

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah elemen fundamental dalam mendukung keberhasilan pembangunan suatu negara, dengan tujuan utama menciptakan manusia yang cakap dan berkualitas agar dapat berkontribusi pada pembangunan nasional. Sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat, pendidikan menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan agar suatu bangsa tidak tertinggal dalam perkembangan global. Pendidikan dapat dimaknai sebagai rangkaian pembelajaran yang tidak hanya memberikan wawasan, akan tetapi turut membentuk etika dan keterampilan individu sebagai bekal dalam menghadapi persaingan di masa depan. Kualitas pendidikan suatu bangsa mencerminkan kemampuan sumber daya manusianya dalam bersaing di tingkat global. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat suatu negara (Fitri et al., 2019).

Meskipun demikian, Indonesia masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikan di berbagai jenjang dan institusi pendidikan. Berdasarkan data dari Worldtop20.org, peringkat kualitas pendidikan Indonesia pada tahun 2023 berada di posisi ke-67 dari 203 negara di dunia. Selain itu, hasil peninjauan PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2022 yang dikeluarkan tanggal 5 Desember 2023 menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi 67 dari 81 negara. Data ini mencerminkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia belum setara jika dibandingkan dengan negara lain. Berbagai usaha telah dilaksanakan guna memperbaiki mutu pendidikan nasional, seperti mengadakan program pelatihan dan peningkatan kompetensi bagi tenaga pendidik, perbaikan fasilitas dan infrastruktur, menyempurnakan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana serta pencapaian hasil belajar di sekolah. Akan tetapi, berbagai dimensi mutu pendidikan masih belum mengalami peningkatan yang signifikan sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan.

Mutu pendidikan dapat dinilai pada tingkat manapun dan institusi pendidikan manapun, termasuk melalui pencapaian hasil belajar siswa. Hasil ini mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil belajar ialah pencapaian yang diraih setelah menyelesaikan rangkaian pembelajaran dan berfungsi sebagai indikator keberhasilan tujuan pendidikan bagi siswa. Selain berfungsi sebagai tolok ukur pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa, hasil belajar juga menjadi indikator apakah suatu sekolah dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sudah optimal serta mencerminkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah tersebut. Pencapaian hasil belajar melibatkan tiga aspek utama, yaitu kognitif yang bersangkutan dengan aspek pengetahuan, afektif yang mencakup perilaku, dan psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan (A' la & Subhi, 2019). Dengan demikian, hasil belajar merepresentasikan pencapaian kompetensi yang diperoleh siswa melalui serangkaian proses pembelajaran yang terstruktur, mendalam, dan berkelanjutan, yang membawa perubahan dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa, sehingga terjadi peningkatan dibandingkan kondisi sebelumnya. Evaluasi terhadap hasil belajar biasanya dilakukan melalui pemberian nilai atau skor..

Pada jenjang pendidikan SMK dengan jurusan Akuntansi, kualitas pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar pada mata pelajaran produktif akuntansi. Pencapaian siswa dalam bidang ini terlihat dari hasil pembelajaran akuntansi, yang dibuktikan melalui tes dan dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka. Memperoleh hasil belajar akuntansi yang baik bukanlah tugas yang mudah, melainkan memerlukan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang memengaruhi prestasi belajar akuntansi. Dengan memahami unsur-unsur tersebut, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dalam mata pelajaran akuntansi. (Rohmawati & Sukanti, 2019).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama Praktik Keterampilan Mengajar pada tahun ajaran 2023/2024 mayoritas siswa masih kesulitan untuk

memperoleh nilai KKM pada mata pelajaran produktif akuntansi khususnya komputer akuntansi. Penyebab paling utama masalah ini adalah karena kurangnya pemahaman konsep akuntansi dan penggunaan teknologi. Komputer akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang menggabungkan antara konsep akuntansi dengan teknologi. Tujuan pelajaran komputer akuntansi ialah untuk mempermudah proses pencatatan dan pengerjaan keuangan suatu perusahaan dengan bantuan teknologi sehingga menjadi efisien.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Asesmen Akhir Semester Komputer Akuntansi

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Persentase Siswa Yang Tuntas	Persentase Siswa Yang Tidak Tuntas
SMKN 46 JAKARTA	71	71	32%	68%
SMKN 48 JAKARTA	72	72	33%	67%
SMKN 50 JAKARTA	72	71	31%	69%

Sumber: Data diolah Peneliti (2024)

Merujuk Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa persentase siswa yang tuntas dalam Asesmen Akhir Semester (AAS) pada ketiga sekolah tersebut relatif rendah. SMKN 48 memiliki persentase tuntas tertinggi yaitu 33%, sedangkan SMKN 50 memiliki persentase tuntas terendah yaitu 31%. Meskipun memiliki nilai rata-rata yang sama, akan tetapi secara umum hasil belajar di ketiga sekolah masih tergolong rendah. Diperlukan upaya serius untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan bimbingan dan perhatian, meningkatkan motivasi belajar, dan membangun kerjasama yang baik dengan pihak orangtua.

