

## **Pengaruh Digitalisasi Pembelajaran Terhadap Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan (Studi Empiris Pada Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 Pare)**

Muhammad Hafif Afanililah<sup>1\*</sup>, Parawiyati<sup>2</sup>, Sihwahjoeni<sup>3</sup>  
<sup>1234</sup>Universitas Merdeka Malang

\*[hafifafanililah@gmail.com](mailto:hafifafanililah@gmail.com), [parawiyati@unmer.ac.id](mailto:parawiyati@unmer.ac.id),  
[sihwahjoeni@unmer.ac.id](mailto:sihwahjoeni@unmer.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh digitalisasi pembelajaran terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan yang kurang maksimal pada siswa dan perbedaan hasil penelitian terdahulu terkait pengaruh pembelajaran digital terhadap capaian kompetensi pembelajaran siswa. Digitalisasi pembelajaran dalam penelitian ini mencakup system quality, information quality, service quality, use, user satisfaction dan net benefit dari media pembelajaran yang digunakan. Digitalisasi Pembelajaran yang diterapkan di SMK YP 17 Pare dengan menggunakan berbagai media belajar digital seperti Google Clashroom, Power Point, Quizizz dan laman website yang menyediakan materi pembelajaran yang sesuai. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 144 siswa kelas XI Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK YP 17 Pare Kediri. Sampel penelitian sebanyak 103 siswa. Penentuan anggota sampel menggunakan teknik proportional random sampling. Alat pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis deskriptif diperoleh sebanyak 34 siswa berada dalam kategori setuju dengan persentase sebesar 33,01% terkait digitalisasi pembelajaran. Hasil analisis linier sederhana menunjukkan bahwa variabel digitalisasi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap capaian kompetensi pembelajaran siswa dengan nilai koefisien sebesar 0,268, yang artinya semakin baik pemanfaatan digitalisasi pembelajaran pada siswa, maka semakin tinggi pula capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan yang dicapai oleh siswa tersebut. Berdasarkan hasil penelitian mengenai digitalisasi pembelajaran tersebut berimplikasi terhadap lembaga sekolah untuk memberikan akses lebih terhadap pemaksimalan digitalisasi pembelajaran seperti penyediaan jaringan internet yang memadai dan peningkatan kompetensi guru dalam kecakapan penggunaan media teknologi dan informasi.

**Kata Kunci:** Digitalisasi Pembelajaran, Pembelajaran Akuntansi, Capaian Kompetensi Pembelajaran

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of learning digitalization on the achievement of students' Financial Accounting learning competencies. This research was carried out based on the phenomenon of the less than optimal achievement of Financial Accounting learning competencies in students and differences in the results of previous research related to the effect of digital learning on student learning competency achievements. Digitalization of learning in this study includes system quality, information quality, service quality, use, user satisfaction and net benefits from the learning media used. Learning Digitization implemented at YP 17 Pare Vocational School by using various digital learning media such as Google Clashroom, Power Point, Quizizz and website pages that provide appropriate learning materials. This type of research is quantitative explanatory. The population in this study were 144 students in grade XI of the YP 17 Pare Vocational School. There were 103 students used as research samples. Determination of sample members using proportional random sampling technique. Data collection tools using questionnaires and*

*documentation. Data analysis techniques using descriptive analysis and linear regression analysis. The results of the descriptive analysis obtained as many as 34 students were in the agree category with a percentage of 33.01% regarding the digitalization of learning. The results of a simple linear analysis show that the learning digitization variable has a significant influence on the achievement of student learning competencies with a coefficient value of 0.268, which means that the better the use of digitalization learning for students, the higher the achievement of Financial Accounting learning competencies achieved by these students. Based on the results of research on the digitization of learning, it has implications for school institutions to provide more access to maximizing the digitalization of learning, such as providing adequate internet networks and increasing teacher competence in skills in using technology and information media*

**Keywords:** *Learning Digitalization, Accounting Learning, Learning Competency Achievements*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan unsur terpenting yang mempengaruhi hidup individu. Pendidikan memiliki pengaruh pada sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki individu, bahkan tingkat perkembangan suatu negara pun dapat diketahui dari kualitas baik buruknya pendidikan yang telah diterapkan. Layanan pendidikan dapat diperoleh dari berbagai tempat. Jalur pendidikan meliputi pendidikan formal, non-formal, serta informal (UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1). Salah satu contoh pendidikan formal yakni sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang memberikan berbagai fasilitas penunjang pendidikan seperti buku, guru dan tempat belajar. Kualitas siswa merupakan cerminan dari kualitas pendidikan dari sekolah. Kualitas siswa dapat diukur dari capaian Kompetensi Pembelajaran belajar yang dimiliki siswa tersebut. Capaian Kompetensi Pembelajaran pada penelitian ini yakni prestasi belajar siswa yang diukur dari nilai keterampilan, pengetahuan dan afektif siswa pada mata pelajaran produktif Akuntansi Keuangan. Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan menjadi hal yang vital dari apa yang dihasilkan dalam proses siswa ketika belajar khususnya pada siswa jurusan Akuntansi. Menurut Sugiarto (2002) akuntansi keuangan yaitu cabang akuntansi yang fokus pada persiapan secara bertahap terkait dengan laporan keuangan perusahaan yang merupakan bentuk dari tanggung jawab manajemen perusahaan pada para pemegang saham dan investor. Materi pembelajaran Akuntansi Keuangan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan sendiri meliputi Kompetensi Dasar melaksanakan analisis mengenai penjualan angsuran, wesel, serta kredit, kemudian menerapkan pengakuan serta pengukuran piutang, menganalisis metode cadangan serta langsung untung piutang tidak tertagih, piutang wesel, ataupun kartu piutang, menerapkan pencatatan utang jangka pendek, pencatatan persediaan, serta metode persediaan. Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan berkaitan pada prestasi belajar siswa mengenai mata pelajaran produktif kejuruan pada jurusan Akuntansi. Menurut Ghufron & Risnawati (2012) "prestasi belajar merupakan pernyataan berupa huruf atau angka yang menjelaskan hasil akhir pembelajaran siswa". Prestasi belajar menjadi tolok ukur pencapaian belajar siswa di sekolah. Pihak sekolah dan orang tua dapat mengetahui seberapa baik pencapaian hasil belajar yang diraih oleh siswa selama ini melalui peninjauan performa akademik yang dimiliki oleh siswa. Bagi pihak sekolah yang merupakan tempat belajar bagi siswa, performa akademik dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Seberapa baik siswa telah memahami apa yang dijelaskan oleh guru terkait materi ajar di kelas. Merujuk pada studi awal yang penulis laksanakan pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 Pare menyatakan bahwa capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan masih belum maksimal. Pada aspek pengetahuan terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai cukup rendah, terutama pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Nilai akuntansi keuangan siswa kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 Pare masih kurang baik. Berdasarkan data nilai hasil Ujian Tengah Semester mata pelajaran

Akuntansi Keuangan tahun pelajaran 2021/2022 kelas XI Akuntansi 3 75% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 25 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan nilai hasil UTS untuk kelas XI Akuntansi 4 sebanyak 83% siswa berhasil menggapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan 17% siswa belum menggapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Slameto (2010) berpendapat terkait faktor yang memberi pengaruh hasil atau prestasi belajar siswa yang dikelompokkan menjadi dua yakni faktor intern serta ekstern. Faktor eksternal merupakan penyebab yang asalnya dari lingkungan masyarakat, sekolah, maupun keluarga. Contoh faktor ekstern dengan pengaruh penting yaitu model pembelajaran. Seiring kemajuan teknologi dinformasi dan komunikasi penggunaan teknologi dan informasi menjadi salah satu metode pembelajaran yang mulai diimplementasikan di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan studi pendahuluan yang telah penulis laksanakan di SMK YP 17 Pare yang telah menerapkan pembelajaran berbasis digital atau digitalisasi pembelajaran. Pembelajaran di SMK YP 17 Pare menerapkan penggunaan teknologi informasi dan internet dalam kegiatan belajar mengajar, seperti penggunaan *Power Point*, media belajar *Quizizz*, *Google Classroom*, *website learning* dan berbagai *platform* pembelajaran lainnya. Fenomena penerepan teknologi informasi dan internet di SMK YP 17 Pare semakin *massif* pasca pandemi Covid 19 tahun lalu. Sehingga penggunaan faktor eksternal yaitu digitalisasi pembelajaran yang mana menjadi fokus utama pembahasan pada studi ini guna mempengaruhi Capaian Kompetensi Belajar Siswa. Beberapa istilah terkait metode pembelajaran tersebut muncul yaitu *web based training*, *computer mediated learning*, dan yang tersering disebut yakni *e-learning* (Ifijeh et al, 2015). *E-learning* merupakan singkatan *elektronik learning*, yaitu sistem pengajaran yang memanfaatkan internet (Komendangi, 2016). Digitalisasi pembelajaran dapat berdampak positif bagi siswa. Hasil penelitian mahasiswa dan dosen di Daffodil International Universitas di Bangladesh menunjukkan bahwa media pembelajaran online berupa google classroom dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas belajar siswa dan guru (Shampa, 2016). Namun, di sisi lain ditemukan penelitian bahwa pembelajaran online memiliki dampak kurang baik bagi siswa. Anggianita (2020) juga berpendapat terkait tidak optimalnya sistem belajar secara daring yang membuat proses penjelasan materi pada pengajaran tersebut hasilnya terasa kurang bermakna bagi siswa. Fenomena tersebut adalah salah satu hal yang melatarbelakangi penelitian ini. Paparan di atas menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran atau pembelajaran yang diterima siswa begitu berpengaruh terhadap capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan yang diraih oleh siswa. Sehingga dari penjelasan latar belakang tersebut, peneliti ingin melaksanakan penelitian berjudul “PENGARUH DIGITALISASI PEMBELAJARAN TERHADAP CAPAIAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN (STUDI EMPIRIS PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI DI SMK YP 17 PARE)”

