

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara signifikan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara penyelenggaraan pendidikan di era digital saat ini. Perkembangan tersebut mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran, mulai dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi hingga pemanfaatan berbagai platform digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Subroto dkk, (2023) dalam Mufarika & Rochmawati, (2025) pemanfaatan teknologi secara optimal di dalam dunia pendidikan khususnya di dalam kelas, diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih berkualitas sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar murid. Saat ini, menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif merupakan salah satu tanggung jawab utama pendidikan di era *Society 5.0* (Rohmah & Susilowibowo, 2023). Untuk menanggapi kemajuan teknologi yang pesat, murid di era ini dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis, memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitas sekaligus beradaptasi secara efektif terhadap kemajuan teknologi yang terus mengalami perkembangan.

Dalam menghadapi perkembangan tersebut, pendidikan vokasi memegang peranan strategis dalam menghasilkan lulusan yang memiliki

kompetensi, kesiapan memasuki dunia kerja, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan dinamika kebutuhan industri. Sebagai institusi pendidikan vokasi, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya bertugas membekali murid dengan pengetahuan dan keterampilan sesuai bidang kompetensi keahlian, tetapi juga mengembangkan kematangan sikap, kemampuan profesional, dan daya saing agar mampu bersaing di lingkungan kerja. Upaya tersebut selaras dengan implementasi kurikulum SMK yang dirancang untuk menghasilkan lulusan berkualitas, memiliki kompetensi yang sesuai, serta mampu memenuhi tuntutan dan perkembangan dunia usaha maupun dunia industri. Selain itu, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tentang jumlah sekolah, guru, dan murid SMK Tahun 2022/2023 di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menunjukkan bahwa terdapat 14.265 SMK dan 5.054.314 murid diseluruh Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2023). Oleh karena itu, kebijakan terkait fasilitas dan sarana yang mendukung pembelajaran, termasuk teknologi informasi dan komunikasi (TIK), memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap mutu pendidikan vokasi secara keseluruhan di tingkat nasional.

Melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, pemerintah terus berusaha untuk memperkuat penerapan teknologi digital di SMK. Salah satu inisiatif utama yang diperkenalkan adalah “Digitalent SMK 2025” yang bertujuan memberikan keterampilan digital kepada murid SMK agar mereka mampu bersaing di dunia kerja (Direktorat Jenderal Pendidikan

Vokasi, 2025). Selain itu, dengan adanya Program SMK Pusat Keunggulan (SMK PK), pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan industri melalui dukungan fasilitas berbasis teknologi (Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, 2022). Kebijakan ini menegaskan bahwa penggunaan komputer dan teknologi digital sangat penting dalam pengembangan pendidikan SMK di Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah (2025), menetapkan standar mutu pendidikan menengah, termasuk bagi SMK. Peraturan ini menegaskan bahwa lulusan SMK harus memiliki kompetensi yang mengintegrasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja. Standar tersebut menjadi acuan utama dalam penyelenggaraan proses pembelajaran agar murid mampu mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.

Lebih lanjut, Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah mengatur ruang lingkup materi pembelajaran serta kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik pada setiap jenjang

pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Ketentuan tersebut mengharuskan setiap satuan pendidikan menyelenggarakan proses pembelajaran yang sistematis, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Agar standar isi dapat diterapkan secara optimal, diperlukan dukungan berupa sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Pemenuhan fasilitas tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, sehingga lulusan mampu mencapai kompetensi sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Salah satu bentuk penerapan sinkronisasi dalam pembelajaran adalah dengan penggunaan teknologi komputer seperti perangkat lunak berbasis komputer. Dalam upaya menyesuaikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi informasi dan kebutuhan industri akuntansi, Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan mata pelajaran kejuruan sebagai bagian dari kurikulum di SMK (Nurchayanty & Rochmawati, 2021). Komputer akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis dalam mendukung pembelajaran pada bidang kompetensi dan keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) yang mengintegrasikan penerapan teknologi informasi dalam industri akuntansi.

