

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan sangat penting. Indonesia menetapkan pendidikan sebagai salah satu tujuan nasional, mengingat pentingnya pendidikan bagi negara. Tidak diragukan lagi, kemajuan pendidikan di seluruh dunia mendorong Indonesia untuk terus memperbaiki sistem pendidikannya sendiri. Pendidikan yang baik ialah pendidikan yang akan menghasilkan generasi yang memiliki potensi, keterampilan, dan daya saing. Berdasar Undang-undang No.20 Tahun 2003 mengenai Sisdiknas, pendidikan didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja dan direncanakan dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan pengendalian diri, pertumbuhan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pembentukan etika yang baik, dan penguasaan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu dan masyarakat.

Siswa adalah salah satu pengguna informasi di institusi pendidikan. Dengan teknologi yang semakin canggih, siswa dapat mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Sebagaimana dinyatakan oleh Seyed Alizadeh et al. (2014), kurangnya literasi *digital* menyebabkan kurangnya pengendalian diri, yang dapat menyebabkan anomali di dunia maya. Selain itu, keterampilan literasi *digital* dapat menyebabkan kecanduan gadget pada anak-anak. Menurut Doorsen (2016), dari sudut pandang psikologis, literasi *digital* mampu memperlihatkan perilaku online pada anak, termasuk pengendalian diri. Perihal tersebut mampu memengaruhi pengendalian diri anak dengan memberi mereka pemahaman tentang tanggung jawabnya, serta kapan, di mana, serta berapa lama mereka bisa mengakses secara mandiri pembelajaran daring. Sebuah penelitian awal Mohammadyari (2013) serta Singh (2015) menemukan bahwasanya taraf literasi *digital* seseorang mampu memengaruhi kinerja peserta didik, dengan membantu mereka menggunakan pengajaran ulang serta mengurangi efek negatif

aktivitas online. Adanya teknologi *digital* membuat pekerjaan menjadi sangat mudah. Menurut (Sawitri et al., 2019), mengatakan bahwasanya pendidikan yang mengalami perkembangan pada era *digital* memungkinkan peserta didik memperoleh banyak pengetahuan dengan cepat dan mudah. Namun, SDM yang cukup diperlukan. Sebagai guru, mereka memiliki kemampuan untuk senantiasa mengajar serta menyampaikan materi secara daring tanpa harus secara langsung berhadapan dengan siswa. Selain itu, anak-anak memiliki kemampuan untuk mengikuti pembelajaran kapan pun dan di mana pun, dan mereka memiliki kemampuan untuk memperoleh pengetahuan secara meluas tanpa menjadikan pendidik sebagai satu-satunya sumber.

Literasi *digital* tak sekadar menuntut individu guna memanfaatkan teknologi *digital* secara baik, tetapi memahami pula segala ihwal berkenaan dengan teknologi itu guna tercapainya hasil belajar secara optimal pada pengajaran. Minat, sikap, serta kecakapan seseorang yang memanfaatkan teknologi *digital* beserta alat komunikasi guna mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, serta mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, serta berkomunikasi dengan individu lainnya guna secara efektif berperan serta dalam masyarakat ialah literasi *digital*. Di lain sisi juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang guna memanfaatkan kecakapan fungsional mereka atas perangkat *digital* guna berpikir kritis, berkekrativitas, berkolaborasi, berkomunikasi, memilih informasi, serta mempertahankan keamanan elektronik serta perubahan konteks sosial budaya (Payton & Hague, 2010). Gaya belajar serta kecerdasan emosional adalah beberapa faktor lainnya yang mampu memengaruhi hasil belajar peserta didik, selain literasi *digital*.

Menurut Mohammad Fadly (2020), mengatakan bahwasanya permasalahan terpenting yang kini tengah dihadapi ialah peningkatan kualitas pendidikan, sehingga memerlukan pelbagai upaya guna mengubah mutu pendidikan negara yang makin buruk. Upaya yang bisa ditempuh salah satunya ialah meningkatkan mutu pendidikan di semua institusi pendidikan.