Hasil belajar akuntansi yang belum maksimal ini, dikarenakan beberapa faktor seperti siswa memerlukan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajarnya. Faktanya, media pembelajaran ditengah

perkembangan teknologi saat ini telah membantu siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya di berbagai tingkat pendidikan khususnya pada SMK jurusan akuntansi. Dengan adanya teknologi tersebut, siswa memiliki akses tak terbatas terhadap sumber daya pendidikan, seperti video pembelajaran interaktif, simulasi, dan permainan pendidikan yang menghidupkan konsep-konsep abstrak. Ketersediaan perangkat lunak pembelajaran adaptif juga memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan keperluan masing-masing, memberik kemungkinan para siswa untuk belajar pada tingkat dan gaya yang selaras dengan kecepatan mereka sendiri. Hal ini mendorong rasa minat dan motivasi intrinsik dalam pembelajaran yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi jangka panjang.

Kemajuan teknologi membuka peluang bagi siswa untuk mengakses berbagai pengetahuan dan informasi, salah satunya melalui penggunaan gadget. Jika dimanfaatkan dengan baik, gadget dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Saat ini, beberapa guru mengizinkan siswa menggunakan gadget di dalam kelas agar mereka dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat. Namun, ada juga guru yang melarang penggunaannya demi menjaga fokus siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam praktiknya, banyak siswa justru terdistraksi oleh aktivitas lain saat menggunakan gadget, seperti bermain permainan, mengakses sosial media, mendengarkan musik, atau berkomunikasi melalui berbagai aplikasi.

Penggunaan gadget memberikan dampak yang berarti terhadap hasil belajar siswa, baik secara positif maupun negatif. Hal ini sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh Rachman et al. (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi dengan pemanfaatan gawai dalam rangkaian pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa gadget dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam pembelajaran dan memudahkan mereka untuk berkomunikasi. Aprianti et al. (2022) juga mengatakan jika penggunaan gadget saat proses belajar dapat membantu meningkatkan efisiensi waktu dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif, serta memungkinkan akses ke sumber belajar yang lebih luas dan lebih

mudah diakses. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti & Sembiring (2019) dan Sasmito et al. (2020) mendukung bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Namun, berbeda dengan temuan dari Zega & Harefa (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget justru berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Pendapat ini semakin diperkuat oleh Alhumaid (2019) yang menyoroti bahwa teknologi seperti gadget dapat membawa dampak negatif dalam dunia pendidikan melalui empat aspek, yaitu menurunkan kemampuan membaca dan menulis siswa, mengurangi aspek humanisasi dalam lingkungan pendidikan, mengganggu interaksi sosial antara guru dan siswa, serta menyebabkan isolasi individu dalam penggunaan teknologi.

Selain dipengaruhi oleh penggunaan gadget, hasil belajar siswa juga sangat bergantung pada keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajarnya (Haditama et al., 2018). Saat ini, banyak anak mengalami dampak negatif akibat minimnya perhatian orang tua terhadap pendidikan mereka. Kurangnya keterlibatan ini dapat dikarenakan oleh berbagai penyebab, salah satunya adalah kesibukan orang tua dalam menjalani aktivitas sehari-hari serta pekerjaan atau aktivitas lain yang memakan waktu, sehingga mereka memiliki sedikit waktu untuk menghabiskan masa berkualitas dengan anak mereka. Selain itu, masalah ekonomi juga dapat menjadi faktor dimana orang tua mungkin harus bekerja lebih banyak untuk mencukupi kebutuhan keluarga, sehingga waktu dan perhatian untuk anak menjadi terbatas. Ada pula situasi dimana orang tua yang mengalami perceraian sehingga kurang sadar akan pentingnya memberikan perhatian dan dukungan emosional secara aktif kepada anak-anak mereka yang akibat dari berbagai faktor seperti kurangnya pengalaman, pemahaman, dan atau dukungan sosial dari lingkungan sekitar. Faktor-faktor tersebut dapat membuat anak merasa dihiraukan dan tidak memperoleh perhatian yang cukup untuk menunjang perkembangan dan pertumbuhan mereka agar maksimal, terutama dalam aspek pendidikan.

