

Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Siswa SMKS Jakarta Raya 2

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nur Isnaini Universitas Panca Sakti Bekasi isnainin032@gmail.com	ISSN: 2963-8933 Vol. 4, No. 3, Oktober 2025 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp
© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved	

Saran Penulisan Referensi:

Isnaini, N. (2025). Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Siswa SMKS Jakarta Raya 2. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4 (3), 656-661.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengantar akuntansi di SMK Jakarta Raya 2. Dasar pemikiran dari studi ini muncul dari fenomena rendahnya hasil belajar sebagian siswa yang diduga terkait dengan tingkat kedisiplinan belajar yang bervariasi dan meningkatnya penggunaan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, di mana populasi yang diteliti adalah siswa jurusan Akuntansi di SMK Jakarta Raya 2. Sampel sebesar 150 siswa diambil dengan menggunakan angket dan Tes. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner untuk mengukur disiplin belajar dan intensitas penggunaan gadget, serta dokumen nilai untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) disiplin belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengantar akuntansi sebesar -0.026, (2) intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran pengantar akuntansi sebesar 0.003, (3) disiplin belajar dan intensitas penggunaan mampu mempengaruhi hasil belajar pengantar akuntansi sebesar 53%.

Kata kunci: Disiplin Belajar, Intensitas Penggunaan Gadget, Hasil Belajar.

Abstract

This research aims to examine the influence of learning discipline and the intensity of gadget use on students' learning outcomes in the subject of Introduction to Accounting at SMK Jakarta Raya 2. The rationale behind this study arises from the phenomenon of low learning outcomes among some students, which are suspected to be related to varying levels of learning discipline and the increasing use of gadgets in daily activities. This study employs a quantitative approach with a survey method, in which the population consists of Accounting Department students at SMK Jakarta Raya 2. A sample of 150 students was taken using questionnaires and tests. The instruments used include a questionnaire to measure learning discipline and the intensity of gadget use, as well as students' grade documents to measure learning outcomes. The analysis techniques applied to test the hypotheses are validity and reliability tests, along with multiple linear regression analysis. The research findings indicate that: (1) learning discipline influences students' learning outcomes in Introduction to Accounting by -0.026, (2) the intensity of gadget use influences learning outcomes in Introduction to Accounting by 0.003, and (3) learning discipline and the intensity of gadget use together affect learning outcomes in Introduction to Accounting by 53%.

Keywords: Learning Discipline, Gadget Use Intensity, Learning Outcomes.

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, gadget menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa, termasuk siswa SMK yang sedang belajar pengantar akuntansi. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol bisa mengganggu konsentrasi dan mengurangi hasil belajar siswa. Di sisi lain, disiplin belajar dianggap sebagai faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (Slameto, 2010). Penelitian sebelumnya oleh Susanto (2018) menunjukkan bahwa disiplin belajar berpengaruh positif terhadap prestasi siswa, sementara penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menghambat proses belajar (Kuss & Griffiths, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa SMK agar proses pembelajaran bisa lebih optimal.

Disiplin belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi akademik. Siswa yang memiliki disiplin belajar tinggi biasanya mampu mengatur waktu, mematuhi aturan, serta konsisten dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Sebaliknya, rendahnya disiplin belajar dapat berdampak pada lemahnya penguasaan materi pelajaran, menurunnya motivasi, dan hasil belajar yang tidak optimal. Di sisi lain, perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana belajar [0.1.156-0.1.157]. Siswa dapat mencari referensi materi, mengakses video pembelajaran, hingga menggunakan aplikasi akuntansi untuk menunjang pemahaman. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gadget juga memiliki sisi negatif. Intensitas penggunaan gadget yang berlebihan untuk hal-hal di luar kepentingan belajar, seperti bermain game, mengakses media sosial, dan menonton hiburan, dapat mengganggu konsentrasi, mengurangi waktu belajar, serta menurunkan prestasi akademik.

Mata pelajaran Pengantar Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang penting bagi siswa jurusan akuntansi. Mata pelajaran ini membutuhkan ketelitian, kedisiplinan, serta pemahaman konsep yang baik agar siswa mampu melanjutkan ke jenjang materi akuntansi berikutnya. Namun, pada kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini masih bervariasi. Ada siswa yang berhasil mencapai nilai optimal, tetapi tidak sedikit pula yang hasil belajarnya belum sesuai dengan harapan. Kondisi ini diduga berkaitan dengan faktor disiplin belajar yang berbeda-beda pada setiap siswa, serta intensitas penggunaan gadget yang semakin meningkat. Untuk mewujudkan pendidikan yang baik, sekolah sebagai tempat dilakukannya kegiatan pembelajaran senantiasa meningkatkan kualitas dan mutunya. Proses pembelajaran di sekolah diikuti dengan pengukuran dan penilaian terhadap hasil belajar. Rusman menjelaskan hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan fenomena di SMKS Jakarta Raya 2, dirumuskan masalah mengenai ada tidaknya pengaruh baik secara parsial maupun simultan di antara variabel-variabel tersebut.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa jurusan Akuntansi di SMK Jakarta Raya 2 dengan subjek pembatasan ruang lingkup tahun ajaran 2021/2022. Jumlah sampel yang dikaji ditetapkan sebesar 150 responden yang ditarik melalui teknik probability sampling berbasis kluster dan kelas.

