

Analisis Persepsi Kemanfaatan Penggunaan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Akuntansi

Ni Luh Putu Anom Pancawati

Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram
anompancawati@yahoo.co.id

Keywords:

E-learning,
Google
Classroom,
UTAUT and
Accounting

Abstract

The COVID-19 pandemic in almost all countries in the world has caused restrictions on human interaction. As one solution to reduce the spread of COVID-19, learning that was previously carried out offline has switched to utilizing e-learning, this is one of the methods used as a medium to reduce the risk of being infected with COVID-19. This study aims to determine the perceived benefits of using google classroom for students in accounting learning. This research was conducted at the Gde Pudja Mataram State College of Hinduism, majoring in Hindu Economics for students who taking Accounting courses. Data collection was carried out by providing a questionnaire consisting of several questions and described using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) construction. Based on the results of the analysis, this study found that the variable performance expectancy, social factors, and use behavior had a fairly good acceptance. On the other hand, the results of the effort (effort expectancy) show significant results, especially regarding the ease of student acceptance of accounting learning. Based on the research results, it can be concluded that students find it difficult to understand and apply accounting practices using google classroom learning media.

Kata Kunci:

E-learning,
Google
Classroom
UTAUT, dan
Akuntansi

Abstrak

Pandemi COVID-19 di hampir seluruh negara di dunia menyebabkan pembatasan kegiatan interaksi antar manusia. Sebagai salah satu solusi untuk menekan penyebaran COVID-19, pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara *offline* beralih dengan memanfaatkan *e-learning*, ini merupakan salah satu cara yang digunakan sebagai media guna mengurangi resiko tertular COVID-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi kemanfaatan penggunaan *google classroom* bagi mahasiswa pada pembelajaran akuntansi. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram jurusan Ekonomi Hindu pada

mahasiswa yang menempuh mata kuliah Akuntansi. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan dan dijabarkan dengan menggunakan konstruksi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menemukan bahwa variabel harapan kinerja (*performance expectancy*), faktor sosial (*social influence*), dan perilaku penggunaan (*use behaviour*) memiliki penerimaan yang cukup baik. Disisi lain, hasil usaha (*effort expectancy*) menunjukkan hasil yang signifikan khususnya mengenai kemudahan penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasa tidak mudah untuk memahami serta mengaplikasikan praktik-praktik akuntansi dengan menggunakan media pembelajaran *google classroom*.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan memberikan banyak perubahan terhadap aktivitas individu yang dilakukan sehari-hari. Salah satu kemajuan dari ilmu pengetahuan tersebut adalah tersedianya teknologi informasi yang dapat mendukung kegiatan manusia menjadi lebih ringkas. Misalnya melakukan transaksi pembayaran dengan *e-wallet*, pemesanan makanan dan minuman menggunakan aplikasi online bahkan melakukan pertemuan-pertemuan penting dengan memanfaatkan aplikasi *virtual meeting*. Segala aspek kegiatan dipermudah dengan hadirnya teknologi informasi termasuk bagi pelaksanaan pendidikan. Teknologi informasi mampu merubah kebiasaan aktivitas belajar yang umumnya dilakukan dengan metode konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital. Para pengajar dituntut untuk dapat terampil menggunakan teknologi, memberikan terobosan terbaru terkait seni penyampaian materi dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat mudah dipahami oleh penerimanya. Hadirnya *e-learning* mengubah paradigma baru yang muncul terkait dengan proses belajar mengajar, yang tidak lagi menggambarkan pertemuan tatap muka di kelas namun dapat dilakukan dimana saja tanpa terikat ruang dan waktu. Yazdi (2012; 146) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Melalui media *e-learning* pelaksanaan tempat serta waktu pembelajaran dapat dilakukan dengan fleksibel. Selain itu pemberian materi pembelajaran dapat diberikan dengan inovatif dan menarik berupa gambar ataupun video. Namun hal yang menjadi perhatian penting dalam pembelajaran menggunakan media *e-learning* ini adalah kemampuan sumber

daya manusianya dalam menggunakan atau mengoperasikan teknologi media *e-learning* itu sendiri serta keterbatasan pengajar dalam menilai anak didiknya dalam memberikan penilaian secara langsung terkait dengan kemandirian dalam penyelesaian tugas-tugas serta ujian yang diberikan. Selain itu, penerimaan mengenai pemahaman teori atau materi yang diberikan kepada anak didik bergantung juga pada kesiapan dan kemampuan mereka menggunakan media *e-learning* tersebut. Sehingga dapat dikatakan keberlangsungan pembelajaran dengan media *e-learning* menuntut pengajar dan para peserta didik harus memiliki kesiapan dan kemampuan yang sama untuk menguasai teknologi tersebut. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika informasi dan komunikasi dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh kedua belah pihak dengan bantuan teknologi informasi.