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Teori Behaviorisme**

Teori Behaviorisme yakin bahwa manusia terpengaruhi hal yang terjadi di lingkungannya dimana hal tersebut menciptakan pengalaman tertentu (Aunurrahman, 2009). Berdasarkan hal tersebut, kejadian pada lingkungan belajar baik itu sekolah, keluarga, atau masyarakat artinya memiliki pengaruh terhadap siswa. Kondisi lingkungan sekolah yang baik, siswa merasa nyaman, dan tidak jenuh dalam belajar akan berdampak baik juga terhadap belajar siswa. Selain hal tersebut bentuk pembelajaran yang baik, media pembelajaran yang terdigitalisasi dan rancangan pembelajaran yang baik juga turut memengaruhi capaian Kompetensi Pembelajaran siswa. Belajar adalah pemrosesan berubahnya perilaku yang diakibatkan hubungan stimulus dan respon,

respon tersdapat berupa hal baik jika stimulus yang diberikan baik dan sebaliknya, respon dapat berupa tidak baik jika stimulus yang diberikan tidak baik. Penelitian ini untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel digitalisasi pembelajaran tersebut terhadap capaian Kompetensi Pembelajaran siswa kelas XI program keahlian Akuntansi di SMK YP 17 Pare.

### **Pembelajaran Akuntansi**

Konsep dasar dalam Standar Nasional Pendidikan, Kurikulum 2013 sudah dianggap menjadi kurikulum nasional semenjak Tahun Ajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum nasional sesuai dengan 2 dimensi kurikulum yaitu terkait perencanaan, mengatur tujuan, isi, serta bahan ajar, serta yang kedua yaitu cara pada proses belajar. Kurikulum 2013 memiliki tujuan yaitu menyiapkan manusia Indonesia untuk mampu hidup menjadi seorang warga yang beriman, afektif, inovatif, kreatif, produktif serta juga memiliki kemampuan untuk memberi kontribusi pada masyarakat, bangsa, negara, serta peradaban dunia (Kemdikbud, 2014). Muatan K-13 terdiri dari beberapa mata pelajaran yang luas dan mendalam serta menjadi beban belajar untuk siswa pada tingkat satuan pendidikan. Selain hal tersebut, cakupan materi muatan lokal serta aktivitas pengembangan individu juga merupakan isi dari kurikulum ini. Sebagaimana pendapat Depdiknas (2003: 6), akuntansi ialah kajian yang membahas sistem penghasil informasi terkait keuangan yang bisa dimanfaatkan ketika membuat keputusan dan menjadi bukti pertanggungjawaban penggunaan keuangan oleh organisasi masyarakat (akuntansi publik), pemerintah (akuntansi pemerintah), serta pelaku ekonomi swasta (akuntansi perusahaan). Pembelajaran adalah aktivitas membangun suasana atau melayani siswa supaya belajar. Peran guru yakni ditekankan agar siswa tidak hanya berubah perilakunya tetapi juga mau belajar (Sardiman, 2011: 20-21). Dengan begitu, bisa diambil kesimpulan bahwa pembelajaran akuntansi merupakan proses yang dijalani agar orang mau belajar atau serangkaian kejadian yang berpengaruh pada siswa agar mudah memahami pembelajaran dan penyampaian materi berdasar pada landasan keilmuan akuntansi yang diajarkan ke siswa sebagai beban belajar lewat cara serta suatu pendekatan. Mata Pelajaran Akuntansi menjadi bagian mata pelajaran produktif di SMK YP 17 PARE yang diajarkan selaras Kriteria Ketuntasan Minimal pada Kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan keadaan SMK YP 17 PARE Tahun Pelajaran 2021/2022.

### **Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Akuntansi**

Sebagaimana dalam Departemen Pendidikan Nasional (2003: 6), fungsi serta tujuan dari mata pelajaran akuntansi yakni memberi perkembangan terhadap wawasan, keterampilan, tanggung jawab, jujur, teliti, sikap rasional, keterampilan, serta tanggung jawab lewat prosedur mencatat, mengelompokkan, pengikhtisaran dalam transaksi data keuangan, menyusun laporan keuangan serta menafsirkan perusahaan berlandaskan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Memberi siswa lulusan SMA bekal terkait kompetensi dasar yang menjadikan siswa tersebut bisa mengimplementasikan prosedur akuntansi, prinsip, serta konsep dasar yang tepat serta hal ini juga bermanfaat untuk lanjut ke perguruan tinggi maupun berkontribusi ke masyarakat yang menjadikan kehidupan siswa bisa bermanfaat ke sesama.

### **Digitalisasi Pembelajaran**

Digitalisasi pembelajaran adalah penerapan teknologi informasi yang membuat pendidikan bisa dirasakan lewat dunia maya atau yang biasa disebut pembelajaran *E-learning*. Menurut Sucipto (2011) istilah pembelajaran digital lebih sesuai diartikan untuk upaya mentransformasikan sistem belajar pada satuan pendidikan menjadi digital dengan bantuan

internet. Pembelajaran digital juga memiliki artian yaitu proses belajar yang dilakukan lewat jaringan komputer, umumnya internet atau intranet. Internet tersebut membuat proses belajar tidak hanya bergantung pada pendidik sebab akses informasi (knowledge) lebih banyak serta lengkap. Selain itu juga siswa bisa belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran digital adalah sistem yang memberikan fasilitas untuk mendukung proses belajar lebih beragam dan luas. Tak hanya secara verbal, materi belajar lebih beragam yaitu bisa juga berbentuk teks, visual, audio, dan gerak. Saat ini tengah banyak lembaga pendidikan tinggi yang memanfaatkan teknologi dan internet untuk mengembangkan pembelajaran (Harsasi, 2015). Istilah seperti *computer mediated learning*, *web based training* serta *e-learning* menjadi gambaran sistem belajar (Ifijeh et al, 2015). *E learning* ialah kepanjangan dari *electronic learning*, yang artinya pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan perantara elektronik utamanya internet (Komendangi, 2016). *E-learning* merupakan konsep umum yang mencakup beragam teknologi atau konsep yang memiliki kaitan pada proses belajar layaknya *mobile*, *web*, *online*, *elektronik*, *digital*, atau *jarak*. Kelebihan dari *e-learning* yakni bisa mempersingkat waktu tempuh, fleksibel serta memiliki akses yang mudah, irit biaya dan membebaskan siswa untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kecepatan mereka serta dari lokasi pilihan mereka sendiri. E-learning mempunyai potensi memberi materi yang sesuai serta metode instruksional 9 bedasar pada keperluan masing-masing siswa serta bisa menghadirkan komponen multimedia layaknya gerak visual, diam, audio, serta teks agar bisa memberi dukungan perolehan keterampilan serta pengetahuan. Walaupun bukti e-learning lebih unggul dari proses belajar konvensional tidak ada, hasil peninjauan sistematis menyatakan bahwa hal tersebut efisien serta bisa jadi alternatif dalam proses belajar. Ditambah dengan wawasan siswa, kepuasan, tingkat *self-efficacy* serta keterampilan mereka berpengaruh positif (Rouleau, 2017). Digitalisasi pembelajaran juga memengaruhi bentuk pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, baik secara dalam jaringan dan luar jaringan. Selain bentuk pembelajaran, digitalisasi pembelajaran juga berpengaruh terhadap media pembelajaran yang digunakan. Menurut Ngongo dkk (2019) berubahnya cara dan sarana pendidikan dalam pembelajaran yang awalnya tradisional ke modern begitu terlihat dalam perubahan tersebut. Dalam penelitian ini Digitalisasi Pembelajaran berfokus pada *net benefit*, *user satisfaction*, *use*, *service quality*, *information quality*, serta *system quality* dari media pembelajaran yang dimanfaatkan. Digitalisasi Pembelajaran yang diterapkan di SMK YP 17 Pare dengan menggunakan berbagai media belajar digital seperti *Google Classroom*, *Power Point*, *Quizizz* dan laman website yang menyediakan materi pembelajaran yang sesuai.

