

# PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MEMFASILITASI BELAJAR SISWA SMK JURUSAN AKUNTANSI

Meisya Salsabil Zahra<sup>1</sup>, Ratri Mei Setiasih<sup>2</sup>, Syifa Aulia Usman<sup>3</sup>, Anggita Zulfa Anis<sup>4</sup>, Mita Septiani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Jakarta

## INFO ARTIKEL

### **Riwayat Artikel:**

Diterima : 09-Jun-2023

Disetujui : 30-Jun-2023

Diterbitkan : 30-Jun-2023

### **Kata Kunci:**

Aplikasi Pembelajaran  
Memfasilitasi Belajar  
Pemanfaatan Aplikasi  
Pengalaman Belajar  
Siswa SMK

### **Korespondensi:**

Mita Septiani  
Universitas Negeri Jakarta

Email: [mita\\_septiani@unj.ac.id](mailto:mita_septiani@unj.ac.id)

## ABSTRAK

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar siswa kelas XI SMK jurusan akuntansi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Mei-Juni 2023 di SMKN 17 Jakarta dengan subjek penelitian yaitu siswa SMK kelas XI dan guru dari jurusan Akuntansi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru memanfaatkan aplikasi pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Aplikasi yang sering digunakan antara lain MYOB, Spreadsheet, Quiziz dan Kahoot. Dengan memanfaatkan aplikasi tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi dan mendapat pengalaman belajar yang bermakna.

**Abstract:** The purpose of this study is to describe the utilization of learning applications that facilitate the learning process of 11th-grade students in the Accounting Department of a vocational high school (SMK). The research method employed in this study is qualitative research. The study was conducted from May to June 2023 at SMKN 17 Jakarta, with the research subjects being 11th-grade students and teachers in the Accounting Department. Data was collected through interviews and observations. The data analysis technique used was qualitative descriptive analysis. The findings of the study indicate that the majority of teachers utilize learning applications to facilitate student learning. Some commonly used applications include MYOB, Spreadsheet, Quiziz, and Kahoot. By utilizing these applications, the learning process becomes more effective and efficient. Additionally, students become more motivated and gain meaningful learning experiences.

## PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, teknologi informasi telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah dalam bidang pendidikan yang dampak penggunaan teknologinya sangat signifikan. Perkembangan teknologi informasi dan

komunikasi telah berdampak pada bidang pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan Teknologi Informasi dalam pembelajaran bukanlah hal yang asing lagi di era globalisasi seperti saat ini (Akbar & Noviani, 2019). Teknologi informasi memungkinkan akses terhadap sumber daya pembelajaran yang tak terbatas. Dengan adanya internet siswa dapat mengakses materi pembelajaran, buku elektronik, jurnal ilmiah, dan sumber-sumber pendukung lainnya secara online. Selain itu, teknologi informasi memungkinkan munculnya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Untuk menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital, dibutuhkan suatu alat pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan kinerja siswa dalam belajar. Alat pembelajaran tersebut menggunakan multimedia yang menarik melalui penggunaan audio dan visual (Irwan et al., 2019). Multimedia pembelajaran merupakan suatu kumpulan multimedia interaktif yang dirancang dengan langkah-langkah instruksional yang bertujuan untuk mengikutsertakan pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran (Oka, 2022). Dalam pelaksanaan pembelajaran mengharuskan para siswa untuk mendapat pengalaman belajar, penggunaan teknologi informasi yang menarik dan interaktif dapat membantu tercapainya pengalaman belajar yang diharapkan, salah satunya melalui penggunaan multimedia berupa aplikasi pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia berupa aplikasi pembelajaran dapat menciptakan Interaktivitas, keaktifan, keefektifan dan keefisienan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dikutip dari (Oka, 2022) Interaktivitas multimedia merupakan yang paling nyata, interaktivitas nyata yang dimaksud adalah yang melibatkan raga dan emosi penggunanya. Jenis media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menggabungkan elemen-elemen tersebut adalah melalui permainan, terutama permainan yang memiliki sifat-sifat yang mendorong motivasi belajar yaitu tantangan, imajinasi dan rasa ingin tahu (Irwan et al., 2019).