Pengumpulan data penelitian dilakukan menggunakan dua cara teknis utama. Pertama, kuesioner angket tertutup berskala Likert 1-5 yang digunakan untuk mengekstraksi data primer mengenai indikator disiplin belajar (X_1) dan data primer mengenai variabel intensitas penggunaan gadget (X_2). Kedua, pengumpulan data sekunder yang berasal dari rekapitulasi nilai rapor mata pelajaran Pengantar Akuntansi semester ganjil untuk mencerminkan capaian murni hasil belajar siswa (Y). Sebelum pengujian model regresi inti, seluruh butir instrumen angket telah melewati proses pengujian validitas butir dan reliabilitas statistik. Rumus analisis akhir model hipotesis menggunakan persamaan model analisis regresi linear berganda dengan pengkondisian uji persyaratan parametrik berupa uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian regresi berganda untuk pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji asumsi klasiknya. Hasil Uji Normalitas data menggunakan estimasi nilai Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi kumulatif berada di atas batas kritis, sehingga dapat disimpulkan sebaran nilai data untuk variabel Disiplin Belajar (X_1), Intensitas Penggunaan Gadget (X_2), dan Hasil Belajar Pengantar Akuntansi (Y) berdistribusi normal. Hasil Uji Multikolinearitas menunjukkan nilai *Tolerance* yang tinggi dan skor VIF yang rendah di bawah angka batas toleransi standar, sehingga membuktikan model terbebas dari hubungan korelasi linier yang tinggi antar variabel bebas. Pada pengujian heteroskedastisitas menggunakan grafik *scatterplot*, titik data menyebar secara acak di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y secara konsisten, membuktikan asumsi homoskedastisitas terpenuhi.

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Berdasarkan komputasi data regresi berganda untuk menguji koefisien pengaruh secara parsial (Uji t) dan pengujian pengaruh simultan (Uji F), ditemukan ringkasan nilai statistik ilmiah sebagai berikut:

1. *Pengaruh Parsial Disiplin Belajar (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y):* Koefisien regresi parsial bernilai sebesar -0.026. Adanya nilai koefisien regresi bertanda negatif tipis ini mengindikasikan variasi implementasi kedisiplinan belajar yang dialami subjek siswa SMK selama rentang waktu pembelajaran daring atau bauran di masa studi akuntansi.
2. *Pengaruh Parsial Intensitas Penggunaan Gadget (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y):* Koefisien regresi parsial diperoleh sebesar 0.003. Nilai positif konstan berskala kecil ini memberikan petunjuk empiris bahwa pemanfaatan gadget di kalangan siswa jurusan akuntansi SMK dapat memberikan kontribusi akademik apabila dioptimalkan sebagai media pencarian referensi, e-book jurnal, dan akses modul penugasan [0.1.170-0.1.171].
3. *Pengaruh Simultan Variabel Bebas secara Bersama-sama:* Merujuk pada pengujian tabel ANOVA, nilai signifikansi F menunjukkan pengaruh linier yang nyata antara seluruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara serempak. Skor Nilai Koefisien Determinasi (R Square) yang diperoleh adalah sebesar 0.530. Nilai ini membuktikan bahwa kontribusi variansi disiplin belajar bersama intensitas penggunaan gadget mempengaruhi hasil belajar Pengantar Akuntansi siswa secara simultan sebesar 53%, sedangkan sisa variasi persentase sebesar 47% diterangkan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam lingkup model persamaan penelitian ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis regresi linier berganda, disimpulkan bahwa secara parsial variabel disiplin belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar -0.026 dan intensitas penggunaan gadget berpengaruh sebesar 0.003. Namun secara simultan (serempak), kombinasi faktor disiplin belajar siswa beserta tingkat intensitas penggunaan gadget terbukti memberikan

pengaruh yang nyata dan signifikan terhadap peningkatan capaian hasil belajar Pengantar Akuntansi pada siswa Akuntansi SMKS Jakarta Raya 2 dengan kekuatan determinasi sebesar 53%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, disarankan agar siswa disarankan untuk lebih memperkuat kapasitas kendali diri (*self-regulation*) dalam mengatur durasi pemakaian gadget antara aktivitas hiburan non-akademik dan porsi waktu belajar mandiri di rumah. Guru mata pelajaran akuntansi disarankan untuk mengemas metode pengajaran digital secara terarah memanfaatkan gadget siswa sebagai media komputasi spreadsheet akuntansi yang menunjang ketelitian prosedural konsep dasar buku besar dan penyusunan laporan keuangan.