### **Capaian Pembelajaran (Kompetensi) Akuntansi Keuangan**

Capaian Kompetensi Pembelajaran yang dimaksudkan pada riset ini yakni prestasi belajar siswa yang diukur dari nilai pengetahuan, nilai keterampilan dan nilai afektif siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Capaian Kompetensi Pembelajaran adalah kombinasi dari beberapa kata yaitu capaian dan Kompetensi Pembelajaran. Melalui KKBI, capaian merupakan hasil perbuatan mencapai (dari yang sudah diperbuat, dilaksanakan, dan lainnya). Yamin (2007) mengungkapkan bahwa kompetensi belajar merupakan kemampuan yang bisa ditempuh siswa yang meliputi 3 aspek yakni aspek pengetahuan, aspek keterampilan serta aspek afektif. Capaian Kompetensi Pembelajaran erat kaitannya dengan proses belajar. Capaian Kompetensi Pembelajaran berkaitan erat dengan Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan. Sesuai dengan ketentuan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI yaitu melaksanakan analisis mengenai penjualan angsuran, wesel, serta kredit, kemudian menerapkan pengakuan serta pengukuran piutang, menganalisis metode

cadangan serta langsung untung piutang tidak tertagih, piutang wesel, ataupun kartu piutang, menerapkan pencatatan utang jangka pendek, pencatatan persediaan, serta metode persediaan. Belajar menurut Slameto (2010) adalah upaya individu untuk merubah perilaku menjadi baru secara menyeluruh yang dihasilkan dari pengalaman interaksi mereka dengan lingkungan. Perubahan tersebut tak hanya terkait dengan peningkatan wawasan namun juga kecakapan, keterampilan, sikap perilaku, minat, watak serta penyesuaian terhadap diri sendiri. Keberhasilan dari proses belajar bisa diperhitungkan dari kemampuan pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Seperti pada bab transaksi penjualan barang dagang, dalam hal ini seberpa bisa pelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yakni pelajar mampu memberi penjelasan terkait hakikat penjualan barang dagangan secara kredit, pelajar mampu memberi penjelasan terkait penjualan dengan wesel dan mampu memberi penjelasan terkait penjualan angsuran. Berkaitan dengan hal tersebut Syah (2015) menjabarkan definisi belajar secara kualitatif yaitu proses mendapatkan pengertian, pemahaman, dan langkah-langkah menafsirkan dunia di sekitar peserta didik. Menurut Putrohari (2009) pencapaian kompetensi merupakan penguasaan wawasan, pemahaman serta keterampilan sebagai respon pengalaman dari pendidikan khusus, wawasan yang merupakan bagian dari informasi, kemudian pemahaman dapat diartikan sebagai implikasi kemampuan menuangkan ini ke beragam cara, memperhatikan keterkaitan dengan wawasan lainnya serta bisa mengimplementasikannya pada suasana baru, contoh dan masalah, kemudian keterampilan dapat diartikan tahu mengenai bagaimana melakukan suatu hal. Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan diberi pengaruh metode belajar yang diterapkan. Metode pembelajaran yang sering dipakai oleh guru saat penerapan mata pelajaran Akuntansi Keuangan antara lain kooperatif learning, kognitif learning dan *discovery learning*. Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan merupakan hasil dari proses belajar siswa yang dicapai sesudah program diikuti dan prestasi yang didapat berdasar kriteria tertentu yang diberi pernyataan melalui angka serta huruf. Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan seorang peserta didik bisa diukur dengan melakukan pemberian nilai lewat kegiatan evaluasi. Alat evaluasi untuk penilaian prestasi belajar merupakan tes yang sudah dibuat dengan benar agar hasil tes tersebut bisa jadi tolak ukur terkait kemampuan peserta didik.

### Penelitian yang Relevan

**Tabel 1 Penelitian Terdahulu Digitalisasi Pembelajaran**

No.	Nama Peneliti	Variabel	Hasil Penelitian
1.	(Shampa, 2016)	Variabel bebas: Media pembelajaran google classroom  Variabel terikat: Kualitas belajar siswa dan guru	Media pembelajaran online berupa classroom bisa menambah pemahaman dan kualitas belajar siswa dan guru

2.	(Setyoningrum, 2021)	Variabel bebas: Media pembelajaran online Variabel terikat: Hasil belajar siswa	Pembelajaran online memiliki efektifitas yang kurang dimana menjadikan banyak siswa kurang mengerti materi yang telah diajarkan
3.	(Sahara, 2022)	Variabel bebas: Pembelajaran online Variabel terikat: Hasil belajar Matematika	Model pembelajaran online bisa meningkatkan hasil belajar matematikasiswa di kelas VII SMPN 4 Panyabungan
4.	(Putri, 2021)	Variabel bebas: Pembelajaran online Variabel terikat: Prestasi belajar siswa	Pembelajaran online berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar siswa
5.	(Rosyid, 2018)	Variabel bebas: Media belajar <i>power point</i> Variabel terikat: Hasil belajar siswa	Adanya pengaruh pemanfaatan media <i>power point</i> terhadap hasil belajar siswa

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Rancangan adalah semua proses pemikiran serta penentuan mengenai penelitian untuk dapat mencapai tujuan penelitian. Hal tersebut terkait dengan rencana tentang bagaimana mengumpulkan, menyajikan, dan menganalisis data penelitian yang ada. Tujuan penelitian dalam penelitian ini berfokus pada bidang pendidikan. Studi ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif eksplanatif, yakni penelitian dengan gambaran dua variabel, variabel bebas serta variabel terikat yang kemudian dijelaskan hubungan sebab akibat atau pengaruh kedua variabel. Penelitian kuantitatif umumnya meliputi pemakaian angka, mulai dari penghimpunan data sampai hasil (Suharsimi, 2002). Riset ini dimanfaatkan guna melaksanakan pengukuran serta pengujian hubungan sebab- akibat diantara dua variabel atau lebih. Tujuan penelitian ini yakni menguji pengaruh digitalisasi (X) terhadap capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi siswa (Y).

### Ruang Lingkup Penelitian

Variabel independen pada riset ini yakni digitalisasi pembelajaran, sedangkan variabel terikat atau variabel dependennya yaitu capaian Kompetensi Pembelajaran siswa. Subjek penelitian yakni siswa kelas XI Akuntansi SMK YP 17 Pare.

### Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan YP 17 Pare.

### Variabel Penelitian

Riset ini dimanfaatkan guna melaksanakan pengukuran serta pengujian relasi sebab akibat dari dua variabel atau lebih agar mencapai tujuan yakni menguji pengaruh digitalisasi pembelajaran (X) terhadap capaian Kompetensi Pembelajaran siswa (Y). Variabel di dalam penelitian ini mengacu pada *grand theory* yaitu teori Behaviorisme. Teori tersebut menjelaskan

bahwa hasil belajar siswa terpengaruh karena beragam hal yang terjadi pada lingkungan belajar siswa. Seperti lingkungan keluarga, kejenuhan belajar dan metode pembelajaran yang dilaksanakan, salah satunya digitalisasi dalam pembelajaran. Digitalisasi pembelajaran merupakan ketika proses belajar mengajar memanfaatkan media elektronik, digitalisasi pembelajaran dengan penggunaan internet sebagai sistemnya (Komendangi, 2016). Digitalisasi pembelajaran merupakan istilah yang terdiri dari beragam konsep serta teknologi yang mempunyai kaitan dengan proses belajar mobile, web, online, elektronik, digital, serta jarak. Capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan adalah hasil akhir dari siswa dalam menempuh proses belajar pada waktu atau semester tertentu. Capaian kompetensi pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa kata yaitu capaian dan Kompetensi Pembelajaran. Dalam KBBI, capaian merupakan hasil perbuatan mencapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Menurut Yamin (2007) kompetensi belajar merupakan daya mampu siswa yang meliputi 3 hal yaitu pengetahuan, keterampilan dan afektif. Hal tersebut erat kaitannya dengan prestasi belajar siswa. Menurut Fathurrahman & Sulistyorini (2012) prestasi bisa didefinisikan sebagai hasil yang didapatkan dari kegiatan belajar yang sudah ditetapkan. Belajar menurut Slameto (2010) merupakan upaya individu guna mendapat perubahan tingkah laku secara menyeluruh, sebagai hasil melalui pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan.

### **Jenis dan Sumber Data**

Data primer ialah data yang didapat melalui sumber pertama, dimana hasil data tersebut didapat melalui pengukuran atau instrumen pengambilan data sebagai sumber informasi. Data primer pada riset ini didapat dari sebaran angket ke siswa kelas XI program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK YP 17 Pare yang dijadikan responden dalam studi ini. Tujuan sumber data primer tersebut yakni untuk memperoleh data terkait digitalisasi pembelajaran kaitannya dengan capaian Kompetensi Pembelajaran peserta didik dalam belajar akuntansi keuangan. Data sekunder ialah data didapatkan lewat pihak kedua. Dalam studi ini data sekunder yang dibutuhkan diambil dari nilai ulangan akhir semester tahun pelajaran 2021/2022.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang dipakai pada riset ini yakni kuisisioner serta dokumentasi. Menurut Sekaran (2011) kuisisioner merupakan list pertanyaan yang sudah direncanakan sebelumnya dan akan diberi jawaban oleh responden. Kuisisioner yang digunakan dalam bentuk *checklist*, dimana alternatif jawaban disediakan dan responden tinggal memilih. Tujuan dari kuisisioner yaitu guna memahami besarnya pengaruh variabel bebas pada variabel terikat. Kuisisioner tersebut dikembangkan dengan merujuk pada sub variabel menjadi indikator. Untuk variabel pembelajaran online diambil dari Hamidi (2015) mengenai digitalisasi pembelajaran.