Misalnya seperti penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot. Kedua aplikasi tersebut mempunyai kesan bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan karena fitur-fitur di dalamnya memantik rasa tertantang siswa yang menggunakannya. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi mereka untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pelajaran tersebut (Irwan et al., 2019).

Di bidang akuntansi, pemanfaatan teknologi informasi dapat dilihat dari penggunaan aplikasi dan perangkat lunak untuk membantu pembelajaran. Salah satu aplikasi yang populer dan banyak digunakan institusi pendidikan adalah MYOB (*Mind Your Own Business*). MYOB adalah perangkat lunak akuntansi yang dirancang khusus untuk membantu pengelolaan keuangan dan akuntansi. Selain itu, Spreadsheet juga merupakan alat yang sering digunakan dalam bidang akuntansi. Spreadsheet seperti Microsoft Excel memberikan kemampuan untuk mengelola data keuangan, membuat laporan keuangan, dan melakukan perhitungan matematis secara efisien. Di Zaman teknologi informasi ini, untuk membuat laporan keuangan telah diciptakan sebuah software. MYOB Accounting merupakan salah satu software aplikasi yang digunakan untuk membantu memudahkan pembelajaran akuntansi. Software MYOB menawarkan solusi praktik akuntansi dengan bantuan komputer (Warni, 2023).

Tujuan penulisan artikel adalah untuk mengetahui: 1) Pengetahuan siswa mengenai aplikasi tersebut, 2) Bagaimana siswa memanfaatkan aplikasi tersebut, 3) Manfaat apa yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi tersebut, 4) Fitur apa saja yang ada di dalam aplikasi tersebut, dan 5) Kendala apa yang terjadi ketika menggunakan aplikasi tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan keadaan objek pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan. (Hasan, et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu selama dua bulan, yakni pada periode Mei hingga Juni 2023, di SMKN 17

Jakarta. Subjek penelitian terdiri dari siswa-siswa yang berada di kelas XI dan guru-guru yang mengajar dalam jurusan akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena pembelajaran dalam konteks kelas XI di SMKN 17 Jakarta.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari subjek penelitian, baik dari siswa maupun guru, mengenai persepsi, pengalaman, dan pemahaman mereka terkait proses pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sementara itu, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung situasi dan aktivitas pembelajaran di kelas, termasuk interaksi antara siswa dan guru, serta penggunaan metode dan sumber belajar dalam pembelajaran akuntansi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan dan menginterpretasikan temuan-temuan yang muncul dari penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### MYOB

MYOB (*Mind Your Own Business*) merupakan istilah yang mengacu pada cara mengelola transaksi keuangan pribadi (Triantoro, 2018). Dalam konteks bidang akuntansi, MYOB digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis komputer yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang kali melakukan praktik terhadap materi yang dipelajari, dengan tujuan mendorong kemandirian belajar siswa (Daryanto, 2010). Dalam proses pembelajaran, siswa umumnya menggunakan MYOB untuk melatih kemampuan menyelesaikan kasus keuangan mulai dari tahap transaksi awal hingga menyusun laporan keuangan. MYOB menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam pengelolaan keuangan, seperti Accounts, Banking, Sales, Time Billing, Purchases, Payroll, Inventory, dan Card File.