Keterlibatan orang tua berperan krusial dalam mendukung rangkaian pembelajaran anak karena mereka mampu untuk membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar, serta memantau kemajuan anak dan

memberikan umpan balik yang efektif. Kurniasari & Dr. Aman (2019) menyatakan jika perhatian orang tua yang diberikan besar, maka disiplin belajar siswa akan tinggi pula. Selain itu, meningkatnya motivasi belajar siswa akan memberi pengaruh pada kenaikan capaian akademik yang diperoleh. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Fidyningrum & Fidyningrum & Prasetyo (2023) dan Prasetyo & Sukarni (2021) yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh perhatian yang cukup dari orang tua, yang mendorong disiplin diri pada anak, meningkatkan motivasi belajar, dan berkontribusi terhadap hasil belajar yang maksimal.

Meskipun penggunaan gadget dan perhatian orang tua berperan penting dalam hasil belajar yang baik, siswa juga memerlukan motivasi belajar sebagai pendorong semangat mereka dalam menuntut ilmu. Motivasi belajar ialah dorongan dari dalam diri siswa yang mendorong siswa agar mencapai tujuan akademik, seperti memperoleh nilai tinggi guna meraih peringkat kelas atau memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga mereka tidak perlu mengikuti remedial (Eliza et al., 2023). Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi cenderung hasil belajar yang dicapai lebih baik (Fitriwati, 2018). Penelitian tersebut mengimplikasikan bahwa tingginya motivasi belajar, akan tinggi pula pencapaian akademiknya. Sejalan dengan pendapat Hendra Anggryawan (2020) motivasi belajar adalah dorongan dari internal siswa guna mencapai tujuan yang diinginkan. Semakin kuat usaha yang dilakukan, maka motivasi yang dimiliki semakin besar, sehingga hasil belajar pun meningkat.

Pengaruh motivasi belajar dapat dilihat sebagai sesuatu yang dapat memperkuat atau memperlemah suatu variabel khususnya hasil belajar. Beberapa penelitian mendukung hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Purbiyanto & Rustiana (2018), Nasrah (2020), dan Mauliddiyah & Wulandari (2022) menunjukkan jika motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Aristianti & Listiadi (2019), Alfianto & Hakim (2021), dan Eliza et al. (2023) yang menggunakan motivasi belajar sebagai variabel moderasi dalam penelitiannya dan menunjukkan bahwa

motivasi belajar mampu memoderasi antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang dilaksanakan oleh Seto et al. (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Covid-19”. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dengan mengganti objek penelitian, yaitu menjadi siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Jakarta Timur dan menambahkan variabel motivasi belajar sebagai variabel moderasi. Hal ini dikarenakan saran dari peneliti sebelumnya untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak variabel yang mungkin mempengaruhi hasil belajar, seperti motivasi belajar.

Mengacu pada latar belakang dan kesenjangan dalam penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderasi pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Jakarta Timur”**.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan untuk pertanyaan penelitian difokuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan gadget terhadap hasil belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh dari perhatian orang tua terhadap hasil belajar?
3. Apakah motivasi belajar dapat memoderasi pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar?
4. Apakah motivasi belajar dapat memoderasi pengaruh perhatian orang tua terhadap hasil belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan pertanyaan penelitian yang telah dijaarkan sebelumnya, tujuan utama dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap hasil belajar.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari perhatian orang tua terhadap hasil belajar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar dengan motivasi belajar sebagai variabel moderasi.
4. Untuk mengetahui pengaruh perhatian orang tua terhadap hasil belajar dengan motivasi belajar sebagai variabel moderasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan akuntansi, khususnya terkait pengaruh penggunaan gadget dan perhatian orang tua terhadap hasil belajar, dengan variabel moderasi yaitu motivasi belajar. Selain itu, temuan dari kajian ini dapat menjadi referensi, sumber wawasan tambahan, serta bahan belajar bagi penelitian serupa untuk kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil analisis diharapkan mampu berkontribusi dalam pengembangan keterampilan peneliti dalam menyusun karya ilmiah serta memperluas wawasan, khususnya bagi calon pendidik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai hubungan antara penggunaan gadget, perhatian orang tua, dan hasil belajar dengan motivasi belajar sebagai variabel moderasi.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan orang tua dalam memahami dampak penggunaan gadget serta perhatian orang tua terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam merancang metode yang lebih efektif untuk mendukung proses pembelajaran baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

c. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Temuan ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan bidang pendidikan, khususnya dalam topik yang relevan.



Intelligentia - Dignitas