



PENGARUH PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR TERHADAP PEMAHAMAN DAN KETERAMPILAN PRAKTIS MYOB SISWA SMK NEGERI 7 MEDAN

Erik Martua Simatupang¹, Andri Zainal², Ramdhansyah³, Tuti Sriwedari⁴, Rini Herliani⁵

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

□Corresponding Author Email: eriksimatupang291104@gmail.com

Author Email : andrizainal@unimed.ac.id, ramdhan@unimed.ac.id,
tutisriwedari@unimed.ac.id, riniherliani@unimed.ac.id

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 8/9/2026

ABSTRAK

Hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar sering kali menghadapi kendala akibat rendahnya motivasi dan anggapan bahwa konsep matematika bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 74 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen *posttest-only control group design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV, dengan sampel yang ditentukan menggunakan teknik *simple random sampling* sebanyak 60 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes hasil belajar matematika, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas kontrol sebesar 43,83, sedangkan kelas eksperimen mencapai 75,70. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 74 Palembang.

Kata Kunci: Faktor persekutuan, hasil belajar matematika, media congklak, model pembelajaran *game based learning*.

ABSTRACT

Mathematics learning outcomes among elementary school students often face challenges due to low student engagement and the abstract nature of mathematical concepts. This study aims to determine the effect of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by congklak media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 74 Palembang. This quantitative study utilized a posttest-only control group experimental design. The study population comprised all fourth-grade students, with a sample of 60 students selected through a simple random sampling technique. Data were collected using a mathematics achievement test and analyzed using an independent sample t-test. The results revealed that the average score of students in the control class was 43.83, whereas the experimental class achieved 75.70. Hypothesis testing through the independent sample t-test yielded a *Sig. (2-tailed)* value of 0.000, which is smaller than the significance threshold of 0.05 ($p < 0.05$); therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. In conclusion, the Game-Based Learning model assisted by congklak media has a significant effect on improving the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 74 Palembang.



Keywords: *Congklak media, Game-Based Learning, mathematics learning outcomes, common factor.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana penting untuk membangun sumber daya manusia yang mampu menghadapi berbagai permasalahan kehidupan sekaligus menjadi pijakan utama dalam mendukung kemajuan suatu bangsa (Sari & Utami, 2023). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 disebutkan bahwa kurikulum pendidikan formal memuat beberapa bidang kajian penting, salah satunya matematika. Pembelajaran matematika bertujuan membentuk cara berpikir yang runtut, logis, teliti, kritis, dan kreatif, sekaligus melatih peserta didik dalam memecahkan masalah (Susanti, 2020).

Dalam konteks pendidikan dasar, matematika tidak hanya menjadi mata pelajaran inti, tetapi juga merupakan fondasi fundamental dalam memahami disiplin ilmu lainnya (Surmilasari & Usman, 2022). Sejak jenjang usia dini hingga perguruan tinggi, matematika diajarkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir analitis, metodis, dan rasional. Untuk menyelesaikan berbagai persoalan dunia nyata, pendekatan terbaik adalah meninjaunya dari berbagai perspektif teoretis (Lusiana, 2019). Pembelajaran matematika juga terbukti memberikan dampak signifikan terhadap keberhasilan akademik siswa secara menyeluruh (Fatona et al., 2019).

Matematika memiliki kedudukan esensial dalam kehidupan sehari-hari karena keterampilannya diaplikasikan secara langsung dalam penyelesaian masalah praktis (Wardany et al., 2024). Namun, materi matematika yang bersifat abstrak kerap dianggap rumit oleh peserta didik sekolah dasar. Oleh sebab itu, guru dituntut menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan ramah anak agar materi yang rumit dapat disampaikan secara lebih konkret dan mudah dipahami (Siregar et al., 2024).

