

**PENGARUH PENGUASAAN SOFTWARE AKUNTANSI DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH KOMPUTER
AKUNTANSI**

Ahmad Anang Setiawan¹, Suci Rohayati²

^{1,2} Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis,
Universitas Negeri Surabaya

¹ahmadanang.22096@mhs.unesa.ac.id, ²sucirohayati@unesa.ac.id

ABSTRACT

Education plays a crucial role in developing human resources equipped with 21st-century competencies, particularly digital literacy skills required in the era of technological advancement. In accounting education, proficiency in accounting software and learning motivation are important factors that may contribute to students' learning outcomes, especially in Accounting Computer courses. This study aims to analyze the effect of accounting software mastery and learning motivation on students' learning outcomes in the Accounting Computer course. The study employed a quantitative approach with an explanatory research design. The population consisted of 463 Accounting Education students who had completed the Accounting Computer course, with a sample of 215 students selected using purposive sampling. Data were collected through questionnaires and analyzed using multiple linear regression. The results indicate that accounting software mastery and learning motivation have a positive and significant effect on learning outcomes, both partially and simultaneously. The coefficient of determination (R^2) of 0.621 indicates that both variables explain 62.1% of the variance in students' learning outcomes. Therefore, improving accounting software mastery and learning motivation can contribute to enhancing students' learning outcomes in the Accounting Computer course.

Keywords: Accounting Software Mastery; Accounting Computer Course; Learning Motivation; Learning Outcomes

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, termasuk kemampuan literasi digital yang relevan dengan perkembangan teknologi. Dalam konteks pendidikan akuntansi, penguasaan software akuntansi dan motivasi belajar menjadi faktor penting yang diduga memengaruhi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Komputer Akuntansi. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penguasaan software akuntansi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata kuliah Komputer Akuntansi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis explanatory research. Populasi penelitian berjumlah 463 mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah menempuh mata kuliah Komputer Akuntansi, dengan sampel sebanyak 215 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan software akuntansi dan motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap hasil belajar mata kuliah Komputer Akuntansi. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,621 menunjukkan bahwa kedua variabel

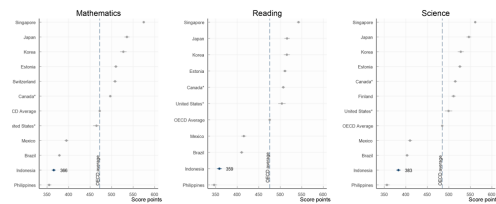
mampu menjelaskan 62,1% variasi hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, peningkatan penguasaan software akuntansi dan motivasi belajar dapat mendukung peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Komputer Akuntansi; Motivasi Belajar; Penguasaan Software Akuntansi

A. Pendahuluan

Pendidikan menempati posisi fundamental sebagai instrumen transformasional untuk membentuk kualitas sumber daya manusia, terutama generasi muda, karena pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membangun kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis dan inovatif, kolaborasi, komunikasi efektif, serta literasi digital dan media (Gonzalez-Perez & Ramirez-Montoya, 2022). Salah satu indikator yang sering digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan adalah hasil Programme for International Student Assessment (PISA) yang diselenggarakan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD, dengan skor rata-rata 366 pada matematika, 359 pada membaca, dan 383 pada sains, sedangkan rata-rata OECD masing-

masing mencapai 472, 476, dan 485 poin (OECD, 2023).



Gambar 1. Perbandingan Skor PISA 2022 Indonesia dengan OECD

Sumber: OECD (2022)

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan tinggi, termasuk pendidikan akuntansi. Akuntan masa kini dituntut tidak hanya memahami prinsip akuntansi konvensional, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi akuntansi berbasis komputer seperti MYOB, Zahir, Accurate, dan SAP untuk mendukung efisiensi, kecepatan, dan ketepatan pelaporan keuangan.

Penguasaan software akuntansi menjadi salah satu keterampilan utama yang wajib dimiliki mahasiswa akuntansi karena berhubungan langsung dengan kompetensi profesional yang dibutuhkan di dunia

kerja, mencakup pemahaman struktur program, kemampuan menginput data transaksi, melakukan penyesuaian, hingga menghasilkan laporan keuangan yang akurat. Sinaga dkk. (2025) menjelaskan bahwa penguasaan software akuntansi bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga refleksi dari kemampuan analisis dan problem solving mahasiswa dalam mengolah data akuntansi secara efektif. Berdasarkan survei awal terhadap 100 mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah menempuh mata kuliah Komputer Akuntansi, diperoleh variasi hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Survei Nilai Mata Kuliah Komputer Akuntansi

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	%
A	85-100	29	29%
A-	80-84,99	38	38%
B+	75-79,99	31	31%
B	70-74,99	2	2%
B-	65-69,99	0	0%
Jumlah		100	100%

Sumber: Data diolah peneliti

Variasi hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa capaian mahasiswa pada mata kuliah Komputer Akuntansi belum sepenuhnya merata, mengindikasikan adanya faktor-faktor yang diduga memengaruhi hasil belajar, di antaranya penguasaan

software akuntansi dan motivasi belajar. Menurut teori Self-Determination (Priyoaji, 2023), motivasi terbagi menjadi motivasi intrinsik yang muncul dari dorongan internal seperti rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, serta motivasi ekstrinsik yang muncul karena faktor luar seperti dorongan dosen, penghargaan, dan tuntutan lingkungan. Januarti dkk. (2024) menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan variabel kunci yang memperkuat hubungan antara strategi pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa.

Hasil belajar merupakan gambaran tingkat pencapaian kemampuan mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Stumke (2023) menegaskan bahwa hasil belajar yang baik dalam bidang komputer akuntansi menunjukkan keberhasilan integrasi antara aspek konseptual dan keterampilan teknis mahasiswa. Penelitian ini berlandaskan pada teori belajar konstruktivistik yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh mahasiswa melalui pengalaman

belajar langsung (learning by doing). Daniati dkk. (2025) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivistik mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi mahasiswa karena mereka menjadi bagian aktif dari proses belajar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam. Rahmah dan Rochmawati (2023) menemukan bahwa penguasaan software akuntansi berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi, dan Nurcahyanty dan Rochmawati (2021) membuktikan bahwa motivasi belajar yang tinggi mampu meningkatkan hasil belajar komputer akuntansi. Namun, Shobriyyah dan Listiadi (2022) serta Nurjanah dan Hakim (2019) menemukan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar masih memerlukan pengujian lebih lanjut pada konteks yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis pengaruh penguasaan software akuntansi

terhadap hasil belajar mata kuliah Komputer Akuntansi; 2) menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mata kuliah Komputer Akuntansi; dan 3) menganalisis pengaruh penguasaan software akuntansi dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar mata kuliah Komputer Akuntansi Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomika dan Bisnis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan explanatory research yang bertujuan menguji pengaruh penguasaan software akuntansi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi angkatan 2022-2024 sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Jumlah Populasi

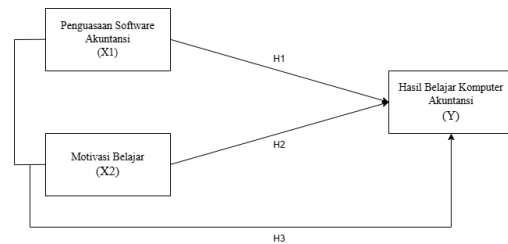
Angkatan	Jumlah Mahasiswa
2022	105
2023	198
2024	160
Total	463

Sumber: Data diolah peneliti
Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%,

sehingga diperoleh sampel sebanyak 215 responden (Sugiyono, 2023). Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Komputer Akuntansi. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner. Sebelum digunakan, instrumen kuesioner terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya pada 30 responden di luar sampel. Uji validitas menggunakan korelasi Product Moment dengan bantuan SPSS, di mana item dinyatakan valid apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis melalui uji prasyarat (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas), dilanjutkan dengan analisis regresi linier berganda. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk pengaruh parsial dan uji F untuk pengaruh simultan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya

kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.



Gambar 2. Desain Penelitian
 Sumber: Data diolah peneliti (2026)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Validitas dan Reliabilitas

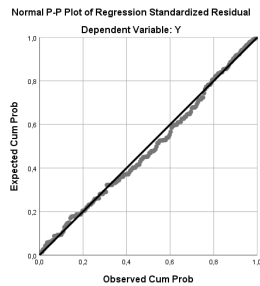
Uji validitas dilakukan dengan membandingkan $R\text{-hitung}$ dan $R\text{-tabel}$ (0,361) pada taraf signifikansi 5%. Seluruh 20 butir pernyataan pada variabel Penguasaan Software Akuntansi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) dinyatakan valid, dengan nilai $R\text{-hitung}$ berkisar antara 0,442 hingga 0,873 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) pada seluruh item.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Hasil
Penguasaan Software Akuntansi (X1)	0,777	Reliabel
Motivasi Belajar (X2)	0,760	Reliabel

Kedua nilai Cronbach's Alpha tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Asumsi Klasik



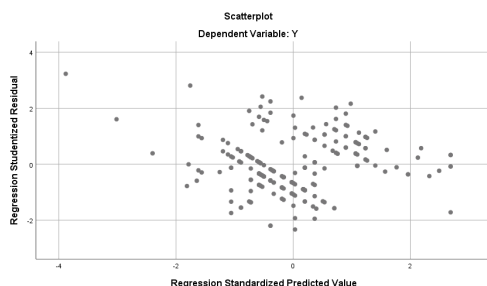
Gambar 3. Hasil Probability Plot
 Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Grafik Normal P-P Plot pada Gambar 3 menunjukkan titik-titik menyebar mengikuti arah garis diagonal, dan uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 ($> 0,05$), sehingga residual model regresi berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF
Penguasaan Software Akuntansi	0,397	2,517
Motivasi Belajar	0,397	2,517

Nilai tolerance kedua variabel berada di atas 0,10 dan VIF di bawah 10,00, sehingga model regresi dinyatakan bebas dari multikolinearitas.



Gambar 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Titik-titik pada grafik scatterplot (Gambar 4) menyebar secara acak di

atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y tanpa membentuk pola tertentu, sehingga model regresi bebas dari heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Model	B	t	Sig.
Konstanta	33,454	12,886	0,000
Software Akuntansi	0,532	6,852	0,000
Motivasi Belajar	0,620	5,606	0,000

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh persamaan regresi $Y = 33,454 + 0,532X_1 + 0,620X_2$. Kedua koefisien regresi bernilai positif, menunjukkan bahwa peningkatan Penguasaan Software Akuntansi maupun Motivasi Belajar cenderung meningkatkan Hasil Belajar. Variabel Penguasaan Software Akuntansi memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan t hitung 6,852, sedangkan variabel Motivasi Belajar memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan t hitung 5,606. Kedua variabel independen tersebut terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar secara parsial.

Tabel 6. Hasil Uji F (ANOVA)

Model	Sum of Squares	df	F	Sig.
Regresi	2154,271	2	173,660	0,000
Residual	1314,938	212		
Total	3469,209	214		

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 173,660 dengan signifikansi 0,000, lebih besar dari F tabel ($\pm 3,04$) pada $\alpha = 0,05$ dengan $df_1 = 2$ dan $df_2 = 212$. Dengan demikian, Penguasaan Software Akuntansi dan Motivasi Belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar mahasiswa.

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

R	R Square	Adjusted R Square
0,788	0,621	0,617

Sumber: Data diolah peneliti (2026)
 Nilai R Square sebesar 0,621 menunjukkan bahwa Penguasaan Software Akuntansi dan Motivasi Belajar mampu menjelaskan 62,1% variasi Hasil Belajar, sedangkan sisanya 37,9% dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,617 menunjukkan bahwa model regresi memiliki kemampuan yang cukup kuat dalam menjelaskan pengaruh kedua variabel bebas terhadap Hasil Belajar.

Pengaruh Penguasaan Software Akuntansi terhadap Hasil Belajar

Hasil uji t menunjukkan bahwa Penguasaan Software Akuntansi (X1) berpengaruh positif dan signifikan

terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Komputer Akuntansi (koefisien 0,532; $t = 6,852$; sig. = 0,000), sehingga H_1 diterima. Semakin tinggi penguasaan mahasiswa terhadap software akuntansi, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Penguasaan software memudahkan mahasiswa memahami penerapan konsep akuntansi berbasis teknologi, mulai dari pencatatan transaksi hingga penyusunan laporan keuangan. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik Piaget dan Vygotsky, yang menjelaskan bahwa mahasiswa membangun pemahaman secara aktif melalui pengalaman belajar langsung (learning by doing) saat mempraktikkan software akuntansi.