Dalam upaya mereka untuk mengembangkan potensi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran, pendidik harus menjalankan perannya. Pendidik harus pandai berinteraksi dengan siswa mereka selama proses pembelajaran, dapat mengubah suasana kelas, memberi arahan, serta membantu peserta didik dalam pengajaran, karena setiap siswa memiliki minat dan keahlian unik. Pendidik harus menentukan metode belajar yang akan dipakai pada proses pengajarannya selain membangun interaksi dengan siswa. Pribadi seseorang terkait erat dengan gaya belajarnya, yang pasti dipengaruhi oleh pendidikan dan riwayat perkembangannya. Cara individu belajar serta bagaimanakah mereka berpikir selama proses pembuktian dikenal sebagai gaya belajar (Yuwono, 2010). Menurut DePorter, ada tiga fokus gaya belajar dalam penelitian ini: visual (lewat visualisasi), auditorial (lewat pendengaran), serta kinestetik (lewat gerakan ataupun kegiatan motorik). Apabila seorang pengajar tahu tentang karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda yang peserta didiknya miliki, mereka bisa pula mengatasi tantangan belajar siswanya, sehingga mereka bisa meraih hasil belajar secara memuaskan.

Gaya belajar siswa sangat mempengaruhi kecerdasan emosional mereka. Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengajar di SMK Negeri 13 Jakarta Barat, gaya belajar visual, auditif, dan kinestetik muncul. Semua kelas dengan mata pelajaran yang berbeda-beda dapat menggunakan metode pembelajaran ini. Gaya belajar yang diterapkan selama proses pembelajaran sangat penting karena dapat mempengaruhi bagaimana siswa belajar. Belajar sukses membutuhkan kecerdasan emosi selain kemampuan intelektual. Sebagai pendidik, guru tidak hanya memberi tahu siswa tentang materi pelajaran, tetapi guru juga memberi tahu mereka tentang cara mereka mengendalikan diri mereka sendiri. Selama proses pembelajaran, guru dan siswa harus berinteraksi satu sama lain agar hasil belajar siswa bisa tergapai secara baik sesuai tujuan yang sudah ditetapkan. Kemampuan untuk mengelola kecerdasan emosional menjadi salah satunya tantangan yang sering dihadapi siswa saat berusaha meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka untuk mencapai hasil belajar. Kecakapan guna

memahami perasaan diri sendiri serta individu lainnya, memotivasi diri sendiri, serta pengelolaan emosi secara efektif dalam hubungan dengan diri sendiri serta individu lainnya didefinisikan sebagai kecerdasan emosional (Goleman, 2015).

Kecerdasan emosional ialah kecakapan mengenali serta mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengembangkan perasaan empati, serta menjalin hubungan dengan individu lainnya (Dosen & PGRI Blitar, 2020). Artinya, kecerdasan emosional ialah kecakapan peserta didik guna mengenali, mengelola, serta mengendalikan emosi, memotivasi diri sendiri dalam menghadapi kesulitan, mengembangkan perasaan empati, serta mampu bekerja sama serta menjalin relasi secara baik dengan individu lainnya. Ketika kecerdasan emosional seseorang rendah, maka akan mempengaruhi kecerdasan intelektualnya. IQ menyumbang sekitar 20 persen untuk faktor yang menjadi penentu kesuksesan dalam hidup dan 80 persennya dipengaruhi faktor lainnya seperti kecerdasan emosional (Daniel Goleman, 1995). Siswa yang memiliki kecakapan penguasaan emosinya akan menjadi lebih percaya diri dan optimis, mempunyai semangat, mudah beradaptasi, serta berkemampuan memotivasi diri. Siswa ilmu ekonomi selalu mengalami kesulitan dalam menuntaskan beberapa tugas yang guru berikan mengenai hitung-hitungan ataupun teori ekonomi. Manakala siswa memiliki kecerdasan emosional serta motivasi belajar yang baik, siswa akan tetap berusaha mencari cara untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Hasil belajar ialah kemampuan yang individu miliki yang telah dipraktikkan atau dipelajari. Perilaku seseorang dapat menunjukkan penguasaan hasil belajarnya, termasuk penguasaan pengetahuan, kemampuan berpikir, dan kemampuan motorik.