Aplikasi MYOB memungkinkan pengguna untuk mengelola transaksi keuangan secara komprehensif dan terintegrasi (Nugraha et al., 20223). Fitur *Accounts* memungkinkan pengguna untuk mencatat dan mengelola akun keuangan seperti piutang, utang, dan modal. Fitur *Banking* memfasilitasi pengguna dalam melakukan transaksi perbankan, seperti mencatat penerimaan dan pengeluaran melalui rekening bank. Fitur *Sales* digunakan untuk mencatat penjualan produk atau jasa, serta menghasilkan faktur penjualan. *Time Billing* memungkinkan pengguna untuk menghitung dan mencatat waktu kerja serta mengaitkannya dengan biaya proyek. Fitur *Purchases* membantu pengguna dalam mencatat pembelian barang atau jasa dari pemasok, serta mengelola stok barang. Fitur *Payroll* digunakan untuk mengelola gaji dan tunjangan karyawan. Fitur *Inventory* membantu pengguna dalam mengelola persediaan barang, termasuk pencatatan stok masuk dan keluar. Terakhir, fitur *Card File* digunakan untuk menyimpan dan mengelola informasi kontak penting, seperti pelanggan dan pemasok.

Pemanfaatan MYOB sebagai alat pembelajaran dalam bidang akuntansi memberikan manfaat signifikan bagi siswa (Wahyuni et al., 2021; Permana & Rosiana, 2022). Dengan menggunakan MYOB, siswa dapat mengasah keterampilan praktis dalam mengelola transaksi keuangan, memperdalam pemahaman tentang konsep akuntansi, serta mengembangkan kemampuan analitis dalam menyusun laporan keuangan (Anggono & Lubis, 2020; Komariyah & Listiadi, 2022). Selain itu, penggunaan MYOB juga memberikan fleksibilitas dalam belajar, mengingat siswa dapat melakukannya secara mandiri dan dapat mengulang praktik sebanyak yang diperlukan untuk memahami materi secara menyeluruh. Oleh karena itu, MYOB memiliki peran penting dalam membentuk kemandirian belajar siswa dalam konteks pembelajaran akuntansi.

Dalam memanfaatkan aplikasi MYOB ini tentu saja tidak terlepas dari kendala saat penggunaannya. Kendala yang kerap dirasakan siswa antara lain, file yang sudah dibuat sulit untuk disimpan dan dicadangkan ulang, dan aplikasi MYOB ini hanya menggunakan Bahasa Inggris jadi sulit untuk beberapa siswa memahaminya (Rosyida, 2020). Terlepas dari kendala yang kerap dialami, banyak juga manfaat yang dirasakan siswa selama menggunakan MYOB

sebagai aplikasi pembelajaran, diantaranya yaitu mempermudah dalam menyusun laporan keuangan, mudah digunakan, lebih praktis dan efisien, lebih lengkap, cepat dan juga akurat. Selain itu, pemanfaatan MYOB dalam pembelajaran SMK juga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep akuntansi dan memberikan pengalaman praktis yang berharga dalam pengelolaan keuangan perusahaan. Dengan demikian, siswa akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam dunia bisnis dan memiliki keterampilan yang relevan untuk karir mereka di masa depan. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purtina, 2019) yang memberikan kesimpulan yaitu penerapan program MYOB, adanya input proses dan output dalam pembelajaran akuntansi. Jenis program MYOB yang dipelajari sekarang hanya program MYOB Accounting. Dari program MYOB siswa mendapatkan pemahaman dalam belajar akuntansi, meskipun ada kesulitan mereka mengatasi dengan bekerja sama dengan teman-teman. Kemudian dari program ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar karena dapat mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (Mudmainnah et al., 2018).

### **Spreadsheet**

Spreadsheet merupakan aplikasi pengolah angka yang terdiri atas baris dan kolom atau lembar kerja yang berbentuk kotak-kotak (Sari, 2020). Aplikasi spreadsheet ini berfungsi untuk menyimpan dan menganalisis data dalam bentuk tabel. Secara umum, spreadsheet adalah lebih sederhana dari database program (Tangel et al., 2016). Adanya program spreadsheet ini memberikan kemudahan dalam melakukan olah data secara otomatis dan cepat. Penggunaannya yang mudah serta membantu pekerjaan menjadi lebih cepat, menjadikan program aplikasi spreadsheet ini sebagai pilihan utama dalam pengolahan data. Fitur-fitur aplikasi spreadsheet seperti vlookup, fungsi if, format cells dan lainnya sangat memudahkan pengguna untuk mencari nilai, menghitung otomatis dan mengedit tampilan sesuai kebutuhan. Adapun jenis-jenis aplikasi spreadsheet yaitu Microsoft Excel, Quato Pro, Kspread, Xess, Lotus 1-2-3, StarOffice Calc, dan Wingz. Jenis spreadsheet yang sering digunakan adalah Microsoft Excel karena kemudahannya untuk dipahami (Ramadhani et al., 2022).

