap materi dengan cepat dan adapula siswa yang lambat dalam menyerap materi pelajaran (Rosyid et al., 2019)

Banyaknya masalah yang menimbulkan rendahnya pencapaian belajar peserta didik di Indonesia acapkali sangat ditentukan melalui dua unsur yakni unsur internal yang berupa unsur fisiologis (jasmani & rohani), serta unsur psikologi (motivasi, bakat, minat, intelegensi, serta konsep diri) (Prasertcharoensuk et al., 2015). Sementara faktor eksternal seperti faktor keluarga (lingkungannya, cara mendidik, keadaan ekonomi, tingkat pemenuhan fasilitas), faktor lingkungan sekolah (model pembelajaran, hubungan guru dengan siswa, kurikulum dan prasarana yang

mendukung), serta faktor masyarakat (kegiatan masyarakat dan teman bermain) (Marbun, 2018)

Computer self-efficacy termasuk kedalam faktor internal berupa konsep diri (Drosten, 2019). *Computer self-efficacy* merupakan keyakinan atas kemampuan yang dimiliki untuk bisa menggunakan/mengoperasikan komputer guna mencapai suatu tujuan (Jokisch et al., 2020). Dengan CSE, seseorang lebih percaya diri mengidentifikasi tugas akademis, menetapkan tolok ukur untuk tugas penting yang harus terselesaikan, serta bertanggung jawab atas keberhasilan mereka sendiri dalam meraih tujuan skolastik mereka (Alghamdi et al., 2020)

Siswa dengan CSE tinggi mampu mengerjakan sesuatu dengan rasa percaya diri dan ketika dihadapkan pada permasalahan berkeyakinan mampu untuk mengatasi sehingga berpengaruh terhadap keberhasilan belajarnya (Indriyani et al., 2019). Namun dalam kenyataannya, menurut (Husna & S, 2018) mengungkapkan bahwa masih kurangnya perhatian penuh dari kebanyakan guru terhadap *self-efficacy* siswa. Siswa dengan CSE rendah tentunya tidak memiliki kepercayaan diri atas kemampuannya sehingga apabila menjumpai suatu permasalahan maka akan menganggapnya sebagai suatu hal yang harus dihindari sehingga berakibat pada penurunan prestasi belajarnya (Sugiyana, 2015).

Faktor lain yang juga berkontribusi terhadap prestasi belajar ialah penggunaan internet yang merupakan faktor eksternal. Penggunaan internet merupakan frekuensi dan durasi pemakaian internet untuk *browsing* hal tertentu maupun penyelesaian semua tugas dengan mudah dan cepat (Isaac et al., 2019). Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh (Wuryani et al., 2019) mengungkapkan yakni penggunaan internet tidak mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar karena adanya ketidaktepatan dalam pemanfaatan internet, minimnya pengetahuan internet, dan rendahnya kecepatan akses internet sehingga menghambat manfaat internet sebagai sumber belajar (Feng et al., 2019).

Apalagi ditahun 2020 WHO menetapkan munculnya pandemik Covid-19 secara global hampir 18 juta kasus terdeteksi (Qiu et al., 2020). Hal tersebut langsung mendapat respon dari kemdikbud untuk melakukan penutupan sekolah berskala nasional dan meluncurkan “SE No.3 tahun 2020 mengenai penangkalan covid-19 dalam organisasi pendidikan” (Sudarsana et al., 2020). Penutupan sekolah membuat pembelajaran beralih dari *offline* menjadi *online* (Saleh, 2020). Sehingga memicu tingginya penggunaan teknologi internet guna memperlancar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Sukendro et al., 2020).

Namun dalam pembelajaran ditengah pandemik berdasarkan survei UNICEF kepada 4.018 responden dari 34 provinsi mengemukakan bahwa masalah utama yang dihadapi siswa dalam belajar daring ialah 35% kesulitan mengakses internet, 38% minimnya bimbingan guru, 7% tidak memiliki gadget, 4% tidak bisa mengakses aplikasi daring, dan 3% minimnya dampingan orang tua (UNICEF, 2020).

Data dari (BPS, 2020) juga mengungkapkan bahwa sebanyak 87,20% anak usia sekolah didaerah perkotaan dan pedesaan memanfaatkan internet untuk media sosial. Selain itu 62,13% untuk hiburan semata, membaca informasi berita 69,90% sementara untuk pengerjaan tugas sekolah hanya sebanyak 25,86%. Dari data tersebut jelaslah bahwa pemanfaatan internet untuk hal-hal yang lebih produktif jumlahnya sangat minim jika dibandingkan dengan penggunaan media sosial. Karena ketidaktepatan dan minimnya pengetahuan mengenai internet inilah yang berakibat pada rendahnya pencapaian belajar siswa.