Soraya et al. (2023) melakukan penelitian sebelumnya yang relevan yang menemukan bahwa literasi *digital* berdampak pada hasil belajar siswa di kelas XI IPS SMA. Oleh karena itu, jika siswa ingin mencapai hasil belajar yang diharapkan, mereka harus memperoleh kemampuan literasi *digital* yang baik. Dengan teknologi yang semakin berkembang, siswa

sekarang dapat mengakses apa pun, termasuk pelajaran sekolah, melalui internet. Siswa menggunakan media *digital* sebagai alat untuk mencari informasi yang terkait dengan bahan belajar (Rizki, 2022). Selain itu, media *digital* juga digunakan untuk berkomunikasi dengan guru baik secara pribadi maupun melalui platform diskusi online. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Menurut penelitian Damayanti (2020), gaya belajar yang efektif dinilai berdasarkan hasil belajar siswa yang meningkat yang sesuai gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa sangat memengaruhi hasil belajarnya, menurut hasil penelitian Agustina & Sitompul (2015).

Jurnal pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar ekonomi telah menggunakan kecerdasan emosional sebagai variabel penelitian. Penelitian ini menemukan nilai positif yang memperlihatkan hubungannya antara kecerdasan emosional dan hasil belajar ekonomi searah atau berbanding lurus (Parera, 2018). Hasil belajar berkorelasi positif dengan kecerdasan emosional. Karenanya, kecerdasan emosional sangatlah penting untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan di sekolah dan juga dapat bermanfaat di tempat kerja. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa kecerdasan emosional memengaruhi hasil belajar.

Berdasar pemaparan tersebut, menjadikan periset memiliki ketertarikan guna menjalankan riset mengenai **“Pengaruh Literasi *Digital*, Gaya Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X Pada Mata Pelajaran *Spreadsheet*”**.

1.2. Perumusan Masalah

1. Apakah literasi *digital* mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?
2. Apakah gaya belajar mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?
3. Apakah kecerdasan emosional mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?

4. Apakah literasi *digital*, gaya belajar, dan kecerdasan emosional mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Guna mengetahui apakah literasi *digital* mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?
2. Guna mengetahui apakah gaya belajar mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?
3. Guna mengetahui apakah kecerdasan emosional mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?
4. Guna mengetahui apakah literasi *digital*, gaya belajar, dan kecerdasan emosional mampu memengaruhi hasil belajar siswa SMK kelas X?

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasar tujuan yang hendak dicapai, pada riset ini diharap mampu memberi manfaat bagi segenap pihak terkait. Baik secara teoretis ataupun praktis, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Riset ini akan memperluas pengetahuan tentang bagaimana literasi *digital*, gaya belajar, dan kecerdasan emosional memengaruhi pendidikan akuntansi. Riset ini dapat berkontribusi akademis secara signifikan ke penelitian pendidikan dan akuntansi. Selain itu, temuan penelitian ini dapat memicu inovasi di bidang pendidikan. Inovasi ini dapat mencakup penggunaan teknologi yang lebih interaktif, platform pembelajaran online yang lebih baik, dan elemen psikologis dalam proses belajar, seperti kecerdasan emosional dan gaya belajar.

2. Manfaat Praktis

Riset ini mampu memberi manfaat praktis bagi pelbagai pihak, di antaranya :

a. Bagi Siswa

Riset ini mampu membantu siswa memilih metode pembelajaran sesuai gaya belajar mereka sendiri. Mereka juga

dapat memilih metode yang memanfaatkan teknologi dan memiliki motivasi pribadi.

b. Bagi Tenaga Pendidik (guru)

Penelitian ini dapat membantu guru mengembangkan dan meningkatkan strategi pengajaran mereka dan membuat pengalaman belajar yang lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memberikan lebih banyak sumber daya untuk teknologi pendidikan dan metode pembelajaran yang mendukung semangat siswa. Perihal tersebut dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

d. Bagi Peneliti

Lewat riset ini, periset mampu lebih memahami bagaimanakah literasi *digital*, gaya belajar, dan kecerdasan emosional memengaruhi hasil belajar peserta didik.