Penggunaan aplikasi spreadsheet telah memberikan manfaat yang signifikan dalam pendidikan akuntansi di SMK (Wulansari, 2018). Dalam konteks mata pelajaran komputer akuntansi, penggunaan spreadsheet memungkinkan siswa untuk mengerjakan berbagai tugas akuntansi secara efisien dan akurat (Sudipa et al., 2023). Misalnya, penggunaan aplikasi spreadsheet yang dapat membantu siswa dengan mudah membuat laporan keuangan kas yang terstruktur dengan baik. Selain itu, pemanfaatan aplikasi spreadsheet juga memudahkan dalam pembuatan daftar akun MYOB yang sangat penting dalam mengorganisir data keuangan sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hermawati & Wahyudi, 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi spreadsheet pada siswa SMK jurusan akuntansi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi spreadsheet.

Dibalik manfaat-manfaat yang diperoleh, tetap ada beberapa kendala yang dirasakan oleh para siswa. Salah satu kendala utama adalah kesulitan dalam menghafal dan memahami rumus-rumus untuk menghitung data (Ganiskatrina, 2016). Kendala ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan komprehensif dalam penggunaan rumus-rumus akuntansi. Selain itu, kendala seperti ini juga menunjukkan pentingnya panduan penggunaan spreadsheet yang lebih mendalam. Pemanfaatan aplikasi spreadsheet dalam memfasilitasi belajar menjadi penting dalam meningkatkan keterampilan siswa sehingga para siswa dapat mempelajari konsep akuntansi secara praktis dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja.

### **Quizizz**

Quizizz adalah salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang sering digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran di kelas agar lebih menyenangkan karena di

dalamnya terdapat beberapa fitur seperti game, kuis, diskusi, dan survei. Selain dinilai menyenangkan, aplikasi Quizizz mudah digunakan dari sisi guru karena tidak perlu mengoreksi jawaban siswa secara manual dan di aplikasi tersebut langsung terdapat nilai dari hasil mengerjakan kuis yang telah dibuat (Sun'iyah, 2020). Selain itu, Penggunaan Quizizz sangat sederhana. Kuis interaktif ini menawarkan 4-5 pilihan jawaban, termasuk pilihan jawaban yang benar. Guru juga dapat menambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan dan mengatur pertanyaan sesuai dengan preferensi. Setelah kuis selesai dibuat, guru dapat membagikannya kepada siswa dengan menggunakan kode unik berupa 6 digit (Salsabila et al., 2020).

Dalam pemanfaatannya, siswa biasanya menggunakan Quizizz untuk mengerjakan ulangan harian, latihan soal, dan mengerjakan kuis sehari-hari yang diberikan oleh guru. Dari sisi siswa penggunaan aplikasi Quizizz ini dapat melatih kecepatan otak dalam berpikir, serta dapat memunculkan rasa tertantang karena terdapat poin dari hasil jawaban yang benar sehingga di aplikasi tersebut terdapat urutan peringkat dari hasil menjawab soal. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Sitorus & Santoso, 2022) yang menyebutkan bahwa sebagai salah satu platform edukasi yang berbasis game yang digunakan ketika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Quizizz membawa dampak positif bagi siswa yang memanfaatkannya. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena para siswa merasa seolah-olah sedang bermain game, serta memacu semangat persaingan antar siswa karena Quizizz langsung menampilkan skor setelah menjawab setiap pertanyaan. Selain itu, platform ini juga meningkatkan konsentrasi dalam belajar, semangat belajar, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi lebih efektif daripada menggunakan buku-buku pelajaran.