Keberhasilan murid yang dihasilkan dari proses pembelajaran dalam jangka atau periode waktu tertentu disebut sebagai hasil belajar (Amaliyah & Hakim, 2025). Hasil belajar murid dievaluasi melalui proses penilaian yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran dan umumnya

dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, khususnya Pasal 3, penilaian hasil belajar pada jenjang pendidikan dasar dan menengah meliputi tiga aspek utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian aspek sikap dilakukan untuk menggambarkan perilaku serta karakter murid selama mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, penilaian pengetahuan bertujuan mengukur tingkat penguasaan murid terhadap materi yang telah dipelajari. Adapun penilaian keterampilan digunakan untuk menilai kemampuan murid dalam menerapkan pengetahuan melalui pelaksanaan berbagai tugas atau aktivitas tertentu.

Observasi yang dilakukan selama kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 3 Jakarta menunjukkan bahwa batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Komputer Akuntansi untuk murid kelas XI Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) ditetapkan pada nilai 75. Dari keseluruhan 70 murid kelas XI AKL yang mengikuti Penilaian Tengah Semester (PTS), tercatat sebanyak 42 murid memperoleh nilai di bawah batas KKTP, sedangkan 28 murid telah mencapai atau melampaui standar yang ditetapkan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar murid masih belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar sehingga diperlukan upaya untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

Tabel I. 1 Nilai PTS Kelas XI AKL Mata Pelajaran Komputer Akuntansi

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
XI AKL 1	23	12	35
XI AKL 2	19	16	35
Jumlah Murid	42	28	70
Presentase	60	40	100

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel I.1, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Komputer Akuntansi secara umum telah terlaksana dengan baik. Meskipun demikian, masih terdapat 28 murid yang belum mencapai nilai KKTP. Hal tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar murid masih dipengaruhi oleh berbagai faktor yang perlu mendapat perhatian. Kondisi ini menunjukkan bahwa walaupun secara keseluruhan proses belajar komputer akuntansi telah berjalan dengan baik, masih terdapat kendala yang dialami murid dalam menyesuaikan diri mereka dengan metode pembelajaran yang berbasis teknologi komputer.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, beberapa murid menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi dan dalam mengoperasikan komputer. Kondisi tersebut tercermin dari sikap murid yang ragu untuk mencoba secara mandiri, sering bergantung pada bantuan teman dan guru, serta membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam menyelesaikan tugas berbasis komputer. Fenomena ini mengindikasikan rendahnya *computer self-efficacy* murid dalam pembelajaran Komputer Akuntansi. Sejalan dengan kondisi tersebut, kemandirian belajar murid juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Berdasarkan observasi,

sebagian murid masih bergantung pada arahan guru atau bantuan teman dalam memahami pencatatan akuntansi secara manual, pembuatan data perusahaan, serta pengelompokkan dokumen bukti transaksi.

Kondisi ini menunjukkan bahwa murid belum sepenuhnya mampu mengelola proses belajarnya secara mandiri. Faktor lainnya adalah dengan kondisi perangkat lunak dan fasilitas pendukung pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, perangkat lunak akuntansi yang digunakan sebelumnya merupakan versi lama, sehingga pada saat membuka database yang telah dibuat, terdapat kendala teknis yang memerlukan waktu penyesuaian. Meskipun saat ini perangkat lunak tersebut telah diperbarui, proses pembelajaran masih masih dipengaruhi oleh kondisi performa komputer yang belum optimal, yang ditandai dengan terjadinya kelambatan (*lag*) saat menjalankan program. Selain itu, kondisi beberapa perangkat pendukung seperti *mouse* dan *keyboard*, tidak berfungsi secara optimal, sehingga murid memerlukan waktu tambahan dalam mengoperasikan komputer. Kondisi tersebut menyebabkan durasi pengerjaan tugas berbasis komputer menjadi relatif lebih lama. Perbedaan kemampuan murid dalam menggunakan komputer dan persiapan untuk belajar sendiri menegaskan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kurikulum, tetapi juga faktor internal diantaranya *computer self-efficacy* dan kemandirian belajar, yang berkaitan dengan kepercayaan diri dalam menggunakan komputer serta kemampuan murid dalam mengelola proses belajarnya secara mandiri. Sementara itu, faktor eksternal diantaranya

fasilitas belajar, khususnya ketersediaan dan kondisi perangkat lunak akuntansi serta sarana pendukung pembelajaran.