Unsur dari dalam yang juga berakibat terhadap pencapaian belajar selain CSE ialah ketertarikan belajar. Ketertarikan belajar timbul karena hal tersebut dianggap sebagai kebutuhan dan bermakna bagi individu. Minat harus dibersamai dengan langkah konkret berupa antusias dalam belajar sehingga bisa meraih prestasi, karena tanpa adanya hal tersebut maka akan sulit untuk mencapai keberhasilan dalam belajar (E. Syahputra, 2020) (Suardii, 2018). Siswa yang hanya bersikap menerima pelajaran

tanpa adanya dorongan yang kuat, cenderung sulit untuk bersungguh-sungguh karena tidak termotivasi terhadap pelajaran yang pada akhirnya cenderung menurunkan prestasi belajarnya (Meyanasari & Widiyanto, 2017).

Berdasarkan kajian penelitian yang dikemukakan diatas faktor *computer self-efficacy* dan penggunaan internet berkontribusi rendah dalam mempengaruhi secara langsung terhadap prestasi belajar. Oleh sebab itu, peneliti memunculkan minat belajar selaku variabel perantara untuk memahami dampak tersirat serta tidak tersirat. Kedudukan minat belajar diharapkan mampu berkontribusi cukup besar ketika memerantarakan dampak *computer self-efficacy* serta pemakaian internet atas pencapaian belajar komputer akuntansi.

Oleh karena itu peneliti merumuskan penelitian ini sebagai berikut **“Peranan Minat Belajar Sebagai Mediasi antara *Computer Self Efficacy* dan Penggunaan Internet terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK N 1 Slawi”**

B. Perumusan Masalah

Atas dasar penjelasan dalam latar belakang masalah di atas, kemudian rumusan masalah pada penelitian ini ialah seperti dibawah:

1. Apakah terdapat pengaruh *computer self-efficacy* terhadap prestasi belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi belajar?
3. Apakah terdapat pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar?
4. Apakah terdapat pengaruh *computer self-efficacy* terhadap minat belajar?
5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet terhadap minat belajar?
6. Apakah terdapat pengaruh *computer self-efficacy* terhadap prestasi belajar melalui minat belajar sebagai mediasi?
7. Apakah terdapat pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi belajar melalui minat belajar sebagai mediasi?

C. Tujuan Penelitian

Atas dasar rumusan masalah tersebut, kemudian tujuan atas penelitian ini yakni seperti dibawah:

1. Mengetahui apakah ada pengaruh *computer self efficacy* terhadap prestasi belajar.
2. Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi belajar.
3. Mengetahui apakah ada pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar.
4. Mengetahui apakah ada pengaruh *computer self efficacy* terhadap minat belajar.
5. Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan internet terhadap minat belajar.
6. Mengetahui apakah ada pengaruh *computer self efficacy* terhadap prestasi belajar melalui minat belajar selaku mediasi.
7. Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan internet terhadap prestasi belajar melalui minat belajar selaku mediasi.

D. Kebaruan Penelitian

Peneliti akan melakukan penelitian mengenai Peranan Minat Belajar Sebagai Mediasi Antara *Computer Self Efficacy* serta Penggunaan Internet atas Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK N 1 Slawi. Berlainan dengan penelitian sebelumnya yang meneliti selama pembelajaran secara tatap muka di sekolah, penelitian ini dilakukan selama di berlakukannya pembelajaran jarak jauh. Selain itu perbedaan lokasi penelitian dimana untuk penelitian ini menggunakan lokasi penelitian di Kabupaten Tegal khususnya di SMK N 1 Slawi Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian demikian mempunyai kegunaan teoritis dan praktis yaitu seperti dibawah ini :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian demikian mampu meyuguhkan bukti empiris serta pengetahuan mengenai peran minat belajar sebagai perantara antar *computer self efficacy* serta pemakaian internet atas pencapaian belajar komputer akuntansi, yang dapat digunakan sebagai salah satu referensi penelitian yang berkaitan dengan sektor pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian diharap bisa memberi saran untuk sekolah khususnya seorang guru agar mampu memperbaiki prestasi belajar komputer akuntansi.
- b. Bagi peneliti, penelitian bermanfaat supaya dapat memberikan tambahan wawasan baru pada sektor kependidikan serta bisa menjadikannya sebagai bekal bagi peneliti agar dapat berkecimpung langsung pada sektor pendidikan.
- c. Bagi guru, penelitian diharap merupakan wujud nasehat yang dapat memajukan serta memberikan peningkatan atas kualitas proses mengajar guru, sehingga memberikan peningkatan atas kinerja peserta didik
- d. Bagi perguruan tinggi, penelitian dapat dijadikan selaku materi rujukan/literatur kepustakaan di Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.