Variabel Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan menggunakan daftar nilai UAS siswa kelas XI akuntansi pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan Tahun Pelajaran 2021/2022. Adapun jbaran angket sebagai berikut:

**Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Variabel Digitalisasi Pembelajaran**

Variabel	Indikator	Pernyataan
Digitalisasi Pembelajaran	System Quality	Saya dapat menggunakan media digital dalam kegiatan belajar mengajar dengan baik dan benar
		Saya tetap dapat berinteraksi dengan guru dan siswa lain melalui media digital dalam pembelajaran
		Saya tidak membutuhkan waktu panjang untuk mendapat feedback ketika mengajukan masalah terkait materi belajar pada media pembelajaran digital
		Sistem memiliki fasilitas pembenaran jika modul pembelajaran yang saya dapatkan tidak cocok dengan yang saya kunjungi
		Saya mudah dalam memakai aplikasi pembelajaran digital ketika kegiatan belajar mengajar
		Materi pembelajaran pada media digital menampilkan bahasa mudah dimengerti oleh siswa
	Information Quality	Saya memperoleh modul pembelajaran yang baik berdasarkan kebutuhan dalam belajar
		Materi yang disediakan atau saya peroleh sesuai dengan kurikulum yang telah saya pilih
		Saya bisa menggunakan materi yang diperoleh dalam membantu kebutuhan saya dalam belajar
		Sumber ajar yang saya peroleh merupakan materi terupdate
		Materi pembelajaran yang ada pada media pembelajaran digital tertata rapi
	Service Quality	Media pembelajaran digital bisa meningkatkan rasa percaya diri dalam Mempersiapkan berbagai ujian di sekolah
		Sistem mamapu memberi masukan berguna untuk tahap belajar saya
		Sistem mamapu memberi respon dengan yang telah saya akses
	Use	Setiap hari menggunakan media pembelajaran digital
		Setiap waktu saya belajar pasti menggunakan media pembelajaran digital
	User Satisfaction	Saya merasa cocok dengan materi dan soal-soal yang telah saya peroleh

		Saya merasa puas dengan media pembelajaran digital dalam mendukung prestasi belajar saya
	Net Benefit	Saya bisa mengerti materi dengan baik ketika belajar memakai media pembelajaran digital
		Prestasi belajar saya meningkat saat belajar menggunakan media pembelajaran digital
		Belajar saya semakin efektif ketika saya belajar dengan media digital
		Saya merasa lebih praktis ketika belajar menggunakan media digital dalam belajar
		Media belajar digital sangat bermanfaat dalam mendukung proses belajar terkait materi Pembelajaran

(Sumber: Suswati, 2019)

Dari indikator-indikator yang telah ditentukan, maka dibuat pernyataan sesuai dengan indikator variabel. Pernyataan studi ini diukur memanfaatkan skala *likert*. Sebagaimana pendapat Sekaran (2011) skala likert dibuat untuk membantu telaah terkait kuatnya subjek setuju atau tidak setuju melalui pernyataan dengan skala 5 titik. Pernyataan tersebut memiliki tingkatan mulai dari positif sampai negatif, yang diberikan pilihan dengan cara *checklist* atau jawaban yang dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 3 Penskoran Variabel Penelitian**

No.	Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sekaran (2015)

**Pengujian Instrumen**

Instrumen dikatakan baik jika mencakup 2 syarat penting yakni valid dan reliabel. Dalam riset ini perhitungan untuk mengetahui kevalidan dan kereliabilitasan suatu instrumen penelitian menggunakan bantuan dari *software SPSS versi 25*. Oleh karena itu, instrumen penelitian sebelum disebarkan dan dijawab oleh responden guna pengambilan data, terlebih dahulu dilaksanakan uji validitas serta reliabilitas instrumen. Tujuan uji coba ialah guna mencari tahu validitas serta reliabilitas instrumen yang didasari pertanyaan yang dapat dipahami dan jelas

maksudnya (Arikunto, 2010). Berikut penjelasan dari uji instrumen sebelum digunakan untuk mengukur variabel penelitian:

### Uji Validitas

Validitas merupakan kondisi yang memberi gambaran terkait tingkat instrumen yang mempunyai kaitan dapat diukur (Arikunto, 2010). Menurut Sugiyono (2015) uji validitas dapat dipakai mengukur instrumen secara valid. Guna mengukur korelasi pada uji validitas didalam riset ini memanfaatkan korelasi *Pearson Product Moment* dengan *SPSS versi 25*. Sebagaimana pendapat Sugiyono (2015) teknik korelasi *product memoent* dipakai guna menemukan hubungan serta memberi pembuktian hipotesis hubungan diantara dua variabel ketika data kedua variabel berwujud rasio serta sumber data dua variabel yaitu sama. Pelaksanaan uji validitas diperoleh dari 30 responden yang merupakan siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2021/2022 di SMK YP 17 PARE. Untuk memperoleh validitas pada item yaitu dengan mengkaitkan skor item dengan skor total item-item yang ada. Jika terdapat item yang tidak mencakup syarat, maka item tersebut selanjutnya tidak ditinjau. Menurut Sugiyono (2015) syarat yang diharuskan tercakup yakni dengan kriteria ketika  $r \geq 0,3$  maka item-item tersebut dikatakan valid, ketika  $r \leq 0,3$  maka item-item tersebut dikatakan tidak valid.

Uji validitas memanfaatkan rumus korelasi *Pearson Product Moment*. Rumus korelasi berlandaskan *Pearson Product Moment* yakni :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2) (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$	= Koefesien Korelasi Pearson
$\sum XY$	= Jumlah dari Perkalian Variabel X dan Y
$\sum X$	= Jumlah pada Nilai Variabel X
$\sum Y$	= Jumlah pada Nilai Variabel Y
$\sum X^2$	= Jumlah pada Pangkat Dua Nilai Variabel X
$\sum Y^2$	= Jumlah pada Pangkat Dua Nilai Variabel Y
N	= Banyaknya Sampel

Hasil analisis pengujian validitas untuk variabel Digitalisasi Pembelajaran diperoleh dari pengisian kuisioner oleh responden dengan sub variabel sebanyak enam yakni *net benefit, user satisfaction, use, service quality, information quality*, serta *system quality* dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 23 butir, hasil validitas yakni :

**Tabel 4 Hasil Uji Validitas Variabel Digitalisasi Pembelajaran**

Variabel	No.	R	Keterangan
Digitalisasi Pembelajaran	1	.694**	Valid
	2	.483**	Valid
	3	.790**	Valid
	4	.483**	Valid
	5	.714**	Valid
	6	.620**	Valid
	7	.676**	Valid
	8	.694**	Valid
	9	.601**	Valid
	10	.763**	Valid
	11	.487**	Valid
	12	.618**	Valid
	13	.729**	Valid
	14	.465**	Valid
	15	.677**	Valid
	16	.464**	Valid
	17	.465**	Valid
	18	.696**	Valid
	19	.613**	Valid
	20	.618**	Valid
	21	.696**	Valid
	22	.726**	Valid
	23	.573**	Valid

**Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dipakai guna melaksanakan pengukuran data secara berulang agar mendapat konsistensi pada hasil data (Sugiyono, 2015). Reliabilitas instrumen merupakan syarat guna dilakukan uji validitas. Maka dari itu, walaupun instrumen dikatakan valid juga memerlukan reliabel agar penelitian ini dapat dipercaya. Peneliti memanfaatkan rumus *cronbach alpha* guna melaksanakan uji reliabilitas penelitian yang dirumuskan yakni (Siregar, 2014):

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k - 1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \partial^2 n}{\partial^2 n} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = Reliabilitas dari Instrumen
- $K$  = Banyak Butir Pernyataan
- $\sum \partial^2 n$  = Jumlah dari Varian Butir
- $\partial^2$  = Varian Total

Teknik pengukuran dalam riset ini memanfaatkan teknik *cronbach alpha* melalui bantuan *software SPSS versi 25* untuk menguji tingkat kebenarannya. Penggunaan teknik *cronbach alpha* dikarenakan dalam penelitian responden memberikan jawaban dalam bentuk skala rentang 1-5 dan jawaban responden menginterpretasikan penilaian sikap dan perilaku. Menurut Siregar (2014) menyatakan bahwa kriteria suatu instrumen dinyatakan reliabel melalui penggabungan teknik ini, bila koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) > 0,6. Pelaksanaan uji validitas diperoleh dari 30 responden yang merupakan siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun ajaran 2021/2022 di SMK YP 17 PARE, berikut menjadi hasil uji reliabilitas:

**Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Digitalisasi Pembelajaran	.931	Reliabel

**Populasi**

Populasi yang digunakan diambil dari siswa kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 Pare. Populasi ditetapkan oleh peneliti yang mencakup keseluruhan yang kegunaannya untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2012). Populasi pada riset ini yakni semua siswa kelas XI Akuntansi SMK YP 17 Pare yang dibagi sebagai berikut:

**Tabel 6 Populasi Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa
XI AKL 1	36
XI AKL 2	36
XI AKL 3	36
XI AKL 4	36
<b>Jumlah</b>	<b>144</b>

Sumber : Data siswa SMK YP 17 Pare

**Sampel**

Sampel termasuk dari jumlah serta ciri milik populasi yang ada (Sugiyono, 2014). Sampel studi ini didapat dari populasi yang sudah dijelaskan pada tabel di atas. Jumlah sampel penelitian ditentukan melalui teknik *sampling*. Teknik *sampling* ini bertujuan guna mendapatkan sampel penelitian yang representative dan aktual. Teknik pengambilan sampel diperoleh dari teknik *proportional random sampling*. Teknik *proportional random sampling* ialah sebuah teknik pengambilan sampel dari suatu populasi yang didapat dengan acak atau *random* tanpa melihat tingkatan pada populasi tersebut (Arikunto, 2015).