Ketepatan pemilihan model dan media pembelajaran sangat menentukan terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut Sembiring dan Listiani (2023), *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan dinamika permainan ke dalam proses instruksional guna memicu keterlibatan aktif peserta didik. Unsur permainan dimanfaatkan sebagai medium penyampaian konsep agar proses belajar terasa lebih menantang dan bebas dari rasa jenuh (Siregar & Sitepu, 2023). Dalam penerapannya, model ini mencakup penyampaian aturan main, pelaksanaan aktivitas eksploratif secara langsung oleh siswa, serta refleksi konsep materi di akhir kegiatan (Anggraini et al., 2021). Pembelajaran berbasis permainan edukatif juga terbukti efektif meningkatkan fokus, interaksi sosial, dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar (Thenaya & Indrapagastuti, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 74 Palembang, aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi faktor persekutuan masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yakni 70. Hal ini disebabkan proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional satu arah. Materi faktor persekutuan (FPB dan KPK) sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa karena membutuhkan pemahaman konsep pembagi dan kelipatan secara mendalam (Siregar et al., 2025). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan model GBL berbantuan permainan tradisional congklak menjadi alternatif solusi yang relevan. Media congklak memungkinkan siswa memanipulasi biji congklak secara langsung ke dalam lubang-lubang faktor, sehingga konsep abstrak faktor persekutuan dapat divisualisasikan dengan jelas. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi etnomatematika media congklak dalam sintaks



Game Based Learning untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada materi faktor persekutuan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 74 Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan metode *ex post facto*. Metode ini sangat relevan karena variabel independen (pembelajaran akuntansi dasar) merupakan rangkaian peristiwa historis yang telah dilalui peserta didik secara alami. Peneliti menelusuri secara retrospektif fakta-fakta empiris untuk melacak hubungan sebab-akibatnya terhadap variabel dependen saat ini, tanpa memberikan perlakuan khusus (*treatment*) atau manipulasi buatan terhadap subjek.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 7 Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi target adalah peserta didik kelas XI Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) yang telah dinyatakan tuntas menempuh mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. Melalui teknik *purposive sampling* yang didasarkan pada kelengkapan rekam akademik dan tingkat kehadiran, ditetapkan kelas XI AKL 6 berjumlah 36 siswa sebagai sampel utama. Ukuran sampel ini dinilai memadai untuk memenuhi prasyarat pengujian asumsi klasik dan regresi linear parametrik.

Konstruksi penelitian melibatkan tiga variabel operasional. Pembelajaran Akuntansi Dasar (X) sebagai variabel independen diukur melalui kuesioner berskala Likert 4 opsi (menghilangkan opsi netral guna menghindari *central tendency bias*). Kuesioner ini memuat 14 butir pernyataan dari 7 indikator: pemahaman persamaan dasar, analisis transaksi, klasifikasi akun, pencatatan jurnal umum, posting buku besar, penyusunan neraca saldo, dan laporan keuangan sederhana.

Variabel dependen dipecah menjadi dua untuk menjawab *research gap*: (1) Pemahaman MYOB (Y1) pada ranah kognitif, diproses secara murni melalui dokumentasi nilai ujian teori MYOB di buku rapor akademik siswa; dan (2) Keterampilan Praktis MYOB (Y2) pada ranah psikomotorik, diukur dengan 14 butir kuesioner berlandaskan taksonomi Simpson (1972) yang meliputi tahapan *perception, set, guided response, mechanism, complex overt response, adaptation, dan origination*. Seluruh instrumen kuesioner telah diuji coba pada 35 siswa (kelas XI AKL 2), dengan hasil seluruh butir dinyatakan valid (*Pearson Product Moment*, r hitung $> 0,334$) dan sangat reliabel (*Cronbach's Alpha* = 0,939).