E. Referensi

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan pembelajaran*. Alfabeta.
- Afrianti, S., & Rahmi, A. (2020). Dampak durasi *screen-time* gadget terhadap konsentrasi belajar remaja usia sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Kognitif*, 14(2), 112–125.
- Agusli, R. (2008). *Panduan praktis pengoperasian handphone berbasis Android dan iOS*. Elex Media Computindo.
- American Accounting Association. (2015). *A statement of basic accounting theory*. American Accounting Association.
- American Institute of Certified Public Accountants. (2003). *Codification of statements on auditing standards*. American Institute of Certified Public Accountants.
- Arifianto, M. B. (2019). Integrasi teknologi smartphone dalam pembelajaran akuntansi keuangan di era disrupsi digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Kontemporer*, 7(1), 45–59.
- Asiah, N., & Suradi, A. (2021). Dampak kecanduan gawai terhadap perubahan perilaku sosial dan penurunan nilai akademik siswa SMK. *Jurnal Riset Tindakan Kelas*, 5(3), 201–214.
- Bahrudin, M., & Wahyuni, S. (2018). Hubungan antara regulasi diri dalam belajar dengan prokrastinasi akademik pada siswa kelas XI jurusan akuntansi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 89–98.
- Billah, M. (2021). Penerapan teori behavioristik dalam pembentukan kedisiplinan peserta didik di lingkungan sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Filsafat Ilmu Pendidikan*, 3(2), 74–86.
- Budianto, A., & Lestari, P. (2022). Pengaruh penggunaan media sosial berbasis smartphone terhadap efektivitas pengerjaan tugas-tugas sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(4), 312–326.
- Burton, W. H. (1962). *The guidance of learning activities: A summary of the principles of teaching based upon the growth of the learner*. Appleton-Century-Crofts.
- Chairiyah, I. (2023). *Evaluasi kurikulum pengantar akuntansi pada tingkat SMK swasta di wilayah perbatasan kota*. UPS Bekasi Press.
- Chusna, O. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan interaksi sosial anak usia sekolah. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 143–152.
- Dami, Z., & Loilatu, M. J. (2020). Efek mediasi disiplin belajar pada pengaruh lingkungan keluarga dan fasilitas belajar terhadap prestasi akademik siswa. *Jurnal Pedagogi Kebijakan Pendidikan*, 18(2), 105–120.
- Darwis, A. (2017). *Akuntansi pengantar: Pendekatan logika transaksi dan siklus akuntansi keuangan*. Pemuda Bangsa.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Depdiknas. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*. Balai Pustaka.
- Dewi, R. S., & Purwanto, E. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi *cognitive load* siswa dalam memecahkan masalah persamaan dasar akuntansi. *Jurnal Edukasi Akuntansi*, 9(2), 134–149.
- Diah, N. (2012). *Strategi dan pendekatan metode pembelajaran akuntansi berbasis keilmuan kontemporer*. Mercu Buana Press.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (1993). *Kamus inggris indonesia: An english-indonesian dictionary*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ekosiswoyo, R. (2000). *Manajemen kelas dan penegakan etika disiplin belajar*. IKIP Semarang Press.