Hasil belajar yang tidak tercapai secara optimal seringkali disebabkan oleh berbagai faktor, bukan hanya dari muridnya saja (Amaliyah & Hakim, 2025). Faktor-faktor ini dapat berasal dari lingkungan kelas, fasilitas yang tersedia, strategi pengajaran yang digunakan oleh guru, atau kondisi psikologis murid, seperti tingkat kepercayaan diri dalam kemampuan belajar mereka. Berlandaskan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh sejumlah variabel terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran Komputer Akuntansi.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, terdapat beberapa faktor yang diperkirakan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar murid, yaitu *computer self-efficacy*, kemandirian belajar, dan fasilitas belajar. Di antara ketiga faktor tersebut, *computer self-efficacy* menjadi salah satu aspek yang dipandang memiliki hubungan erat dengan keberhasilan pembelajaran pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Konsep ini menggambarkan keyakinan murid terhadap kemampuannya dalam mengoperasikan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa tingkat *computer self-efficacy* yang tinggi cenderung mendukung peningkatan hasil belajar murid. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhikmah et al. (2021) juga menunjukkan bahwa *computer self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh

Rohmah & Susilowibowo (2023) juga menunjukkan bahwa *computer self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mufarika & Rochmawati (2025) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel *computer self-efficacy* terhadap hasil belajar. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Nurcahyanty & Rochmawati (2021) menunjukkan hasil yang berbeda, yaitu bahwa *computer self-efficacy* tidak memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arnawa & Setiawan (2021) yang menunjukkan bahwa hasil belajar tidak dipengaruhi oleh *computer self-efficacy*.

Faktor lain yang diduga turut memengaruhi pencapaian hasil belajar murid adalah kemandirian belajar. Variabel ini memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena mencerminkan kemampuan murid untuk mengatur, mengarahkan, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya tanpa bergantung sepenuhnya pada bantuan orang lain. Semakin tinggi tingkat kemandirian belajar yang dimiliki, semakin besar peluang murid untuk mengembangkan pemahaman materi secara optimal dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian yang dilakukan oleh Supriyantoko et al. (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kemandirian belajar terhadap hasil belajar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ma & Sugiarto (2023) menunjukkan bahwa kemandirian belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan

dengan penelitian yang dilakukan Hisage et al. (2025) juga menunjukkan bahwa kemandirian berpengaruh besar terhadap hasil belajar. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Sibuea et al. (2022) yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Hakim (2025) menunjukkan bahwa kemandirian belajar berpengaruh negatif terhadap hasil belajar.

Faktor terakhir yang diperkirakan memengaruhi hasil belajar yaitu fasilitas belajar. Fasilitas belajar berperan sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sitorus et al. (2022) yang menunjukkan hasil terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara fasilitas belajar dengan hasil belajar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ginting & Santi (2024) yang juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara fasilitas belajar dan hasil belajar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurkhasanah et al. (2025) menunjukkan bahwa fasilitas belajar, baik fisik maupun non-fisik berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Trisnawati (2021) menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan atas fasilitas belajar terhadap hasil belajar. Penelitian sejalan juga dilakukan oleh Apriliasari & Tanjung (2022) yang menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan antara fasilitas belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan, ditemukan adanya hasil penelitian yang berbeda-beda (inkonsisten) mengenai variabel *computer self-efficacy*, kemandirian belajar, dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Nurhikmah et al. (2021), Rohmah & Susilowibowo (2023), dan Mufarika & Rochmawati (2025) membuktikan bahwa *computer self-efficacy* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Di sisi lain, Nurcahyanty & Rochmawati (2021), dan Arnawa & Setiawan (2021) memperoleh hasil yang berbeda, yaitu *computer self-efficacy* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Perbedaan temuan ini diduga berkaitan dengan variasi karakteristik murid, kondisi pembelajaran, maupun tingkat pemanfaatan teknologi pada masing-masing penelitian yang dilakukan.