Analisis data kuantitatif diawali dengan transformasi data ordinal menjadi interval melalui teknik *Method of Successive Interval* (MSI). Selanjutnya, dilakukan uji ketangguhan asumsi klasik yang meliputi Uji Normalitas (*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*), Uji Linearitas (*Deviation from Linearity*), dan Uji Heteroskedastisitas (Uji *Glejser*). Setelah seluruh asumsi parametrik terpenuhi, pengujian hipotesis parsial (pertama dan kedua) dieksekusi menggunakan Analisis Regresi Linear Sederhana ($Y = a + bX$) pada taraf signifikansi 5%. Terakhir, untuk menguji hipotesis ketiga (simultan), diterapkan teknik *Multivariate Multiple Regression* (MMR) guna menghindari inflasi *experimentwise error rate*. Parameter pengambilan keputusan MMR berfokus pada statistik multivariat melalui prosedur *General Linear Model*, mencakup signifikansi *Wilks' Lambda*, *Pillai's Trace*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses analisis data diawali dengan pemaparan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi skor dari variabel yang diteliti. Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap respons 36 siswa kelas XI AKL 6 SMK Negeri 7 Medan, diketahui bahwa tingkat pembelajaran akuntansi dasar (X) yang dimiliki siswa berada pada rentang kategori yang memuaskan. Secara keseluruhan, perolehan nilai rata-rata tiap butir instrumen berada di atas skor 3,25. Para siswa menunjukkan pemahaman konseptual yang sangat kuat terhadap dampak transaksi pada posisi persamaan dasar akuntansi, serta mahir dalam membedakan klasifikasi jenis akun riil dan nominal. Demikian pula pada variabel keterampilan praktis MYOB (Y2), skor respons agregat menunjukkan angka yang tinggi. Para responden secara konsisten menyatakan kesiapan belajar yang prima, kedisiplinan yang tinggi saat mengikuti demonstrasi langkah kerja di laboratorium, serta kemampuan adaptasi yang fleksibel manakala harus merumuskan tautan akun (linked accounts) untuk menghadapi variasi kasus transaksi yang lebih kompleks. Di sisi lain, dari segi capaian akademis formal, hasil ekstraksi dokumentasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman kognitif MYOB (Y1) yang tertera di buku rapor siswa mencapai angka 86,69, dengan batas minimum 80,00 dan pencapaian tertinggi pada angka 95,00. Paparan deskriptif ini mengonfirmasi bahwa seluruh variabel secara individual mencatatkan kinerja di atas batas ketuntasan minimal.

Sebelum mengestimasi parameter model persamaan regresi, seluruh rangkaian data yang telah ditransformasikan melalui *Method of Successive Interval* (MSI) diwajibkan melewati prosedur uji pemenuhan asumsi klasik secara ketat. Hasil Uji Normalitas menggunakan instrumen statistik Kolmogorov-Smirnov menunjukkan perolehan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 (yang secara mutlak lebih besar dari $p = 0,05$) baik untuk data residual pada model pertama maupun model kedua. Hal ini diperkuat secara visual melalui persebaran titik-titik pada grafik Normal P-P Plot yang konsisten menempel dan mengikuti arah garis diagonal. Kondisi ini membuktikan bahwa residual model berdistribusi secara normal sempurna. Pada Uji Linearitas, evaluasi nilai *Deviation from Linearity* menghasilkan probabilitas signifikansi 0,255 ($> 0,05$), yang mengindikasikan ketiadaan penyimpangan berarti dari asumsi linier; hubungan fungsional antara pembelajaran dasar dengan kedua ranah kompetensi MYOB terbukti berwujud linier. Selanjutnya, pengecekan ketidaksamaan varians melalui Uji Heteroskedastisitas (Metode *Glejser*) menghasilkan nilai signifikansi 0,977 untuk model variabel kognitif dan 0,406 untuk model variabel psikomotorik. Seluruh nilai tersebut secara absolut jauh di atas batas kritis 0,05, sehingga model regresi dikategorikan aman dari gejala heteroskedastisitas (telah mencapai homoskedastisitas). Pemenuhan seluruh asumsi klasik ini memberikan legitimasi ilmiah bagi peneliti untuk melanjutkan pengolahan data menggunakan teknik regresi linear parametrik tanpa keraguan terhadap potensi estimasi yang bias.

Analisis regresi linear sederhana tahap pertama dieksekusi secara spesifik untuk menguji rumusan hipotesis pertama, yaitu mencari tahu seberapa besar pengaruh nyata dari Pembelajaran Akuntansi Dasar (X) terhadap Pemahaman MYOB dalam ranah konseptual dan teoretis kognitif (Y1). Ringkasan parameter dan koefisien dari persamaan struktural tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Parsial (Y1 - Pemahaman MYOB)

Model	Unstandardize d	Std. Error	Standardize d	t	Sig.
-------	--------------------	---------------	------------------	---	------



	Coefficients B		Coefficients Beta		
(Constant)	91,316	4,350	20,993	<0,001	
Pembelajaran Akuntansi Dasar (X)	-0,106	0,098	-0,182	-1,080	0,288

