

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi pada berbagai sektor, termasuk bidang akuntansi yang kini semakin memanfaatkan sistem informasi dan perangkat lunak berbasis komputer dalam proses pencatatan, pengolahan data, hingga penyusunan laporan keuangan (Kurniawati *et al.*, 2024). Transformasi tersebut mengakibatkan perubahan kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja, sehingga lulusan pendidikan kejuruan dituntut tidak hanya memahami konsep akuntansi, tetapi juga memiliki kemampuan mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi sebagai bagian dari kompetensi profesional yang dibutuhkan di era digital (Rahmah & Rochmawati, 2023). Penguasaan kompetensi digital menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kesiapan lulusan memasuki dunia kerja yang semakin terdigitalisasi (Ramadhani & Bahtiar, 2024).

Dalam konteks tersebut, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang kompeten, adaptif, dan siap memasuki dunia kerja (Rahmah & Rochmawati, 2023). Pendidikan kejuruan tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan praktis sesuai dengan kebutuhan industri (Ramadhani & Bahtiar, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran komputer akuntansi menjadi salah satu mata pelajaran penting karena memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam menerapkan konsep akuntansi menggunakan perangkat lunak komputer

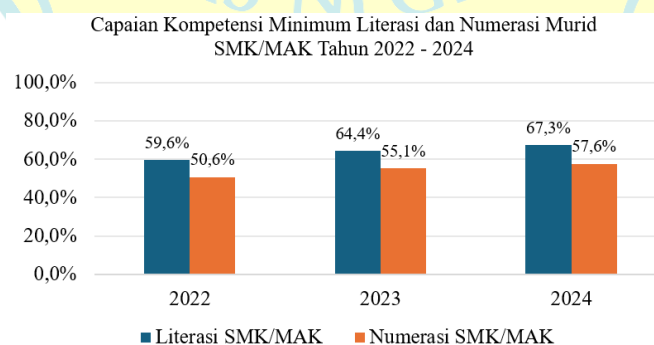
sebagaimana digunakan di dunia kerja (Kurniawati *et al.*, 2024). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan komputer akuntansi berkontribusi terhadap kesiapan kerja peserta didik SMK.

Secara konseptual, pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Mufarika & Rochmawati, 2025). Penyelenggaraan pendidikan yang mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu prasyarat dalam meningkatkan kualitas lulusan (Ramadhani & Bahtiar, 2024). Namun demikian, pendidikan kejuruan masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah belum optimalnya kesesuaian kompetensi lulusan dengan kebutuhan dunia kerja yang terus berkembang akibat transformasi digital (Rahmah & Rochmawati, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan kompetensi berbasis teknologi, termasuk kompetensi komputer akuntansi, masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran komputer akuntansi tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep akuntansi, tetapi juga menuntut kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan komputer serta perangkat lunak akuntansi secara tepat untuk menyelesaikan berbagai siklus akuntansi (Insani *et al.*, 2025). Keberhasilan peserta didik dalam menguasai kompetensi tersebut tercermin melalui hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengevaluasi keberhasilan pembelajaran karena menggambarkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang

diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar (Mufarika & Rochmawati, 2025). Dalam pembelajaran komputer akuntansi, hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan memahami konsep akuntansi, tetapi juga kemampuan menerapkan konsep tersebut melalui penggunaan aplikasi komputer akuntansi secara tepat dan sistematis.

Keberhasilan proses pembelajaran pada akhirnya tercermin melalui hasil belajar yang dicapai peserta didik (Mufarika & Rochmawati, 2025). Oleh karena itu, untuk memperoleh gambaran mengenai kualitas hasil belajar pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), diperlukan indikator yang mampu menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi peserta didik secara nasional. Salah satu indikator yang dapat digunakan adalah capaian kompetensi minimum literasi dan numerasi yang dipublikasikan melalui Rapor Pendidikan Indonesia tahun 2025. Kompetensi literasi dan numerasi tidak hanya menggambarkan kemampuan membaca dan berhitung, tetapi juga kemampuan memahami informasi, berpikir logis, menganalisis data, dan memecahkan masalah yang menjadi dasar keberhasilan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, termasuk komputer akuntansi.



