

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data, deskripsi, analisis, dan interpretasi data yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara *computer anxiety* dengan *computer self-efficacy* pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 11 Jakarta. Hubungan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *computer anxiety* atau kecemasan berkomputer yang dirasakan siswa maka akan semakin rendah tingkat *computer self-efficacy* atau keyakinan diri siswa atas kapabilitasnya dalam menggunakan komputer dalam hal ini *software* akuntansi (MYOB). Begitu pun sebaliknya, semakin rendah *computer anxiety* siswa maka akan semakin tinggi *computer self-efficacy* siswa tersebut.
2. Tingkat *computer self-efficacy* siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 11 Jakarta dalam mengaplikasikan *software* akuntansi cukup tinggi sebab tingkat kecemasan yang dirasakan siswa (*computer anxiety*) rendah. Kelas XI Akuntansi 1 memiliki tingkat *computer anxiety* yang lebih tinggi dan lebih baik dari kelas XI Akuntansi 2.

3. Indikator yang paling berpengaruh dalam variabel *computer anxiety* adalah *anxious computerphobe* atau reaksi kecemasan yang terlihat secara fisiologis ketika sedang atau akan mengaplikasikan *software* akuntansi. Sedangkan untuk variabel *computer self-efficacy*, indikator yang paling berpengaruh adalah *magnitude* atau tingkat kemampuan siswa ketika menghadapi kesulitan dalam mengaplikasikan *software* akuntansi tanpa bantuan.
4. Kelebihan penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu yaitu sampel yang digunakan dalam penelitian ini tidak perlu dibagi berdasarkan jenis kelamin melainkan langsung mengambil sampel dengan menggunakan kelas XI Akuntansi yang dapat mewakili populasi yang ada yaitu seluruh siswa Akuntansi SMK Negeri 11 Jakarta sehingga menghasilkan data berdistribusi normal. Selain itu objek penelitian juga lebih spesifik pada pengaplikasian *software* akuntansi (*MYOB*) dibandingkan penelitian terdahulu yang mayoritas meneliti pada penggunaan komputer secara umum ataupun penggunaan aplikasi *Microsoft Office*.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka beberapa implikasi yang diperoleh dari hasil penelitian, yaitu:

1. *Anxious computerphobe* atau reaksi kecemasan secara fisiologis ketika sedang atau akan mengaplikasikan *software* akuntansi merupakan indikator tertinggi dari *computer anxiety*. Hal tersebut berarti kecemasan

atau ketakutan yang seringkali dialami siswa ketika mengaplikasikan *software* akuntansi terlihat dengan badan dan tangan yang berkeringat dingin, jantung berdebar-debar dan sakit kepala karena ketegangan yang dialaminya. Perasaan tersebut dirasakan siswa umumnya karena kurangnya persiapan yang dilakukan siswa baik secara fisik, mental serta pengetahuan saat akan mempelajari ataupun melaksanakan tes mata pelajaran komputer akuntansi ataupun ketakutan melakukan kesalahan yang mengakibatkan siswa memiliki keyakinan diri yang rendah (*computer self-efficacy*). Rasa takut tersebut secara tidak langsung telah menghambat proses penyerapan setiap materi pembelajaran yang diajarkan guru terhadap dirinya.

2. Indikator *uncomfortable user* atau ketidaknyamanan pengguna dalam hal ini siswa kelas XI Akuntansi SMKN 11 Jakarta merupakan indikator terendah dari *computer anxiety*. Indikator ini kurang berhubungan dengan tingkat *computer anxiety* siswa sebab pada dasarnya siswa telah mengetahui dan mempelajari tentang pengetahuan-pengetahuan dasar penggunaan komputer ataupun *software* akuntansi. Terlebih lagi di era digital sekarang ini sangat mudah untuk mencari tahu cara penggunaan teknologi secara singkat dan mudah melalui media internet. Hal inilah yang menyebabkan indikator *uncomfortable user* rendah. Hanya saja sebagian besar dari siswa masih merasa takut melakukan kesalahan karena kurang menguasai jenis penginputan transaksi tertentu sehingga meskipun

telah mempelajarinya siswa masih merasakan ketakutan ketika harus mengaplikasikan *software* akuntansi.

3. *Magnitude* merupakan indikator tertinggi dalam *computer self-efficacy*. Indikator ini merupakan tingkat kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas mata pelajaran komputer akuntansi (*MYOB*) dengan tingkat kesulitan tertentu tanpa bantuan teman lain. Hasil tersebut berarti bahwa siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 11 Jakarta sebagian besar telah memahami dan mampu mengaplikasikan *software* akuntansi dengan cukup baik tanpa bantuan teman lain, terutama pada tahap-tahap awal pengerjaan seperti menginstall, membuka dan melakukan *setup* awal serta apabila soal-soal yang dikerjakan masih tergolong soal yang dasar.
4. *Generalibility* merupakan indikator terendah dalam *computer self-efficacy*. Indikator ini menunjukkan kemampuan siswa yang dapat mengaplikasikan *software* akuntansi dengan sangat baik mulai dari *input*, *processing* hingga *output*. Rendahnya *generalibility* ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang menguasai ketiga pemrosesan data pada *software* akuntansi tersebut. Kemungkinan besar beberapa siswa masih mengalami kesulitan mengerjakan atau menginput jenis transaksi tertentu yang kurang dipahami dan dikuasainya.

C. Saran

1. Penelitian ini memberikan informasi bahwa *computer anxiety* memiliki hubungan yang negatif dengan *computer self-efficacy* siswa. Oleh karena

itu, diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat menggunakan variabel lain yang dapat mempengaruhi *computer self-efficacy* selain yang diteliti seperti rendahnya penggunaan komputer, siswa yang tidak memahami cara penggunaan komputer, kurangnya fasilitas pendukung di sekolah serta rendahnya kompetensi guru dalam menggunakan komputer agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh.

2. Bagi guru, diharapkan berupaya membantu siswa mengatasi rasa cemas dan takut yang dirasakan siswa. Hal yang dapat dilakukan guru adalah membuat siswa merasa senang ketika mempelajarinya dan tidak membuat ketegangan saat proses pembelajaran. Terlebih lagi apabila siswa tersebut belum pernah menggunakannya, maka guru diharapkan dapat membimbing siswa dengan sabar dan secara perlahan sehingga siswa tidak akan merasa takut ketika mempelajarinya.
3. Bagi siswa, siswa yang memiliki tingkat kecemasan komputer yang tinggi sebaiknya berusaha untuk menghilangkan rasa cemas dan takut tersebut dengan terus berlatih mengerjakan soal-soal sehingga dengan semakin intensnya latihan yang dilakukan maka rasa cemas tersebut perlahan juga akan berkurang. Dengan berkurang atau bahkan menghilangnya rasa cemas tersebut maka siswa kemampuan siswa dalam mengaplikasikan *software* akuntansi (*computer self-efficacy*) pun akan meningkat.
4. Bagi orang tua, perlu ditingkatkan lagi peran dan dukungannya dalam menumbuhkan keyakinan akan kemampuan anak-anak mereka dalam mengaplikasikan *software* akuntansi (*computer self-efficacy*) dengan cara

memberikan pujian dan penghargaan pada anak jika memperoleh nilai yang bagus serta memberikan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan fasilitas komputer atau *laptop* jika kondisi ekonomi memungkinkan serta mengawasi mereka disaat menggunakan komputer. Berikan arahan untuk lebih sering memanfaatkan komputer untuk kepentingan akademik seperti berlatih mengerjakan soal pada *software* akuntansi dibandingkan menggunakannya untuk bermain *game* dan menonton *film*.