Penentuan total sampel dalam riset ini memanfaatkan rumus Slovin. Guna memberi penentuan jumlah sampel pada studi ini dimanfaatkan rumus :

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

*n* = Ukuran sampel

*N* = Ukuran Populasi

*e* = Persentase kelonggaran ketidaktelitian sebesar 5%

Dari rumus diatas, dapat diperoleh:

$$n = \frac{144}{1+144 \cdot (0,05)^2}$$

$$n = \frac{144}{1+144 \cdot (0,0025)}$$

$$n = \frac{144}{1+0,4}$$

$$n = 103$$

Dari hasil penentuan sampel dengan rumus Slovin tersebut, maka dalam riset ini sampel yang dilibatkan sebesar 103 siswa yang diambil dari populasi sejumlah 144 siswa.

**Tabel 7 Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah Populasi	Perhitungan	Jumlah Sampel
XI AKL 1	36	$(36/144) \times 103$	26
XI AKL 2	36	$(36/144) \times 103$	26
XI AKL 3	36	$(36/144) \times 103$	26
XI AKL 4	36	$(36/144) \times 103$	25
<b>Total Populasi</b>	144	<b>Total Sampel</b>	103

Sumber : Diolah oleh peneliti (2022)

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik mengumpulkan data dengan metode angket dan dokumentasi diuraikan seperti berikut, menurut Arikunto (2015) angket merupakan teknik penghimpunan data berupa pertanyaan yang diberi pada responden yang mana tujuannya guna mendapat respon selaras dengan permintaan pengguna. Tujuan pemanfaatan angket yakni mendapat informasi yang relevan, serta menjadi sarana untuk mengumpulkan informasi yang didasari faktor validitas dan reliabilitas yang baik. Pada riset ini angket dipakai untuk memperoleh data yang berkaitan dengan digitalisasi pembelajaran pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 Pare. Angket yang dipakai pada riset ini merupakan angket tertutup yang sudah tersedia jawabannya yang mana siswa bisa memberi tanda *checlist* pada skor yang sesuai dengan keyakinan atau realita yang ada. Berdasarkan jawaban yang diberi, angket ini ialah angket langsung, responden memberi jawaban sesuai keadaan yang ada pada dirinya dan berdasarkan bentuknya, angket ini menggunakan skala *linkert*, yang berguna untuk mempermudah dalam mengukur sikap, pendapat dan persepsi responden. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pencatatan atau peninjauan laporan yang telah ada. Dokumentasi pada riset ini berfungsi untuk mengumpulkan informasi penting yang berkaitan dengan kondisi sekolah, serta dokumen-dokumen nilai yang mendukung penelitian.

**Teknik Analisis Data**

Riset ini memanfaatkan analisis dari regresi linier berganda guna melaksanakan uji besarnya pengaruh digitalisasi pembelajaran (X) terhadap capaian Kompetensi Pembelajaran siswa (Y). Analisis linier berganda merupakan pelebaran regresi linier sederhana, yaitu mengubah total variabel bebas yang sebelumnya tunggal menjadi dua atau lebih variabel bebas (Sanusi, 2011). Regresi linier berganda merupakan regresi dengan dua variabel atau lebih (Sujarweni, 2012). Pengolahan data pada analisis ini peneliti memanfaatkan bantuan *software SPSS versi 25*. Dalam penggunaan regresi harus melewati beberapa uji asumsi klasik terlebih dahulu. Priyanto (2011) menyatakan bahwa model regresi linier bisa dikatakan model yang bagus ketika mencakup sejumlah asumsi yakni asumsi klasik. Asumsi klasik yang harus tercakup pada model regresi linier yakni residual terdistribusi normal, tidak adanya multikolonieritas, tidak adanya heteroskdistisitas serta tidak adanya autokorelasi pada model regresi. Guna mendapat model regresi yang dapat dipercaya Jika ada satu syarat yang tidak tercakup berarti analisis regresi tidak bisa dianggap mempunyai sifat BLUE.

## Pengujian Hipotesis

### Uji t

Uji t dilaksanakan guna mengetahui perbedaan signifikan rata-rata untuk dua kelompok pada variabel penelitian (Sekaran, 2011). Penggunaan uji t pada riset ini yaitu untuk menguji hipotesis (H) yaitu “Digitalisasi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap capaian Kompetensi Pembelajaran siswa kelas XI program keahlian Akuntansi di SMK YP 17 Pare. Untuk melihat bahwa variabel bebas memberi pengaruh pada variabel terikat, cara pengambilan keputusannya berlandaskan nilai *t hitung* serya *t tabel* yaitu apabila nilai *t hitung* > *t tabel* pada taraf signifikansi 5% maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat atau hipotesis diterima dan sebaliknya, bila nilai *t hitung* < *t tabel* pada taraf signifikansi 5% variabel independen tidak berpengaruh pada variabel dependen atau hipotesis tidak diterima.

### Uji Regresi

Nawari (2010) menjelaskan analisis regresi merupakan langkah sederhana dalam berinvestigasi terkait dengan hubungan fungsional variabel yang berbeda. Pada model regresi tersebut, ada dua pembagian variabel yaitu variabel respon kemudian variabel bebas. Penggunaan analisis regresi pada riset ini yaitu untuk menguji hipotesis (H) yaitu “Digitalisasi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap capaian Kompetensi Pembelajaran siswa kelas XI program keahlian Akuntansi di SMK YP 17 Pare.

Persamaan regresi linier bisa diberi rumusan yakni:

$$Y = a + b1X1 + e$$

Keterangan:

- Y = Variabel dependen
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi
- X = Variabel independen
- e = *Error*, variabel gangguan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskriptif

Deskripsi pada studi ini menggunakan satu variabel bebas yakni digitalisasi pembelajaran serta satu variabel terikat yaitu capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan. Analisis deskripsi variabel bertujuan untuk menjelaskan deskripsi distribusi frekuensi jawaban responden berdasar kuisioner yang telah diberikan ke siswa. Pada kuisioner tersebut terdiri dari berbagai macam indikator untuk mengetahui informasi mengenai relasi aspek digitalisasi pembelajaran dengan capaian kompetensi Akuntansi Keuangan siswa. Indikator tersebut antara lain *System Quality* yang membahas mengenai kualitas sistem pada media digital pembelajaran yang digunakan, indikator kedua *Information Quality* yang membahas mengenai kulaitas informasi konten materi yang disajikan dalam media digital pembelajaran yang digunakan, indikator ketiga *Service Quality* yang membahas mengenai system kualitas layanan yang digunakan, indikator keempat *Use* yang membahas mengenai frekuensi penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran, indikator kelima *User Satisfaction* yang membahas mengenai kepuasan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran digital tersebut, dan indikator yang terakhir atau

keenam *Net Benefit* yang membahas mengenai berbagai manfaat yang diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran digital. Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 103 siswa yang diolah melalui bantuan komputer memanfaatkan program SPSS 25 *for windows*. Berikut deskripsi hasil penelitian mengenai digitalisasi pembelajaran terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa.

**Digitalisasi Pembelajaran**

Deskripsi variabel digitalisasi pembelajaran diperoleh melalui angket dengan indikator yang telah dikembangkan menjadi 23 butir dalam bentuk pernyataan yang ada. Setiap pernyataan memiliki 5 alternatif pilihan jawaban sehingga secara keseluruhan skor harapan tertinggi untuk setiap subjek penelitian sebesar 115 dan skor harapan terendah sebesar 23. Dalam penelitian ini didapat skor tertinggi yaitu 87 dan skor terendah yaitu 44. Dengan demikian didapat range sebesar 43 yaitu perolehan selisih antara skor tertinggi serta skor terendah. Berdasarkan data tersebut, selanjutnya digunakan guna mencari kelas interval, yang dihitung memanfaatkan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Banyak kelas interval}} \\ &= \frac{87 - 44}{5} = 8,6 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka didapatkan panjang kelas interval dari setiap kategori yaitu 8,6. Melalui data angket yang sudah diperoleh, dapat di susun tabel hasil pengolahan data dari distribusi frekuensi variabel digitalisasi pembelajaran yakni.