Gambar 1.1 Capaian Kompetensi Minimum Literasi dan Numerasi Murid SMK/MAK Tahun 2022-2024

Sumber: Rapor Pendidikan Indonesia 2025, PSKP Kemendikdasmen

Berdasarkan Gambar 1.1, proporsi peserta didik SMK/MAK yang mencapai kompetensi minimum literasi dan numerasi menunjukkan tren peningkatan selama periode 2022–2024. Pada aspek literasi, capaian meningkat dari 59,06% pada tahun 2022 menjadi 64,40% pada tahun 2023 dan kembali meningkat menjadi 67,30% pada tahun 2024. Sementara itu, pada aspek numerasi, persentase peserta didik yang mencapai kompetensi minimum meningkat dari 50,60% pada tahun 2022 menjadi 55,10% pada tahun 2023, kemudian menjadi 57,61% pada tahun 2024.

Meskipun menunjukkan tren positif, data tersebut juga memperlihatkan bahwa masih terdapat sebagian peserta didik SMK/MAK yang belum mencapai kompetensi minimum. Pada tahun 2024 masih terdapat sekitar 32,70% peserta didik yang belum mencapai kompetensi minimum literasi dan 42,39% peserta didik yang belum mencapai kompetensi minimum numerasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan mutu pembelajaran di SMK masih menjadi tantangan, terutama dalam membangun kemampuan berpikir logis, memahami informasi, mengolah data, dan menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Kemampuan tersebut memiliki keterkaitan dengan pembelajaran komputer akuntansi karena peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep akuntansi, tetapi juga mampu menganalisis transaksi, mengolah data keuangan, serta mengoperasikan perangkat lunak akuntansi secara tepat.

Data Rapor Pendidikan memberikan gambaran mengenai capaian kompetensi peserta didik pada tingkat nasional. Namun demikian, data tersebut belum secara khusus menggambarkan kondisi hasil belajar pada mata pelajaran komputer akuntansi yang menjadi fokus penelitian ini. Oleh karena itu, diperlukan

data pendukung yang lebih spesifik agar permasalahan penelitian dapat dijelaskan secara kontekstual. Penelitian ini menggunakan data Asesmen Sumatif Sekolah (ASS) mata pelajaran Komputer Akuntansi pada SMKN 2 Jakarta, SMKN 3 Jakarta, dan SMKN 19 Jakarta untuk memberikan gambaran mengenai kondisi hasil belajar peserta didik pada lokasi penelitian.

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai ASS di SMKN 2 Jakarta, SMKN 3 Jakarta, dan SMKN 19 Jakarta

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP/ KKM	Rata-rata nilai ATS	Keterangan
1	SMKN 2 Jakarta	XI AKL	34	76	85,00	Di atas KKTP
2	SMKN 3 Jakarta	XI AKL	70	75	82,13	Di atas KKTP
3	SMKN 19 Jakarta	XI AKL	72	80	82,06	Di atas KKTP

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui bahwa rata-rata nilai Asesmen Sumatif Sekolah (ASS) pada ketiga sekolah berada di atas KKTP/KKM yang telah ditetapkan. Rata-rata nilai ASS peserta didik di SMKN 2 Jakarta sebesar 79,00, SMKN 3 Jakarta sebesar 86,74, sedangkan SMKN 19 Jakarta sebesar 82,67. Data tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik telah mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah. Meskipun demikian, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antar sekolah yang cukup terlihat. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa capaian hasil belajar komputer akuntansi belum sepenuhnya merata pada setiap satuan pendidikan. Variasi hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tercapainya standar ketuntasan, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun lingkungan belajar.

Berbagai penelitian menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti keyakinan diri (*computer self-efficacy*) dan kecemasan dalam menggunakan komputer (*computer anxiety*), serta faktor eksternal, seperti fasilitas belajar yang tersedia selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, variasi hasil belajar komputer akuntansi pada ketiga sekolah tersebut menjadi dasar penting untuk mengkaji pengaruh *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi peserta didik SMK di wilayah Jakarta Pusat.

Salah satu faktor internal yang diduga memengaruhi hasil belajar komputer akuntansi adalah *computer self-efficacy*. *Computer self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan tertentu. Keyakinan tersebut memengaruhi cara individu menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, serta menentukan tingkat usaha dan ketekunan ketika menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (Handayani *et al.*, 2022). Dalam pembelajaran komputer akuntansi, peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep akuntansi, tetapi juga harus mampu mengoperasikan perangkat lunak akuntansi untuk menyelesaikan berbagai transaksi dan menyusun laporan keuangan. Keyakinan terhadap kemampuan menggunakan komputer menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki *computer self-efficacy* tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas berbasis komputer, lebih aktif mengeksplorasi fitur-fitur perangkat lunak, serta lebih mampu

mengatasi kesulitan yang muncul selama proses pembelajaran (Abdulloh & Arif, 2025). Sebaliknya, peserta didik dengan *computer self-efficacy* rendah cenderung lebih mudah menyerah, bergantung pada bantuan orang lain, dan kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. Kondisi tersebut masih dapat dijumpai dalam pembelajaran komputer akuntansi di SMK. Sebagian peserta didik masih merasa ragu ketika mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi, kurang percaya diri dalam menyelesaikan praktik secara mandiri, serta cenderung menunggu arahan guru atau bantuan teman ketika menghadapi kesulitan. Kondisi tersebut berpotensi menghambat proses pembelajaran dan memengaruhi pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, *computer self-efficacy* diduga menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