Hasil serupa juga ditemukan pada variabel kemandirian belajar, dalam penelitian yang dilakukan oleh Supriyantoko et al. (2022), Ma & Sugiarto (2023), dan Hisage et al. (2025) hasil belajar secara positif dan signifikan dipengaruhi oleh kemandirian belajar. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Hakim (2025) dan Sibuea et al. (2022) justru menunjukkan bahwa kemandirian belajar tidak memberikan dampak terhadap hasil belajar. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh variasi karakteristik murid, tingkat kesiapan belajar mandiri, serta konteks belajar yang diterapkan.

Begitu pula dengan variabel fasilitas belajar, yang dalam penelitian, Sitorus et al. (2022), Ginting & Santi (2024), dan Nurkhasanah et al. (2025)

fasilitas pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil pembelajaran. Namun, penelitian Rahayu & Trisnawati (2021) serta Apriliasari & Tanjung (2022) menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, yang kemungkinan dipengaruhi oleh kondisi dan ketersediaan fasilitas pembelajaran yang berbeda pada setiap satuan pendidikan.

Hasil penelitian terdahulu mengenai hubungan antara *computer self-efficacy*, kemandirian belajar, dan fasilitas belajar dengan hasil belajar murid masih menunjukkan temuan yang beragam. Perbedaan hasil penelitian yang masih ditemukan menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut agar diperoleh bukti empiris yang lebih meyakinkan. Selain adanya inkonsistensi temuan, penelitian yang menguji *computer self-efficacy*, kemandirian belajar, dan fasilitas belajar secara simultan terhadap hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Komputer Akuntansi di jenjang SMK, juga masih jarang ditemukan. Oleh sebab itu, penelitian ini menghadirkan nilai kebaruan dengan menguji pengaruh ketiga variabel tersebut secara bersama-sama terhadap hasil belajar murid kelas XI Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) pada SMK Negeri di Jakarta Pusat.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, diketahui bahwa hasil belajar murid belum sepenuhnya mencapai tingkat yang optimal serta masih dipengaruhi oleh berbagai faktor. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis **“Pengaruh *Computer Self-Efficacy*, Kemandirian**

**Belajar, dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Komputer
Akuntansi Kelas XI Jurusan Akuntansi di SMKN Jakarta Pusat”.**

1.2 Pertanyaan Penelitian

Setelah mempertimbangkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, penelitian ini menetapkan rumusan masalah sebagai berikut.:

1. Apakah *computer self-efficacy* berpengaruh terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi??
2. Apakah kemandirian belajar berpengaruh terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi?
3. Apakah fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi?
4. Apakah *computer self-efficacy*, kemandirian belajar, dan fasilitas belajar secara simultan berpengaruh terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun dengan mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu:

1. Menganalisis pengaruh *computer self-efficacy* terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi.
2. Menganalisis pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi.

3. Menganalisis pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi.
4. Menganalisis pengaruh *computer self-efficacy*, kemandirian belajar, dan fasilitas belajar secara simultan terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai sejauh mana *computer self-efficacy*, kemandirian belajar, dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah untuk mengevaluasi sejauh mana murid memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai landasan untuk meningkatkan fasilitas kelas, menyediakan sarana yang lebih memadai, serta mendukung program pengembangan kemampuan murid dalam bidang teknologi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan kepada guru mengenai berbagai aspek yang berperan dalam memengaruhi hasil belajar murid, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang proses pembelajaran yang lebih efektif. Upaya ini dilakukan, agar guru dapat menyesuaikan metode pengajaran agar lebih efektif, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, serta membantu murid dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar.