Sumber : Data Pengolahan SPSS 31, 2026

Berdasarkan sajian data pada Tabel 1, model regresi menghasilkan persamaan matematis $Y1 = 91,316 - 0,106X$. Fakta yang krusial terungkap pada hasil uji signifikansi koefisien t-hitung, di mana diperoleh nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,288. Merujuk pada aturan pengambilan keputusan statistik, karena tingkat probabilitas signifikansi tersebut jauh melampaui batas taraf nyata toleransi kesalahan 0,05 ($0,288 > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) pertama tidak dapat ditolak. Kesimpulan mutlakny adalah: Pembelajaran Akuntansi Dasar secara empiris dan statistik terbukti tidak memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap nilai Pemahaman MYOB (ranah kognitif) yang diraih oleh siswa kelas XI AKL 6. Temuan ini diperkuat dengan fakta empiris dari perhitungan nilai Koefisien Determinasi (R Square) untuk model pertama yang sangat minim, yakni hanya menembus angka 0,033. Hal tersebut mengartikan bahwa sekuat apapun pemahaman siswa terhadap struktur dasar akuntansi, hal tersebut hanya mampu menjelaskan atau menyumbangkan peranan sebesar 3,3% terhadap varians capaian evaluasi teori MYOB mereka, sebuah rasio pengaruh yang dapat diabaikan.

Selanjutnya, tahapan analisis regresi linear sederhana model kedua difokuskan untuk menginvestigasi hipotesis kedua, yaitu mengevaluasi jejak pengaruh dari Pembelajaran Akuntansi Dasar (X) terhadap dimensi Keterampilan Praktis MYOB atau kapabilitas ranah psikomotorik murni ($Y2$) siswa saat melakukan eksekusi di ruang laboratorium. Hasil estimasi parameter regresi dicantumkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Parsial ($Y2$ - Keterampilan Praktis MYOB)

Model	Unstandardize d Coefficients B	Std. Error Error	Standardize d Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	4,633	4,804		0,964	0,342
Pembelajaran Akuntansi Dasar (X)	0,873	0,108	0,810	8,049	<0,001

Sumber : Data Pengolahan SPSS 31, 2026

Berdasarkan rincian Tabel 2, konstruksi persamaan regresi linear yang terbangun adalah $Y2 = 4,633 + 0,873X$. Arah koefisien b menunjuk pada kurva positif yang tajam sebesar 0,873. Hasil uji signifikansi (uji t) membuktikan sebuah polaritas temuan yang sangat bertolak belakang dengan hipotesis pertama. Perolehan nilai probabilitas signifikansi tercatat pada rasio ekstrem $< 0,001$. Mengingat nilai tersebut berada jauh di bawah ambang batas toleransi kesalahan alpha 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak mutlak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karenanya, ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran Akuntansi Dasar memiliki pengaruh yang linear, positif, berbanding lurus, dan sangat signifikan terhadap Keterampilan Praktis MYOB siswa di laboratorium. Kesahihan pembuktian ini dikonfirmasi dengan sangat kuat oleh perolehan nilai Koefisien Determinasi (R Square). Model kedua ini mencatatkan nilai



determinasi sebesar 0,656. Angka tersebut mendeskripsikan fakta bahwa fondasi pembelajaran akuntansi dasar mampu memengaruhi, mendikte, dan menyumbangkan proporsi penentu sebesar 65,6% terhadap tingkat kemahiran psikomotorik, kecepatan jari jemari, fleksibilitas taktis, dan akurasi tangan para siswa ketika mereka mengoperasikan aplikasi MYOB untuk menyusun laporan keuangan.

Selanjutnya, sebagai puncak kulminasi untuk memastikan validitas pengujian kompetensi secara komprehensif, dan untuk merangkum dualisme temuan yang seolah kontradiktif (ketiadaan efek di ranah teori versus dominasi efek di ranah praktik), penelitian ini mengeksekusi uji hipotesis ketiga. Uji ini menggunakan teknik analisis multivariat atau Multivariate Multiple Regression (MMR) untuk mengevaluasi apakah Pembelajaran Akuntansi Dasar (X) memiliki daya ungkit pengaruh terhadap matriks gabungan dari variabel Pemahaman MYOB (Y1) dan Keterampilan Praktis MYOB (Y2) secara simultan atau bersama-sama. Penggunaan model multivariat di sini sangat esensial untuk memproteksi validitas hasil dari inflasi experimentwise error rate. Intisari hasil dari operasi General Linear Model ini dijabarkan pada Tabel 3.