Selain *computer self-efficacy*, faktor internal lain yang diduga memengaruhi hasil belajar komputer akuntansi adalah *computer anxiety*. *Computer anxiety* merupakan perasaan takut, cemas, atau tidak nyaman ketika individu menggunakan komputer sehingga dapat memengaruhi kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal (Abdulloh & Arif, 2025). Tingkat kecemasan yang tinggi dapat menyebabkan individu menghindari penggunaan komputer, merasa kesulitan memahami aplikasi, serta mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas berbasis teknologi (Mirani & Maulana, 2025). Dalam pembelajaran komputer akuntansi, *computer anxiety* dapat muncul ketika peserta didik harus menggunakan aplikasi akuntansi yang menuntut ketelitian tinggi. Peserta didik dapat merasa khawatir melakukan kesalahan saat menginput transaksi, takut kehilangan data, atau cemas apabila tidak mampu menyelesaikan tugas praktik sesuai waktu yang

ditentukan. Kondisi tersebut dapat menurunkan konsentrasi, kepercayaan diri, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *computer anxiety* yang tinggi cenderung menurunkan efektivitas pembelajaran berbasis komputer karena peserta didik menjadi kurang berani mencoba, menghindari penggunaan teknologi, serta mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas praktik. Namun demikian, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa *computer anxiety* tidak selalu berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar, sehingga hubungan antara kedua variabel tersebut masih menunjukkan hasil yang belum konsisten (Abdulloh & Arif, 2025). Inkonsistensi tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *computer anxiety* dapat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, maupun jenis aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain faktor internal, faktor eksternal yang diduga memengaruhi hasil belajar komputer akuntansi adalah fasilitas belajar. Fasilitas belajar merupakan segala sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih efektif dan efisien (Asmariyah *et al.*, 2024). Dalam pembelajaran komputer akuntansi, fasilitas belajar tidak hanya mencakup ruang kelas, tetapi juga laboratorium komputer, perangkat komputer, perangkat lunak akuntansi, jaringan internet, proyektor, serta sumber belajar digital yang mendukung kegiatan praktik. Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai memungkinkan peserta didik memperoleh kesempatan belajar yang lebih optimal karena dapat melakukan praktik secara langsung menggunakan perangkat yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Abdulloh & Arif, 2025). Sebaliknya,

keterbatasan fasilitas dapat mengurangi intensitas praktik, menghambat penguasaan kompetensi, serta menurunkan efektivitas pembelajaran komputer akuntansi. Oleh karena itu, fasilitas belajar menjadi salah satu faktor eksternal yang penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik.

Meskipun fasilitas belajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran komputer akuntansi, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya dapat diwujudkan di setiap satuan pendidikan. Keterbatasan jumlah maupun kualitas perangkat komputer, perangkat lunak, serta akses internet dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis praktik. Akibatnya, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk berlatih secara langsung sehingga penguasaan kompetensi komputer akuntansi menjadi kurang optimal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas belajar yang memadai berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik (Asmariyah *et al.*, 2024; Ginting & Santi, 2024).

Kondisi keterbatasan fasilitas belajar juga tercermin pada data nasional. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2024), persentase penduduk Indonesia yang mengakses internet telah mencapai 72,78%, menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari semakin meningkat. Namun demikian, persentase rumah tangga yang memiliki komputer masih relatif rendah, yaitu sebesar 18,52%. Selain itu, proporsi SMK yang memiliki fasilitas komputer untuk tujuan pembelajaran juga baru mencapai 41,45%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital belum sepenuhnya diikuti oleh pemerataan ketersediaan perangkat komputer, baik di lingkungan rumah

tangga maupun di satuan pendidikan. Akibatnya, masih terdapat peserta didik yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat komputer sebagai media utama dalam pembelajaran berbasis praktik.