**Tabel 8 Distribusi Frekuensi Variabel Digitalisasi Pembelajaran**

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat Setuju	80-87	3	2.91%
2	Setuju	71-79	34	33.01%
3	Ragu-ragu	62-70	29	28.16%
4	Tidak Setuju	53-61	24	23.30%
5	Sangat Tidak Setuju	44-52	13	12.63%
	Jumlah		103	100%

Sumber : Data diolah Peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 8 tersebut bisa ditinjau bahwa dari 103 responden, diperoleh data terbesar sebanyak 34 responden atau 33,01% memilih pada pilihan setuju terkait digitalisasi pembelajaran. Hal tersebut disebabkan mayoritas siswa ketika mendefinisikan digitalisasi pembelajaran dengan baik terkait *system quality* yang terdiri dari siswa bisa memanfaatkan media digital dengan baik serta benar, siswa tetap bisa berinteraksi dengan guru dan siswa lain melalui media digital dalam pembelajaran, siswa tidak memerlukan waktu yang lama untuk memperoleh respon ketika siswa memberi keluhan atau pertanyaan terkait materi belajar pada media pembelajaran digital, system memberi fasilitas perbaikan apabila materi belajar yang siswa peroleh tak sesuai dengan yang diakses, siswa merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital ketika kegiatan belajar mengajar, dan materi pembelajaran pada media digital menyajikan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kemudian juga. Kemudian juga sebagian besar siswa dalam mendefinisikan digitalisasi pembelajaran dengan baik terkait

*information quality* yang terdiri dari siswa memperoleh materi pembelajaran komplit yang disesuaikan dengan keperluan belajar, materi yang siswa peroleh selaras dengan data proses belajar kurikulum yang siswa pilih, siswa bisa mengandalkan materi yang diperoleh untuk mencukupi kebutuhannya, materi pembelajaran yang siswa peroleh yakni materi terkini, dan ketersediaan materi tersebut dalam media proses belajar digital tersusun dengan rapi. Selanjutnya juga sebagian besar siswa dalam mendefinisikan digitalisasi pembelajaran dengan baik terkait *service quality* yang terdiri dari media pembelajaran digital dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa saat berhadapan pada berbagai ujian di sekolah, system meberikan sejumlah masukan yang bermanfaat bagi proses belajar siswa, system memberi tanggapan selaras dengan apa yang diakses siswa. Kemudian juga sebagian besar siswa dalam mendefinisikan digitalisasi pembelajaran dengan baik terkait *use* yang terdiri dari setiap hari siswa mengakses media pembelajaran digital, setiap kali siswa belajar selalu menggunakan media pembelajaran digital. Sebagian besar siswa juga dalam mendefinisikan digitalisasi pembelajaran menyatakan baik terkait *user satisfaction* yang terdiri dari siswa puas dengan materi serta latihan soal yang siswa peroleh, siswa puas dengan media pembelajaran digital guna mendukung prestasi belajar siswa. Kemudian yang terakhir juga sebagian besar siswa dalam mendefinisikan digitalisasi pembelajaran dengan baik terkait *net benefit* yang terdiri dari siswa bisa menangkap materi dengan cepat saat belajar memakai media pembelajaran digital, prestasi siswa lebih baik saat belajar dengan media pembelajaran digital, proses belajar siswa lebih efektif ketika belajar dengan menggunakan media digital, dan media belajar digital sangat bermanfaat untuk membantu proses belajar memahami materi pembelajaran. Kemudian data terkecil sebanyak 3 responden atau 2,91% berada dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut dikarenakan masih sedikit siswa yang merasakan bahwa *net benefit, user satisfaction, use, service quality, information quality, serta system quality* dalam keadaan sangat setuju. Jadi, dari data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 PARE sebagian besar memiliki kondisi lingkungan belajar khususnya mengenai digitalisasi pembelajaran dalam kategori baik.

### **Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan**

Deskripsi data mengenai capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa didapat dari nilai UAS semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari 103 responden, didapat nilai tertinggi yakni 95 serta nilai terendah yakni 83. Skor maksimal dan minimal tersebut selanjutnya digunakan untuk mencari panjang kelas interval, yang dihitung memanfaatkan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Banyak kelas interval}} \\ &= \frac{95 - 83}{5} = 2,2 \end{aligned}$$

Berdasar perhitungan tersebut didapatkan perhitungan panjang kelas interval dari masing-masing kategori yaitu 2. Melalui data dari dokumentasi hasil nilai UAS yang sudah diperoleh, dapat disusun tabel hasil pengolahan data dari distribusi frekuensi variabel capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi siswa yakni :

**Tabel 9 Distribusi Frekuensi Variabel Capaian Kompetensi Pembelajaran**

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat Setuju	93-95	3	2.91%
2	Setuju	90-92	28	27.18%
3	Ragu-ragu	87-89	22	21.36%
4	Tidak Setuju	85-86	26	25.24%
5	Sangat Tidak Setuju	83-84	24	23.30%
	Jumlah		103	100%

Sumber : Data diolah Peneliti (2022)

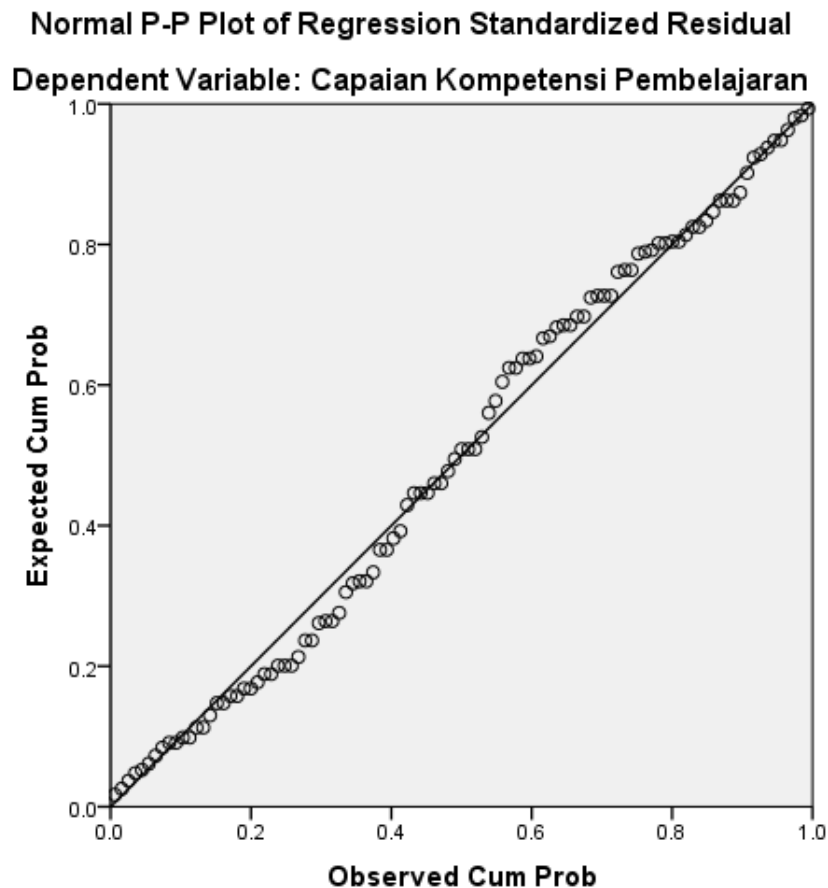
Berdasarkan tabel 9 tersebut bisa ditinjau bahwa dari 103 responden, diperoleh data terbesar sebanyak 28 responden atau 27,18% memiliki capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan dalam kategori setuju. Hal tersebut dikarenakan banyak siswa yang memperoleh nilai hasil ujian dengan skor yang cukup baik. Nilai tersebut diperoleh dari nilai psikomotorik, afektif, serta kognitif siswa. Untuk nilai kognitif terdiri dari materi penganalisisan pencatatan, transaksi penjualan barang dagangan secara penjualan angsuran, wesel, serta kredit dan penerapan pengakuan piutang siswa memperoleh hasil yang baik. Untuk nilai afektif yang mencakup beriman serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri dalam belajar, bertanggungjawab, sikap percaya diri dalam menyelesaikan tugas, dan mampu disiplin dalam kegiatan belajar siswa memperoleh hasil yang baik. Kemudian untuk nilai psikomotorik yang terdiri dari materi penganalisisan pencatatan, transaksi penjualan barang dagangan secara penjualan angsuran, wesel, serta kredit dan penerapan pengakuan piutang siswa memperoleh hasil yang baik. Kemudian data terkecil diperoleh sebanyak 3 responden atau 2,91% memiliki capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut dikarenakan masih sedikit siswa yang memperoleh nilai hasil ujian dengan skor yang sangat maksimal.