Tabel 3: Hasil Uji Multivariate Tests (Simultan)

Effect	Statistik Uji	Value	F	Sig.
Pembelajaran Akuntansi Dasar (X)	Pillai's Trace	0,658	31,717	<0,001
	Wilks' Lambda	0,342	31,717	<0,001
	Hotelling's Trace	1,922	31,717	<0,001
	Roy's Largest Root	1,922	31,717	<0,001

Sumber : Data Pengolahan SPSS 31, 2026

Berdasarkan amatan komprehensif pada Tabel 3, instrumen utama pengukuran diagnostik multivariat, yakni indeks Wilks' Lambda, mendemonstrasikan angka value sebesar 0,342 yang disusul oleh nilai F hitung eksponensial sebesar 31,717. Puncak legitimasi terletak pada perolehan probabilitas signifikansinya yang jatuh pada level $< 0,001$. Mengingat angka signifikansi tersebut jauh berada di wilayah penolakan area kritis (lebih kecil dari 0,05), maka hipotesis ketiga (H_a) resmi diterima tanpa syarat. Terbukti dengan tingkat interval kepercayaan 95% bahwa secara simultan atau serentak, proses Pembelajaran Akuntansi Dasar memancarkan dampak struktural yang masif, terintegrasi, bernilai positif, dan sangat signifikan terhadap keseluruhan bangunan ranah kompetensi aplikasi MYOB (merangkul dimensi pemahaman teori kognitif dan keterampilan teknis taktis psikomotorik) yang melekat pada kepribadian intelektual siswa SMK Negeri 7 Medan.

Pembahasan

Hasil uji hipotesis pertama yang menunjukkan pengaruh tidak signifikan ini memberikan perspektif baru terhadap asumsi konvensional dalam kurikulum akuntansi. Melalui kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Cognitive Load Theory*, ketiadaan hubungan langsung tersebut dapat dijelaskan secara rasional. Evaluasi tertulis pada ranah kognitif mata pelajaran Komputer Akuntansi (*Mind Your Own Business/MYOB*) umumnya berfokus pada hafalan tata letak antarmuka (*interface*), navigasi menu, dan terminologi bahasa asing, bukan pengujian logika pencatatan debit maupun kredit. Akibatnya, siswa yang menguasai akuntansi manual tetap berpotensi mengalami kendala seperti *computer anxiety* atau hambatan bahasa saat mengerjakan ujian teori, sebagaimana temuan Wardiningsih (2023) mengenai pengaruh adaptasi kosakata dan antarmuka terhadap hasil evaluasi kognitif.

Temuan pada hipotesis kedua mengonfirmasi dalil *Identical Elements Theory* dari Edward Thorndike, yang menyatakan bahwa transfer keterampilan antarkompetensi terjadi



secara optimal jika kedua bidang memiliki kesamaan elemen logika esensial. Dalam praktikum di laboratorium, perangkat lunak MYOB berfungsi sebagai sarana pemrosesan data yang bergantung sepenuhnya pada perintah pengguna (*brainware*). Saat menganalisis dokumen sumber seperti faktur retur atau nota kredit dari *supplier*, siswa dituntut melakukan pemanggilan kembali (*recall*) pemahaman akuntansi manual untuk menentukan akun terkait, posisi saldo normal, dan implikasi perpajakannya. Kemampuan motorik (*complex overt response*) serta adaptasi (*adaptation*) dalam mengoperasikan sistem mencerminkan ketepatan analisis transaksi siswa, yang sejalan dengan argumen Pramudita dan Ivada (2024) serta Harahap (2023) mengenai pentingnya penguasaan konsep dasar akuntansi (*the logic of accounting equation*) dalam efisiensi operasional sistem akuntansi terkomputerisasi.