Ketersediaan teknologi informasi menuntut kreativitas dan kemandirian para penggunanya untuk mampu memahami dan mengerti informasi yang disampaikan melalui media digital. Teori penerimaan teknologi informasi atau *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) didasarkan pada teori-teori perilaku penggunaan teknologi dan penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. pada tahun 2003. Iriani et al. (2014) menyatakan model teori ini menjelaskan minat pengguna untuk menggunakan sistem informasi dan perilaku pengguna berikutnya. Model ini menjelaskan beberapa variabel yaitu: harapan kinerja (*performance expectancy*) merupakan tindakan dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi tersebut akan membantu seseorang untuk mencapai keuntungan dalam kinerja. Hasil usaha (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan yang dihubungkan dengan penggunaan suatu sistem. Faktor sosial (*social influence*) merupakan tingkat sejauh mana seorang individu memandang pentingnya faktor lingkungan kerjanya (dalam hal ini lingkup sosial) dalam penggunaan sistem baru sehingga akan mempengaruhi atau meyakinkan dirinya bahwa dia juga harus menggunakan sistem baru tersebut. Kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*) yaitu keyakinan seseorang bahwa dengan adanya fasilitas organisasi dan infrastruktur yang tersedia dapat digunakan untuk mendukung teknik prosedur tersebut dan perilaku penggunaan (*use behaviour*) yaitu keseriusan dan kontinuitas seseorang untuk menggunakan teknologi informasi.

Salah satu teknologi informasi yang digunakan pada lingkup pendidikan berupa media pembelajaran *e-learning* yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan

suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas (Ellyandhani, 2019). *Google Classroom* digunakan sebagai media yang dapat digunakan untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual tanpa memerlukan banyak alat tulis kerja, selain itu merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless* (Afrianti, 2018). *Google Classroom* menawarkan fitur-fitur yang dapat digunakan oleh para penggunanya diantaranya, pada pengguna *teachers* fitur yang ditawarkan antara lain membuat kelas, mengundang partisipan, membuat penugasan, memberikan penilaian, membuat kuis dan mengumpulkan hasil nilai *students*, selain itu juga terdapat fitur untuk melampirkan dokumen, video, tautan dan dapat juga langsung terhubung ke layanan *google drive*, serta pengaturan batas waktu pengiriman dapat diatur oleh seorang instruktur (*teachers*) (Farida, 2019; 64). Desain *Google Classroom* diperuntukkan bagi pengajar dan peserta didik untuk dapat melakukan pembelajaran secara langsung. Pengajar dapat menggunakan fitur-fitur dalam *Google Classroom* untuk membuat kelas, mengelola kelas, tugas, materi, nilai ataupun memberikan informasi evaluasi secara langsung (*real time*). Untuk dapat menggunakan *Google Classroom* tersebut , pengajar dan peserta didik wajib memiliki akun *Gmail*.

Semenjak mewabahnya virus COVID-19, penggunaan *Google Classroom* mulai banyak diminati dan digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu kegiatan pembelajaran mata kuliah akuntansi. Perputaran ekonomi yang cepat saat ini mengharuskan setiap individu untuk bekerja dengan sigap, salah satunya terkait dengan pencatatan keuangan. Dalam menjalankan setiap bisnis atau usaha, pencatatan keuangan sebuah kegiatan usaha dilakukan untuk dapat mengevaluasi perputaran bisnis yang dijalankan. Untuk dapat mengevaluasinya maka diperlukan sebuah laporan keuangan dari bisnis tersebut, baik berupa laporan keuangan harian, mingguan, bulanan ataupun tahunan. Laporan keuangan dapat diperoleh dengan memahami ilmu akuntansi. Kesalahan dalam pendefinisian akuntansi dapat menyebabkan kesalahan pemahaman arti sebenarnya akuntansi yang sering diartikan terlalu sempit sebagai proses pencatatan yang bersifat teknis dan prosedural, bukan sebagai perangkat pengetahuan yang melibatkan penalaran dalam menciptakan prinsip, prosedur, teknis dan metoda tertentu (Artana et al, 2014). Tingkat pemahaman akuntansi merupakan sejauh mana