### Uji Asumsi Klasik

Pada riset ini uji asumsi klasik dipakai guna mengetahui kelayakan mode regresi untuk variabel-variabel yang ada pada studi ini. Penjelasan mengenai uji asumsi klasik diuraikan yakni:

#### Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada riset ini yakni uji *P-P Plot of regression standardized residual* dengan kriteria pengujian apabila pada grafik *P-P Plot* terlihat titik-titik di dekat dengan garis maka bisa ditarik kesimpulan dimana data tersebut mempunyai distribusi normal.



**Gambar 1 Hasil Uji Normalitas *P-P Plot of regression standardize residual***

Berdasarkan gambar 1 tersebut menunjukkan bahwa titik-titik data plot menyebar pada sekitar dan di sepanjang garis bidang diagonal, serta dalam penyebarannya tetap mengikuti garis diagonal yang ada. Maka dari itu, bisa ditarik kesimpulan dimana nilai residual mempunyai distribusi normal yang mana syarat normalitas nilai residual guna analisis regresi linier bisa terpenuhi. Sehingga dapat menjadi salah satu syarat sebelum melakukan uji regresi pada penelitian Pengaruh Digitalisasi Pembelajaran Terhadap Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI di SMK YP 17 Pare.

#### Hasil Uji Heteroskedastisitas

Pengujian Uji heteroskedastisitas pada riset ini memakai Glejser. Mengutip laman web [spssindonesia.com](http://spssindonesia.com), dasar pemakaian keputusan pada uji heteroskedastisitas memakai pemanfaatan uji Glejser yakni, ketika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, kemudian simpulannya yakni tidak terdapat gejala mengenai heteroskedastisitas pada model regresi. Sebaliknya, ketika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, kemudian simpulannya yakni terdapat gejala heteroskedastisitas pada model regresi.

**Tabel 10 Hasil Uji Heteroskedastisitas**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.336	.616		.545	.587
	Digitalisasi Pembelajaran	.017	.010	.162	1.652	.102

a. Dependent Variable: ABS\_Res

Berdasarkan tabel 10 membuktikan dimana nilai signifikansi (Sig.) 0,102. Signifikansi pada tabel lebih besar dari 0,05, yang mana bisa diartikan dimana tidak terjadi heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas mempunyai tujuan guna meninjau apakah pada suatu model regresi terdapat atau terjadi perbedaan variance dari residual antara beberapa pengamatan. Uji tersebut dilakukan juga sebagai sarana informasi guna memahami terdapat perbedaan dari syarat yang harus dipenuhi dari asumsi klasik pada regresi linier yang ada.

**Analisis Regresi Linier**

Analisis regresi linier sederhana adalah model regresi yang dapat digunakan sebagai alat referensi statistik penentu pengaruh dari sebuah variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai analisis regresi linier berganda bisa ditinjau pada tabel 11 berikut:

**Tabel 11 Hasil Uji Analisis Regresi Linier**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	529.109	1	529.109	201.699	.000 <sup>b</sup>
	Residual	264.949	101	2.623		
	Total	794.058	102			

a. Dependent Variable: Capaian Kompetensi Pembelajaran

b. Predictors: (Constant), Digitalisasi Pembelajaran

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.573	1.146		60.711	.000
	Digitalisasi Pembelajaran	.268	.019	.816	14.202	.000

a. Dependent Variable: Capaian Kompetensi Pembelajaran

Dari tabel 4.4 di atas diketahui analisis regresi linier didapat persamaan regresinya yakni:

$$Y = 69,573 + 0,268 X$$

Angka-angka tersebut dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Konstanta 69,573, bisa diartikan dimana ketika variabel digitalisasi pembelajaran siswa memiliki skor 0, maka capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa nilainya adalah 69,573.

- b. Koefesien digitalisasi pembelajaran sebesar 0,268 yang berarti bahwa setiap kenaikan kondisi digitalisasi pembelajaran sebanyak 1 satuan akan menyebabkan capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa meningkat sebesar 0,268.

**Hasil Uji Hipotesis**

**Hasil Uji t (Uji Parsial)**

Dasar pengambilan uji t melalui perbandingan t hitung dengan t tabel serta taraf signifikansi dengan nilai 0,05. Pada studi ini diketahui bahwa nilai t tabel 1,98397. Variabel digitalisasi pembelajaran menunjukkan nilai t hitung sebesar 14,202, dengan artian bahwa t hitung > t tabel. Sementara itu nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ .

Dengan begitu bisa diambil simpulan dimana digitalisasi pembelajaran memberi pengaruh signifikan positif terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa. Hal tersebut memiliki arti bahwa jika digitalisasi pembelajaran terlaksana dengan baik maka akan berpengaruh terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan yang baik.

**Koefesien Determinasi**

Koefesien determinasi digunakan untuk menilai dampak yang diberi oleh variabel bebas atau variabel X terhadap variabel Y. Koefesien determinasi juga dapat bermanfaat guna melakukan prediksi serta meninjau besarnya kontribusi pengaruh variabel bebas pada variabel terikat. Pada riset ini koefesien determinasi digunakan guna memahami seberapa besar kemampuan variabel digitalisasi pembelajaran mempengaruhi capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa. Untuk hasil analisis koefesien determinasi yakni :

**Tabel 12 Hasil Uji Uji Analisis Koefesien Determinasi**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.816 <sup>a</sup>	.666	.663	1.61965

a. Predictors: (Constant), Digitalisasi Pembelajaran

b. Dependent Variable: Capaian Kompetensi Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis koefesien determinasi bisa ditinjau dimana nilai R Square  $0,666 \times 100\% = 66,6\%$ . Hal tersebut membuktikan dimana sebesar 66,6% capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi siswa dipengaruhi oleh digitalisasi pembelajaran sedangkan 33,4 % lainnya dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel digitalisasi pembelajaran memberikan pengaruh atau dampak yang besar terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa. Hal tersebut meliputi berbagai indikator yang ada pada variabel digitalisasi pembelajaran. Indikator tersebut antara lain *System Quality* yang membahas mengenai kualitas sistem pada media digital pembelajaran yang digunakan, indikator kedua *Information Quality* yang membahas mengenai kulaitas informasi konten materi yang disajikan dalam media digital pembelajaran yang digunakan, indikator ketiga *Service Quality* yang membahas mengenai system kualitas layanan

yang digunakan, indikator keempat *Use* yang membahas mengenai frekuensi penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran, indikator kelima *User Satisfaction* yang membahas mengenai kepuasan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran digital tersebut, dan indikator yang terakhir atau keenam *Net Benefit* yang membahas mengenai berbagai manfaat yang diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran digital. Sedangkan variabel lain yang mempengaruhi capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa meliputi hal lain seperti faktor lingkungan keluarga, kelelahan belajar dan lain-lain.

Hasil penelitian membuktikan dimana digitalisasi pembelajaran memberi pengaruh positif secara signifikan terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa kelas XI jurusan Akuntansi di SMK YP 17 PARE. Capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa akan semakin tinggi apabila siswa belajar dengan media digital atau digitalisasi pembelajaran yang baik, sebaliknya capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa akan semakin rendah apabila siswa tidak belajar dengan menggunakan media digital secara maksimal. Capaian kompetensi keahlian tersebut diperoleh dari hasil ujian akhir semester siswa yang terdiri dari nilai psikomotorik, afektif, serta kognitif. Untuk nilai kognitif yang mencakup materi materi penganalisisan pencatatan, transaksi barang dagangan dengan penjualan angsuran, wesel, serta kredit dan penerapan pengakuan piutang siswa memperoleh hasil yang baik. Untuk nilai afektif yang mencakup beriman serta bertakwa kepada Tuhan Ynag Maha Esa, mandiri dalam belajar, bertanggungjawab, sikap percaya diri dalam menyelesaikan tugas, dan mampu disiplin dalam kegiatan belajar siswa memperoleh hasil yang baik. Kemudian untuk nilai psikomotorik yang terdiri dari materi penganalisisan pencatatan, transaksi penjualan barang dagangan secara penjualan angsuran, wesel, serta kredit dan penerapan pengakuan piutang siswa memperoleh hasil yang baik.