Hasil pengujian multivariat ini menegaskan keterpaduan dimensi kompetensi dalam kerangka Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl (2001), di mana dimensi pengetahuan teoritis dan keterampilan psikomotorik tidak dapat dipisahkan secara parsial. Kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) menuntut integrasi antara pemahaman operasional perangkat lunak dan ketajaman analisis finansial secara simultan. Meskipun penguasaan dasar akuntansi tidak berpengaruh signifikan terhadap ujian teori hafalan antarmuka, variabel tersebut menjadi prediktor dominan ketika dikombinasikan dengan penilaian praktik berbasis komputer (Afiati et al., 2025; Ramadhini et al., 2022; Ritonga et al., 2025; Sinaga et al., 2025; Tamba et al., 2025). Implikasi ini diperkuat oleh temuan bahwa otomatisasi digital hanya akan mencapai efektivitas maksimal jika didasari oleh penguasaan teori akuntansi konvensional yang kuat, guna meminimalkan risiko kesalahan kalkulasi dan memvalidasi setiap output sistem (Hasinah & Irbayuni, 2026; Safitri, 2025; Wulandari & Adiwati, 2026; Yusuf et al., 2026).

Dasar akuntansi manual berfungsi sebagai kerangka kognitif utama yang menyelaraskan navigasi visual antarmuka sistem dengan ketepatan eksekusi teknis dalam penyusunan laporan keuangan. Oleh karena itu, penguasaan materi pengantar akuntansi merupakan fondasi esensial bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam proses transisi dari sistem pencatatan berbasis kertas (*paper-based system*) menuju sistem komputasi akuntansi berbasis awan (*cloud accounting*). Kurikulum kejuruan perlu terus memperkuat integrasi antara konseptual manual dan penguasaan teknologi digital agar menghasilkan lulusan yang adaptif dan akurat dalam pelaporan keuangan.

KESIMPULAN

Pembelajaran akuntansi dasar secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap pemahaman teoretis *Mind Your Own Business* (MYOB) pada ranah kognitif, dikarenakan evaluasi tertulis lebih didominasi oleh hafalan navigasi antarmuka, tata letak menu, dan kosakata *foreign language*. Namun demikian, pembelajaran akuntansi dasar terbukti berpengaruh positif dan sangat dominan terhadap keterampilan praktis MYOB pada ranah psikomotorik saat simulasi laboratorium. Penguasaan logika siklus akuntansi manual bertindak sebagai fondasi utama yang mengarahkan ketepatan eksekusi teknis dan analisis dokumen transaksi siswa. Secara simultan, pembelajaran akuntansi dasar teruji berdaya ungkit signifikan terhadap penguasaan kompetensi komputer akuntansi secara holistik. Temuan ini menegaskan bahwa otomatisasi perangkat lunak komersial tetap membutuhkan penguasaan konsep manual yang kuat agar terhindar dari risiko kesalahan *data entry*.

Implikasi riset ini menegaskan pentingnya penyelarasan kurikulum kejuruan antara teori akuntansi konvensional dan eksekusi komputasi berbasis *cloud accounting*. Pendidik



disarankan merancang modul pembelajaran terpadu yang memadukan analisis kasus manual dengan simulasi antarmuka untuk mereduksi *computer anxiety* siswa. Pihak sekolah perlu menerapkan ambang batas ketuntasan logika jurnal manual sebelum mengizinkan siswa melaksanakan praktikum di laboratorium. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan memperluas variabel independen dengan mengukur *digital literacy*, *English proficiency*, dan *computer self-efficacy*. Riset lanjutan juga disarankan menerapkan metode *mixed-methods* atau *quasi-experimental design* pada populasi sampel yang lebih luas di berbagai SMK guna memperoleh gambaran pemodelan kompetensi yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiati, N., Anwar, N. T., Putri, A. F., Safhira, M., Sudarwoko, T. A., Setijawan, A. A. Z., & Lestari, W. (2025). Penggunaan metode praktik langsung dan penguasaan software komputer akuntansi terhadap keterampilan analisis mahasiswa akuntansi. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1696–1708. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8562>
- Afkarina, L. (2023). Pengaruh penguasaan akuntansi dasar dan fasilitas laboratorium komputer akuntansi terhadap hasil belajar komputer akuntansi (MYOB) di SMK. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Akuntansi*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p45-56>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Ed.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Fadillah, D. N., & Sohidin. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran dasar-dasar akuntansi fase E Kurikulum Merdeka. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3120–3131. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6850>
- Fahrudi, D., Sibarani, C. G. G. T., Hanu, L., Darma, J., & Thohiri, R. (2025). Pengaruh pemahaman akuntansi dasar dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar MYOB dengan kemandirian belajar sebagai variabel moderating. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 13(3), 124–136. <https://doi.org/10.26740/jpak.v13n3.p124-136>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (edisi ke-8). Cengage Learning. <https://doi.org/10.1002/9781119409144.ch4>
- Harahap, B. (2023). Analisis kesulitan belajar komputer akuntansi pada siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(2), 112–125. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i2.2450>
- Hasanah, S. N., & Rochmawati. (2024). Pengaruh penguasaan akuntansi dasar dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa XII Akuntansi SMK dengan anxiety sebagai variabel moderasi. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2210–2222. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6420>
- Hasinah, H., & Irbayuni, S. (2026). Peran digitalisasi sistem pegadaian dalam meningkatkan kualitas pelayanan nasabah. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 131–140. <https://doi.org/10.51878/community.v6i1.8942>
- Pramudita, A. D., & Ivada, E. (2024). Pengaruh penguasaan kosakata bahasa Inggris akuntansi dan akuntansi dasar terhadap prestasi belajar MYOB. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3350–3362. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6980>