Pada penggunaan aplikasi ini, siswa biasanya terkendala oleh jaringan internet karena aplikasi Quizizz ini membutuhkan jaringan internet dengan kecepatan yang kuat dan stabil, jika jaringan internet lemah maka aplikasi Quizizz ini akan sulit diakses. Quizizz merupakan aplikasi berbasis online, yang berarti penggunaannya dapat dilakukan dengan mudah asalkan memiliki akses internet yang memadai. (Salsabila et al., 2020).

### **Kahoot**

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis internet yang berisikan kuis dan game. Aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi pembelajaran sederhana, namun menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dengan bahasa yang sederhana, Kahoot adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online (Christiani et al., 2019). Aplikasi Kahoot ini dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti untuk keperluan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, dan pengayaan yang dapat dilakukan melalui laptop ataupun handphone. Aplikasi Kahoot adalah permainan game yang berisi empat fitur yaitu, *quiz*, *jumble*, *survey*, dan *discussion* (Ilhami, 2019). Aplikasi Kahoot yang bisa diisi dengan gambar dan warna yang bervariasi, dengan diakhiri dengan gambar bintang, yang menandakan peserta didik mendapat nilai dari permainan Kahoot tersebut.

Meskipun guru dan siswa tidak lagi melakukan pembelajaran jarak jauh secara online, namun penggunaan aplikasi Kahoot ini masih kerap digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kahoot menjadi salah satu pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif karena penggunaan aplikasi ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahman et al., 2022), yang menunjukkan bahwa minat guru dalam mengimplementasikan Kahoot sebagai media pembelajaran *Asynchronous Learning* meningkat dan mereka tertarik untuk menerapkannya di dalam kelas. Aplikasi Kahoot ini biasanya digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan kuis yang dilakukan setelah guru memberikan materi. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi. Selain itu, aplikasi ini juga dapat melatih siswa untuk tetap fokus dan mampu berpikir secara cepat dan tepat saat dihadapkan dengan soal. Belajar dan bermain dengan

Kahoot ini melibatkan peran aktif pengajar dan siswa untuk menghadirkan suasana kelas yang kompetitif, meriah, dan tidak membosankan (Mustikawati, 2019; Khomsah & Imron, 2020; Meilinawati, 2021).

Dalam penggunaannya, aplikasi ini juga memiliki kekurangan yang kerap dirasakan oleh guru dan siswa. Dikarenakan aplikasi ini merupakan aplikasi online yang membutuhkan internet, sering kali guru dan siswa merasakan kendala sinyal yang kurang mendukung ataupun kuota internet yang tidak cukup. Hal ini mengakibatkan soal yang harus dikerjakan jadi terlewat begitu saja karena waktu yang disediakan juga sedikit. Melihat adanya kendala seperti ini, penggunaan kahoot menjadi tidak efektif jika digunakan sebagai alat evaluasi guru (Bahar et al., 2020).

## PENUTUP

Penggunaan aplikasi pembelajaran telah memberikan manfaat yang signifikan dalam memfasilitasi belajar siswa SMK jurusan akuntansi. Aplikasi pembelajaran seperti MYOB dan Spreadsheet dapat membantu siswa dalam memahami konsep akuntansi serta memperoleh kemudahan dalam mengolah data keuangan. Dengan aplikasi ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan seputar akuntansi dan mempersiapkan diri untuk tantangan dunia kerja di masa depan. Selain itu, aplikasi pembelajaran seperti Kahoot dan Quizizz juga memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, fitur-fitur interaktif dan tantangan pembelajaran dalam aplikasi tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media pembelajaran harus tetap mengacu kepada kebutuhan peserta didik dalam pembelajarannya. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran tersebut juga harus dipastikan bahwa para siswa mendapat pengalaman belajar dan hasil belajar yang baik sehingga kualitas belajar siswa menjadi lebih meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Anggono, A., & Lubis, E. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Video MYOB Terhadap Hasil Belajar MYOB. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 3(2), 1-8.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Michel, G. A. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: KAHOOT*. CV Jejak.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Masdiana. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media group.
- Ganiskatrina, A. (2016). PENGEMBANGAN MODUL SPREADSHEET SEBAGAI PENDUKUNG KURIKULUM 2013 PADA MATERI SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI DI SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 4(3).
- Hermawati, L., & Wahyudi, T. N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Spreadsheet Untuk Penyelesaian Soal Akuntansi Jasa Yang Efektif (Studi Kasus Siswa Kelas X Smk N 1 Cepu Tahun 2019/2020)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ilhami, Z. (2019). Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 128-148.