kemampuan untuk memahami akuntansi baik sebagai seperangkat pengetahuan (*body of knowledge*) maupun sebagai proses atau praktik (Wahyu Mutia Atika, 2015). Kemampuan untuk dapat mengenal dan mengerti akuntansi merupakan konsep dari pemahaman akan akuntansi itu sendiri. Tingkat pemahaman akuntansi dapat diukur dari perolehan nilai mata kuliah akuntansi yang ditempuh, diantaranya berupa nilai tugas, *quiz* dan nilai ujian. Tingkat pemahaman yang baik akan ditunjukkan dengan perolehan nilai akhir yang memuaskan. Pendidikan tinggi akuntansi yang menghasilkan lulusan dalam bidang akuntansi saat ini dituntut untuk tidak hanya menghasilkan lulusan yang menguasai kemampuan dibidang akademik, tetapi juga mempunyai kemampuan yang bersifat teknis analisis di dalam bidang *humanistic skill* dan *professional skill*, sehingga mempunyai nilai tambah dalam bersaing di dunia kerja (Sari Novita et al, 2017).

Metode

Penelitian ini mengkaji mengenai persepsi kemanfaatan penggunaan *google classroom* pada pembelajaran akuntansi di masa pandemi COVID-19. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi kemanfaatan penggunaan *google classroom* pada pembelajaran akuntansi bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa aktif pada program studi Ekonomi Hindu yang menempuh mata kuliah akuntansi pada perkuliahan semester genap tahun 2019-2020 dan didapat jumlah sampel sebanyak 71 orang. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber informasinya. Data primer tersebut diperoleh melalui metode kuisisioner yang diberikan kepada responden yang termasuk dalam sampel penelitian. Kuisisioner yang digunakan terdiri atas beberapa pertanyaan yang mewakili variabel penelitian dan dijabarkan dengan menggunakan konstruksi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Adapun variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah harapan kinerja (*performance expectancy*), hasil usaha (*effort expectancy*), faktor sosial (*social influence*) dan perilaku penggunaan (*use behaviour*) terhadap penggunaan *google classroom*. Jumlah pertanyaan pada masing-masing variabel terdiri dari: harapan kinerja (*performance expectancy*) sebanyak 8 pertanyaan, hasil usaha (*effort expectancy*) berjumlah 9 pertanyaan, faktor sosial (*social influence*) ada 5 pertanyaan dan perilaku penggunaan (*use behaviour*) diberikan 3 pertanyaan.

Hasil Dan Pembahasan

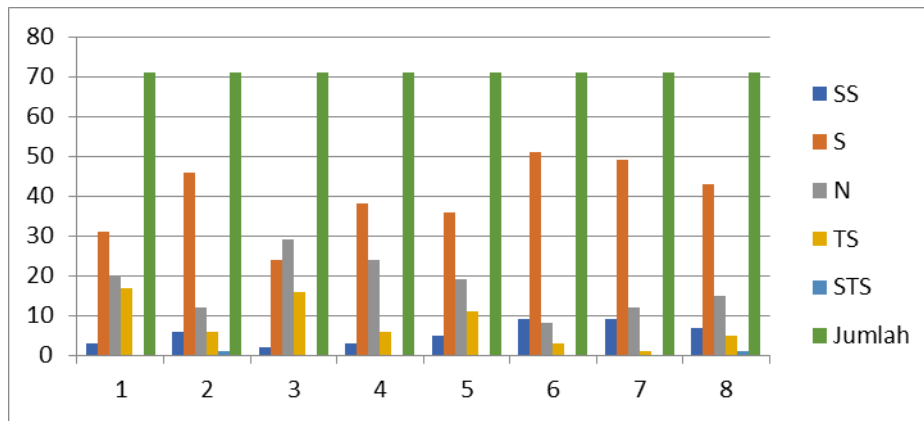
Perhitungan analisis data diperoleh dari hasil penjabaran masing-masing kriteria pertanyaan yang diteliti kaitannya dengan persepsi kemanfaatan penggunaan *google classroom* pada pembelajaran akuntansi oleh mahasiswa. Hasil analisis tersebut yaitu :