- Ramadhini, F., Zanaria, Y., & Kurniawan, A. (2022). Pemahaman dasar akuntansi, kemampuan teknologi, dan penggunaan aplikasi komputer akuntansi terhadap prestasi belajar MYOB. *Wahana: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 25(1), 113–123. <https://doi.org/10.35591/wahana.v25i1.546>
- Risnawati, R., & Pasaribu, U. S. B. (2024). Mengkonstruksi instrumen penilaian keterampilan (psikomotor). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3107–3113. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13280>
- Ritonga, M., Suarman, S., & Syabrus, H. (2025). Faktor penentu keberhasilan belajar komputer akuntansi. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8926–8930. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8777>
- Safitri, Y. (2025). Penerapan sistem akuntansi digital terhadap. *Journal Accounting International Mount Hope*.
- Sangadah, M., Wibowo, A., & Wardani, D. K. (2024). Analisis kesiapan keterampilan digital vokasi: Kolaborasi akuntansi dan literasi TI. *Indonesian Journal of Vocational Education*, 5(1), 22–35. <https://doi.org/10.21831/ijve.v5i1.62100>
- Shobriyyah, M., & Listiadi, A. (2022). Pengaruh pengantar akuntansi, pembelajaran daring, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar komputer akuntansi. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2489–2498. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2530>
- Simpson, E. J. (1972). *The classification of educational objectives in the psychomotor domain*. Gryphon House.
- Sinaga, E. E., Gaol, V. M. L., & Samosir, H. (2025). The influence of basic accounting knowledge and computer operation skills on accounting software proficiency. *Golden Ratio of Data in Summary*, 5(4), 728–739. <https://doi.org/10.52970/grdis.v5i4.1647>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Tamba, R. R., Safitri, T. N., Panjaitan, G. O., Athaya, N. S., & Fachrudin, W. (2025). The effect of mastery of technology and financial literacy on accounting student competencies. *International Journal of Economic Research and Financial Accounting (IJERFA)*, 3(2). <https://doi.org/10.55227/ijerfa.v3i2.302>
- Wardani, F. K., & Wardana, B. E. (2022). Prinsip dasar dan konsep dasar akuntansi. *Asian Journal of Management Analytics*, 1(2), 125–136. <https://doi.org/10.55927/ajma.v1i2.1150>
- Wardiningsih, R. (2023). Tantangan adaptasi software akuntansi komersial bagi siswa SMK berakreditasi. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 20(2), 159–173. <https://doi.org/10.21002/jaki.2023.10>
- Wulandari, V. R. A., & Adiwati, M. R. (2026). Analisis transformasi digital terhadap efektivitas dan kepuasan kerja pegawai divisi perpajakan PT Indo Bismar. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 467–476. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v6i1.8888>
- Yusuf, S. D., Mahmud, M., Damiti, F., Hasiru, R., & Koniyo, R. (2026). Dampak penggunaan software akuntansi MYOB terhadap keterampilan mahasiswa dalam penyusunan laporan keuangan. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(3), 1391–1401. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.11724>