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran bahasa Arab melalui kolaborasi metode questioning dan media kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99-118.
- Komariyah, P. I., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Program Aplikasi MYOB Accounting. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(2), 175-184.
- Meilinawati, L. (2021). MEMAHAMI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MELALUI KARTU PERMAINAN. *Metahumaniora*, 11(3), 335-347.
- Mudmainnah, N. F., Deskon, D., & Rusmin, A. R. (2018). Pengaruh Software MYOB ACCOUNTING Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Di SMA Muhammadiyah 6 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 4(1), 43-51.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Nugraha, D. B., Azmi, Z., Defitri, S. Y., Pasaribu, J. S., Hertati, L., Saputra, E., ... & Fau, S. H. (2023). *Sistem informasi akuntansi*. Global Eksekutif Teknologi.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Permana, G. P. L., & Rosiana, P. M. C. (2022). PENGARUH TINGKAT PERSEPSI KEGUNAAN, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, TINGKAT PENGETAHUAN AKUNTANSI, DAN COMPUTER SELF EFFICACY PADA PENERIMAAN APLIKASI MYOB PADA SISWA SMK AKUNTANSI DI KOTA DENPASAR. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*, 7(1), 89-105.
- Purtina, A. (2019). Penerapan Program MYOB Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas XI di SMKN 2 Palangka Rsys. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 20-27.
- Rahman, F., Azmi, A., & Yusri. (2022). Pelatihan Asynchronous Learning dengan Platform dan Media Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 di MTS Diniyah Babussalam Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, 27.
- Ramadhani, E., Ratnapertiwi, F. H., Salma, N. N., Sulikah, & Nurhayati, S. (2022). Analisis Penggunaan Metode Spreadsheet dalam Penyusunan Laporan Keuangan. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 102.
- Rosyida, A. (2020). PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI MYOB PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Utama*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 168.
- Sari, D. A. (2020). *Aplikasi Pengolah Angka/Spreadsheet*. Surabaya: PT DINAMIKA ASTRAPEDIA SEJAHTERA.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 86.
- Sudipa, I. G. I., Rahman, R., Fauzi, M., Pongpalilu, F., Setiawan, Z., Huda, M., ... & Sahusilawane, W. (2023). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI DI BERBAGAI BIDANG*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di tingkat pendidikan dasar. *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 7(1), 1-18.
- Tangel, D., Tangkuman, S., & Luntungan, H. (2016). Aplikasi Spreadsheet Pada Perancangan Roda Gigi Lurus. *Jurnal Poros Teknik Mesin Unsrat*, 105.
- Triantoro, A. (2018). *Mahir Komputerisasi Akuntansi dengan Myob Accounting*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Wahyuni, P. D., Chairunisa, M., & Yudha, F. P. (2021). Meningkatkan Pembelajaran dan Kompetensi Siswa SMK Bina Insan Mandiri Melalui Pelatihan Software Akuntansi Myob

- Di Wilayah Srengseng Jakarta Barat. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 134-141.
- Warni, M. A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Software MYOB Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Perusahaan Dagang Pada Siswa Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Wulansari, D. N. H. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Spreadsheet Menggunakan Modul dan Buku Teks Kelas X Akuntansi SMKN 1 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(1).