Harapan kinerja (*performance expectancy*) diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan mahasiswa percaya bahwa dengan menggunakan *google classroom* membantu mereka untuk mencapai keuntungan dalam kinerjanya. Hal tersebut ditunjukkan dari kriteria pertanyaan pertama sampai dengan pertanyaan kedelapan dengan perolehan akumulasi angka yang tinggi untuk pendapat sangat setuju dan setuju. Hanya untuk faktor performa pembelajaran melalui *google classroom* menunjukkan bahwa mahasiswa tidak memberikan pendapat. Kriteria pertanyaan ketiga menunjukkan angka yang cukup tinggi untuk kenetralan mahasiswa tidak memberikan pendapat yaitu sebanyak 29 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka masih belum yakin dengan menggunakan *google classroom* dapat meningkatkan hasil kerja dan prestasi kerja pembelajaran mereka dengan standar yang ditentukan. Berikut hasil perhitungan masing-masing kriteria pertanyaan dari variabel harapan kinerja (*performance expectancy*):

Tabel 1. Hasil Penilaian Responden Terhadap Harapan kinerja
(*Performance Expectancy*)

Kriteria	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Jumlah
1	3	31	20	17	0	71
2	6	46	12	6	1	71
3	2	24	29	16	0	71
4	3	38	24	6	0	71
5	5	36	19	11	0	71
6	9	51	8	3	0	71
7	9	49	12	1	0	71
8	7	43	15	5	1	71

Sumber: Data primer, 2020



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Responden Terhadap Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*)
(Sumber: Data primer, 2020)

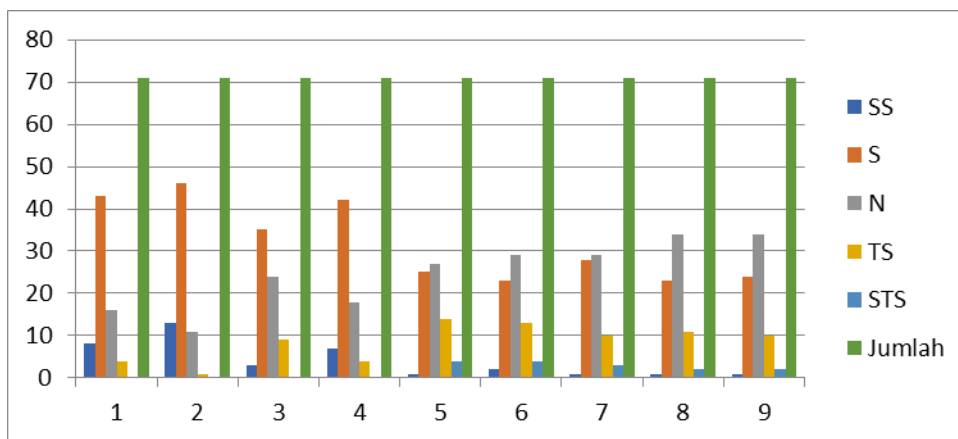
Hasil usaha (*Effort Expectancy*) menunjukkan hasil yang signifikan. Kemudahan menggunakan aplikasi *google classroom* dalam kegiatan pembelajaran sebagian besar dirasakan oleh mahasiswa. Namun hal berbeda ditunjukkan terkait dengan pembelajaran akuntansi. Kriteria pertanyaan kelima sampai dengan kesembilan menunjukkan bahwa untuk mata kuliah akuntansi dirasakan tidak mudah untuk dapat diterapkan, dipahami dan dimengerti dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Hal tersebut ditunjukkan dengan tingginya respon netral atau tidak memberikan pendapat serta respon tidak setuju mahasiswa terkait dengan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah akuntansi dengan menggunakan *google classroom*. Berikut hasil perhitungan masing-masing kriteria pertanyaan dari variabel hasil usaha (*Effort Expectancy*):

Tabel 2. Hasil Penilaian Responden Terhadap Hasil Usaha (*Effort Expectancy*)

Kriteria	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Jumlah
1	8	43	16	4	0	71
2	13	46	11	1	0	71
3	3	35	24	9	0	71
4	7	42	18	4	0	71
5	1	25	27	14	4	71
6	2	23	29	13	4	71
7	1	28	29	10	3	71

8	1	23	34	11	2	71
9	1	24	34	10	2	71

Sumber: Data primer, 2020



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Responden Terhadap Hasil Usaha (*Effort Expectancy*)