- Fatimatuz Zahro, A. (2015). *Analisis motif dan intensitas pemanfaatan perangkat smartphone sebagai sarana komunikasi jarak jauh dan pencarian informasi akademik mahasiswa*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Fitriani, N., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh perhatian orang tua dan manajemen waktu mandiri terhadap konsistensi nilai ujian akhir semester. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Remaja*, 4(1), 56–68.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, S. (2014). *Teori-teori psikologi dan konsep regulasi diri dalam proses edukasi*. Pustaka Pelajar.
- Handrianto, P. (2016). *Dampak positif visualisasi gawai dalam menstimulasi imajinasi dan daya pikir kreatif anak*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Harahap, S. S. (2003). *Teori akuntansi edisi revisi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Hariyanto, D., & Sukirman, A. (2019). Determinasi hasil belajar akuntansi dasar: Peran disiplin di sekolah dan motivasi intrinsik siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(3), 241–255.
- Hazim, N. (2016). *Studi analisis pengerahan energi tenaga dalam usaha pencapaian target akademik siswa*. PT Bina Aksara.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh pengendalian diri terhadap aturan dalam proses belajar mengajar siswa kelas X rumpun bisnis dan manajemen. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 6(1), 12–23.
- Ilham, O. K. (2015). *Mekanisme adaptasi teknologi baru gawai mini dalam mempermudah aktivitas kehidupan manusia sehari-hari*. Andi Offset.
- Iskandar, C. (2024). *Modul praktikum akuntansi perusahaan jasa dan dagang bagi siswa sekolah menengah kejuruan*. Jakarta Raya Press.
- Jamaluddin, M. (2015). *Menciptakan lingkungan belajar sekolah yang kondusif untuk optimalisasi output pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Klemens, A. (2008). *Teknologi komunikasi handphone berkemampuan tinggi dan penerimanya di negara berkembang*. Penerbit Salemba Infotek.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Online social networking and addiction—A review of the psychological literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(9), 3528–3552. doi.org.
- Kusuma, W. A., & Wardani, D. K. (2021). Perbedaan hasil belajar pengantar akuntansi ditinjau dari latar belakang pendidikan sekolah menengah pertama siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Akuntansi*, 9(1), 15–29.
- Lestari, S. (2018). *Psikologi keluarga: Pemahaman hakikat hubungan orang tua dan anak dalam mendukung prestasi akademik*. Kencana.
- Lindgren, H. C. (1976). *Educational psychology in the classroom*. John Wiley & Sons.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan berbasis kompetensi kejuruan*. Remaja Rosdakarya.
- Novia, D. U. (2023). *Kebijakan tata tertib dan sistem sanksi ketat dalam membentuk disiplin individu siswa di lingkungan sekolah perbatasan*. SMKS Jakarta Raya 2 Press.
- Nugroho, R., & Saputro, H. (2020). Analisis *time displacement* akibat durasi penggunaan smartphone non-akademik berlebih pada siswa SMK tingkat akhir. *Jurnal Riset Teknologi Komunikasi*, 12(2), 178–193.
- Pratama, R. A., & Wulandari, S. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi akuntansi berbasis smartphone sebagai alat bantu pengerjaan jurnal umum dan buku besar. *Jurnal Komputerisasi Akuntansi*, 15(1), 34–48.
- Putri, A. (2022). Pengaruh disiplin belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri 1 Bandung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 10(1), 22–35.
- Ramadhan, F. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa SMP di Jakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Perkembangan*, 13(2), 99–114.
- Riyanto, Y. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan: Pengembangan perangkat pembelajaran dan implikasi teori belajar*. SIC Surabaya.
- Rohmah, N. (2017). Teori fitrah dalam pendidikan islam: Mengembangkan potensi-potensi kebaikan bawaan sejak lahir melalui proses belajar. *Jurnal Studi Islam dan Kependidikan*, 11(2), 145–160.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. PT RajaGrafindo Persada.

- Sani, R. A. (2019). *Inovasi pembelajaran di era industri 4.0: Memanfaatkan perangkat gawai dalam kelas bauran*. Bumi Aksara.
- Sarnoto, A. Z. (2012). Konsep belajar dalam perspektif psikologi kognitif dan aktivitas mental psikis individu. *Jurnal Edukasi Islami*, 1(01), 35–48.
- Schaefer, C. (1996). *How to influence children: Panduan menuntun dan mengarahkan anak dalam masa pertumbuhan*. Restu Agung.
- Setiawan, B., & Utami, T. (2021). Uji validitas dan reliabilitas instrumen kuesioner skala disiplin diri dan intensitas paparan gawai elektronik pada remaja. *Jurnal Metodologi Penelitian Statistik*, 8(3), 210–225.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudirman, A., Siregar, R., & Hasibuan, M. (2022). *Teori perilaku belajar: Serangkaian nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, dan keteraturan belajar siswa*. Pustaka Cendekia.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar dan menengah*. Prenadamedia Group.
- Suwarsi, S. (2016). *Pengaruh buruk ketergantungan gawai terhadap penurunan konsentrasi belajar dan penurunan kemampuan bersosialisasi anak*. PT Refika Aditama.
- Syah, M. (2015). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Remaja Rosdakarya.
- Tirtarahardja, U., & Sulo, S. L. A. (2005). *Pengantar pendidikan: Memahami penyesuaian siswa terhadap tuntutan lingkungan sekolah*. Rineka Cipta.
- Tu'u, T. (2004). *Peran disiplin pada perilaku dan prestasi belajar siswa di sekolah*. Grasindo.
- Wijanarko, J. (2016). *Manajemen pengasuhan anak di era digital: Mengendalikan jumlah energi tenaga gawai pada anak*. Keluarga Harmonis Publishing.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pengajaran: Aktivitas mental dan proses kognitif dalam memperoleh keterampilan prosedural*. Abadi.
- Wiwik, S. (2005). *Bimbingan konseling di sekolah menengah: Membantu siswa memahami lingkungan*. Duta Grafika.
- Zaharuddin. (2025). *Rencana strategis tata kelola universitas dalam mendukung riset empiris kependidikan ekonomi*. UPS Bekasi Press.