Tabel 1.2 Akses Teknologi Komputer di Indonesia

Indikator	Persentase
Penduduk yang mengakses internet	72,78%
Kepemilikan komputer rumah tangga	18,52%
SMK dengan akses komputer	41,45%

Sumber: Badan Pusat Statistik (2024)

Data di atas menunjukkan bahwa meskipun transformasi digital terus berkembang, ketersediaan fasilitas komputer yang mendukung pembelajaran masih menjadi tantangan bagi sebagian SMK di Indonesia. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi kesempatan peserta didik untuk melakukan praktik secara optimal, terutama pada mata pelajaran komputer akuntansi yang menuntut penggunaan komputer dan perangkat lunak akuntansi secara intensif. Dengan demikian, fasilitas belajar menjadi salah satu faktor yang layak dikaji dalam hubungannya dengan hasil belajar peserta didik.

Selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMKN 19 Jakarta, peneliti mengamati bahwa masih terdapat peserta didik yang belum memiliki komputer atau laptop pribadi sehingga mengalami keterbatasan untuk berlatih secara mandiri di luar jam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik hanya dapat menggunakan perangkat komputer ketika kegiatan praktik berlangsung di sekolah. Akibatnya, kesempatan untuk mengulang materi dan meningkatkan keterampilan menggunakan perangkat lunak akuntansi menjadi terbatas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas

belajar tidak hanya memengaruhi kelancaran proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga berpotensi memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji pengaruh *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar. Penelitian Abdulloh & Arif (2025) serta Rohmah & Susilowibowo (2023) menunjukkan bahwa *computer self-efficacy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keyakinan peserta didik terhadap kemampuan menggunakan komputer dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Di sisi lain, hasil penelitian mengenai *computer anxiety* masih menunjukkan inkonsistensi. Beberapa penelitian menemukan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar Setiyaningsih *et al.* (2023), sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa *computer anxiety* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Abdulloh & Arif, 2025). Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara *computer anxiety* dan hasil belajar masih memerlukan pengujian lebih lanjut pada konteks pembelajaran yang berbeda.

Inkonsistensi serupa juga ditemukan pada variabel fasilitas belajar. Penelitian Rahmah & Rochmawati (2023) serta Mufarika & Rochmawati (2025) menunjukkan bahwa fasilitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Namun demikian, beberapa penelitian lain memperoleh hasil yang berbeda sehingga menunjukkan bahwa pengaruh fasilitas belajar belum bersifat konsisten pada setiap konteks pembelajaran. Selain adanya inkonsistensi hasil penelitian,

sebagian besar penelitian terdahulu masih dilakukan pada mata pelajaran umum maupun aplikasi *spreadsheet*.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengujian *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan fasilitas belajar secara simultan terhadap hasil belajar komputer akuntansi yang diukur menggunakan nilai Asesmen Sumatif Sekolah (ASS) sebagai indikator hasil belajar. Selain itu, penelitian ini difokuskan pada peserta didik SMK Negeri di wilayah Jakarta Pusat yang hingga saat ini masih relatif terbatas menjadi objek penelitian pada konteks pembelajaran komputer akuntansi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji **“Pengaruh *Computer self-efficacy*, *Computer anxiety*, dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa SMK Negeri di Wilayah Jakarta Pusat.”**

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh *computer self-efficacy* terhadap hasil belajar komputer akuntansi?
2. Apakah terdapat pengaruh *computer anxiety* terhadap hasil belajar komputer akuntansi?
3. Apakah terdapat pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi?

4. Apakah terdapat pengaruh *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan pertanyaan penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji pengaruh *computer self-efficacy* terhadap hasil belajar komputer akuntansi
2. Untuk menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap hasil belajar komputer akuntansi
3. Untuk menguji pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi
4. Untuk menguji pengaruh *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pendidikan, khususnya mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran komputer akuntansi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat kajian teori hasil belajar Bloom, teori kognitif sosial Bandura terkait *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, serta fasilitas belajar sebagai faktor eksternal yang mendukung proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran komputer akuntansi, khususnya melalui penyediaan fasilitas belajar yang memadai dan dukungan lingkungan belajar yang dapat menunjang hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keyakinan peserta didik dalam menggunakan komputer, mengurangi kecemasan peserta didik saat menggunakan aplikasi komputer akuntansi, serta mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas belajar yang tersedia.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pentingnya keyakinan diri, pengelolaan kecemasan, dan pemanfaatan fasilitas belajar dalam mendukung keberhasilan belajar, khususnya pada mata pelajaran komputer akuntansi.