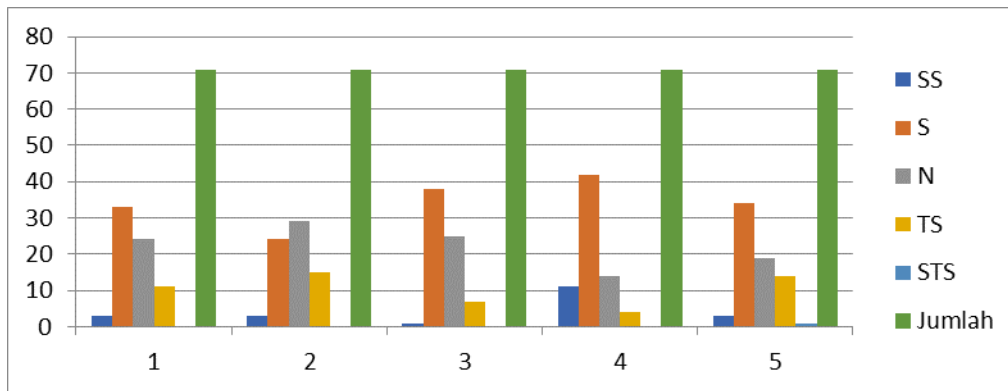
(Sumber: Data primer, 2020)

Faktor sosial (*Social Influence*) memberikan hasil bahwa sebagian besar mahasiswa setuju terhadap penerimaan penggunaan *google classroom* dalam kegiatan belajar. Kriteria pertanyaan pertama sampai dengan pertanyaan kelima menunjukkan angka sangat setuju dan setuju yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak setuju. Hal tersebut menunjukkan faktor sosial baik antara mahasiswa maupun dosen serta institusi mendukung satu sama lain dalam penggunaan dan penerimaan aplikasi *google classroom* untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Berikut hasil perhitungan masing-masing kriteria pertanyaan dari variabel faktor sosial (*social influence*):

Tabel 3. Hasil Penilaian Responden Terhadap Faktor Sosial (*Social Influence*)

Kriteria	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Jumlah
1	3	33	24	11	0	71
2	3	24	29	15	0	71
3	1	38	25	7	0	71
4	11	42	14	4	0	71
5	3	34	19	14	1	71

Sumber: Data primer, 2020



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Responden Terhadap Faktor Sosial (*Social Influence*)

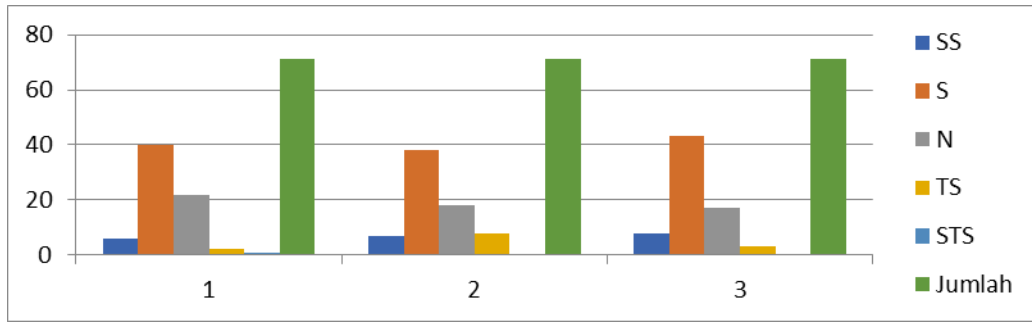
(Sumber: Data primer, 2020)

Perilaku Penggunaan (*Use Behaviour*) menunjukkan hasil nilai yang cukup baik dalam keseriusan dan keberlanjutan mahasiswa untuk menggunakan aplikasi *google classroom*. Keseluruhan kriteria pertanyaan terkait perilaku penggunaan menunjukkan angka yang baik dan positif terkait dengan *google classroom*. Hal ini menunjukkan pula bahwa mahasiswa mampu menerima dan merasakan manfaat dengan menggunakan *google classroom*. Berikut hasil perhitungan masing-masing kriteria pertanyaan dari variabel perilaku penggunaan (*use behaviour*):

Tabel 4. Hasil Penilaian Responden Terhadap Perilaku Penggunaan (*Use Behaviour*)

Kriteria	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Jumlah
1	6	40	22	2	1	71
2	7	38	18	8	0	71
3	8	43	17	3	0	71

Sumber: Data primer, 2020



Gambar 4. Grafik Hasil Penilaian Responden Terhadap Perilaku Penggunaan (*Use Behaviour*)

(Sumber: Data primer, 2020)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerimaan penggunaan *google classroom* ditinjau dari variabel harapan kinerja (*performance expectancy*), faktor sosial (*social influence*) dan perilaku penggunaan (*use behaviour*) memiliki penerimaan yang cukup baik. Hasil responden dengan nilai yang tinggi ditunjukkan pada variabel harapan kinerja (*performance expectancy*), faktor sosial (*social influence*) dan perilaku penggunaan (*use behaviour*). Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin besar manfaat yang dirasakan dari suatu teknologi informasi maka semakin besar pula penerimaan dan kemudahan dari penggunaan teknologi informasi tersebut. Namun hasil yang signifikan ditunjukkan oleh hasil usaha (*effort expectancy*) khususnya mengenai kemudahan penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran mata kuliah akuntansi. Secara teknikal mahasiswa masih merasa tidak mudah untuk memahami, mengerti dan mengaplikasikan praktik-praktik akuntansi menggunakan *google classroom*. Hasil penelitian ini memberikan saran bagi para dosen untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi atau memperbanyak teori yang dapat memberikan solusi serta jawaban dari praktik-praktik akuntansi agar dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh mahasiswa melalui aplikasi *google classroom*. Hal yang tidak dapat diabaikan juga yaitu kemudahan akses untuk dapat berdiskusi, membuka ruang seluas-luasnya untuk berbagi pengetahuan teori dan materi yang belum dapat dipahami selain melalui *google classroom*. Sehingga hal tersebut dapat memberikan kontribusi yang positif dalam upaya peningkatan hasil belajar mahasiswa. Untuk penelitian berikutnya, diharapkan dapat dilakukan dengan menambah variabel-variabel lainnya yang belum digunakan sehingga dapat melengkapi penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Afrianti, Wahyuni Eka. (2018). "Penerapan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Akuntansi" (Skripsi). Yogyakarta: Program Studi Akuntansi, Universitas Islam Indonesia. Available at <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/6173/SKRIPSI.pdf?seq>
- Artana, Made Buda, Nyoman Trisna Herawati & Ananta Wikrama Tungga Atmadja. (2014). "Pengaruh Kecerdasan Intelektual (IQ), Kecerdasan Emosional (EQ), Kecerdasan Spiritual (SQ) dan Perilaku Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi". E-Journal S1 Ak Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Akuntansi S1 Volume 2 No.1. Available at <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/view/4396/3395>
- Ellyandhani, Liza Anggita. (2019). "Pengaruh Model *Blended Learning* Berbantu *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas XI Mata Pelajaran Biologi Di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung" (Skripsi). Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biolog, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Available at <http://repository.radenintan.ac.id/9594/>
- Farida, Lilis Dwi dan Heri Sismoro. (2019). "Perbandingan Tingkat *Usability Google Classroom* Berdasarkan Perspektif *Teachers* Pada Perguruan Tinggi". Jurnal Sistem Informasi Volume 9 No. 1 Januari 2020. pp 63-72. Available at https://www.researchgate.net/publication/341118971_PERBANDINGAN_TINGKAT_USABILITY_GOOGLE_CLASSROOM_BERDASARKAN_PERSPEKTIF_TEACHERS_PADA_PERGURUAN_TINGGI
- Iriani, Siska, M. Suyanto & Armadyah Amborowati. (2014). "Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah Berbasis Web Kabupaten Pacitan Dengan Menggunakan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT)". Indonesian Journal On Networking And Security Volume 3 No. 2. Available at <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/143>
- Sari, Novita Luh Dian, Nyoman Trisna Herawati & Ni Luh Gede Erni Sulindawati. (2017). "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Akuntansi Program S1 Universitas Pendidikan Ganesha". E-Jurnal S1 Ak Universitas Pendidikan

Ganesha Jurusan Akuntansi Program S1 Vol. 8 No. 2 Tahun 2017. [Available at https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/download/14432/8810](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/download/14432/8810)

[Wahyu, Mutia Atika. \(2015\). “Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Mahasiswa \(Studi Empiris Mahasiswa Jurusan Akuntansi di Kota Padang\)” \(Skripsi\). Padang: Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Available at http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/akt/article/view/1609/1232](#)

[Yazdi, Mohammad. \(2012\). “E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi”. Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2 No. 1 Maret 2012. Available at http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Foristek/article/viewFile/665/584](#)