Hasil penelitian tersebut selaras dengan teori behaviorisme yang mempercayai dimana manusia begitu terpengaruh dengan kejadian di sekitar lingkungan yang menciptakan pengalaman tertentu (Aunurrahman, 2009). Kejadian-kejadian di dalam lingkungan belajar seperti media pembelajaran dan cara guru mengajar merupakan stimulus bagi siswa. Kondisi lingkungan belajar yang baik, anak merasa nyaman, serta fasilitas dalam belajar terpenuhi maka akan memberi dampak baik juga pada capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan, dampak tersebut merupakan respon dari stimulus yang telah diberikan sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh lingkungan belajar seperti digitalisasi pembelajaran yang baik akan memunculkan berbagai dampak positif bagi siswa. Digitalisasi pembelajaran yang terdiri atas media pembelajaran dan penerapan digital bahan ajar berperan penting bagi capaian kompetensi pembelajaran siswa, karena adanya digitalisasi pembelajaran pada lingkungan belajar siswa bisa mempengaruhi tingkah laku, pertumbuhan dan perkembangan siswa ketika belajar. Penerapan digitalisasi pembelajaran pada siswa tentu beragam, didalam penelitian ini kondisi tersebut disesuaikan dengan sub variabel pengukuran dari lingkungan belajar yang digunakan untuk mengembangkan instrumen penelitian, yakni seperti *net benefit*, *kemudian user satisfaction*, *kemudian use*, *kemudian service quality*, *kemudian information quality*, serta *system quality*. Cara guru mengajar memiliki pengaruh terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa, selain cara guru ketika mengajar, penggunaan media pembelajaran yang baik juga berpengaruh terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa, namun masing-masing sub variabel tersebut memiliki pengaruh yang rendah. Sub variabel yang memiliki pengaruh tertinggi terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa berdasarkan hasil penelitian yaitu *Information Quality*, artinya ketika siswa memperoleh akses materi pembelajaran yang baik maka

muncul berbagai hal positif salah satunya belajar siswa akan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga berpengaruh terhadap capaian kompetensi Akuntansi Keuangan siswa. Sedangkan sub variabel yang kurang berpengaruh terhadap capaian kompetensi Akuntansi Keuangan siswa yaitu *Use*, artinya penggunaan media digital dalam belajar akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak dalam belajar, seperti seberapa sering mengakses media digital dalam belajar sehingga indikator tersebut dapat berpengaruh terhadap capaian kompetensi Akuntansi Keuangan yang diperoleh siswa. Hasil angket diketahui bahwa dari 103 responden, diperoleh data terbesar sebanyak 34 responden atau 33,01 % memilih pada pilihan baik terkait digitalisasi pembelajaran di SMK YP 17 Pare. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar siswa dalam mendefinisikan digitalisasi pembelajaran terkait indikator variabel seperti *system quality*, *information quality*, *service quality*, *use*, *user satisfaction* dan *net benefit* sepenuhnya baik. Indikator tersebut mencakup mengenai kualitas sistem pada media digital pembelajaran yang digunakan, kualitas informasi konten materi yang disajikan dalam media digital pembelajaran yang digunakan, mengenai system kualitas layanan yang digunakan, kemudian berbagai manfaat yang diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran digital. Kemudian data terkecil sebanyak 3 responden atau 2,91% berada dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dikarenakan masih sedikit siswa yang merasakan bahwa *net benefit*, *user satisfaction*, *use*, *service quality*, *information quality*, serta *system quality* dalam keadaan sangat baik. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar merupakan pusat kegiatan transfer informasi atau ilmu pengetahuan yang bersifat informatif dan dapat dipahami siswa. Pembelajaran merupakan usaha untuk mencapai sebuah tujuan belajar yang dibuktikan mengenai perubahan siswa ke arah yang lebih baik. Hal tersebut mencakup aspek kognitif, afektif serta psikomotorik yang berguna pada capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan pada siswa SMK YP 17 Pare. Capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan ini sebagai nilai akhir dalam mengukur kemajuan proses belajar yang telah diraih siswa dalam kurun waktu tertentu, capaian kompetensi pembelajaran siswa bisa terpengaruh oleh beberapa variabel atau hal baik dari dalam maupun luar, misalnya pemakaian media pembelajaran digital. Digitalisasi pembelajaran dapat menunjang kegiatan belajar mengajar agar capaian kompetensi pembelajaran siswa dapat tercapai dengan maksimal. Digitalisasi pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam belajar yakni berfungsi sebagai media ajar dalam kegiatan belajar. Siswa yang dapat memaksimalkan media digital dalam pembelajaran berdampak baik pada proses belajarnya. Sebaliknya siswa yang tidak bisa memaksimalkan media digital dalam pembelajaran dampak yang diperoleh tidak maksimal dalam proses belajarnya. Digitalisasi pembelajaran dapat memberikan kemudahan siswa dalam belajar. Memanfaatkan media digital dalam belajar dengan baik maka akan menunjang berbagai dampak positif dalam belajar salah satunya mengenai informasi terbaru terkait materi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Mengingat pentingnya digitalisasi pembelajaran dalam hal peningkatan capaian kompetensi belajar maka beragam teknik yang dipakai guru dalam meningkatkan peran media digital dalam proses belajar siswa. Di SMK YP 17 Pare banyak guru yang memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Penggunaan internet, teknologi pembelajaran, aplikasi pengolah angka dan berbagai media pembelajaran digital lainnya. Hal tersebut berdampak baik bagi capaian kompetensi pembelajaran siswa, selaras dengan hasil studi ini yang membuktikan dimana digitalisasi pembelajaran memberi pengaruh positif secara signifikan terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa. Hasil studi tersebut juga konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilaksanakan Shampa (2016) yang hasilnya ada pengaruh positif signifikan media pembelajaran online pada pemahaman dan kualitas belajar guru dan siswa. Kemudian penelitian

oleh Sahara (2022) yang mengemukakan model pembelajaran online memberi pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Temuan oleh Putri (2021) juga mengemukakan dimana ada pengaruh positif digitalisasi pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. Akan tetapi hasil studi ini tidak konsisten dengan beberapa riset terdahulu, seperti penelitian Setyoningrum (2021) yang memberi pernyataan dimana belajar secara online kurang efektif dan menyebabkan siswa-siswa kurang mengerti materi pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil riset “Pengaruh Digitalisasi Pembelajaran Terhadap Capaian Kompetensi Pembelajaran Akuntansi Keuangan (Studi Empiris Pada Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 Pare)”, bisa diambil simpulan sebagai berikut ini, digitalisasi pembelajaran memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan siswa kelas XI Akuntansi di SMK YP 17 Pare. Bahwa dengan digitalisasi pembelajaran siswa-siswi di SMK YP 17 Pare lebih fokus dan antusias pada aktivitas belajar mengajar sehingga Capaian Kompetensi Pembelajaran Siswa bisa tercapai dengan maksimal. Namun, penelitian hanya dilaksanakan pada satu lembaga pendidikan dan satu jurusan yaitu jurusan Akuntansi di SMK YP 17 Pare, sehingga hasil penelitian tidak bisa digeneralisasikan secara umum pada lingkup yang lebih luas seperti lembaga pendidikan pada satu kota atau kabupaten bahkan hingga tingkat skala provinsi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melengkapi tiga aspek penilaian yang terdiri dari nilai kognitif, nilai afektif serta nilai psikomotorik dari berbagai aspek penilaian untuk mengukur capaian kompetensi pembelajaran Akuntansi Keuangan agar lebih komprehensif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo: Jakarta
- Anazifa, R. D., & Hadi, R. F. 2016. Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dalam Pembelajaran Biologi. In *Prosiding Symbiont (Symposium On Biology Education)*.
- Anggianita, S., dkk. (2020). “Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan”. *Journal of Education Research*, Volume 1, Nomor 2.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Budi Harsanto. (2017). *Dasar Ilmu Manajemen Operasi*. Unpad Press. Bandung
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Depdiknas . (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Ghufron M.N.& Risnawati R.S. (2012). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Hamidi, Asep Saiful & Bahruddin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Sleman : Deepublish
- Harsasi, M., (2015). The use of open educational resources in online-learning: A Study of Students’ Perception. *Turk. Online J. Distance Educ. TOJDE* 16, 74–87

- Haryati, Mimin. (2007). *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Ifijeh, G., Osinulu, I., Esse, U., Adewole-Odesi, E., Fagbohun, M., (2015). Assessing
- Iftakhar, Shampa. (2016). Google Classroom: What Works and How?. *Journal of Education and Social Sciences*, 3 (feb), 12-18
- E-Learning Tools in an Academic Environment: A Study of Availability and Use among Undergraduate Students in a Nigerian University. *Int. J. Progress. Educ.* 11, 76–87 .
- Kemendikbud. (2014). *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komendangi, (2016). *Analisis dan Perancangan Aplikasi E-learning berbasis Learning Manajemen Sistem (LMS) Moodle di Program Study Teknik Pertanian Universitas Sam Ratulangi*. Manado : Universitas Sam Ratulangi
- Martinis Yamin, (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngongo dkk. (2019). Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan program Pascasarjana Univeristas PGRI*, 628.
- Putrohari. (2009). Pengukuran Pencapaian Kompetensi. Diakses melalui: <http://putrohari.Tripot.com/MengukurPencapaian.Html/> tanggal 10 Agustus 2017/19.45 WIB
- Ramayulis. (2013). *Profesi dan Etika Keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia
- Rouleau, G., Gagnon, M., Côté, J., Payne-Gagnon, J., Hudson, E., Bouix-Picasso, J., & Dubois, C. (2017). Effects of E- Learning in A Continuing Education Context on Nursing Care: A Review of Systematic Qualitative, Quantitative and Mixed Studies Reviews (Protocol). *BMJ Open*, 7(10).
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiarto. (2002) *Pengantar Akuntansi*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :ALFABETA.
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada