



**“DETERMINAN KOMPETENSI AKUNTANSI KOMPUTER MAHASISWA  
PENDIDIKAN AKUNTANSI UNNES DITINJAU MENGGUNAKAN TEORI  
I-E-O ASTIN”**

**(Studi Empiris Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi UNNES)**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh**

**Fahmi Ibnu Ibad**

**NIM 7101416047**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**



**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**“DETERMINAN KOMPETENSI KOMPUTER AKUNTANSI MAHASISWA  
PENDIDIKAN AKUNTANSI UNNES DITINJAU MENGGUNAKAN TEORI  
I-E-O ASTIN”**

**(Studi Empiris Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi UNNES)**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh**

**Fahmi Ibnu Ibad**

**NIM 7101416047**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI**

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

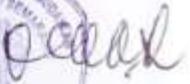
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 11 Februari 2020

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Ahmad Nurkhin, S.Pd., M.Si.  
NIP. 198201302009121005

Pembimbing



Drs. Kumuriyanto, M.Si.  
NIP. 196005241984031001



Powered with  
CamScanner

### PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas  
Ekonomi Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 25 Februari 2020

Penguji I

Dr. Margunani, M.P.  
NIP. 195703181986012001

Penguji II

Ratih Widhiastuti, S.Pd., M. Si  
NIP. 198601082015042001

Penguji III

Des Kusumaryanto, M.Si  
NIP. 196005241984031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi



Des Heri Yanto, MBA., Ph.D.  
NIP. 196307181987021001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmi Ibnu Ibad

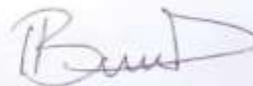
NIM : 7101416047

Tempat Tanggal Lahir : Semarang, 29 Juli 1997

Alamat : Desa Sumber Harjo RT 003/001, Oku Timur, Sumsel

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang Januari 2020



Fahmi Ibnu Ibad  
NIM. 7101416047



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

- Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.  
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (Q.S Al  
Insyirah, 5-6)
- Mulailah segala pekerjaan dan aktivitas dengan berdoa  
kepada alloh, maka semuanya akan membawa hasil akhir  
yang menggembirakan, membawa hasil yang terbaik dan  
optimal. (Saiful Hadi El-Sutha)

### **Persembahan**

Teruntuk bapak, ibu dan adik yang selalu  
mengalirkan doa dan semangat sehingga  
sampai pada di titik ini.

Untuk keluarga besar HIMA PE  
Keluarga yang telah banyak memberikan  
pengalaman hidup. dan terkhusus Hana'  
Amiroh Yumna.

Untuk sahabatku (Sule, Latip, Tama,  
Harisna dan anwar)

Untuk almamater UNNES.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Determinan Kompetensi Komputer Akuntansi Mahasiswa Fakultas Ekonomi UNNES Ditinjau Menggunakan Teori I-E-O ASTIN”** dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini berhasil diselesaikan karena adanya dorongan, arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Heri Yanto, MBA., Ph.D., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Ahmad Nurkhin, S.Pd., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Program Strata 1 (S1) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
4. Drs. Kusmuriyanto, M.Si., Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama perkuliahan sampai dengan terselesaikannya skripsi ini hingga akhir.

5. Ratieh Widhiastuti, S.Pd., M.Si., Dosen Wali yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama perkuliahan sampai dengan terselesaikannya skripsi berakhir.
6. Dr. Margunani, M.P. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan pengarahan agar skripsi menjadi lebih baik.
7. Ratieh Widhiastuti, S.Pd., M. Si. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan pengarahan agar skripsi menjadi lebih baik.
8. Muhammad Feriady, S.Pd., M.Pd. Dosen yang selalu memeberikan arahan selama perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan segala nikmat dan rahmat-Nya kepada semua pihak atas kebaikannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Januari 2020

Penyusun

## SARI

**Ibad, Fahmi Ibnu.** 2020. “Determinan Kompetensi Komputer Akuntansi Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Kusmuriyanto, M.Si.

**Kata Kunci: Kompetensi Komputer Akuntansi, *Self-Efficacy*, *Self-Regulated*, *Computer Attitude*, *Student Engagement*.**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah *self-efficacy* (SLF), *self-regulated* (SRG), *computer attitude* (CMPT) dan *student engagement* (SE) adalah faktor-faktor pembentuk kompetensi komputer akuntansi mahasiswa (ACC). Penelitian ini juga bermaksud untuk mengkonfirmasi teori I-E-O astin dengan keadaan empiris yang ada dilapangan.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang 2016 dan 2017 yaitu sebanyak 200 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh sehingga semua populasi dijadikan sampel. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Teknik analisis yang digunakan analisis deskriptif dan analisis *Structural Equation Model* (SEM) menggunakan AMOS 23.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kompetensi akuntansi komputer, *self-efficacy*, *self-regulated*, *computer attitude* dan *student engagement* memiliki representasi yang baik untuk penyebaran data. Selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* dan *self-regulated* tidak berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer. *Self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap *student engagement*. Kemudian *self-efficacy* dan *self-regulated* tidak memiliki pengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui *student engagement*. *Computer attitude* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer. *Self-regulated*, *computer attitude* dan *student engagement* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer. *Computer attitude* memiliki pengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui *student engagement*.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *computer attitude* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer. *Self-regulated*, *computer attitude* dan *student engagement* terhadap kompetensi akuntansi komputer. *Computer attitude* memiliki pengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui *student engagement*. Saran ditujukan untuk Universitas harus memperhatikan penyusunan kurikulum akuntansi komputer yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, pendidik pendidikan ekonomi harus meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pelaksanaan perkuliahan akuntansi komputer, mahasiswa harus meningkatkan kompetensi akuntansi komputer untuk dapat bersaing di era disrupsi.

## ABSTRACT

**Ibad, Fahmi Ibnu.** 2020. "Determinant of Computer Accounting Competence in Accounting Education in Semarang State University". Thesis. Department of Economic Education. Faculty of Economics. Semarang State University. Supervisor: Drs. Kusmuriyanto, M.Sc.

**Keywords: Computer Accounting Competency, Self-efficacy, Self-regulated, Computer Attitude, Student Engagement.**

This study aims to examine whether self-efficacy (SLF), self-regulated (SRG), computer attitude (CMPT) and student engagement (SE) are the factors forming the competency of student accounting computers (ACC). This research is also motivated to confirm the theory of I-E-O Astin with the empirical conditions that exist in the field.

The population in this study were accounting students of Semarang State University 2016 and 2017, as many as 200 students. The sampling technique in this study uses saturated samples so that all populations are sampled. Data collection used in this study using a questionnaire. The analysis technique used is descriptive analysis and Structural Equation Model (SEM) analysis using AMOS 23.

Descriptive analysis results show that computer accounting competencies, self-efficacy, self-regulated, computer attitude and student engagement have good representations for data dissemination. Furthermore, the results of the study showed that self-efficacy and self-regulated had no effect on computer accounting competencies. Self-efficacy does not affect student engagement. Then self-efficacy and self-regulated have no influence on computer accounting competence through student engagement. Computer attitude affects the competence of computer accounting. Self-regulated, computer attitude and student engagement influence the competence of computer accounting. Computer attitude has an influence on computer accounting competence through student engagement.

This research concludes that computer attitude influences computer accounting competency. Self-regulated, computer attitude and student engagement on computer accounting competencies. Computer attitude has an influence on computer accounting competence through student engagement. Suggestions aimed at universities should pay attention to the compilation of computer accounting curricula in accordance with the demands of the world of work, economic education educators should increase student involvement in conducting computer accounting lectures, students must improve computer accounting competencies to be able to compete in the era of disruption

## DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN KELULUSAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA .....	vi
SARI.....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Cakupan Masalah .....	12
1.4 Perumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.7 Orisinalitas Penelitian.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	18
2.1 Kajian Teori Utama ( <i>Grand Theory</i> ).....	18
2.1.1 Model I-E-O .....	18
2.2 Kajian Variabel Penelitian.....	21
2.2.1 Kompetensi Akuntansi Komputer .....	21
2.2.2 <i>Self-Efficacy</i> .....	29
2.2.3 <i>Self-Regulated</i> .....	32

2.2.4	<i>Computer Attitude</i> .....	36
2.2.5	<i>Student Engagement</i> .....	38
2.3	Kajian Penelitian Terdahulu .....	46
2.4	Kerangka Berpikir .....	50
2.5	Hipotesis Penelitian .....	65
BAB III METODE PENELITIAN.....		66
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	66
3.2	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	67
3.3	Variabel Operasional Penelitian .....	68
3.3.1	Kompetensi Akuntansi Komputer .....	68
3.3.2	<i>Student Engagement</i> .....	69
3.3.3	<i>Self-Efficacy</i> .....	69
3.3.4	<i>Self-Regulated</i> .....	70
3.3.5	<i>Computer Attitude</i> .....	70
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	72
3.5	Uji Penelitian Instrumen.....	73
3.5.1	Validitas .....	74
3.5.2	Reliabilitas.....	80
3.6	Metode Analisis Data .....	81
3.6.1	Statistik Deskriptif.....	81
3.6.2	Analisis Struktural Equation Modeling.....	85
3.6.3	Uji Sobel.....	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		95
4.1	Hasil Penelitian.....	95
4.1.1	Statistik Deskriptif.....	95
4.1.2	Uji Normalitas dan <i>Confrimatory Factor Analysis</i> .....	108
4.1.3	Pengujian Model.....	113
4.1.4	Pengujian Hipotesis.....	118
4.1.5	Uji Sobel Test.....	123

4.2	Pembahasan .....	125
4.2.1	Pengaruh <i>Self-efficacy</i> terhadap Kompetensi Akuntansi Komputer .....	125
4.2.2	Pengaruh <i>Self-regulated</i> terhadap Kompetensi Akuntansi Komputer .....	126
4.2.3	Pengaruh <i>Computer Attitude</i> terhadap Kompetensi Akuntansi Komputer .....	128
4.2.4	Pengaruh <i>Student Engagement</i> terhadap Kompetensi Akuntansi Komputer .....	129
4.2.5	Pengaruh <i>Self-efficacy</i> terhadap <i>Student Engagement</i> .....	131
4.2.6	Pengaruh <i>Self-regulated</i> terhadap <i>Student Engagement</i> .....	132
4.2.7	Pengaruh <i>Computer Attitude</i> terhadap <i>Student Engagement</i> .....	133
4.2.8	Pengaruh <i>Self-efficacy</i> terhadap Kompetensi Akuntansi Komputer melalui <i>Student Engagement</i> .....	134
4.2.9	Pengaruh <i>Self-regulated</i> terhadap Kompetensi Akuntansi Komputer melalui <i>Student Engagement</i> .....	136
4.2.10	Pengaruh <i>Computer Attitude</i> terhadap Kompetensi Akuntansi Komputer melalui <i>Student Engagement</i> .....	138
BAB V PENUTUP.....		140
5.1	Simpulan.....	140
5.2	Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA .....		150

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	47
Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Pendidikan Akuntansi UNNES .....	67
Tabel 3.2 Definisi Operasional .....	71
Tabel 3.3 Skala likert .....	73
Tabel 3.4 Validitas <i>Self-efficacy</i> .....	75
Tabel 3.5 Validitas <i>Self-regulated</i> .....	76
Tabel 3.6 Validitas <i>Computer attitude</i> .....	77
Tabel 3.7 Validitas <i>Student Engagement</i> .....	78
Tabel 3.8 Validitas Kompetensi Akuntansi Komputer .....	79
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas .....	80
Tabel 3.10 Kriteria <i>Self-efficacy</i> .....	82
Tabel 3.11 Kriteria <i>Self-regulated</i> .....	83
Tabel 3.12 Kriteria <i>Computer Attitude</i> .....	83
Tabel 3.13 Kriteria <i>Student Engagement</i> .....	84
Tabel 3.14 Kriteria Kompetensi Akuntansi Komputer .....	84
Tabel 3.15 Model Struktural .....	86
Tabel 3.16 <i>Goodness Of Indice</i> .....	93
Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif <i>Self-efficacy</i> .....	96
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif <i>Self-efficacy</i> .....	97
Tabel 4.3 Analisis Deskriptif per Indikator.....	98
Tabel 4.4 Hasil Statistik Deskriptif <i>Self-regulated</i> .....	99
Tabel 4.5 Analisis Deskriptif <i>Self-regulated</i> .....	99
Tabel 4.6 Analisis Deskriptif per Indikator <i>Self-regulated</i> .....	100
Tabel 4.7 Hasil Statistik Deskriptif <i>Computer Attitude</i> .....	101
Tabel 4.8 Analisis Deskriptif <i>Computer Attitude</i> .....	102
Tabel 4.9 Analisis Deskriptif per Indikator <i>Computer attitude</i> .....	103
Tabel 4.10 Hasil Statistik Deskriptif <i>Student Engagement</i> .....	104

Tabel 4.11 Analisis Deskriptif <i>Student Engagement</i> .....	104
Tabel 4.12 Analisis Deskriptif per Indikator <i>Student Engagement</i> .....	105
Tabel 4.13 Hasil Statistik Deskriptif Kompetensi Akuntansi Komputer .....	106
Tabel 4.14 Analisis Deskriptif Kompetensi Akuntansi Komputer .....	107
Tabel 4.15 Analisis Deskriptif per Indikator Kompetensi Akuntansi Komputer .....	108
Tabel 4.16 Uji Normalitas .....	109
Tabel 4.17 Perhitungan Df .....	114
Tabel 4.18 <i>Good of Fit</i> Model Struktural.....	115
Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis <i>Regression Weight</i> .....	118
Tabel 4.20 <i>Standardized Regression Weights</i> .....	119
Tabel 4.21 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis .....	121
Tabel 4.22 Koefisien Determinan.....	122
Tabel 4.23 Pengaruh Tidak Langsung Antar Variabel .....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Optimesme Digital ekonomi .....	1
Gambar 2.1 Model Astin .....	19
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	64
Gambar 3.1 Diagram Struktural .....	86
Gambar 4.1 CFA Variabel Eksogen.....	110
Gambar 4.2 CFA Variabel Endogen .....	111
Gambar 4.3 CFA Variabel Endogen Setelah Resipikasi Model .....	113
Gambar 4.4 Full Model Struktural.....	114

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Nilai Mahasiswa Pendidikan Akuntansi UNNES 17 .....	149
Lampiran 2 Kisi - Kisi Uji Coba Penelitian .....	154
Lampiran 3 Uji Coba Instrumen Penelitian .....	156
Lampiran 4 Tabulasi Uji Instrumen Penelitian .....	164
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas .....	172
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas .....	193
Lampiran 7 Kisi - Kisi Angket Penelitian .....	195
Lampiran 8 Angket Penelitian .....	197
Lampiran 9 <i>Mehalobinc Distance</i> .....	205
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Variabel Eksogen.....	208
Lampiran 11 Hasil Uji Coba Variabel Endogen .....	211
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Variabel Endogen Setelah Respisifikasi.....	214
Lampiran 13 Tabulasi Data Penelitian .....	217
Lampiran 14 Hasil Uji Full Model Struktural.....	229
Lampiran 15 Full Model Struktural .....	232

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

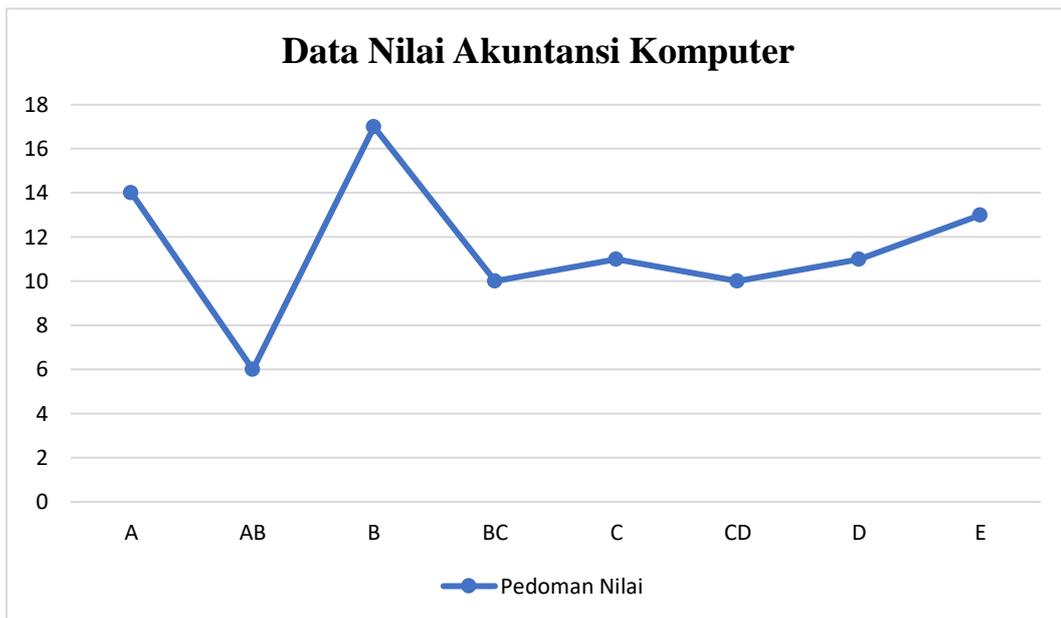
### **1. 1 Latar Belakang**

Era disrupsi atau era industri 4.0 telah membawa banyak perubahan, terutama dampak terhadap segala aspek kehidupan. Pendidikan menjadi salah satu aspek nyata mengalami perubahan. Perubahan-perubahan itu bisa dimaknai sebagai peluang positif atau tantangan yang bisa mengancam pendidikan di Indonesia. Era disrupsi merupakan sebuah pergerakan industri yang mutakhir dan persaingan yang kompetitif serta perubahannya yang sangat cepat. Perubahan-perubahan ini harus bisa diantisipasi oleh semua pihak agar tidak tergerus dengan arus perkembangan zaman. Schlechtendahl (2014) mengungkapkan bahwa era disrupsi atau industri 4.0 adalah unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan industri dimana seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berbagai informasi satu dengan yang lain.

Melihat perkembangan teknologi di dunia dalam menghadapi era disrupsi atau yang sering disebut industri 4.0 negara-negara sudah mempersiapkan agar perkembangan teknologi menjadi salah satu peluang bagi negaranya. Indonesia salah satu negara yang mempersiapkan masyarakat Indonesia untuk mengadopsi internet yang sangat mutakhir. Keadaan tersebut dibuktikan dengan teknologi digital di Indonesia yang mengalami perkembangan kearah yang lebih baik, dengan adanya laporan yang dilakukan oleh *Wearesocial*.

Laporan *Wearesocial* ini menjelaskan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-7 dunia sebagai negara yang memandang dan optimis bahwa digital teknologi akan menjadikan peluang bagi negara Indonesia. Hal ini di tandai dengan beberapa sektor perusahaan yang menggunakan digital teknologi sebagai salah satu peluang untuk menunjang kinerjanya. Kompasmania.com (dikutip pada 3 november 2019) menjelaskan bahwa teknologi akuntansi akan lebih mempermudah pengerjaan, penghematan waktu, efisien serta efektifitas dalam peningkatan laporan keuangan dengan benar dan tepat akurat. Beberapa teknologi akuntansi mulai dari yang berbasis aplikasi komputer sampai yang berbasis *Cloud*. Lebih lanjut beberapa lembaga mewajibkan untuk menggunakan komputer akuntansi dalam melakukan kegiatannya, seperti pemebelajaran praktik akuntansi sekolah menengah kejuruan (SMK) maupun lembaga non pendidikan yang menjadikan salah satu syarat untuk bisa mengoperasikan akuntansi digital dengan tujuan untuk mengefektifkan perusahaan.

Berkaitan dengan hal tersebut lembaga pendidikan seharusnya memperhatikan lulusan yang akan dihasilkan. Lembaga pendidikan yang dalam hal ini perguruan tinggi selayaknya membekali lulusannya dengan kemampuan teknologi di era disrupsi sebagai tuntutan dunia kerja. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya evaluasi terhadap kualitas lulusan lembaga pendidikan dalam mempersiapkan *outcome* agar dapat mengikuti perkembangan zaman.



Sumber: data primer yang diolah tahun 2019

Namun hal ini tidak sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan bahwa jurusan pendidikan ekonomi Universitas Negeri Semarang yang merupakan lembaga pendidikan perguruan tinggi *outcome* yang dihasilkan belum bisa dikatakan memiliki kompetensi yang baik. Berdasarkan gambar 1.1 membuktikan bahwa nilai hasil pembelajaran komputer akuntansi yang tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang diharapkan sebesar 70 sebagai mata pelajaran wajib sebagai dasar kemampuan teknologi akuntansi untuk mempersiapkan lulusnya menghadapi era disrupsi atau industri 4.0, yang diharapkan menguasai konsep teoritis bidang komputer akuntansi secara umum dan konsep teoritis bagian khusus dalam komputer akuntansi tersebut secara mendalam setelah selesai kegiatan pembelajaran.

Menurut data yang dilaporkan nilai terakhir komputer akuntansi sebanyak 60% mahasiswa tidak dapat mencapai nilai yang sudah ditentukan dan hanya 40% mahasiswa yang bisa mencapai nilai yang sudah ditentukan data diperoleh dari nilai

UAS yang diberikan dosen pengampu mata kuliah komputer akuntansi data diperoleh dari dosen pengampu mata kuliah komputer akuntansi. Keterlibatan mahasiswa disini menjadi peran penting dalam pembelajaran komputer akuntansi untuk menghasilkan *outcome* yang sesuai. Kompetensi akuntansi komputer yang dihasilkan masih kurang, terlihat masih belum pahamnya dasar menjurnal, dan menggunakan aplikasi komputer akuntansi. Kegiatan perkuliahan komputer akuntansi ini juga harus memperhatikan input yang ada sebelum melakukan pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh pengalaman mahasiswa ketika melaksanakan Pengalaman Praktik Lapangan (PPL) ketika mendapatkan kesempatan mengajar mata pelajaran komputer akuntansi mengalami kesulitan dalam mengajar dan kurang memahami materi yang akan disampaikan di SMK sebab kurangnya materi dalam perkuliahan.

Akuntan merupakan salah satu profesi yang terlibat secara langsung didalamnya yang tentunya berimbas disruptif tentang bagaimana seorang akuntan menjalankan profesi yang diembanya, selain harus beradaptasi dengan cara meningkatkan kapabilitas diri dan kinerja akuntan untuk mempertambah ilmu serta kemajuan dalam penggunaan digital teknologi dalam menghadapi revolusi industri 4.0 yang sudah diinisiasi. Gerd Leonhard (2015) memprediksi secara global, era industri digital akan menghilangkan 1-1,5 juta pekerjaan dari rentan tahun 2015 sampai dengan 2025 dikarenakan alasan faktor manusia yang akan digantikan oleh mesin. Hal ini diperkuat dengan pendapat Cutler dan Lewis (2016) mengemukakan bahwa di negara inggris saja, teknologi berkontribusi menghilangkan 800.000 pekerjaan. Penerapan industri 4.0 dengan dimulainya dari sosialisasi untuk

menjadikan agenda nasional hingga menyiapkan kompetensi SDM dan infrastruktur digital. Maka dari ini profesi akuntan harus bisa mengembangkan kompetensi akuntansi komputer dalam menyikapi era disrupsi 4.0 khususnya para mahasiswa yang sedang mengampu profesi akuntansi di lembaga pendidikan perguruan tinggi.

Melihat pentingnya hal tersebut, maka diperlukan jawaban dari lembaga pendidikan perguruan tinggi untuk bisa menciptakan lulusan yang berkompeten sehingga dapat bersaing di pasar bebas. Lulusan yang kompeten tidak hanya memiliki nilai akademik, melainkan juga harus mampu menerapkan ilmu yang diperoleh dari perguruan tinggi untuk ditetapkan dalam dunia kerja sesuai program studinya (Nurellah & Yanto, 2019). Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) disarankan untuk memuat kemampuan yang diperlukan dalam era industri 4.0 diantaranya kemampuan tentang: a) literasi data, kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital; b) literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*); c) literasi manusia, kemampuan pemahaman tentang humanities, komunikasi dan desain; d) pemahaman akan tanda-tanda revolusi industri 4.0; e) pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan bersama secara local, nasional, dan global (DIKTI, 2018). Dapat disimpulkan bahwa kompetensi di era disrupsi atau era industri 4.0 perlu diperhatikan oleh lembaga pendidikan.

Kompetensi merupakan kemampuan untuk bekerja berdasarkan dengan peran yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan yang mengacu pada

lingkungan kerja yang tersedia (IFAC, 2010). Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No 45/U/2002, menyebutkan kompetensi merupakan seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang tertentu. Kompetensi dijadikan sebagai dasar untuk menyelesaikan pekerjaan sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih baik (Riczi, Putri, & Harto, 2012). Yanto, Fam, Baroroh, & Jati (2018) mendesain enam kompetensi yang dibutuhkan lulusan akuntansi yang dapat memenuhi standar lokal, regional, dan internasional yaitu kompetensi intelektual dan pengambilan keputusan, kompetensi komunikasi dan dan negoisasi, kompetensi operasional, kompetensi teknologi, kompetensi *personality*, dan kompetensi manajerial. Dari enam kompetensi tersebut kompetensi yang sesuai dengan bidang studi yaitu kompetensi intelektual.

Perubahan industri 4.0 tidak hanya bisa dituntut cakap dalam kompetensi sesuai dengan bidang keilmuwananya. Era indutri 4.0 mengharuskan seseorang mempunyai kompetensi yang lengkap. Oleh karena itu kompetensi akuntansi komputer itu dianggap penting, sebab kompetensi ini menjadi tuntutan bagi profesi akuntansi di era 4.0. Lebih lanjut berita yang dikutip dari masoemiversity.ac.id yang menyatakan bahwa komputer akuntansi sangat dibutuhkan nyaris di semua bidang duni kerja, khususnya dalam menghadapi liberalisasi ekonomi dalam era globalisasi yang tidak terlepas dari dunia informasi.

Mengingat pentingnya penguasaan teknologi digital di era disrupsi atau era 4.0 kompetensi akuntansi komputer harus diperhatikan oleh para profesi akuntan. Komputer akuntansi merupakan salah satu progam yang dirancang untuk

memudahkan dalam mengerjakan akuntansi yang selama ini dikerjakan secara manual dalam menyusun laporan keuangan (Purwati & & Warsono, 2015). Kompetensi akuntansi komputer merupakan kemampuan yang harus dimiliki seseorang setelah menyelesaikan pembelajaran. Komputer akuntansi ditujukan agar seseorang dapat mengkombinasikan perkembangan teknologi dengan bidang ilmu akuntansi yang berguna untuk memecahkan siklus akuntansi (Safitri & Setiyani, 2016). Kompetensi akuntansi komputer akan menjadikan nilai tambah tersendiri dalam menghadapi dunia kerja di era disrupsi atau industri 4.0 yang menuntut perkembangan teknologi di semua aspek.

Akuntansi komputer merupakan pembelajaran yang bisa dilihat dari beberapa tahapan dimulai dari masukan, proses dan hasil. Pembelajaran di sekolah di pandang sebagai sebuah sistem yang terdiri dari *input* (masukan), transformasi (proses), dan *output* (keluaran) (Arikunto, 2013). Dalam kegiatan pembelajaran hal itu harus diperhatikan untuk menghasilkan *output* lembaga pendidikan.

Pembelajaran komputer akuntansi dapat ditelaah dari tiga konstruk pendidikan yaitu *input*, *environment*, dan *outcome* (I-E-O) (Astin, 1999). *Input* meliputi: demografi, latar belakang siswa, dan pengalaman sebelumnya. *Environment* atau lingkungan meliputi berbagai pengalaman yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran. lingkungan diukur dengan *student engagement* yang merupakan proksi dari proses pembelajaran. sedangkan *outcome* atau hasil yang berupa karakter, pengetahuan, sikap, keyakinan, nilai-nilai yang ada setelah menempuh proses pembelajaran (Ani, 2013).

Melihat lebih jauh tentang keterlibatan siswa, Astin (1999) menjelaskan dalam pendekatan proses pendidikan, institusi pendidikan mengolah input yang berupa latar belakang siswa, *environment* (proses) guna mendapatkan *outcome* (hasil yang dicapai). Teori Astin tersebut selanjutnya disebut Pendekatan I-E-O (*Input-Environment/process-outcome*) Model. Penerapan model ini sudah banyak dilakukan dalam melakukan penyelidikan pengaruh proses (*environment*) pendidikan sebagai variabel yang menghubungkan *input* dengan *outcome*.

Model pengembangan astin menekankan pada aktivitas keterlibatan siswa (*Student involvement*) sebagai input atau masukan dalam suatu lingkungan pendidikan. Model I-E-O disesuaikan untuk menjelaskan hubungan antara *input* siswa dan lingkungan pendidikan (Nurjanah & Hakim, 2019). Norwani (2012) mengungkapkan dengan penggunaan model Astin I-E-O dapat diketahui pengaruh lingkungan belajar terhadap *outcome* yang ingin dicapai suatu institusi Pendidikan. Oleh sebab itu peneliti menggunakan model I-E-O untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kompetensi akuntansi komputer

Kompetensi akuntansi komputer merupakan *outcome* yang diharapkan dalam Pendidikan tinggi. Merujuk pada model astin, dalam penelitian ini akan diprosikan variabel *environment* dan faktor *input* siswa terhadap *outcome* yang berupa kompetensi akuntansi komputer. Variabel *environment* akan diukur menggunakan keterlibatan mahasiswa dalam mengakses sarana pembelajaran dan melibatkan diri dalam pembelajaran yang ada di Universitas (Yanto, 2011).

Beberapa peneliti yang sejalan Safitri & Setiyani (2016), Wahyuni & Sukirman (2018), Norwani et al. (2012), Herawaty (2016) menyatakan bahwa

faktor psikologis atau faktor dari dalam diri seseorang yang sering mempengaruhi *outcome* dalam kegiatan pembelajaran.

*Self-efficacy* merupakan salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi kompetensi akuntansi. Oktavia dan Sri Suryoko (2012) menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan seseorang pada kapabilitas untuk melakukan suatu tugas. Hal ini dibuktikan Rosyida, Utaya, & Budijanto (2016) dan Widyaninggar (2014) telah membuktikan pengaruh *self-efficacy* berpengaruh terhadap hasil belajar. Bertolak belakang dengan Sugiyana (2015) dan Amalia (2018) yang membuktikan bahwa *self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Selain itu *self-regulated* juga salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi. *Self-regulated* ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eva Latipah (2015) dan Puspasari (2015) dalam penelitiannya yang menunjukkan hasil bahwa *self-regulated learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar. Akan tetapi (Riski Sovayunanto & Duta Nurdibyanandaru, 2017) dan Sugiyana (2015) menunjukkan hasil yang berbeda yaitu *self-regulated* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Faktor lainnya yang mempengaruhi kompetensi akuntansi komputer yaitu *computer attitude*. Setyomurni (dalam Nurjanah & Luqman Hakim, 2019) mengatakan bahwa *Computer attitude* bahwa sikap seseorang dalam mengoperasikan komputer dapat mempengaruhi keahlian penggunaannya. Hal ini dibuktikan Wulandari dan Suci Rohayati (2015) yang menyatakan bahwa *computer attitude* berpengaruh pada pemahaman belajar sistem informasi akuntansi. Namun pernyataan itu dibantah oleh pernyataan Setyawati dan Syaefullah (2014)

yang menyatakan sebaliknya dimana *computer attitude* tidak berpengaruh signifikan terhadap penguasaan dan keterampilan mahasiswa dalam mengoperasikan komputer. Berkaitan permasalahan ini peneliti tertarik untuk meneliti fenomena ini menggunakan model I-E-O Astin. Model I-E-O dianggap peneliti cocok untuk membuktikan fenomena yang ada dilapangan dengan konsep dan teori yang ada.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengajukan sebuah pengembangan model teoritis dari teori Astin dan penerapannya dalam dunia Pendidikan Tinggi. Model *Input - Environment - Outcome* Astin akan dikembangkan dengan menjadikan kompetensi akuntansi komputer sebagai *outcome* Pendidikan Tinggi dengan memasukan beberapa faktor input dan *environment* yang menjadi determinan *outcome* tersebut. Penelitian berjudul **“Determinan Kompetensi akuntansi komputer Mahasiswa Pendidikan Akuntansi UNNES Ditinjau Menggunakan Teori I-E-O Astin”** diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap teori Astin dan penerapannya pada Pendidikan Tinggi.

## **1. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Berlakunya Era Disrupsi atau Industri 4.0 banyak membawa perubahan-perubahan salah satunya di bidang pendidikan, terkhusus para lulusan

perguruan tinggi harus memiliki kompetensi digital agar dapat mengikuti perubahan jaman.

2. Dari data *Wearesocial* menunjukkan bahwa Indonesia menjadi peringkat ke 7 sebagai negara yang optimis akan perkembangan digital teknologi sebagai peluang, serta adanya penggunaan teknologi akuntansi di beberapa sektor baik dari sektor perusahaan ataupun pendidikan.
3. Banyak lembaga pemerintah, dunia bisnis, dan organisasi yang membutuhkan jasa akuntan mulai beralih keranah teknologi ataupun komputerisasi, dikhawatirkan lulusan akuntansi yang tidak bisa beradaptasi dengan Era Industri 4.0 para profesi akuntan bisa tergantikan oleh mesin teknologi ataupun lulusan akuntan dari negara lain yang akan memanfaatkan peluang ini.
4. Perguruan Tinggi sebagai salah satu lembaga pendidikan salah satunya Universitas Negeri Semarang harus mempersiapkan (*outcome*) yang berkualitas. Salah satunya kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa akuntansi fakultas ekonomi adalah kompetensi akuntansi komputer.
5. Kompetensi akuntansi komputer menjadi salah satu kompetensi yang akan banyak dibutuhkan di era disrupsi atau Industri 4.0. Jadi banyak beberapa sektor yang menggunakan digital teknologi dalam pengoperasiannya untuk meningkatkan kinerjanya.
6. Kompetensi akuntansi merupakan salah satu *outcome* dalam lembaga pendidikan perguruan tinggi. Menurut teori astin proses pendidikan,

institusi pendidikan mengolah *input* yang berupa latar belakang siswa, *environment* (proses) guna mendapatkan *outcome* (hasil yang dicapai).

7. Kompetensi akuntansi komputer dipengaruhi oleh *student engagement* dan input sebuah institusi pendidikan. Sebuah *outcome* merupakan hasil dari interaksi *input* dan *environment* dalam pendidikan.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada latar belakang dan untuk mengkaji lebih jauh teori astin atau yang biasa disebut model I-E-O dalam penerapannya dalam dunia pendidikan hal ini berkaitan dengan kompetensi akuntansi komputer. Objek penelitian ini dibatasi pada mahasiswa pendidikan akuntansi fakultas ekonomi Universitas Negeri Semarang yang sudah menempuh mata kuliah komputer akuntansi.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah *self-efficacy* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer?
2. Apakah *self-regulated* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer?
3. Apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap kompetensi komputer akuntansi?

4. Apakah *student engagement* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer?
5. Apakah *self-efficacy* berpengaruh terhadap *student engagement*?
6. Apakah *self-regulated* berpengaruh terhadap *student engagement*?
7. Apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap *student engagement*?
8. Apakah *student engagement* dapat memediasi pengaruh *self-efficacy* terhadap kompetensi akuntansi komputer?
9. Apakah *student engagement* dapat memediasi pengaruh *self-regulated* terhadap kompetensi akuntansi komputer?
10. Apakah *student engagement* dapat memediasi pengaruh *computer attitude* terhadap kompetensi akuntansi komputer?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah *self-efficacy* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer.
2. Untuk mengetahui apakah *self-regulated* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer.
3. Untuk mengetahui apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer.
4. Untuk mengetahui apakah *student engagement* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer.

5. Untuk mengetahui apakah *self-efficacy* berpengaruh terhadap *student engagement*.
6. Untuk mengetahui apakah *self-regulated* berpengaruh terhadap *student engagement*.
7. Untuk mengetahui apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap *student engagement*.
8. Untuk mengetahui apakah *student engagement* dapat memediasi pengaruh *self-efficacy* terhadap kompetensi akuntansi komputer.
9. Untuk mengetahui apakah *student engagement* dapat memediasi pengaruh *self-regulated* terhadap kompetensi akuntansi komputer.
10. Untuk mengetahui apakah *student engagement* dapat memediasi pengaruh *computer attitude* terhadap kompetensi akuntansi komputer.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari dua segi, yaitu bagi pengembangan ilmu (teoritis) dan kepentingan praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan informasi serta bukti empiris mengenai I-E-O dan relevansi dalam memprediksi kompetensi akuntansi komputer mahasiswa akuntansi di perguruan tinggi. Penelitian ini juga diyakini dapat memperkaya pembahasan, memperkaya penguatan teori astin atau memberikan

sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai faktor input dalam kegiatan atau proses pembelajaran untuk membentuk kompetensi akuntansi komputer.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan, di bidang pendidikan, khususnya pendidikan akuntansi di perguruan tinggi.

b. Bagi Akademisi

Untuk menambah wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pembentukan kompetensi komputer akuntansi mahasiswa akuntansi di perguruan tinggi. Penelitian diharapkan dapat dijadikan bahan kajian untuk menambah literatur dalam penelitian pendidikan akuntansi, khususnya kompetensi akuntansi komputer di perguruan tinggi.

c. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini menjadi masukan bagi perguruan tinggi khususnya Universitas Negeri Semarang dalam rangka pembentukan kualitas outcome pada pencapaian kompetensi akuntansi komputer mahasiswa akuntansi dengan lebih meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pendidikan. Hasil penelitian ini juga untuk menambah koleksi perpustakaan yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa atau pihak lain yang berkepentingan.

## 1.7 Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini mencoba menerapkan teori astin mengenai keterlibatan siswa yang dikembangkan oleh model I-E-O yang di jelaskan bahwa *outcome* dalam pendidikan tidak bisa lepas keterlibatan siswa kegiatan pembelajaran secara spesifik penelitian ini akan mengkaji kompetensi akuntansi komputer hal ini karena belum pernah meneliti tentang ini. Perbedaan penelitian dengan penelitian sebelumnya terdapat pada penggunaan variabel dan model yang di bangun. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yanto, et al. 2011a variabel yang digunakan adalah kompetensi mahasiswa akuntansi, dan variabel yang digunakan oleh Ulum, Heri dan Widiyanto (2017) variabel kompetensi akuntansi sedangkan dalam penelitian ini lebih menyepesifikasikan variabel dependen yaitu kompetensi akuntansi komputer. Kompetensi akuntansi komputer dipilih peneliti sebagai variabel dependen kerana kompetensi ini merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa akuntansi di era 4.0, serta salah satu keahlian yang harus dimiliki oleh seorang pendidik dalam mempersiapkan *outcome*.

Perbedaan lain dari peneliti Yanto, et al. (2011a), dan Risa Ari Ani (2013) terletak pada objek yang digunakan. Pada penelitian Yanto, et al.(2011a) objek yang digunakan adalah mahasiswa tingkat akhir di universitas di Indonesia, sedangkan objek yang digunakan oleh Risa Ari Ani (2013) adalah Siswa SMK se-Kabupaten Demak. Sedangkan objek pada penelitian ini dibatasi pada mahasiwa akuntansi di Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini menggunakan Model I-E-O sebagi mengukur kompetensi komputer akuntansi sebagai mana *Input-Enviorenment- Outcome*. Model ini menjadi orisinalitas penelitian ini karena masih

belum ada yang menggunakan model I-E-O untuk mengembangkan kompetensi akuntansi komputer mahasiswa akuntansi Universitas Negeri Semarang. Untuk itu dapat ditekankan bahwa model ini adalah model yang orisinal.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI / KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori Utama (*Grand Theory*)**

##### **2.1.1 Model I-E-O**

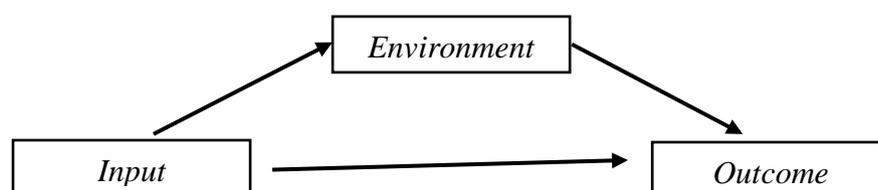
Model I-E-O merupakan pengembangan dari teori *involvement theory* yang dikembangkan menjadi model I-E-O (*input-environment-output*). *Environment* dalam I-E-O diadaptasi dari teori *involvement*, siswa akan belajar dengan cara melibatkan diri terhadap lingkungan belajar baik melalui kegiatan kurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler (Astin, 1984). Astin (1999) yang menyatakan bahwa di pendidikan tinggi atau dalam hal ini perguruan tinggi terdiri dari tiga elemen diantaranya *Input*, *Environment*, dan *Outcome*.

*Input* meliputi karakteristik siswa pada awal masuk perguruan tinggi, termasuk hasil ujian pada universitas, alasan menghadiri universitas, status sosial ekonomi, tujuan lainya dan demografi. *Environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, *outcome* yang berupa karakter, pengetahuan, sikap, keyakinan, nilai-nilai yang ada setelah menempuh proses pembelajaran (Tam, 2010). Lebih lanjut Ani (2013) menjelaskan *input* yang terdiri dari unsur-unsur yang berasal dari diri siswa seperti demografi siswa, latar belakang siswa, dan pengalaman belajar sebelumnya. Sedangkan lingkungan adalah keseluruhan pengalaman siswa selama sekolah, sedangkan hasilnya mencakup karakteristik siswa, pengetahuan, sikap, keyakinan, dan nilai yang diperoleh setelah siswa menyelesaikan. Lebih lanjut Ulum et al. (2017) mengatakan bahwa siswa akan belajar dengan cara melibatkan

diri terhadap lingkungan belajar untuk mendapatkan pengalaman belajar baik melalui kegiatan kurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler. Maka dari penjelasan diatas secara teori *outcome* dalam konteks pengembangan siswa diterminasi oleh input dan lingkungan belajar. Penelitian ini akan menguji model I-E-O untuk mengembangkan kompetensi akuntansi komputer sebagai *outcome* dari hasil belajar.

Dalam gambar menunjukkan hubungan ketiga elemen atau konstruk pendidikan model I-E-O astin. *Outcome* adalah konstruk dependen yang dipengaruhi oleh kedua konstruk independen. Kontruk input juga mempengaruhi pembelajaran. Efek *input* pada konstruk *outcome* bisa secara langsung maupun secara tidak langsung yaitu melalui lingkungan pembelajaran. Model ini menyediakan pemahaman yang jelas tentang lingkungan pembelajaran yang menjadi konstruk mediating. *Input* atau masukan berkorelasi dengan *environment* kemudian berpengaruh terhadap *outcome* atau hasil dari proses pendidikan di sekolah. Akan tetapi hubungan antara *input*, *environment* dan *outcome* dapat dipahami apabila ada keterkaitan antara *input* dan *outcome* secara langsung. Hal tersebut terlihat dalam bagian berikut:

**Gambar 2.1**  
**Model Astin**



Sumber: Yanto (2012)

Gambar 2.1 juga memperlihatkan hubungan antar komponen di dalam model I-E-O Astin. Dalam gambar tersebut terlihat bahwa *outcome* siswa ditentukan oleh *input dan environment*, *input* dan *environment* mempengaruhi *outcome*. Model I-E-O berbeda dengan teori proses yang tidak memperhatikan hubungan antar *input* dengan *output*. Input dalam penelitian ini menggunakan *self-efficacy dan self-regulated* yang merupakan bagian dari karakteristik dan perilaku mahasiswa, *environment* diukur dengan *student engagement* yang dalam hal ini di proksikan keterlibatan seseorang dalam perkuliahan dan *outcome* berupa hasil yang dicapai yang berupa kompetensi akuntansi komputer.

Beberapa penelitian yang memaparkan I-E-O model. Penelitian yang dilakukan Ulum et al. (2017) menggunakan I-E-O model sebagai *grand theory*, dimana faktor *environment* yang berupa keterlibatan mahasiswa dalam PKL dan keterlibatan mahasiswa dalam mata kuliah praktek mampu meningkatkan *outcome* yang berupa kompetensi mahasiswa akuntansi Universitas Negeri Semarang. Harwati & Yanto (2017) menggunakan I-E-O model untuk mengukur kompetensi yang dimiliki SMK Negeri 2 Purworejo. Ada tiga elemen yang digunakan dalam penelitian ini, untuk elemen *input* menggunakan nilai UN, mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia, elemen proses menggunakan variabel *student engagement*, dan elemen output menggunakan kompetensi akuntansi. Ani (2013) yang menggunakan model I-E-O untuk mengukur sikap kewirausahaan siswa SMK Negeri Se-kabupaten Demak. Ada tiga elemen yang digunakan dalam penelitian ini *input* menggunakan variabel lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat,

*environmental* menggunakan variabel *student engagement* dan *outcome* menggunakan sikap kewirausahaan.

## **2.2 Kajian Variabel Penelitian**

### **2.2.1 Kompetensi Akuntansi Komputer**

#### **2.2.1.1 Definisi Kompetensi Akuntansi Komputer**

Penelitian tentang kompetensi pertama kali dilakukan oleh Mc Clelland yang merupakan ahli psikologi dari universitas Havard (Sudarmanto, 2013). Kartika (2014) mengungkapkan bahwa kompetensi merupakan karakter dasar seseorang yang memiliki hubungan kausal dan kriteria referensi efektivitas dan atau keunggulan dalam pekerjaan atau situasi tertentu. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No 45/U/2002, menyebutkan kompetensi merupakan seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang tertentu. Sedangkan elemen-elemen kompetensi terdiri dari atas landasan keperibadian, penguasaan ilmu dan keterampilan, kemampuan berkarya, sikap dan perilaku dalam berkarya menurut tingkat keahlian, berdasarkan ilmu dan keterampilan yang dikuasai, serta pemahaman kaidah berkehidupan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian dalam berkarya.

Kompetensi adalah keterampilan ataupun kemampuan seseorang di salah satu bidang tertentu yang menjadi unggulan di bidang tersebut. Seseorang yang telah memiliki kompetensi dalam bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi

juga memahami dan menghayati bidang tertentu yang tercermin dalam pola perilaku sehari-hari (Sanjaya, 2011).

Sanchez (2010) mengidentifikasi bahwa kompetensi dibedakan menjadi dua variabel yaitu yang bersifat *visible*, seperti kompetensi (1) pengetahuan (*knowledge competency*) dan kompetensi keahlian (*skill competency*) serta kompetensi yang bersifat *invisible (hidden competency)* seperti konsep diri, sifat dan motif yang semuanya dapat dikategorikan dalam variabel sikap (*attitude*). Secara komprehensif kompetensi memiliki empat variabel yaitu (1) pengetahuan (*knowledge*), (2) keahlian (*skill*), (3) kemampuan (*ability*) dan (4) sikap (*attitude*). Keempat variabel tersebut diintegrasikan dalam sebuah model untuk mengimplementasikan keempat variabel kompetensi secara efektif dan efisien (Tandelilin, 2010). Sedangkan menurut Sudarmanto (2013) komponen-komponen kompetensi mencakup beberapa hal sebagai berikut: 1) *Motives*, 2) *Traits*, 3) *Self-concept*, 4) *Knowledge*, dan 5) *Skill*. *Motives* adalah sesuatu yang secara konsisten dipikirkan atau dihendaki seseorang. Motif menggerakkan, mengarahkan, dan menyeleksi perilaku terhadap kegiatan atau tujuan tertentu dan menjauh dari yang lain. *Traits* adalah karakteristik-karakteristik fisik dan respons-respons konsisten terhadap berbagai situasi atau informasi. *Self-concept* adalah sikap, nilai, dan cita diri seseorang. Contohnya kepercayaan diri. *Knowledge* adalah pengetahuan atau informasi seseorang dalam bidang spesifik tertentu. *Skill* adalah kemampuan untuk melaksanakan tugas fisik tertentu atau tugas mental tertentu.

Kompetensi akuntansi komputer merupakan *outcome* atau hasil belajar setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Yanto (2012) "*Learning process*

*outputs of a university can be student achievement in terms of numerical index. Test, assignment, and other standarshed techniques of assessment are employed to measure achievments”*. Berdasarkan hal ini prestasi belajar komputer akuntansi merupakan hasil belajar yang diinginkan oleh peserta didik setelah melalui proses belajar yang dalam hal ini proxykan kompetensi akuntansi komputer.

Salah satu aplikasi yang digunakan dalam komputer akuntansi adalah MYOB (*Mind Your Own Bussiness*). MYOB merupakan program akuntansi berbasis komputer yang paling populer. Perintah dan fungsi yang digunakan *software* ini sangat menunjang pembuatan laporan keuangan secara lengkap meliputi neraca saldo, perubahan modal, rugi laba, maupun laporan pengelolaan persediaan barang (Safitri & Setiyani, 2016). Kompetensi akuntansi komputer adalah kemampuan yang dicapai oleh mahasiswa setelah melakukan proses belajar dalam mata kuliah komputer akuntansi.

Kompetensi akuntansi komputer yang tinggi dapat ditunjukkan dengan nilai dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang tinggi di transkrip nilai mahasiswa. Tetapi hal itu saja tidak bisa dijadikan patokan dalam menentukan kompetensi akuntansi komputer yang tinggi, dikarenakan banyak mahasiswa yang mengikuti mata kuliah komputer akuntansi hanya sebagai formalitas mendapatkan nilai saja tanpa menguasai ilmunya. Membangun kompetensi akuntansi di universitas dapat dilihat dari persepektif teoritis yang lebih luas, karena ada banyak faktor independen yang mempengaruhi kompetensi akuntansi siswa (Yanto, 2012). Penelitian ini menggunakan indikator penilaian kompetensi akuntansi komputer menggunakan teknik penilaian diri (kuesioner). Dalam hal ini, kompetensi adalah persepsi diri

siswa tentang kompetensi yang mereka peroleh selama pendidikan (Yanto, 2012). Hal tersebut menjelaskan bahwa kompetensi akuntansi komputer adalah tingkat penguasaan kompetensi mahasiswa dari segi kognitif, afektif, psikomotorik, dalam mata kuliah komputer akuntansi melalui test pemahaman (persepsi diri), IPK, atau angka nilai yang didapatkan oleh mahasiswa.

### **2.2.1.2 Faktor – faktor yang mempengaruhi kompetensi akuntansi komputer**

Menurut Zwell (2000) terdapat 7 determinan yang mempengaruhi atau membentuk kompetensi, yaitu:

1) Kepercayaan dan nilai

Kepercayaan dan nilai seseorang terhadap sesuatu sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku seseorang. Kepercayaan dan nilai seseorang sering kali telah menjadi karakter, pandangan, atau identitas seseorang sering. Lingkungan sosial memiliki pengaruh besar terhadap kepercayaan dan nilai, dan budaya perusahaan memiliki dampak signifikan terhadap aspek-aspek kompetensi.

2) Keahlian/keterampilan

Keahlian/keterampilan akan sangat penting dalam membentuk kompetensi. Sebagai contoh, *public speaking* adalah keterampilan yang dapat dipelajari, dipraktikan, dan diperbaiki. Dengan memperbaiki kemampuan bicara, seseorang akan meningkat kecakapan kompetensi komunikasinya. Pengembangan khusus yang berhubungan dengan kompetensi dapat berdampak pada budaya perusahaan dan kompetensi individu.

3) Pengalaman

Pengalaman merupakan elemen penting dalam membentuk penguasaan kompetensi seseorang terhadap tugas. Seseorang dengan sejumlah pengalaman tertentu dalam mengorganisir orang dalam organisasi yang kompleks akan berbeda penguasaan kompetensi manajerialnya dibandingkan dengan seseorang yang tidak mempunyai pengalaman. Akumulasi pengetahuan dan pengalaman yang menyatu dalam diri seseorang akan menjadikan seseorang memiliki potensi yang tidak disadari.

4) Karakteristik personal

Karakteristik keperibadian seseorang turut berpengaruh terhadap kompetensi seseorang. Kompetensi membangun hubungan dan komunikasi dengan tim kerja dari orang yang bersifat *introvert* akan berbeda dengan orang yang bersifat ekstrovet.

5) Motivasi

Motivasi seseorang terhadap suatu pekerjaan atau aktivitas akan berpengaruh terhadap hasil yang dicapai. Motivasi merupakan faktor kompetensi yang sangat penting. Dorongan, penghargaan, pengakuan, dan perhatian terhadap individu dapat berpengaruh terhadap motivasi seseorang.

6) Isu-isu emosional

Hambatan dan blok-blok emosional sering kali dapat membatasi penguasaan kompetensi. Ketakutan membuat kesalahan, perasaan malu, perasaan tidak suka, selalu berfikir negatif terhadap seseorang, pengalaman masa lalu, yang negatif sangat berpengaruh terhadap penguasaan kompetensi seseorang.

7) Kapasitas intelektual

Kompetensi tergantung pada kemampuan kognitif, seperti berfikir konseptual dan berfikir analitis. Perbedaan kemampuan berfikir konseptual dan berfikir kritis analitis antara satu sama lain akan membedakan kompetensi seseorang dalam pengambilan keputusan, kompetensi perencanaan, dan lain-lain.

Hal tersebut diperkuat oleh Syah (2010) bahwasanya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari tiga macam, yang terdiri dari faktor internal, faktor eksternal.

Faktor internal berasal dari dalam diri seseorang terdiri dari dua aspek, yaitu aspek psikologis (bersifat rohani) dan aspek psikologis (bersifat jasmaniah). Aspek psikologis kondisi umum jasmani yang memadai tingkat kebugaran seseorang yang akan mempengaruhi seseorang dalam kegiatan pembelajaran. aspek psikologis rohani lebih esensial jika dibandingkan faktor lain: 1) intelegensi yang merupakan sebuah kemampuan psiko-fisik untuk intreraksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. 2) sikap suatu kecenderungan seseorang untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relative terhadap objek baik secara positif atau negatif. 3) bakat merupakan sebuah kecenderungan dan kegairahan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. 4) motivasi keadaan internal organisme yang mendorong untuk berbuat sesuatu.

Faktor eksternal terdiri atas dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan non sosial. 1) lingkungan sosial merupakan lingkungan yang sering digunakan interaksi seseorang dalam kegiatan pembelajaran di kampus yang terdiri dari dosen, staff administrasi, dan teman-teman sekitar yang mempengaruhi kegiatan belajar. 2) lingkungan non sosial merupakan faktor yang gedung kampus, fasilitas belajar,

cuaca dan waktu belajar ataupun fakto-faktor yang dipandang turut meningkatkan keberhasilan belajar.

Konsep diatas menjelaskan bahwa kompetensi akuntansi komputer dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan konsep yang ada dapat disimpulkan sesuai keadaan empiris dilapangan dan penelitian terdahulu serta teori yang ada, maka faktor yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah faktor dari dalam dan dari luar mahasiswa yaitu *self-efficacy*, *self-regulated*, *computer attitude*, dan *student engagement*.

### **2.2.1.3 Indikator Kompetensi Akuntansi Komputer**

Indikator kompetensi akuntansi komputer mahasiswa akuntansi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu padaa rujukan yang digunakan untuk menyusun capaian pembelajaran yaitu taksonomi bloom yang terdiri dari tiga ranah (Prawira, 2017) Tiga ranah tersebut yaitu:

#### 1) Kognitif

Merupakan kemampuan intelektual indivindu dalam berfikir, bertindak, dan mengaplikasikan ilmu sesuai dengan bidang keahlianya (Putri, 2012). Hal ini berkaitan dengan bagaimana proses berfikir seseorang. Kognitif menekankan bagaimana seseorang mampu memahami ilmu yang di dapatkan selama pendidikan dan mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki sehingga mengaplikasikan dalam dunia nyata dalam hal ini dunia profesi akuntan.

#### 2) Afektif

Afektif berkaitan dengan sikap serta nilai. Sikap merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembejaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian, dan/atau pengabdian masyarakat yang terkait pembelajaran.

### 3) Psikomotorik

Psikomotorik berkaitan dengan keterampilan yang dimiliki seseorang. Keterampilan merupakan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian, dan/atau pengabdian masyarakat yang terkait pembelajaran.

Menurut Yanto (2012b) bahwasanya kompetensi akuntansi komputer seseorang bisa diukur menggunakan persepsi diri mahasiswa tentang kompetensi yang mereka peroleh selama pendidikan. Adapun indikator menurut Yuniarta (2016) kompetensi akuntansi komputer: 1) Pengertian dasar MYOB, 2) Input data awal dan setup database awal MYOB, 3) Pembuatan daftar akun, 4) Input transaksi dalam MYOB 5) Penyajian laporan keuangan. Pengertian dasar MYOB seseorang mengetahui fungsi dan cara pemakaiannya, input data seseorang setelah melakukan perkuliahan komputer mampu memasukan data-data awal dalam progam MYOB, pembuatan daftar akun seseorang diharapkan mampu mengidentifikasi akun-akun yang akan dibuat dalam progam MYOB, input transaksi seseorang diharapkan mampu mengidentifikasi transaksi dan memasukan dalam progam MYOB, serta

yang terakhir seseorang dapat menyajikan laporan keuangan setelah melakukan proses input sampai transaksi dalam program MYOB.

## **2.2.2 Self-efficacy**

### **2.2.2.1 Definisi Self-efficacy**

*Self-efficacy* pertama kali diperkenalkan oleh Bandura dalam *Psychological Review* nomor 84 tahun 1986. Lestari & Yudhanegara (2017) mendefinisikan *self-efficacy* sebagai keyakinan seseorang tentang kemampuan untuk menghasilkan tingkat kinerja yang ditentukan yang mempengaruhi aktivitas kehidupan mereka. Keyakinan *self-efficacy* menentukan bagaimana orang merasakan, berfikir, memotivasi diri sendiri dan berperilaku. Keyakinan semacam itu menghasilkan berbagai efek melalui empat proses utama, termasuk proses kognitif, motivasi, dan seleksi. Keyakinan *self-efficacy* merupakan faktor kunci sumber tindakan manusia (*human agency*), apa yang orang pikirkan, percaya, dan rasakan mempengaruhi bagaimana mereka bertindak. Sugiyana (2015) mengemukakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan dalam diri seseorang mengenai kemampuannya untuk mengorganisir dan melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dan juga dapat menampilkan perilaku yang dibutuhkan dalam mencapai hasil yang diinginkan dari tuntutan tugas akademik yang diberikan.

Kusaeri (2011) mengungkapkan bahwa *self-efficacy* sikap yang menjadi dasar bertindak, dan tindakan menjadi ungkapan sikap itu. Ini berarti bahwa *self-efficacy* seorang siswa akan menjadi dasar siswa tersebut melakukan tindakan

dalam menghadapi suatu masalah tertentu dan hasil tindakanya merupakan ungkapan *self-efficacy* siswa tersebut. Siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah mengalami kesulitan dalam memecahkan tugas dan menganggap tugas tersebut sebagai ancaman terhadap dirinya. Siswa yang memiliki aspirasi rendah dan komitmen yang lemah pada tujuan cenderung menyerah. Sebaliknya individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi, aspirasi tinggi, dan komitmen yang tinggi pada tujuan, tugas yang sulit dianggap sebagai tantangan untuk dipecahkan dari pada dianggap sebagai ancaman yang harus dihindari (Albert Bandura, 1993).

Pendapat-pendapat diatas menjelaskan bahwa efikasi diri yang dimiliki individu dapat membuat individu mampu menghadap berbagai situasi. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa *self-efficacy* adalah sebuah keyakinan atupun kepercayaan individu terhadap kemampuan diri sendiri untuk melakukan sebuah tindakan yang sudah direncanakan.

#### **2.2.2.2 Indikator *Self-efficacy***

Menurut Bandura (1993) dimensi- dimensi *self-efficacy* yang digunakan sebagai dasar bagi pemukuran terhadap *self-efficacy* individu adalah:

##### 1) *Magnitude*

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kesulitan tugas yang diyakini oleh seseorang untuk dapat diselesaikan. Jika individu dihadapkan pada masalah atau tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitan tertentu maka *self-efficacy* nya akan jatuh pada tugas-tugas yang mudah, sedang, dan sulit sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku

yang dibutuhkan bagi masing-masing tingkatnya tersebut. Dimensi kesulitan memiliki implikasi terhadap pemilihan tingkah laku yang dicoba atau yang akan dihindari. Individu akan mencoba tingkah laku yang dirasa mampu dilakukan dan akan menghindari tingkah laku yang dirasa berada di luar batas kemampuannya.

2) *Strength*

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan atau kelemahan keyakinan individu tentang kemampuan yang dimilikinya. Individu dengan *self-efficacy* kuat mengenai kemampuannya cenderung pantang menyerah dan ulet dalam meningkatkan usahanya walaupun menghadapi rintangan. Sebaliknya individu dengan *self-efficacy* lemah cenderung mudah terguncang oleh hambatan kecil dalam menyelesaikan tugasnya.

3) *Generality*

Dimensi ini merupakan dimensi yang berkaitan dengan keluasan bidang tugas yang dilakukan. Dalam mengatasi atau menyelesaikan masalah/tugas-tugasnya, beberapa individu memiliki keyakinan terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu dan beberapa menyebar pada serangkaian aktivitas dan situasi yang bervariasi.

### **2.2.3 Self-regulated**

#### **2.2.3.1 Definisi Self-regulated**

*Self-regulated* dapat diartikan regulasi diri pembelajaran, dan pengelolaan diri dalam pembelajaran. Wolters et al. (2011) *self-regulated* merupakan kegiatan dimana individu yang belajar secara aktif, menyusun, menentukan tujuan belajar, merencanakan dan memonitor, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi perilaku serta lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Lebih lanjut Zimmerman (2010) mendefinisikan *self-regulated* sebagai kemampuan pembelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivasional dan secara behavioral. Secara metakognitif, individu yang meregulasi diri merencanakan, mengorganisasi, mengintruksi diri, memonitor dan mengevaluasi dirinya dalam proses belajar. Secara motivasional, individu yang belajar merasa bahwa dirinya komponen, memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*) dan memiliki kemandirian. Sedangkan secara behavioral, individu yang belajar menyeleksi, menyusun, dan menata lingkungan agar lebih optimal dalam mengajar.

Individu yang belajar berdasarkan regulasi diri selain harus melalui fase-fase belajar di atas, juga harus mampu mengaaplikasikan stratetegi dalam belajar. Wolters et al. (2011), strategi pengaturan diri dalam belajar secara umum meliputi tiga macam strategi yaitu: strategi regulasi kognitif, strategi regulasi motivasional, strategi regulasi *behavioral* akademik. Strategi regulasi kognitif, merupakan strategi yang berhubungan dengan pemrosesan informasi yang berkaitan dengan berbagai jenis kegiatan kognitif dan metakognitif yang digunakan individu untuk

menyesuaikan dan merubah kognisinya, mulai dari strategi memori yang sederhana, hingga strategi yang lebih rumit. Strategi kognitif meliputi; *rehearsal*, elaborasi, dan organisasi dan metakognisi. Strategi regulasi motivasional, merupakan strategi yang digunakan individu untuk mengatasi stres dan emosi, yang dapat membangkitkan usaha mengatasi kegagalan dan untuk meraih kesuksesan dalam belajar (Cobb, 2003).

Penjelasan diatas regulasi terkait oleh beberapa aspek kognisi, perilaku, motivasi, dan karakter dalam diri seseorang. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa *self-regulated* adalah suatu proses siswa dimana mengaktifkan kognisi, perilaku, dan perasaannya untuk membuat tujuan belajar, memonitor, meregulasi dan mengontrol kognisi, motivasi, perilaku dan karakter konteks lingkungan melalui fase-fase belajar guna mencapai tujuan belajarnya.

### **2.2.3.2 Indikator *Self-regulated***

Indikator regulasi diri menurut Wolters et al. (2003) mengemukakan bahwa *self-regulated* terdiri tiga aspek yaitu:

- 1) Aspek kognitif berkaitan dengan strategi kognitif yang berbeda setiap individu, dapat digunakan untuk belajar dan melakukan tugas serta strategi metakognitif yang dapat digunakan individu untuk mengontrol dan mengatur kognisi mereka. Selain itu, baik pengetahuan konten dan pengetahuan strategis termasuk dalam kognitif.
- 2) Aspek motivasi dan pengaruh menyangkut berbagai keyakinan motivasi yang mungkin dimiliki individu mengenai diri mereka sendiri dalam hubungannya

dengan tugas seperti keyakinan *self-efficacy* dan nilai-nilai untuk tugas tersebut. Selain itu, minat atau kesukaan pada tugas akan dimasukkan dalam kolom ini serta reaksi afektif positif dan negatif terhadap diri atau tugas tersebut. Akhirnya, setiap strategi yang dapat digunakan individu untuk mengendalikan dan mengatur motivasi dan pengarahannya akan dimasukkan dalam kolom ini.

- 3) Aspek perilaku mencerminkan upaya umum yang dapat dilakukan individu pada tugas serta kegigihan, pencarian bantuan, dan perilaku pilihan, aspek dari regulasi diri yang melibatkan usaha siswa untuk mengontrol perilaku tampak mereka. Maka dari itu, perilaku merupakan aspek dari orang tersebut, walaupun “diri internal itu tidak diwakili oleh kognisi, motivasi, dan pengaruh. Namun demikian, siswa dapat mengamati perilaku mereka sendiri, memonitor, dan mencoba untuk mengontrol dan mengaturnya, dengan demikian aktivitas ini dapat dianggap regulasi diri bagi siswa.

Menurut Shofiah & Raudatussalamah (2014) menyatakan komponen-komponen *self-regulation* terdiri dari:

- 1) Pengamatan diri, kita melihat diri dan perilaku kita sendiri, serta terus mengawasinya.
- 2) Penilaian, membandingkan apa yang kita lihat pada diri dan perilaku kita dengan standar ukuran.
- 3) Respons diri, terjadi setelah membandingkan diri dengan standar ukuran tertentu, dan memberikan imbalan respon diri pada diri sendiri.

Menurut Permana & Lyna Latifah (2015) mengemukakan bahwa indikator regulasi terdiri dari:

- 1) Perencanaan, strategi ini merupakan pengaturan mahasiswa terhadap tugas, waktu, dan menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan tujuan belajar;
- 2) Pemantauan, strategi ini merupakan pengaturan setelah mahasiswa merencanakan proses belajarnya. Pada tahap pemantauan ini mahasiswa memantau kemajuan tugas yang dilakukan;
- 3) Pengaturan, mahasiswa berusaha memilih dan mengatur aspek lingkungan fisik dengan cara tertentu untuk membantu mereka belajar dengan lebih baik;
- 4) Strategi organisasi, mahasiswa berusaha menjalin relasi yang baik dengan lingkungan sekitar;
- 5) Strategi latihan, mahasiswa membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai topik tertentu dan tugas yang telah dikerjakan dijadikan sumber informasi untuk belajar.

Menurut Arini Dwi Alfina (2013) menyatakan bahwa indikator regulasi mahasiswa ada beberapa antarlain yaitu: 1) *Receiving*, menerima informasi yang relevan, 2) *Evaluating*, mengevaluasi informasi dan membandingkan dengan norma, 3) *Tringgering*, memicu perbedaan, 4) *Searching*, mencari pilihan , 5) *Formulating*, memformulasikan perencanaan, 6) *Impelemnting*, menerapkan perencanaan, 7) *Assessing*, mengukur efektivitas perencanaan

## 2.2.4 *Computer Attitude*

### 2.2.4.1 *Definisi Computer Attitude*

*Computer attitude can be defined as believe or trust and feeling of someone towards the use of a computer* (Loyd, 1985). Menurut Weli (2015) menyimpulkan bahwa *computer attitude* adalah kepercayaan dan perasaan seseorang dalam menggunakan komputer. Blignaut, Burger, & Mcdonald (2009) mengungkapkan bahwa *computer attitude* adalah “A complex mental state that effect a human’s choice of action or behavior toward computers and computer-related tasks”. Artinya sebuah kondisi mental yang kompleks yang mempengaruhi pilihan manusia dari tindakan atau perilaku terhadap komputer dan tugas yang berkaitan dengan komputer. Sedangkan menurut Safitri & Setiyani (2016) *computer attitude* diartikan sebagai sikap dan pandangan seseorang dalam menghadapi keberadaan teknologi komputer. Nurjanah & Hakim (2019) menyatakan bahwa sikap seseorang dalam mengoperasikan komputer dapat mempengaruhi keahlian penggunanya. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki sikap yang berbeda dalam mengoperasikan komputer dimana ada yang dapat mengoperasikan komputer dengan baik yang ditunjukkan dengan sikap optimis dan ada juga sebaliknya. *Computer attitude* merupakan sebuah sikap yang berkaitan psikologis seseorang dalam menghadapi keberadaan teknologi komputer.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli mengenai *computer attitude*, dapat disimpulkan bahwa *computer attitude* adalah sikap seseorang dalam menghadapi keberadaan komputer, sikap itu bisa optimis dengan menunjukkan perasaan senang

dengan keberadaan komputer ataupun sebaliknya yaitu pesimis dia akan menunjukkan ketidaksukaan terhadap keberadaan teknologi komputer.

#### **2.2.4.2 Indikator *Computer Attitude***

Berdasarkan penjelasan mengenai *computer attitude*, ada beberapa poin yang dapat dijadikan sebagai indikator variabel *computer attitude*, penelitian ini menggunakan indikator dari tiga faktor penting yang dapat mempengaruhi *computer attitude* menurut Woodrow (1991) yaitu:

1) *Computer importance (perceived usefulness)*

*Computer importance* dapat diartikan pentingnya komputer untuk seseorang. Namun dalam hal ini diukur dari persepsi siswa mengenai keyakinan bahwa komputer akan membantu dirinya dalam melakukan suatu pekerjaan atau lebih tepatnya dalam pembelajaran (*perceived usefulness*)

2) *Computer enjoyment (computer liking)*

*Computer enjoyment* diukur dari persepsi siswa diminta kegiatan belajar dengan menggunakan komputer adalah suatu yang menyenangkan.

3) *Computer anxiety*

*Computer anxiety* adalah kepercayaan yang negatif pada komputer. Perasaan tersebut muncul dikarenakan rendahnya kemampuan menggunakan komputer, ketidaktahuannya mengenai komputer dan juga rasa takut salah ketika menggunakan komputer.

Sedangkan menurut Nickell & Pinto (1986) *computer attitude* menunjukkan perasaan kesenangan atau ketidaksenangan seseorang terhadap objek komputer dan indikator dari pembentuk

1) *Computer Optimism*

*Computer optimism* merupakan sikap yang dapat menerima perkembangan dari adanya globalisasi dan kemajuan teknologi yaitu beberapa pembelajaran yang berhubungan dengan komputer. Sikap menerima tersebut ditunjukkan dengan keyakinan oleh siswa bahwa komputer akan mempermudah pekerjaan, membantu dan sangat berguna bagi manusia.

2) *Computer Pessimism*

*Computer pessimism* merupakan sikap yang menentang atau kurang menerima dengan adanya perkembangan globalisasi atau kemajuan teknologi. Sikap yang ditunjukkan yaitu berupa penentangan karena menganggap bahwa komputer mampu mendominasi dan mengendalikan manusia itu sendiri.

3) *Computer Intimidation*

*Computer intimidation* merupakan sikap yang kurang menerima dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, karena menganggap bahwa adanya komputer dapat mengintimidasi seseorang.

## **2.2.5 Student Engagement**

### **2.2.5.1 Definisi Student Engagement**

*Student engagement* diartikan sebagai keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas secara afeksi, emosi, dan kognisi untuk

meningkatkan hasil belajar dan pengembangan mahasiswa (Trowler, 2010). Ar-Rufaida & Prihatsanti (2017) mengemukakan *student engagement* sebagai keterlibatan mahasiswa secara afeksi, emosi dan kognisi dalam aktivitas pembelajaran. *Student engagement* tidak hanya melibatkan mahasiswa tetapi juga institusi tempat mereka mengajar.

Menurut Dharmayana, Masrun, & Wirawa (2012) mengemukakan bahwa *student engagement* adalah suatu proses psikologis yang menunjukkan perhatian minat, investasi, usaha dan keterlibatan siswa yang dicurahkan dalam pekerjaan di sekolah yang meliputi: (1) keterlibatan emosi siswa, yang menunjukkan minat, nilai dan emosi terhadap sekolah, misalnya: perasaan di kelas, perasaan terhadap sekolah dan guru, perasaan terhadap perlakuan, disiplin dan motivasi, perasaan memiliki, perasaan positif, dan menghargai prestasi akademik di sekolah, (2) keterlibatan kognitif siswa terhadap sekolah, yakni persepsi terhadap motivasi, usaha keras dan penggunaan strategi. Ini mencakup investasi psikologis dalam belajar, usaha keras dalam belajar, keseriusan bersekolah, keinginan bekerja melebihi yang diprasyarkan, pilihan yang menantang, disiplin, perencanaan dan strategi belajar, keluwesan dalam memecahkan masalah, memilih bekerja keras, dan (3) keterlibatan perilaku yakni melakukan pekerjaan sekolah dan mengikuti peraturan sekolah, yang meliputi: (a) perilaku yang positif, yaitu perilaku yang mengilustrasikan usaha, ketekunan, konsentrasi, perhatian, mengajukan pertanyaan, menyumbang pada diskusi kelas, mengikuti aturan, belajar, menyelesaikan pekerjaan rumah, berpartisipasi dalam aktivitas sekolah yang terikat, (b) absennya perilaku yang mengganggu, seperti tidak mangkir sekolah dan

tidak membuat kekacauan di kelas, tinggi rendahnya rendahnya keterlibatan siswa terhadap sekolah dicerminkan dari skor yang diperoleh dalam mengerjakan Skala Keterlibatan pada Sekolah (SKS).

Sedangkan menurut Fredricks et al. (2013) mengemukakan *school engagement* adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pada kegiatan akademik dan kegiatan non akademik yang terlihat melalui tingkah laku, emosi, dan kognitif yang ditampilkan siswa di lingkungan sekolah dan kelas. *School engagement* terdiri dari tiga dimensi yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. *Behavioral engagement* berasal dari ide partisipasi atau keterlibatan, *emotional engagement* melingkupi reaksi positif dan negatif terhadap guru, siswa, keinginan kelas dan sekolah serta *cognitive engagement* meliputi keinginan untuk menggerakkan usaha untuk dapat memahami ide yang kompleks dan menguasai keterampilan yang sulit.

Dari penjelasan diatas dapat disimplkan bahwa *student engagement* adalah pencurahan energi fisik atupun psikologi mahasiswa di lembaga pendidikan dalam hal ini perguruan tinggi untuk mendapatkan pengalaman akademik atau nilai. Semakin banyak waktu yang digunakan mahasiswa untuk belajar semakin banyak pula pengalaman yang akan didapatkan. Semakin banyak perguruan tinggi memberikan sumber dayanya semakin banyak pula pengalaman akademik yang akan di dapat.

