

Volume 9 Nomor 2 Agustus 2024

E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 9
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2024

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528

**PERAN CSE DALAM MEMODERASI PENGARUH COMPUTER KNOWLEDGE,
MOTIVASI BELAJAR, FASILITAS LABORATORIUM TERHADAP HASIL
BELAJAR SPREADSHEET**

Aisyah Putri Ramadhani[✉], Moh. Danang Bahtiar²

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya, Indonesia¹²

[✉]Corresponding Author Email: aisyahputri.20057@mhs.unesa.ac.id

Author Email : mohbahtiar@unesa.ac.id

Article History:

Received: June 2024

Revision: July 2024

Accepted: July 2024

Published: August
2024

Keywords:

Computer knowledge,
Motivation learning,
Laboratory facilities,
Computer self-efficacy.

Abstract:

This research aims to determine the influence of computer knowledge, learning motivation, and laboratory facilities on learning outcomes in spreadsheet material with computer self-efficacy as a moderating variable. The population in this study was class X AKL students at SMKN 1 Kemlagi for the 2023/2024 academic year, totaling 107 students. The sample used was 84 students selected using simple random sampling techniques. Hypothesis testing uses the F Test, T Test and MRA Test. The research results show that (1) computer knowledge has a positive and significant effect on learning outcomes in spreadsheet material; (2) learning motivation does not have a positive and significant effect on learning outcomes in spreadsheet material; (3) laboratory facilities do not have a positive and significant effect on learning outcomes in spreadsheet material; (4) computer self-efficacy cannot moderate the influence of computer knowledge on learning outcomes in spreadsheet material; (5) computer self-efficacy cannot moderate the influence of learning motivation on learning outcomes in spreadsheet material; (6) computer self-efficacy cannot moderate the influence of laboratory facilities on learning outcomes in spreadsheet material.

Sejarah Artikel

Diterima: Juni 2024

Direvisi: Juli 2024

Disetujui: Juli 2024

Diterbitkan: Agustus
2024

Kata kunci:

Computer knowledge,
Motivasi belajar,
Fasilitas laboratorium,
Computer Self-efficacy.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh computer knowledge, motivasi belajar, dan fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar materi spreadsheet dengan computer self-efficacy sebagai variabel moderasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL SMKN 1 Kemlagi Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 107 siswa. Sampel yang digunakan adalah 84 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Pengujian hipotesis menggunakan Uji F, Uji T dan Uji MRA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) computer knowledge berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi spreadsheet; (2) motivasi belajar tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi spreadsheet; (3) fasilitas laboratorium tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi spreadsheet; (4) computer self-efficacy tidak dapat memoderasi pengaruh computer knowledge terhadap hasil belajar materi spreadsheet; (5) computer self-efficacy tidak dapat memoderasi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar materi spreadsheet; (6) computer self-efficacy tidak dapat memoderasi pengaruh fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar materi spreadsheet.



How to Cite: Aisyah Putri Ramadhani, Moh. Danang Bahtiar. 2024. Peran CSE Dalam Memoderasi Pengaruh Computer Knowledge, Motivasi Belajar, Fasilitas Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Spreadsheet. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (2), DOI: [10.31932/jpe.v9i2.3619](https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3619)



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau tingkah laku dari seseorang melalui kegiatan pembelajaran (Aziizu, 2015). Pendidikan sebaiknya mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kualitas yang baik. Agar dapat mencapai kualitas yang diharapkan, diperlukan usaha untuk menentukan tujuan pendidikan yang tepat. Tujuan pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan peserta didik yang berkualitas. Untuk mengetahui tujuan pendidikan dapat tercapai dilihat dari hasil belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat digunakan sebagai tolak ukur bagi peserta didik untuk mengetahui pemahaman terkait materi pembelajaran yang diperoleh. Hal ini sesuai dengan tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang mampu mengembangkan dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, dalam data Badan Pusat Statistik (BPS) periode Agustus 2023 berdasarkan Pendidikan yang

ditamatkan diketahui bahwa SMK menjadi lulusan dengan pengangguran yang paling tinggi dibandingkan dengan pendidikan lainnya. Selama tiga tahun berturut-turut dari 2021 hingga 2023 SMK menjadi pendidikan dengan tingkat pengangguran yang paling tinggi disusul dengan SMA dan Diploma IV/S1/S2/S3 di urutan kedua dan ketiga. Banyaknya lulusan SMK yang tidak dapat terserap ke dalam dunia kerja bukan karena tidak adanya lapangan pekerjaan, melainkan kurangnya kompetensi dari lulusan SMK yang tidak dapat memenuhi kriteria pemberi kerja. Sehingga banyak dari lulusan SMK yang bekerja tidak sesuai dengan bidangnya (Putranto, 2017). Hal yang menyebabkan adanya ketidaksesuaian (*mismatch*) antara SMK dengan dunia kerja adalah kurangnya kompetensi dari lulusan SMK yang dapat beradaptasi dengan teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat di berbagai bidang di dalam dunia kerja. Salah satunya adalah pekerjaan dibidang akuntansi, dimana saat ini pekerjaan dibidang akuntansi pun menggunakan teknologi sebagai alat bantu untuk bekerja. Dengan munculnya banyak software akuntansi yang dapat digunakan untuk membantu pekerjaan menjadi lebih efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Kemlagi, di dapat nilai hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK) materi Spreadsheet yang belum optimal. Dapat dilihat pada daftar hasil belajar bahwa nilai rata-rata peserta didik masih rendah karena berada dibawah kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan oleh sekolah. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor



eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal itu berasal dari luar peserta didik seperti faktor lingkungan, sarana dan prasarana, kurikulum, materi pembelajaran, dan kondisi belajar (Siregar & Widyaningrum, 2015). Motivasi belajar seseorang dapat disebabkan dua factor yaitu factor dari luar dan dari dalam peserta didik. Factor luar berupa apresiasi dan lingkungan belajar sekitar dan lingkungan dalam berupa cita-cita, harapan dan keinginan untuk sukses (Denada dan Fitriyati., 2022).

Dalam pengamatan langsung dari peneliti yang ikut terlibat dalam proses pembelajaran pada kelas X AKL bahwasannya terdapat faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor pertama yang diduga mempengaruhi hasil belajar materi *spreadsheet* yaitu *computer knowledge*. *Computer Knowledge* yang dimaksud disini adalah keahlian dasar peserta didik dalam mengetahui komponen *hardware*, *software*, dan pengoperasian komputer seperti menghidupkan dan mematikan komputer, dan mengetahui komponen yang ada di program *spreadsheet*. *Computer Knowledge* yang baik dapat mempermudah peserta didik dalam mengoperasikan Microsoft Excel atau *spreadsheet* sebagai *software* akuntansi dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Setiawan dan Listiadi (2021) peserta didik diwajibkan memahami *computer knowledge* dan cara pengoperasian komputer serta dapat menggunakan program komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran program

akuntansi. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Listiadi (2021) didapat hasil yang menyatakan bahwa *computer knowledge* berpengaruh secara parsial terhadap hasil belajar komputer akuntansi. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Rahmah dan Rochmawati (2023) menyatakan bahwa variabel *computer knowledge* tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

Faktor kedua yang diduga mempunyai pengaruh adalah motivasi belajar. Merdiana mengemukakan dalam (Nurjanah dan Hakim, 2019) bahwa motivasi belajar yang kuat dapat mempengaruhi usaha peserta didik dalam mengerjakan tugas secara mandiri, sehingga hasil belajar akan mengalami peningkatan. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki peserta didik maka akan semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Listiadi (2021) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dari motivasi belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi. Namun, hal tersebut bertentangan dengan penelitian Nurjanah dan Hakim (2019) menyatakan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran komputer akuntansi MYOB.

Sedangkan faktor eksternal yaitu fasilitas laboratorium akuntansi. Tercapainya tujuan pembelajaran juga dipengaruhi oleh fasilitas belajar yang memadai salah satunya yakni laboratorium akuntansi. Fasilitas laboratorium yang baik dan memadai dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik terkait dengan mata pelajaran yang bersifat praktikum. Fasilitas dapat dikatakan baik jika telah memenuhi standar sarana dan prasarana yang telah ditentukan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Listiadi (2021) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta



didik di SMK Negeri 2 Buduran. Dan didukung oleh penelitian Nurjanah dan Hakim (2019) menyatakan bahwa fasilitas laboratorium akuntansi mempengaruhi hasil belajar komputer akuntansi MYOB.

Selain ketiga variabel diatas, terdapat variabel tambahan berupa *computer self-efficacy* (CSE) sebagai faktor yang dapat memperkuat atau memperlemah antara pengaruh *computer knowledge*, motivasi belajar, dan fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar materi *spreadsheet*. Menurut Bandura dalam (Lianto, 2019) *self-efficacy* didefinisikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuannya yang dapat memengaruhinya dalam menghadapi situasi dan kondisi tertentu. Bandura menganggap bahwa manusia yang memiliki keyakinan dalam melakukan sesuatu akan lebih mudah dalam mengambil tindakan dan berpotensi menjadi individu yang sukses dibandingkan individu yang tingkat *self-efficacy* rendah. *Computer self-efficacy* menurut Compeau dan Higgins dalam (Nurchayanty, 2021) adalah kemampuan seorang individu menerapkan keterampilan yang dimiliki dalam menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan komputer khususnya dengan menggunakan program atau software tertentu. Hasil penelitian Handayani *et al.* (2022) menunjukkan bahwa *computer self-efficacy* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Begitu juga dengan penelitian Ramadhani dan Taman (2018) menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar *spreadsheet* siswa.

Penelitian ini dilakukan karena pengetahuan dan keterampilan

spreadsheet dalam akuntansi adalah salah satu dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik lulusan akuntansi. Karena kemajuan teknologi di lingkungan pekerjaan saat ini menuntut para pekerja mampu dalam mengoperasikan teknologi informasi untuk membantu pekerjaan, salah satunya di bidang akuntansi. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan diatas, terdapat research gap terhadap hasil dari penelitian yaitu ada beberapa hasil penelitian yang menyatakan berpengaruh maupun tidak berpengaruh. Selain itu, pembaharuan dari penelitian ini yaitu adanya variabel *computer self-efficacy* yang dipilih sebagai variabel moderasi untuk melihat apakah dengan adanya variabel bantuan tersebut dapat membantu pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen tersebut dalam memengaruhi hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto* yang dilakukan untuk meneliti dan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dari suatu fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2019). Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X AKL yang berjumlah 107 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan cara *simple random sampling* dan didapat 84 sampel. Pengambilan data menggunakan kuesioner untuk variabel *computer knowledge*, motivasi belajar, fasilitas laboratorium, dan *computer self-efficacy* (CSE) dengan skala likert 1-5. Sedangkan data hasil belajar didapat dari dokumen daftar nilai materi *spreadsheet*. Pengujian asumsi klasik yang digunakan pada regresi linear meliputi uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas. Sedangkan untuk pengujian hipotesis menggunakan Uji F, Uji T dan Uji MRA dengan berbantuan aplikasi SPSS 25.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal penelitian yang dilakukan adalah dengan menguji instrument penelitian yaitu kuesioner dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji ini dilakukan di kelas X AKL SMKN 1 Kemlagi dengan 20 responden di luar sampel. Dasar pengambilan keputusan untuk uji

validitas yaitu apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebesar 0,444 maka dapat disimpulkan bahwa butir soal dalam instrument tersebut valid. Dasar pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas yaitu apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian tersebut reliabel. Hasil uji validitas pada variabel penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas X1, X2, X3, dan Z1.

No. Item	R Hitung	No. Item	R Hitung	No. Item	R Hitung	No. Item	R Hitung	R Tabel
X1.1	0,743	X2.1	0,506	X3.1	0,723	Z.1	0,769	0,444
X1.2	0,583	X2.2	0,169	X3.2	0,814	Z.2	0,603	0,444
X1.3	0,520	X2.3	0,727	X3.3	0,716	Z.3	0,654	0,444
X1.4	0,633	X2.4	0,674	X3.4	0,666	Z.4	0,487	0,444
X1.5	0,532	X2.5	0,388	X3.5	0,353	Z.5	0,595	0,444
X1.6	0,475	X2.6	0,481	X3.6	0,845	Z.6	0,411	0,444
X1.7	0,741	X2.7	0,089	X3.7	0,799	Z.7	0,400	0,444
X1.8	0,665	X2.8	0,744	X3.8	0,750	Z.8	0,514	0,444
X1.9	0,451	X2.9	0,669	X3.9	0,808	Z.9	0,268	0,444
X1.10	0,659	X2.10	0,666	X3.10	0,712	Z.10	0,500	0,444
X1.11	0,517	X2.11	0,850	X3.11	0,689	Z.11	0,479	0,444
X1.12	0,323	X2.12	0,838	X3.12	0,187	Z.12	0,530	0,444
X1.13	0,185	X2.13	0,525	X3.13	0,659	Z.13	0,041	0,444
		X2.14	0,242	X3.14	0,787	Z.14	0,105	0,444
		X2.15	0,794	X3.15	0,653	Z.15	0,487	0,444
		X2.16	0,582	X3.16	0,279			0,444
		X2.17	0,795					0,444
		X2.18	0,136					0,444
		X2.19	0,493					0,444
		X2.20	0,109					0,444
		X2.21	0,482					0,444

Sumber: data olahan, 2024.

Dari tabel tersebut diketahui hasil uji validitas variabel X1 *computer knowledge* dari 13 pernyataan diantaranya terdapat dua pernyataan yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, yaitu sebesar 0,444. Hasil uji validitas pada variabel X2 motivasi belajar dapat dilihat pada tabel. Dari tabel tersebut diketahui hasil uji validitas variabel motivasi

belajar dari 21 pernyataan diantaranya terdapat enam pernyataan yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, yaitu sebesar 0,444. Hasil uji validitas pada variabel X3 fasilitas laboratorium dapat dilihat pada tabel. Dari tabel tersebut diketahui hasil uji validitas variabel fasilitas laboratorium dari 16 pernyataan diantaranya terdapat tiga pernyataan yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, yaitu sebesar 0,444.



Hasil uji validitas pada variabel Z1 *computer self-efficacy* dapat dilihat pada tabel. Dari tabel tersebut diketahui hasil uji validitas variabel *computer self-efficacy* dari 15 pernyataan diantaranya terdapat lima pernyataan yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, yaitu sebesar 0,444. Dan hasil uji reliabilitas dari variabel *computer knowledge* sebesar 0,818, variabel motivasi belajar sebesar 0,913, variabel fasilitas laboratorium sebesar 0,931, dan variabel *computer self-efficacy* sebesar 0,770. Berdasarkan hal tersebut maka dinyatakan semua variable reabel. Uji asumsi klasik yang dilakukan diantaranya uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinearitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, hasil dari uji tersebut menunjukkan nilai *Exact Sig. (2-tailed)* sebesar 0,063 > 0,05. Hal ini mengartikan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji linearitas dilakukan menggunakan uji *test for linierity*, hasil dari uji tersebut dilihat dari nilai *sig linearity* > 0,05. Hasil dari uji tersebut dari masing-masing variabel yaitu, *computer*

knowledge sebesar 0,004, motivasi belajar sebesar 0,047, fasilitas laboratorium sebesar 0,867, dan *computer self-efficacy* sebesar 0,293. Maka dapat disimpulkan adanya hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat untuk variabel fasilitas laboratorium dan *computer self-efficacy*.

Uji heteroskedastisitas dilakukan menggunakan uji Spearman Rank dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai Sig. > 0,05, maka data disimpulkan tidak terjadi adanya heteroskedastisitas. Hasil dari uji tersebut pada masing-masing variabel yaitu, *computer knowledge* sebesar 0,764, motivasi belajar sebesar 0,727, fasilitas laboratorium sebesar 0,894, dan *computer self-efficacy* sebesar 0,861.

Uji multikolinearitas dilakukan menggunakan dengan melihat nilai toleransi dan nilai *variance inflation factor (VIF)*, apabila nilai tolerance > 0,10 dan nilai VIF < 10, maka tidak terjadi multikolinearitas. Hasil dari uji tersebut dari masing-masing variabel antara lain, *computer knowledge* nilai tolerance 0,481 dan nilai VIF 2,078, motivasi belajar nilai tolerance 0,551 dan nilai VIF 1,816, fasilitas laboratorium nilai tolerance 0,867 dan nilai VIF 1,153, dan *computer self-efficacy* nilai tolerance 0,600 dan nilai VIF 1,666.

Tabel 2. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	344,011	3	114,670	2,944	,038 ^b
	Residual	3116,024	80	38,950		
	Total	3460,036	83			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Fasilitas Lab, Computer Knowledge, Motivasi Belajar

Sumber: Sumber: data olahan, 2024.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan Uji F yaitu pengujian secara simultan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai sig. < 0,05. Hasil penelitian diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 2,944 > F_{tabel} 2,719

dengan tingkat signifikansi sebesar 0,038 < 0,05. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi < 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh antara *computer*



knowledge, motivasi belajar, dan fasilitas spreadsheet kelas X AKL SMK Negeri 1 laboratorium terhadap hasil belajar materi Kemplagi.

Tabel 3: Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	64,004	9,231		6,933	,000
	Computer Knowledgde	,368	,184	,272	1,997	,049
	Motivasi Belajar	,109	,184	,084	,594	,554
	Fasilitas Lab	-,133	,126	-,119	-1,049	,297

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Sumber: data olahan, 2024.

Pengujian hipotesis kedua dilakukan dengan Uji T yaitu pengujian masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai sig. $< 0,05$. Pada penelitian ini diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 1,990. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil uji hipotesis variabel *computer knowledge* (X1) memiliki nilai T_{hitung} sebesar $1,997 > 1,990$ dan nilai sig. $0,049 < 0,05$ maka H_{a1} diterima dan H_0 ditolak. Artinya, *computer knowledge* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar materi spreadsheet kelas X AKL. Hasil uji hipotesis variabel motivasi belajar (X2) memiliki nilai T_{hitung} sebesar $0,594 < 1,990$ dan nilai sig. $0,554 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_{a2} ditolak. Artinya, motivasi belajar tidak memiliki pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar materi spreadsheet kelas X AKL.

Hasil uji hipotesis variabel fasilitas laboratorium (X3) memiliki nilai T_{hitung} sebesar $-1,049 < 1,990$ dan nilai sig. $0,297 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_{a3} ditolak. Artinya, fasilitas laboratorium tidak memiliki pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar materi spreadsheet kelas X AKL. Hasil uji koefisien determinasi untuk melihat berapa persen pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen yaitu dilihat melalui nilai Adjusted R Square yaitu sebesar 0,066. Artinya kemampuan *computer knowledge* (X1), motivasi belajar (X2), dan fasilitas laboratorium (X3) sebagai variabel independen dalam mempengaruhi hasil belajar materi spreadsheet (Y) sebagai variabel dependen sebesar 6,6%, sedangkan sisanya sebesar 93,4% merupakan pengaruh dari variabel independen lainnya yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Tabel 2 Hasil Uji MRA

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	X1*Z	-0,012	0,029		
X2*Z	-0,027	0,033	-1,673	-0,810	0,421
X3*Z	-0,002	0,026	-0,113	-0,081	0,936

Sumber: data olahan, 2024.



Pengujian hipotesis ketiga dilakukan dengan Uji MRA yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan bantuan variabel moderasi dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai sig. $< 0,05$. Pada penelitian ini diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 1,990. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil uji hipotesis variabel *computer knowledge***computer self-efficacy* ($X1*Z$) memiliki nilai T_{hitung} sebesar $-0,425 < 1,990$ dan nilai sig. $0,672 < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_{a4} ditolak. Artinya, *computer self-efficacy* tidak dapat memoderasi pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL. Hasil uji hipotesis variabel motivasi belajar**computer self-efficacy* ($X2*Z$) memiliki nilai T_{hitung} sebesar $-0,810 < 1,990$ dan nilai sig. $0,421 < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_{a5} ditolak. Artinya, *computer self-efficacy* tidak dapat memoderasi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL. Hasil uji hipotesis variabel fasilitas laboratorium**computer self-efficacy* ($X3*Z$) memiliki nilai T_{hitung} sebesar $-0,081 < 1,990$ dan nilai sig. $0,672 < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_{a6} ditolak. Artinya, *computer self-efficacy* tidak dapat memoderasi pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL.

Pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar spreadsheet. Hasil analisis yang telah dilakukan hipotesis pertama (H_{a1}) yang menyatakan bahwa *computer knowledge* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL diterima. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penerapan

teori belajar behavioristik oleh Edward L. Thorndike dalam hukum belajarnya yang pertama yaitu hukum kesiapan yang menyatakan bahwa adanya kesiapan oleh siswa sebelum pembelajaran dapat membantu memudahkan hubungan antara stimulus dan respon sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. *Computer knowledge* dianggap sebagai pengetahuan dasar yang harus diketahui oleh siswa sebelum menerima pengetahuan lanjutan terkait materi spreadsheet. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Setiawan & Listiadi (2021) siswa diwajibkan memahami *computer knowledge* dan cara pengoperasian komputer serta dapat menggunakan program komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran program akuntansi. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Listiadi (2021) yang menjelaskan bahwa *computer knowledge* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran spreadsheet.

Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar spreadsheet. Hasil analisis yang telah dilakukan hipotesis kedua (H_{a2}) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL ditolak. Hasil penelitian tersebut tidak sesuai dengan penerapan teori behavioristik oleh Edward L. Thorndike dalam hukum belajarnya yang kedua yaitu hukum latihan yang menyatakan bahwa adanya dorongan dalam diri peserta didik berupa motivasi belajar dapat menumbuhkan rasa keinginan untuk berlatih dan mencoba-coba. Motivasi yang dimiliki oleh seseorang merupakan daya dorong pada diri siswa agar mencapai hasil yang maksimal pada pencapaian prestasi

belajar (Syahrudin, 2022). Tinggi rendahnya tingkat motivasi yang dimiliki oleh peserta didik tidak memengaruhi rasa keinginan untuk berlatih dan tidak memengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan Upaya yang dilakukan maka semakin tinggi pula hasil belajar (Aini *et al.*, 2023). Hal tersebut dapat disebabkan karena siswa kurang tertarik dengan materi *spreadsheet*. Sifat kompleks dalam materi ini membuat siswa yang merasa dirinya belum memiliki ilmu komputer yang baik ditambah juga dengan banyaknya hafalan rumus menganggap pelajaran ini adalah pelajaran yang sulit. Hal ini menyebabkan peserta didik sukar untuk menerima dan memahami materi yang telah diajarkan guru. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Shobriyyah & Listiadi (2022) bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh pada hasil belajar komputer akuntansi..

Pengaruh fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar spreadsheet. Hasil analisis yang telah dilakukan hipotesis ketiga (Ha3) yang menyatakan bahwa fasilitas laboratorium memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL ditolak. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penerapan teori behavioristik oleh Edward L. Thorndike dalam hukum belajarnya yang ketiga yaitu hukum akibat yang menyatakan bahwa fasilitas laboratorium yang baik dapat memengaruhi respon peserta didik berupa hasil belajar yang baik pula. Hal ini dapat disebabkan karena penggunaan fasilitas laboratorium yang hanya digunakan ketika jam pembelajaran spreadsheet yaitu seminggu satu kali

pertemuan. Diluar jam pembelajaran atau diluar sekolah, peserta didik hanya dapat menggunakan fasilitas penunjangnya yang ada dirumah. Namun, tidak semua ssiwa memiliki fasilitas penunjang yang dibutuhkan. Sehingga hal tersebut dapat memengaruhi hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso & Listiadi (2019) yang menyatakan bahwa fasilitas laboratorium tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar aplikasi komputer.

Pengaruh computer knowledge terhadap hasil belajar spreadsheet dengan CSE sebagai variabel moderasi. Hasil analisis yang telah dilakukan hipotesis keempat (Ha4) yang menyatakan bahwa *computer self-efficacy* memoderasi pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL ditolak. Hasil penelitian tersebut tidak sesuai dengan teori kognitif sosial oleh Bandura yang menyatakan bahwa manusia yang memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi dapat lebih mudah mengambil suatu tindakan dalam melakukan sesuatu yang dapat memengaruhinya dalam menghadapi situasi dan kondisi tertentu. Tinggi rendahnya CSE yang dimiliki tidak memengaruhi hasil belajar dikarenakan CSE ditentukan oleh pengalaman, lingkungan, dan kesenangan yang dimiliki oleh siswa dalam menggunakan teknologi informasi atau komputer. Dengan demikian dapat diartikan bahwa CSE tidak dipertimbangkan dalam hasil belajar siswa melainkan lebih diperhatikan pada *computer knowledge* yang dimiliki oleh siswa yang baik, maka siswa juga dapat mengoperasikan komputer dengan baik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik pula. Hal tersebut dapat terjadi, karena *computer knowledge* yang dimiliki oleh



siswa dapat membantunya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menggunakan komputer atau teknologi informasi. Hal tersebut didukung oleh penelitian Destya dan Susilowibowo (2023) yang menyatakan *computer knowledge* memperkuat CSE terhadap hasil belajar komputer akuntansi.

Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar spreadsheet dengan CSE sebagai variabel moderasi.

Hasil analisis yang telah dilakukan hipotesis kelima (Ha5) yang menyatakan bahwa *computer self-efficacy* memoderasi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL ditolak. Hasil penelitian tersebut tidak sesuai dengan teori kognitif sosial oleh Bandura yang menyatakan bahwa manusia yang memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi dapat lebih mudah mengambil suatu tindakan dalam melakukan sesuatu yang dapat memengaruhinya dalam menghadapi situasi dan kondisi tertentu. Dalam teori yang dikemukakan oleh Nur Hidayah dalam (Nurchayanty, 2021) bahwa motivasi belajar dan *self-efficacy* adalah dua aspek yang saling berkaitan. Jika salah satu dari aspek tersebut tidak optimal maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Jika terdapat perubahan kenaikan atau penurunan pada indikator, hal itu tidak akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Nurchayanty (2021) yang menyatakan bahwa CSE tidak berpengaruh terhadap hasil belajar komputer akuntansi dan sejalan dengan penelitian Subekti dan Kurniawan (2022) yang menyatakan *self efficacy* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar.

Pengaruh fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar spreadsheet dengan CSE sebagai variabel moderasi.

Hasil analisis yang telah dilakukan

hipotesis keenam (Ha6) yang menyatakan bahwa *computer self-efficacy* memoderasi pengaruh fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar spreadsheet kelas X AKL ditolak. Hasil penelitian tersebut tidak sesuai dengan teori kognitif sosial oleh Bandura yang menyatakan bahwa manusia yang memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi dapat lebih mudah mengambil suatu tindakan dalam melakukan sesuatu yang dapat memengaruhinya dalam menghadapi situasi dan kondisi tertentu. Tinggi rendahnya CSE yang dimiliki tidak memengaruhi hasil belajar dikarenakan CSE ditentukan oleh pengalaman, lingkungan, dan kesenangan yang dimiliki oleh siswa dalam menggunakan teknologi informasi atau komputer. Dengan demikian dapat diartikan bahwa CSE tidak dipertimbangkan dalam hasil belajar siswa dan tidak dapat mendukung penggunaan fasilitas laboratorium dalam pembelajaran praktikum akuntansi. Hal ini dikarenakan keterbatasan penggunaan fasilitas laboratorium yang hanya digunakan ketika jam pembelajaran spreadsheet yang dapat memengaruhi intensitas latihan praktikum komputer siswa yang berakibat pada hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nurchayanty (2021) bahwa CSE tidak berpengaruh terhadap hasil belajar komputer akuntansi. Dan didukung oleh penelitian Santoso & Listiadi (2019) yang menyatakan bahwa fasilitas laboratorium tidak berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar aplikasi komputer.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka diperoleh kesimpulan: (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan *computer knowledge* terhadap hasil belajar spreadsheet. (2) tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar



terhadap hasil belajar spreadsheet. (3) tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar spreadsheet. (4) *Computer self-efficacy* tidak memoderasi pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar spreadsheet. (5) *Computer self-efficacy* tidak memoderasi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar spreadsheet. (6) *Computer self-efficacy* tidak memoderasi pengaruh fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar spreadsheet.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar X SMAN 1 Tanjung Bumi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(2), 423-432.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Denada, R. N., & Fitriyati, D. (2022). Pengaruh Kedisiplinan dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Selama Pembelajaran Hybrid Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(2), 122-134.
- Destya Rohmah, D., & Susilowibowo, J. (2023). Pengaruh Pemahaman Akuntansi Perusahaan Dagang dan Computer Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi dengan Computer Knowledge sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1671–1683. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1487>
- Handayani, M., Sulistiyantoro, D., & Nusa, G. H. (2022). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi. *JURNAL EKOMAKS Jurnal Ilmu Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 11(1), 153–160. <https://doi.org/10.33319/jeko.v11i1.107>
- Lianto, L. (2019). Self-Efficacy: A Brief Literature Review. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 15(2), 55. <https://doi.org/10.29406/jmm.v15i2.1409>
- Nurchayanty, L. (2021). 9836-22027-1-Pb. 18(4), 669–682.
- 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 SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(1), 77–82. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/29290%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Pratiwi, I. R., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Computer Knowledge, Fasilitas Laboratorium, Computer anxiety, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Buduran. *Journal of Economics and Business Education*, 1(2), 52–66.
- Putranto, I. (2017). Pengembangan Model Kerja Sama Link and Match Untuk Meningkatkan Kesiapan Kerja Bagi



- Lulusan Smk Kompetensi Keahlian Akuntansi Di Kota Semarang. *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.33753/mandiri.v1i1.10>
- Rahmah, L., & Rochmawati, R. (2023). Pengaruh Fasilitas Laboratorium Akuntansi, Pengantar Akuntansi, dan Computer Knowledge Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Dengan Intensitas Belajar Sebagai Variabel Moderasi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 6(2), 105–121. <https://doi.org/10.47080/progress.v6i2.2619>
- Rahmadhani, E. F., & Taman, A. (2022). The Influence Of Self-Efficacy, Learning Facilities, And Digital Literacy On Student's Spreadsheet Learning Achievement. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(1), 16-31..
- Santoso, N. K. A. W., & Listiadi, A. (2019). Pengaruh Pengantar Akuntansi, Kosakata Bahasa Inggris, Locus Of Control, Dan Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Komputer Pada Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(2).
- Setiawan, D., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Computer Knowledge, Computer Anxiety, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SpreadSheet. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 15(1), 29–38. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.18532>
- Shobriyyah, M., & Listiadi, A. (2022). Pengaruh Pengantar Akuntansi, Pembelajaran Daring, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2870–2878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2617>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Mkd4004/Modul 01, 09(02), 193–210.
- Subekti, G.M.T., Kurniawan, R. . (2022). Pengaruh Self Regulated Learning, Self Efficacy, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smanisda. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(2), 1–5. <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i2.1663>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrudin, H. (2022). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Sma Se-Kota Putussibau. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(1), 195-205.