Temuan ini sejalan dengan Aghni (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran praktikum komputer akuntansi berbasis konstruktivisme memungkinkan mahasiswa membangun pengetahuan secara mandiri, serta Listiadi (2024) yang menemukan bahwa pembelajaran yang menuntut mahasiswa aktif membangun konsep mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi. Hasil ini juga konsisten dengan Osianto dkk. (2021) mengenai pengaruh penguasaan

komputer terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi Accurate, serta Mahmudi dkk. (2024) yang menemukan bahwa kompetensi Accounting Information Systems (AIS) berpengaruh positif terhadap learning outcome mahasiswa. Pargmann dkk. (2023) menambahkan bahwa digitalisasi akuntansi menuntut perguruan tinggi mengintegrasikan kemampuan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga penguasaan software akuntansi tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga kesiapan kerja lulusan.

Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar

Variabel Motivasi Belajar (X2) juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (koefisien 0,620; $t = 5,606$; $\text{sig.} = 0,000$), sehingga H2 diterima. Mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif berlatih, mengeksplorasi penggunaan software akuntansi, dan menyelesaikan permasalahan transaksi secara mandiri. Temuan ini dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory (Priyoaji, 2023) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, di mana motivasi intrinsik

maupun ekstrinsik mendorong keterlibatan belajar yang lebih tinggi.

Hasil ini sejalan dengan Renata dan Rochmawati (2026) serta Nurdianti dan Rochmawati (2021) yang membuktikan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar komputer akuntansi, dan Safitri dan Setiyani (2016) serta Ervina dan Rohayati (2013) yang menunjukkan pengaruh serupa pada Komputer Akuntansi MYOB. Penelitian Aluh dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa motivasi belajar berkontribusi terhadap hasil belajar akuntansi sebesar 30,1%. Oleh karena itu, dosen dan program studi perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa agar motivasi belajar terus berkembang.

Pengaruh Simultan Penguasaan Software Akuntansi dan Motivasi Belajar

Hasil uji F menunjukkan bahwa Penguasaan Software Akuntansi dan Motivasi Belajar secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar ($F = 173,660$; $\text{sig.} = 0,000$), sehingga H3 diterima. Kombinasi kompetensi teknis dan motivasi psikologis saling melengkapi

dalam mendukung proses konstruksi pengetahuan mahasiswa, sejalan dengan integrasi teori konstruktivistik dan Self-Determination Theory. Temuan ini konsisten dengan Safitri dan Setiyani (2016), Rohayati dan Widayati (2019), serta Mahmudi dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran komputer akuntansi ditentukan baik oleh kemampuan teknis maupun faktor motivasional mahasiswa secara bersama-sama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penguasaan software akuntansi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Komputer Akuntansi; mahasiswa yang lebih menguasai software akuntansi lebih mudah memahami penerapan konsep akuntansi dalam praktik. Motivasi belajar juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, karena mahasiswa yang termotivasi menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Secara simultan, kedua variabel berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mata kuliah Komputer Akuntansi,

dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,621. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran komputer akuntansi tidak hanya ditentukan oleh penguasaan aspek teknis, tetapi juga oleh motivasi belajar mahasiswa, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang untuk meningkatkan keduanya secara berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya atas dukungan dan fasilitas selama penelitian ini, serta kepada Dr. Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas arahan, bimbingan, dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan dan penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2022). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Praktikum Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 20, 136–144.
- Aluh, A. S., Nurdin, & Suroto. (2023). Learning Motivation, Family Environment and Learning Independence on Accounting Learning Outcomes. *Soedirman Economics Education Journal*, 5(2).
<https://doi.org/10.32424/seej.v5i2.9330>

- Daniati, N., Sopianah, Y., & Nubatonis, M. O. (2025). Examining the Role of Entrepreneurial Education in Catalysing Student's Intentions to Transition from Campus to Commerce. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 6(1), 27–45. <https://doi.org/10.51454/jet.v6i1.468>
- Ervina, L., & Rohayati, S. (2013). Pengaruh Pemahaman Perpajakan Intensitas Pemberian Tugas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Perpajakan Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4, 1–6.
- Gonzalez-Perez, L. I., & Ramirez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review. *Sustainability*, 14(3), 1–31. <https://doi.org/10.3390/su14031493>
- Januarti, R., Dina, S., & Oliv, L. (2024). Pengaruh Motivasi Terhadap Kualitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Mahasiswa Ekonomi Bisnis JMEB*, 1(3), 162–165.
- Kao, M., Yuan, Y., & Wang, Y. (2023). The study on designed gamified mobile learning model to assess students' learning outcome of accounting education. *Heliyon*, 9(2), e13409. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13409>
- Listiadi, A. (2024). Accounting learning outcomes from problem-based learning. *International Journal of Education and Practice*, 12(3), 654–666. <https://doi.org/10.18488/61.v12i3.3746>
- Mahmudi, Aisyah, M., Dewi, H. R., & Premarci, A. S. (2024). The Effectiveness of Learning Accounting Information System with MonsoonSIM. *Illomata International Journal of Tax & Accounting*, 5(2).
- Nurchahyanty, L., & Rochmawati. (2021). Peran motivasi belajar dalam memoderasi pengaruh penguasaan akuntansi dasar, computer self-efficacy, kemandirian belajar, dan pemberian tugas terhadap hasil belajar komputer akuntansi. *AKUNTABEL: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan*, 18(4), 669–682. <https://doi.org/10.30872/jakt.v18i4.9836>
- Nurdiyanti, R., & Rochmawati. (2021). Pengaruh Penguasaan Akuntansi Dasar Dan Kosakata Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Moderating. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 5(2), 294–307. <https://doi.org/10.29408/jpek.v5i2.3392>
- Nurjanah, Y. A. S., & Hakim, L. (2019). Pengaruh Computer Knowledge, Computer Attitude, Motivasi Belajar Dan Fasilitas Laboratorium Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi MYOB Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7, 77–82.
- OECD. (2023). *OECD PISA Country Profile Indonesia: Vol. I*.
- Osianto, N., Purnamasari, H., & Isman, S. (2021). Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer, Penguasaan Komputer Akuntansi Dasar, Dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Accurate Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 Bangkalan. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran, x(x), 42–48.
- Pargmann, J., Riebenbauer, E., Holtsch, D. F., & Berding, F. (2023). Digitalisation in accounting: a systematic literature review of activities and implications for competences. *Empirical Research in Vocational Education and Training*, 15, 1–37. <https://doi.org/10.1186/s40461-023-00141-1>
- Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiever: Analisis Self-Determination Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 08(01), 1–7. <https://doi.org/10.29040/jie.v8i1.11327>
- Rahmah, L., & Rochmawati. (2023). Pengaruh Fasilitas Laboratorium Akuntansi, Pemahaman Pengantar Akuntansi, Pengetahuan Komputer Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Dengan Intensitas Belajar Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan Universitas Banten Jaya*, 6(2), 105–121.
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(November 2022). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Renata, S. A., & Rochmawati. (2026). Pengaruh Motivasi Belajar dan Learning Engagement terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI pada Materi Komputer Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 14(1), 29–40.
- Rohayati, S., & Widayati, I. (2019). Development of Module MYOB Accounting Undergraduate Study Program for the Students of Accounting Education. 2019, 208–214. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i11.4008>
- Safitri, M. E., & Setiyani, R. (2016). Economic Education Analysis Journal. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 30–43.
- Shobriyyah, M., & Listiadi, A. (2022). Pengaruh Pengantar Akuntansi, Pembelajaran Daring, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2870–2878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2617>
- Sinaga, E. E., Gaol, V. M. L., & Samosir, H. E. S. (2025). The Influence of Basic Accounting Knowledge and Computer Operation Skills on Accounting Software Proficiency. 5, 728–741.
- Stumke, O. (2023). Information communication technology integration via Bloom's taxonomy in accountancy curriculum. 1–11.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.). Alfabeta.
- Wulan, O., Sari, N., & Pratiwi, V. (2024). Development Of Interactive E-Modules Based On Heyzine In The Subject Of Basic Accounting And Institutional Finance For Class X Accounting. 8, 12–30. <https://doi.org/10.31851/neraca.v8i1.15371>