### 2.2.5.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi *Student Engagement*

Menurut Fredricks et al. (2013) mengungkapkan terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi *student engagement*, yaitu sebagai berikut:

#### 1) *School Level*

Karakteristik sekolah dapat menurunkan ketersaingan siswa dan meningkatkan *involvement*, *engagement*, dan *itegration* siswa di sekolah hal ini mencangkup tujuan yang jelas dan konsisten, ukuran sekolah yang kecil, kebijakan dan manajemen sekolah mengenai partisipasi siswa, staff dan siswa yang mungkin terlibat bekerjasama dalam proses akademik. Contohnya ukuran kelas akan mempengaruhi *behavioral* dan *emotional engagement*. Kemungkinan siswa untuk dapat berpartisipasi dan meningkatkan hubungan sosial akan lebih baik ikut pada sekolah yang kecil daripada sekolah yang besar. Siswa di sekolah yang kecil lebih ikut berpartisipasi pada kegiatan sosial dan ekstrakurikuler.

#### 2) *Classroom context*

*Classroom context* tersusun oleh beberapa dimensi yaitu sebagai berikut:

##### a. Dukungan guru

Dukungan guru bisa berupa akademik maupun *interpersonal*. Kualitas hubungan guru dengan siswa pada awal tahun sekolah telah diasosikan dengan *behavioral engagement*. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena hubungan siswa dengan guru akan memiliki kontribusi terhadap *student engagement*.

##### b. Teman sebaya

Teman sebaya bisa berpengaruh terhadap keterlibatan siswa. Ketika siswa gagal dalam suatu institusi maka salah satu penyebabnya dapat berupa pengaruh negatif yang diberikan oleh teman sebaya.

c. Struktur kelas

Struktur kelas mengacu pada kejelasan dari harapan guru atau pengajar untuk perilaku akademik dan sosial serta konsekuensi apabila mereka gagal memenuhi harapan tersebut. Apabila guru memiliki harapan yang jelas serta memberikan respon yang konsisten maka akan memiliki siswa yang secara perilaku akan terlibat.

d. Dukungan otonomi kelas

Dukungan otonomi kelas dikarakteristikan dengan pilihan, berbagai keputusan, dan tidak adanya pengendalian eksternal seperti nilai, hadiah, dan hukuman sebagai alasan dalam mengerjakan tugas atau berperilaku baik. Dengan adanya pengendalian lingkungan yang seperti itu bisa mengurangi ketertarikan, tantangan, dan ketekunan.

e. Ketertarikan tugas

Intruksi yang otentik serta dukungan sosial pada ketertarikan sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap intruksi tersebut menjadi prediktor yang kuat dalam keterlibatan siswa.

3) *Individual Needs*

*Individual Needs* adalah kebutuhan yang berguna untuk memenuhi kepuasan pribadi yang terdiri tiga poin yaitu:

a. *Need for relatedness*

Siswa akan lebih terlihat apabila konteks kelas dihubungkan dengan *need for relatedness*, hal tersebut sering terjadi di ruang kelas dimana guru atau pengajar dan teman sebaya menciptakan lingkungan yang peduli dan mendukung. Siswa dengan *relatedness* tinggi, yang diukur menggunakan kualitas emosional dalam menjalin hubungan, akan lebih terlihat daripada siswa dengan *relatedness* yang rendah.

b. *Need for autonomy*

Seseorang memiliki kebutuhan untuk melakukan sesuatu karena alasan pribadi, dari pada melakukan sesuatu atas kendali orang lain. Beberapa peneliti mengungkapkan bahwa ada hubungan positif antara keterlibatan dan kebutuhan untuk otonomi dengan *behavioral engagement* dan *emotional engagement*.

c. *Need for competency*

Kompetensi melibatkan kontrol, strategi, dan kapasitas. Ketika seseorang butuh untuk berkompetensi, mereka percaya akan menentukan kesuksesan mereka, dan dapat mengerti apa yang harus dilakukan serta percaya bahwa dirinya dapat mencapai kesuksesan.

Berdasarkan konsep yang disampaikan Fredricks et al. (2013) bahwa keterlibatan dalam belajar dipengaruhi oleh interaksi dari tiga dimensi yaitu dimensi perilaku (*behavioral*), keterlibatan emosi, dan keterlibatan kognitif. Keterlibatan perilaku menyangkut dalam tugas-tugas pembelajaran dan akademik

dan mencakup perilaku seperti usaha, kegigihan, konsentrasi, perhatian, bertanya dan berkontribusi dalam kelas.

Keterlibatan emosi merupakan keterlibatan dengan mengacu pada reaksi afektif seseorang di dalam kelas, termasuk minat, kebosanan, kebahagiaan, kesediaan, dan kecemasan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan respon seseorang dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi keterlibatan belajar yang akan dilaksanakan.

Keterlibatan kognitif merupakan keterlibatan dalam pekerjaan akademik sebagai investasi psikologis dan upaya seseorang yang diarahkan dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman, menguasai pengetahuan, keterampilan dalam menguasai sebuah keahlian akademik. Hal ini memperjelas sikap seseorang dalam menguasai materi berdasarkan pengalaman sebelumnya mendukung untuk mencapai keahlian yang akan dicapai dengan mudah.

### **2.2.5.3 Indikator *Student Engagement***

Indikator variabel *student engagement* dalam penelitian ini menggunakan beberapa aspek berdasarkan survei yang sudah dilakukan oleh Yanto, Mula, & Kavanagh (2011) yaitu:

- 1) *Academic challenge (AC)*, merupakan bagian dari proses pendidikan dimana mahasiswa turut berperan aktif untuk mencapai harapan, penilaian yang baik, pembentukan karakter, etika dan moral sebagai *output* dari proses pendidikan yang dijalankan. Peran penting bagi perguruan tinggi guna menciptakan kondisi belajar yang kondusif guna menghasilkan lulusan yang memiliki

kompetensi yang baik dan berbagai penelitian yang dihasilkan oleh perguruan tinggi, dimana kedua hal tersebut dapat dijadikan tolak ukur dari kualitas perguruan tinggi.

- 2) *Active learning (AL)*, bentuk keterlibatan mahasiswa dalam proses akademik yang bertujuan agar mahasiswa dapat belajar lebih banyak ketika keterlibatannya tinggi dan metode pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran menggunakan pola kelompok untuk menjalin kerjasama antar mahasiswa yang bertujuan untuk mencapai proses dan hasil belajar yang lebih produktif.
- 3) *Student – Staff Interaction*, merupakan aktivitas komunikasi yang terjadi dosen dan mahasiswa baik di dalam maupun di luar kelas yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang ada dalam mahasiswa, dosen, dan perguruan tinggi.
- 4) *Enriching Education Experiene (EEE)*, merupakan tingkat partisipasi mahasiswa dalam menjalankan aktivitasnya pada kesempatan belajar di berbagai kegiatan organisasi di universitas.
- 5) *Supportive Learning Environment (SLE)*, merupakan tempat serta kondisi yang mendukung untuk terjadinya interaksi antara mahasiswa dan seluruh unsur pendidikan dalam proses pembentukan *input* menjadi *outcome* sebagai bentuk pencapaian akademik yang diraih oleh mahasiswa.

Sedangkan menurut Hamzah & Yanto (2015) indikator *student engagement-perkuliahan* terdiri dari *Academic Challenge*, *Active Learning*, *Student-Staff Interaction* adalah sebagai berikut:

- a. Seberapa besar ekspektasi mahasiswa dalam menempuh perkuliahan

- b. Sejauh mana persiapan mahasiswa belajar dan mengerjakan tugas di rumah untuk mempersiapkan perkuliahan yang akan datang
- c. Seberapa besar keaktifan mahasiswa mengikuti setiap perkuliahan
- d. Seberapa besar keaktifan mahasiswa belajar dengan giat baik di dalam atau di dalam kelas
- e. Seberapa besar keaktifan mahasiswa saat dilakukan diskusi atau pengerjaan tugas kelompok
- f. Seberapa sering mahasiswa mendiskusikan masalah mata kuliah nilai serta tugas mereka dengan dosen
- g. Umpan balik yang diberikan dari kinerja akademis mahasiswa berupa nilai dan penghargaan lainnya.

Dari beberapa indikator yang dikemukakan oleh peneliti terdahulu penelitian ini mengadopsi indikator yang digunakan oleh Hamzah & Yanto. Pemilihan indikator ini didasarkan berdasarkan keterlibatan mahasiswa terkait perkuliahan komputer akuntansi.

### **2.3 Kajian Penelitian Terdahulu**

Penggunaan model Astin dalam konstruk pendidikan menempatkan *outcome* dalam pendidikan akan dihasilkan dari perubahan *Input* didalam proses (*Enviromental*). Ini berarti bahwa faktor yang mempengaruhi *outcome* dalam suatu sistem pendidikan bukan hanya faktor *input* saja melainkan *proses* didalam lingkungan belajar siswa juga mempengaruhi. Beberapa penelitian yang terkait

dengan model dan variabel-variabel yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan kajian baik jurnal nasional dan internasional adalah sebagai berikut:

Yanto, Mula, & Kavanagh (2011a) Berdasarkan kerangka IEO, *Student Motivation* diukur dengan teori harapan, prestasi sebelumnya siswa dalam hal nilai rata-rata yang diperoleh dari sekolah sebelumnya, *Comfort Of Class Size*, dan *Learning Facilities* sebagai masukan pendidikan, secara signifikan mempengaruhi keterlibatan siswa sebagai proxy untuk proses pendidikan, *student engagement* pada gilirannya, juga mempengaruhi kompetensi akuntansi siswa. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi.

Tam (2010) Interaksi antara universitas dan kualitas upaya atau keterlibatan siswa dalam pengalaman universitas akan menghasilkan hasil pendidikan yang berkualitas. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer menggunakan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Feriady & Yanto (2018) Prestasi siswa, *Locus of Control*, dan dukungan keluarga memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap Kesiapan Kerja siswa dengan keterlibatan dalam program magang yang dalam penelitian ini *outcome*. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer menggunakan model I-E-O.

Wahyuni & Sukirman (2018) penelitian ini menjelaskan bahwa *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap kompetensi akuntansi namun *student engagement* tidak memoderasi pengaruh *self-efficacy* terhadap kompetensi akuntansi sedangkan *Self-regulated learning* tidak berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi.

Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer dalam penggunaan input dalam pembelajaran.

Ani (2013) penelitian ini menyatakan bahwa lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat secara tidak langsung berpengaruh terhadap sikap kewirausahaan. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer melalui keterlibatan seseorang dalam belajar.

Harwati & Yanto (2017) penelitian ini menyatakan bahwa keterlibatan siswa yang terdiri dari keterlibatan sekolah dan keterlibatan kelas telah mampu memediasi secara positif dan signifikan pengaruh prestasi siswa terhadap kompetensi akuntansi. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan mengukur kompetensi akuntansi komputer melalui keterlibatan seseorang dalam belajar.

Norwani (2012) Faktor- faktor *input* lingkungan berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi, kecuali interaksi dosen terkait dengan pengembangan kompetensi. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer menggunakan model I-E-O.

Ulum et al. (2017) Motivasi berprestasi, indeks prestasi kumulatif, keterlibatan mahasiswa dalam PKL dan keterlibatan mahasiswa dalam mata kuliah praktek berpengaruh positif terhadap kompetensi mahasiswa akuntansi UNNES. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi mengukur melalui keterlibatan seseorang dalam belajar.

Sa'adah & Ariati (2018) Hasil analisis menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara *student engagement* dengan prestasi akademik. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer bahwa *environment* berhubungan dengan *outcome*.

Sugiyana (2015) penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *self-regulated learning*, *self-efficacy*, perhatian orang tua terhadap prestasi belajar matematika. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer menggunakan *input self-efficacy* dan *self-regulated*.

Weli (2015) penelitian ini menyatakan bahwa penerimaan konten kursus AIS dipengaruhi oleh persepsi tentang kegunaan dan pentingnya komputer. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer menggunakan variabel *computer attitude*.

Roussos (2010) penelitian ini menyatakan bahwa pengalaman komputer yang dirasakan dan kepercayaan diri dengan komputer sangat terkait dengan sikap yang menguntungkan terhadap komputer. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan dalam mengukur kompetensi akuntansi komputer menggunakan variabel *computer attitude*.

Safitri & Setiyani (2016) penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh motivasi belajar, *computer attitude* dan fasilitas laboratorium akuntansi terhadap prestasi belajar Komputer Akuntansi MYOB. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan variabel *computer attitude*.

Dharmayana et al. (2012) penelitian menunjukkan bahwa nilai dan keterlibatan emosi dan keterlibatan pada sekolah, berperan positif terhadap prestasi akademik siswa unggul. Kaitanya dengan penelitian ini adalah kesamaan penggunaan proksi *student engagement* dalam penelitian ini.

## **2.4 Kerangka Berfikir**

Penelitian ini menggunakan Teori I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *self-efficacy*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini *environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*, dengan *outcome* kompetensi akuntansi komputer sebagai hasil belajar dalam pendidikan.

### **2.4.1 Pengaruh *self-efficacy* terhadap kompetensi akuntansi komputer pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

Teori I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *self-efficacy*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman

pendidikan yang berdampak pada siswa, dengan *outcome* hasil belajar dalam hal ini kompetensi akuntansi komputer.

Sugiyana (2015) mengemukakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan dalam diri seseorang mengenai kemampuannya untuk mengorganisir dan melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dan juga dapat menampilkan perilaku yang dibutuhkan dalam mencapai hasil yang diinginkan dari tuntutan tugas akademik yang diberikan. Subaidi, (2016) menyatakan *self-efficacy* adalah keyakinan seseorang terhadap keterampilan dan kemampuan dirinya dalam mengorganisir dan menyelesaikan permasalahannya untuk hasil yang terbaik dalam suatu tugas tertentu. Siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah mengalami kesulitan dalam memecahkan tugas dan menganggap tugas tersebut sebagai ancaman terhadap dirinya. Siswa yang memiliki aspirasi rendah dan komitmen yang lemah pada tujuan cenderung menyerah. Sebaliknya individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi, aspirasi tinggi, dan komitmen yang tinggi pada tujuan, tugas yang sulit dianggap sebagai tantangan untuk dipecahkan dari pada dianggap sebagai ancaman yang harus dihindari (Albert Bandura, 1993). Hal ini di dukung dengan penelitian Ani (2013) semakin tinggi *self-efficacy* peserta didik maka akan semakin tinggi pula kompetensi akuntansi yang akan dicapai.

Berdasarkan konsep yang ada dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi *self-efficacy* mahasiswa, maka keyakinan terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan perkuliahan yang terbaik akan besar, hal ini akan membuat mereka memiliki keyakinan dalam mengerjakan tugas komputer akuntansi dengan optimis dan akan membuat tingkat kepercayaan yang besar

sehingga dalam mengerjakan tugas komputer akuntansi akan sungguh-sungguh dengan hasil yang bagus. Dengan keyakinan yang kuat, maka mahasiswa akan terdorong untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

#### **2.4.2 Pengaruh *self-regulated* terhadap kompetensi akuntansi komputer pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

Menurut Fatimah (2013) *self-regulated learning* merupakan kegiatan dimana individu yang belajar secara aktif, menyusun, menentukan tujuan belajar, merencanakan dan memonitor, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi perilaku serta lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Wolters et al., (2011) mahasiswa yang memiliki *self-regulated* akan berusaha lebih keras ketika belajar, memiliki ketekunan, dan akan mengerjakan tugas tepat waktu. *Self-regulated* menjadi salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa agar mereka mampu mendapatkan prestasi belajar yang maksimal (Saputra, Handaka, & Sari, 2019). Hal ini didukung oleh penelitian Shofiah & Raudatussalamah (2014) mahasiswa yang mampu mengelola secara efektif pengalaman belajarnya sendiri di dalam berbagai cara sehingga mahasiswa akan mencapai hasil belajar yang optimal.

Melihat lebih jauh tentang konsep model I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *self-regulated*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan,

fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dengan *outcome* hasil belajar dalam hal ini kompetensi akuntansi komputer.

Mahasiswa yang mempunyai *self-regulated* yang baik maka mereka akan mampu mengatur diri, mempengaruhi tingkah laku, menciptakan dukungan kognitif, dan membuat konsekuensi atas tingkah laku, agar semuanya dapat bergerak sinergis menuju tujuan yang ingin dicapai. Sehingga dapat disimpulkan *self-regulated* diduga berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer yang dalam hal ini *outcome* yang ingin dicapai dalam sebuah pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa seseorang yang memiliki *self-regulated* tinggi akan benar-benar memperhatikan konsep pembelajaran seseorang untuk menghasilkan *outcome* yang berkualitas

#### **2.4.3 Pengaruh *computer attitude* terhadap kompetensi akuntansi komputer pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

Blignaut, Burger, & Mcdonald (2009) mengungkapkan bahwa *computer attitude* adalah “*A complex mental state that effect a human’s choice of action or behavior toward computers and computer-related tasks*”. Artinya sebuah kondisi mental yang kompleks yang mempengaruhi pilihan manusia dari tindakan atau perilaku terhadap komputer dan tugas yang berkaitan dengan komputer. Nurjanah & Hakim (2019) menyatakan bahwa sikap seseorang dalam mengoperasikan komputer dapat mempengaruhi keahlian penggunanya. Sikap dalam menggunakan komputer secara efektif dapat mendukung keberhasilan studi dan peningkatan kompetensi (Nurjanah & Hakim, 2019). Hal ini dukung penelitian Safitri & Setiyani

(2016) semakin baik dan positif *computer attitude* maka akan memberikan dampak meningkatnya prestasi belajar komputer akuntansi.

Melihat tentang keterlibatan model I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *computer attitude*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dengan *outcome* hasil belajar dalam hal ini kompetensi akuntansi komputer.

Mahasiswa yang memiliki keyakinan optimis dengan adanya komputer akuntansi akan memberikan manfaat bagi diri siswa sebagai bekal lulusan akuntansi. Seseorang yang memiliki sikap positif terhadap komputer akan lebih nyaman dalam mengerjakan tugas perkuliahan komputer akuntansi. Sehingga dapat disimpulkan *computer attitude* diduga berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer yang dalam hal ini *outcome* yang ingin dicapai dalam sebuah pendidikan.

#### **2.4.4 Pengaruh *student engagement* terhadap kompetensi akuntansi komputer pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

ASSUE menjelaskan bahwa tantangan akademik mempengaruhi *output* dari pendidikan yang berupa nilai atau kompetensi dari mahasiswa itu sendiri (Hamzah & Yanto, 2015). Menurut ASSUE keaktifan belajar (*active learning*) mahasiswa ini dapat dilihat dari frekuensi serta kontribusi mahasiswa dalam proses diskusi kelas, dan tingkat kerja (Hamzah & Yanto, 2015). Hal ini didukung oleh pendapat Ulum

(2017) bahwa keterlibatan mampu membentuk kompetensi. Lebih lanjut Yanto (2012) menyatakan bahwa *student engagement* berpengaruh terhadap terbentuknya kompetensi akuntansi.

Melihat lebih jauh mengenai model I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini *environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*, dengan *outcome* adalah kompetensi akuntansi komputer.

Sehingga dalam kegiatan kontribusi atau keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan, diskusi di kelas, dan tingkat kerja, mahasiswa diberikan kesempatan dalam mengembangkan kemampuan komputer akuntansi. Sehingga pengalaman memperkaya pendidikan dengan melibatkan diri dalam kegiatan perkuliahan diduga dapat meningkatkan kompetensi akuntansi komputer.

#### **2.4.5 Pengaruh *self-efficacy* terhadap *student engagement* pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

Model I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *self-efficacy*. Sedangkan *environment*

mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini *environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*.

Sugiyana (2015) mengemukakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan dalam diri seseorang mengenai kemampuannya untuk mengorganisir dan melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dan juga dapat menampilkan perilaku yang dibutuhkan dalam mencapai hasil yang diinginkan dari tuntutan tugas akademik yang diberikan. Belajar tidak hanya membaca buku dan mempelajari referensi perkuliahan, akan tetapi belajar juga membutuhkan usaha yang lebih dari kedua hal tersebut, dengan cara terlibat aktif dalam setiap perkuliahan atau dalam kegiatan diskusi yang dilakukan oleh proses perkuliahan (Yanto et al., 2010b). Siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah mengalami kesulitan dalam memecahkan tugas dan menganggap tugas tersebut sebagai ancaman terhadap dirinya. Siswa yang memiliki aspirasi rendah dan komitmen yang lemah pada tujuan cenderung menyerah. Sebaliknya individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi, aspirasi tinggi, dan komitmen yang tinggi pada tujuan, tugas yang sulit dianggap sebagai tantangan untuk dipecahkan dari pada dianggap sebagai ancaman yang harus dihindari (Albert Bandura, 1993). Penelitian yang dilakukan oleh Rosyida et al. (2016) yang memaparkan bahwa kebiasaan dan *self-efficacy* sangat diperlukan untuk mendorong siswa dalam keberhasilan studinya.

*Self-efficacy* dapat mendorong mahasiswa terlibat dalam kegiatan yang mendukung keberhasilannya atau keinginannya. Dengan keyakinan yang kuat dan

optimisme yang kuat, maka mahasiswa akan terdorong dan memotivasi, memberikan harapan mahasiswa terhadap hasil perkuliahan sehingga mahasiswa mampu memberikan usaha usaha terbaik dengan bergantung pada bagaimana usaha mereka melibatkan diri dalam perkuliahan.

#### **2.4.6 Pengaruh *self-regulated learning* terhadap *student engagement* pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

Teori I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *self-regulated*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini *environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*.

Menurut Fatimah (2013) *self-regulated* merupakan kegiatan dimana individu yang belajar secara aktif, menyusun, menentukan tujuan belajar, merencanakan dan memonitor, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi perilaku serta lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Wolters et al. (2011) mahasiswa yang memiliki *self-regulated* akan berusaha lebih keras ketika belajar, memiliki ketekunan, dan akan mengerjakan tugas tepat waktu. Hal ini didukung oleh penelitian Ani (2013) *self-regulated learning* dimoderasi oleh *student engagement* terhadap kompetensi akuntansi

Mahasiswa yang memiliki *self-regulated* yang baik, maka mereka akan mampu mengatur diri sendiri, menciptakan dukungan kognitif dan membuat konsekuensi atas tingkah laku agar semuanya bergerak secara sinergis diri agar selalu terlibat dengan kegiatan perkuliahan dengan menginginkan hasil yang baik. Disiplin dalam pelaksanaan tugas perkuliahan, optimis ketika belajar, memiliki ketekunan, dan mengerjakan tugas tepat waktu. Mahasiswa mampu meregulasi atau melakukan pengendalian diri dengan karakteristik yang baik. Sehingga dapat disimpulkan *self-regulated* diduga berpengaruh terhadap *student engagement* dalam hal ini keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan.

#### **2.4.7 Pengaruh *computer attitude* terhadap *student engagement* pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

Teori I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *computer attitude*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini *environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*.

Blignaut, Burger, & McDonald (2009) mengungkapkan bahwa *computer attitude* adalah “A complex mental state that effect a human’s choice of action or behavior toward computers and computer-related tasks”. Artinya sebuah kondisi

mental yang kompleks yang mempengaruhi pilihan manusia dari tindakan atau perilaku terhadap komputer dan tugas yang berkaitan dengan komputer. Nurjanah & Hakim (2019) menyatakan bahwa sikap seseorang dalam mengoperasikan komputer dapat mempengaruhi keahlian penggunanya. Hal ini didukung oleh penelitian Wulandari & Suci Rohayati (2015) sikap siswa akan mempengaruhi keterlibatan dalam perkuliahan, sikap optimis siswa akan membuat mereka antusias dalam mengikuti perkuliahan sedangkan sikap pesimis akan membuat mereka tidak konsentrasi, mengantuk, asik mengobrol dengan teman, dan bermain dalam perkuliahan.

Mahasiswa yang memiliki *computer attitude* yang baik ataupun sikap positif terhadap keberadaan komputer, maka mahasiswa akan bisa menerima komputer sebagai alat yang mempermudah menyelesaikan tugasnya. Antusias dalam pembelajaran komputer, terkonsentrasi. Sikap optimis yang kuat, maka akan membuat mahasiswa terdorong dan memotivasi, memberikan harapan mahasiswa terhadap hasil perkuliahan sehingga mahasiswa mampu memberikan usaha usaha terbaik dengan bergantung pada bagaimana usaha mereka melibatkan diri dalam perkuliahan.

#### **2.4.8 Pengaruh *self-efficacy* terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui *student engagement* pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

Teori I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan

*environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *self-efficacy*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini *environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*, dengan *outcome* kompetensi akuntansi komputer sebagai hasil belajar dalam pendidikan.

Keterlibatan dan peran serta dari peserta didik dalam proses pembelajaran dapat berupa kemauan yang kuat untuk belajar, keberanian, keuletan, rasa ingin tahu yang tinggi, yang sebagian besarnya mengarah pada kemauan peserta didik untuk mengelola perilakunya sendiri. Ditinjau dari perspektif psikologi kepribadian, pernyataan ini sama dengan yang dikemukakan oleh Bandura dalam (Shofiah & Raudatussalamah, 2014) penilaian keyakinan diri tentang seberapa baik individu dapat melakukan tindakan yang diperlukan yang berhubungan dengan situasi yang prospektif, serta keyakinan diri bahwa memiliki kemampuan melakukan tindakan yang diharapkan. Harwati & Yanto (2017) menyatakan bahwa masukan siswa yang berupa gender, ras, kualifikasi masuk, aspirasi karir dan pekerjaan orang tua menjadi *predictor* terbesar nilai kumulatif rata-rata. Sementara faktor lingkungan yang berupa fasilitas akademik, isi kursus, belajar mengajar, dan interaksi dengan dosen merupakan *predictor* terbesar untuk pengembangan kompetensi.

Mahasiswa yang memiliki keyakinan tinggi dalam kegiatan perkuliahan, maka mereka akan terlibat cukup aktif dalam kelas ataupun lingkungan pendidikan

untuk mendapatkan sesuatu yang diharapkan. Hal ini yang menjelaskan bahwa keyakinan seseorang akan mempengaruhi hasil belajar seseorang melalui keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan.

#### **2.4.9 Pengaruh *self-regulated* terhadap kompetensi akuntansi melalui *student engagement* pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

*Involvement theory* dapat menjelaskan bahwa sistem pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan berperan sebagai pendukung kelibatan mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses perkuliahan untuk membentuk kompetensi akuntansi. Peserta didik dengan segala karakteristik yang mereka miliki merupakan *input* dalam pendidikan, termasuk kemampuan mereka dalam menyusun regulasi diri dalam belajarnya. Filho, Pintrich dan Wolters (1990) *self-regulated* merupakan kegiatan dimana individu yang belajar secara aktif, menyusun, menentukan tujuan belajar, merencanakan dan memonitor, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi perilaku serta lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Teori ini mengakui bahwa yang menunjukkan keterlibatan meliputi apa yang individu pikirkan, rasakan, serta kebiasaan atau perilaku. Peserta didik dengan keterlibatan (*student engagement*) yang tinggi memiliki lebih banyak pengalaman belajar dan akan meningkatkan hasil belajar mereka (Trowler, 2010).

Model I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam

penelitian ini yang termasuk *input* adalah *self-regulated*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini *environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*, dengan *outcome* kompetensi akuntansi komputer sebagai hasil belajar dalam pendidikan.

Mahasiswa yang memiliki regulasi belajar yang tinggi dalam kegiatan perkuliahan, maka mereka akan terlibat cukup aktif dalam kelas ataupun lingkungan pendidikan untuk mendapatkan sesuatu yang diharapkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Hal ini yang menjelaskan bahwa regulasi seseorang akan mempengaruhi hasil belajar seseorang melalui keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan.

#### **2.4.10 Pengaruh *computer attitude* terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui *student engagement* pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang**

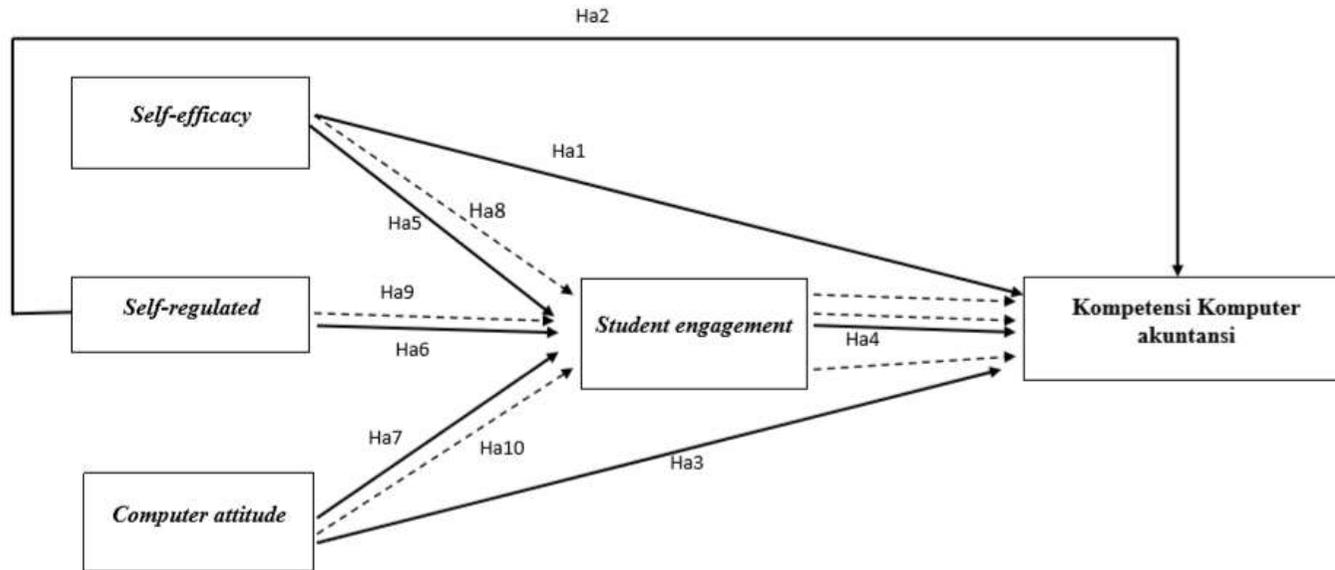
Teori I-E-O Astin (*input-environment-outcome*) mengungkapkan bahwa hasil belajar (*outcome*) dapat dipengaruhi ataupun fungsi interaksi dari *input* dan *environment* (Tam, 2010). *Input* meliputi karakteristik atau perilaku siswa, dalam penelitian ini yang termasuk *input* adalah *computer attitude*. Sedangkan *environment* mencakup berbagai program, kebijakan, fakultas, teman sebaya, dan pengalaman pendidikan yang berdampak pada siswa, dalam penelitian ini

*environment* menggunakan keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan sebagai proksi dari *student engagement*, dengan *outcome* adalah kompetensi akuntansi komputer.

Keterlibatan dan peran serta dari peserta didik dalam proses pembelajaran dapat berupa kemauan yang kuat untuk belajar, keberanian, keuletan dan rasa ingin tau yang tinggi, optimis yang sebagian besarnya mengarah pada kemauan peserta didik untuk mengelola perilaku sendiri. *Involvement theory* menjelaskan bahwa sistem pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dalam perkuliahan sebagai pendukung kelibatan mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses perkuliahan untuk membentuk kompetensi akuntansi. Mahasiswa yang memiliki sikap optimis maka akan mudah menerima pembelajaran komputer akuntansi. Hal ini didukung oleh penelitian Weli (2015) bahwa semakin baik *computer attitude* yang dimiliki, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan diperoleh.

Hal tersebut menjelaskan bahwa ketika mahasiswa mempunyai sikap optimis, maka mahasiswa itu akan antusias dan terlibat dalam perkuliahan akan lebih tinggi untuk mencapai hasil belajar yang ditetapkan. Berdasarkan itulah *computer attitude* akan berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan.

**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berfikir**



Ket:

Langsung : \_\_\_\_\_

Tidag Langsung - - - - -

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian adalah:

- Ha1 = *Self-efficacy* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer
- Ha2 = *Self-regulated* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer
- Ha3 = *Computer attitude* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer
- Ha4 = *Student engagement* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer
- Ha5 = *Self-efficacy* berpengaruh terhadap *student engagement*
- Ha6 = *Self-regulated* berpengaruh terhadap *student engagement*
- Ha7 = *Computer attitude* berpengaruh terhadap *student engagement*
- Ha8 = *Student engagement* mampu memediasi pengaruh *self-efficacy* terhadap kompetensi komputer akuntansi
- Ha9 = *Student engagement* mampu memediasi pengaruh *self-regulated* terhadap kompetensi komputer akuntansi
- Ha10 = *Student engagement* mampu memediasi pengaruh *computer attitude* terhadap kompetensi komputer akuntansi

## **BAB V**

### **KESIMPALAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Model yang dibangun dalam penelitian sudah lolos kriteria *goodss of fit*. Hal ini menunjukkan bahwasanya model yang dibangun sudah layak untuk dijadikan referensi peneliti selanjutnya untuk mengembangka kompetensi komputerak akuntansi.

Hasil penelitian dan pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* dan *self-regulated* tidak berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer sedangkan *computer attitude* dan *student engagement* berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi komputer. *Self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap *student engagement* sedangkan *self-regulated* dan *computer attitude* berpengaruh terhadap *student engagement*. *Self-efficacy* dan *self-regulated* tidak berpengaruh signifikan terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui *student engagement* sedangkan *computer attitude* berpengaruh signifikan terhadap kompetensi akuntansi komputer melalui *student engagement*.

Faktor penentu kompetensi akuntansi komputer dalam penelitian ini adalah *student engagement*. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu dan dapat dipahami karena jika *input* institusi pendidikan semakin terlibat dalam perkuliahan maka mereka akan paham materi yang dipelajari dan menghasilkan kompetensi akuntansi komputer yang baik.

## 5. 2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran yang diberikan adalah:

1. Universitas harus memperhatikan penyusunan kurikulum komputer akuntansi dengan menyesuaikan software-software MYOB yang sekarang sudah tak relevan karena hal ini udah mulai menggunakan *cloud* serta beberapa software akuntansi lainya dan materi sesuai dengan tuntutan dunia kerja 4.0.
2. Bagi peneliti bagi yang akan menjadikan penelitian ini sebagi referensi silahkan memperhatikan variabel pembentuk lainya, karena dalam penelitian ini faktor-faktor yang digunakan hanya menjelaskan kompetensi akuntansi komputer 63,4% yang akan menjadikan penelitian ini berkembang.
3. Peneliti selanjutnya hendaknya harus lebih memperhatikan pemilihan indikator dan penyusunan instrumen untuk mengukur variabel yang akan di jadikan variabel dalam penelitian.
4. Bagi peneliti yang akan menggunakan variabel *self-efficacy* lebih memperhatikan pemilihan indikator yang akan digunakan.
5. Peneliti menggunakan AMOS 23.0 untuk menganalisis item dalam SEM; namun LISREL, dan SmartPLS dapat digunakan dalam penelitian masa depan dan hasilnya dapat dibandingkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albert Bandura. (1993). *Perceived Self-Efficacy in cognitive development and functioning*. Educational Psychologist.
- Albert Bandura & Wessels, S. (1998). *Self Efficacy*. an.
- Ani, R. A. (2013). Model Pengembangan Sikap Kewirausahaan Siswa Smk Negeri Se-Kabupaten Demak. *Journal of Economic Education*, 2(1), 24–33.
- Ar-Ruum Akhira Rufaida, & Prihatsanti, U. (2017). Hubungan Efikasi Diri Akademik Dengan Student Engagement Pada Mahasiswa FSM UNDIP Yang Bekerja. *Jurnal Empati*, 6(Nomor 4), 143–148.
- Arini Dwi Alfina. (2013). Regulasi Diri Mahasiswa Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Suatu Organisasi. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(1), 245–259. <https://doi.org/10.26877/empati.v6i1.4115>
- Astin, A. W. (1984). Student Involvement: A Developmental Theory for Higher Education. *Journal of College Student Development*, 40(5), 518–529.
- Astin, A. W. (1999). Student involvement: A developmental theory for higher education. *Journal of College Student Development*, 40(5), 518–529.
- Blignaut, P., Burger, A., & McDonald, T. (2005). Computer Attitude and Anxiety. *Human Aspects of Technology*, 641–652.
- Butler, D. L., Cartier, S. C., Schnellert, L., Gagnon, F., & Giammarino, M. (2011). Secondary students ' self-regulated engagement in reading : researching self-regulation as situated in context. *Psychological Test and Assessment Modeling*, 53(1), 73–105.
- Chang, D., & Chien, W. cheng. (2015). Determining the Relationship between Academic Self-efficacy and Student Engagement by Meta-analysis, (Ermm), 142–145. <https://doi.org/10.2991/ermm-15.2015.37>
- Cobb, R. J. (2003). The relationship between self-regulated learning behaviors and academic performance in web-based courses. *Dissertation, Virginia: Blacksburg.*, 54(2), 1–124. Retrieved from <http://www.mendeley.com/research/no-title-avail/>
- Dewi, R. M., & Yanto, H. (2018). Determinan Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Myob Dengan Dasar Akuntansi Sebagai Variabel Intervening. Semarang.
- Dharmayana, I. W., Masrun, A. K., & Wirawa, Y. G. (2012). Keterlibatan Siswa ( Student Engagement ) sebagai Mediator Kompetensi Emosi dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 76–94.

- Eva Latipah. (2015). Strategi Self Regulated Learning dan Prestasi Belajar: Kajian Meta Analisis. *Jurnal Psikologi (Yogyakarta)*, 37(1), 110–129. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7696>
- Fatimah, S. S. F. & S. (2013). Self-Regulated Learning (Srl) Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ferdinand, A. (2014). *Structural Equation Modeling* (5th ed.). Semarang.
- Feriady, M., & Yanto, H. (2018). Developing Students Work Readiness Model on Accounting Program of Vocational High School ( VHS ) Base on I-E-O Astin Model, 2018, 77–90. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3120>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., Paris, A. H., & Fredricks, J. A. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Hamzah, M. R. G. N. B. Z., & Heri yanto. (2015). Kompetensi Internasional Akuntansi Forensik Mahasiswa Akuntansi Di Beberapa Universitas Di Semarang, 3(3), 768–785.
- Harrison, A. W., Jr, R. K. R., Harrison, A. W., & Rainer, R. K. (1992). The Influence of Individual Differences on Skill in End-User Computing The Influence of Individual Differences on Skill in End-User Computing, 09. <https://doi.org/10.1080/07421222.1992.11517949>
- Harwati, D. S., & Yanto, H. (2017). Vocational High School (SMK) Students Accounting Competence Prediction Model by Using Astin I-E-O Model. *Dinamika Pendidikan*, 12(2), 98–113. <https://doi.org/10.15294/dp.v12i2.10826>
- Herawaty, D. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Partisipasi Guru Dalam Forum Ilmiah, Keyakinan Diri (Self Efficacy), Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Matematika. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 1(1), 71–85. Retrieved from <http://jrpm.uinsby.ac.id>
- IFAC. (2010). International Accounting Education Standards Board.
- Imam Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis MULTIVARIETE* (8th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Iswanto, A. C., & Wahjono. (2019). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 Terhadap Ilmu Akuntansi – Esai. *Infokam*, 1, 1–6.
- Kartika, L. N. dan A. S. (2014). Pengaruh Tingkat Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Administrasi Perkantoran. *Ekonomi Dan Bisnis*, 17(1), 73–90.

- Kusaeri. 2011. Transformasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pelajaran Matematika di Sekolah. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 21-32.
- Leonhard, gerd (2017). The 7 keys future principles of digital transformation. November 2019
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. (Anna, Ed.) (2nd ed.). Bandung: PT Refika Aditama.
- Loyd. (1985). The Reliability And Validity of An Instrument For The Assessment Of Computer Attitudes. *European Journal of Social Theory*, 4(4), 499–508. <https://doi.org/0803973233>
- Martha Oktavia dan Sri Suryoko. (2012). Pengaruh Self Efficacy dan Locus of Control Terhadap Kinerja Karyawan Divisi Redaksi PT. Semarang Intermedia Pers. *Efikasi Diri, Lokus Kendali, Kinerja Karyawan*.
- Mukaromah, Devy., Sugiyo, & Mulawarman. (2018). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran ditinjau dari Efikasi Diri dan Self Regulated Learning. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(2), 14–19. Retrieved from [journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk)
- Nickell, G. S., & Pinto, J. N. (1986). The computer attitude scale. *Computers in Human Behavior*, 2(4), 301–306. [https://doi.org/10.1016/0747-5632\(86\)90010-5](https://doi.org/10.1016/0747-5632(86)90010-5)
- Noreen, S., Hasan, A., Batool, I., & Ali, A. (2018). The Impacts of Academic Self-Efficacy on Academic Outcomes: The Mediating effect of Student Engagement. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(11), 315–326. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i11/4904>
- Norwani, N. M. (2009). Learning Outcomes at Higher Education Institutions: To What Extent Do Institutional Environments Contribute? *Journal of Human Resource and Adult Learning*, 5(June), 84–94.
- Novi Wulandari dan Suci Rohayati. (2015). Pengaruh Computer Knowlegde, Computer Attitude, Dan Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1–10.
- Nurellah, W., & Heri yanto. (2019). Pengaruh student engagement terhadap kompetensi operasional pada mahasiswa jurusan akuntansi.
- Nurjanah, Y. A. S., & Hakim, L. (2019). Pengaruh Fasilitas Laboratorium Akuntansi, Computer Knowledge, Computer Anxiety Dan Computer Attitude Terhadap Hasilbelajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas Xi Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*,

07, 77–82.

- Permana, H. A., & Lyna Latifah. (2015). Pengaruh Self Regulated Learning Lingkungan Keluarga, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK PI Tarcisius Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Economic Education Analysis Journal*, 4(3), 789–802.
- Pintrich, P.R.& De Groot, E.V. (1990). Motivational and self-regulated learning component of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, (1),33-40. <http://www.icme-ganisers.dk/tsg20/leiss.pdf>.
- Santrock,
- Prawira, Purwa Atmaja. (2017). Psikologi Pendidikan dalam Prespektif baru. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Puspita, D. (2015). Peranan Kurikulumdalampeningkatan Kompetensi Lulusan Akuntansi Di Era Masyarakat Ekonomi Asean. *Prosiding Seminar Nasional* 9, 481–489.
- Riczqi, T., Putri, S., & Harto, P. (2012). Persepsi Mahasiswa Akuntansi Dan Akuntan Pendidik Terhadap Kompetensi Yang Dibutuhkan Lulusan Akuntansi. *Diponegoro Journal Of Accounting*, 1(1), 1–9. Retrieved from <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>
- Ridho Ilham Setyawan dan Syaefullah. (2014). Pengaruh Computer anxiety dan Computer Attitude terhadap Keahlian Berkomputer Mahasiswa Akuntansi.
- Rika Indah Amalia. (2018). Pengaruh Self Efficacy Beliefs Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA Kelas XI Jurusan IPS.
- Rini Purwati &, & Warsono, S. (2015). *Aplikasi MYOB Untuk Perusahaan Manufaktur*. Yogyakarta: Penerbit Buku Akuntansi.
- Riski Sovayunanto & Duta Nurdibyanandaru. (2017). Pengaruh Big Five Personality dan Self Regulated Learning Pada Prestasi Akademik Siswa SMA Negeri di Kota Tarakan. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 6, 89–114. <https://doi.org/e-ISSN 2301-7104>
- Rosyida, F., Utaya, S., & Budijanto. (2016). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Geografia di SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17–28.
- Roussos, P. (2007). The Greek computer attitudes scale: construction and assessment of psychometric properties. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 578–590. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.10.027>

- Sa'adah, U., & Ariati, J. (2018). Hubungan Antara Student Engagement ( Keterlibatan Siswa ) Dengan Prestasi Akademik Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Semarang, 7(Nomor 1), 69–75.
- Safitri, M. E., & Setiyani, R. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar, Computer Attitude Dan Fasilitas Laboratorium Akuntansi Terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Myob. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 30–43.
- Sanchez. 1997. *Competence-Based Strategic Management*. London: John William & Sons.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, W. N. E., Handaka, I. B., & Sari, D. K. (2019). Self-Regulated Learning Siswa SMK Muhammadiyah di Kota Yogyakarta: Kedua Orang Tua Berpengaruh? *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p7-11>
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2014). Making existing production systems Industry 4.0-ready: Holistic approach to the integration of existing production systems in Industry 4.0 environments. *Production Engineering*, 9(1), 143–148. <https://doi.org/10.1007/s11740-014-0586-3>
- Shofiah, V., & Raudatussalamah. (2014). Self- Efficacy Dan Self- Regulation Sebagai Unsur Penting Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 214–229.
- Subaidi, A. (2016). Self-Efficacy Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal  $\Sigma$ igma. Universitas Madura*, 1(2), 64–68. <https://doi.org/10.0324/SIGMA.V1I2.68>
- Sudarmanto. (2009). *Kinerja dan Pengembangan Kompetensi SDM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyana. (2015). Pengaruh Self-Regulated Learning , Self-Efficacy dan Perhatian Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Psikopedagogia*, 4(1), 63–72.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syah, Muhibbin. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Tam, M. (2002). University Impact on Student Growth: A quality measure? *Journal of Higher Education Policy and Management*, 24(2), 211–218. <https://doi.org/10.1080/1360080022000013527>
- Tandelilin. (2004). Employee empowerment based on competency. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 03(01).
- Teo, T. (2008). Assessing the computer attitudes of students : An Asian perspective, 24, 1634–1642. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.06.004>
- Trowler, V. (2010). *Student engagement literature review*. Higher Education. Lancaster University: Department of Educational Research. Retrieved from [http://americandemocracy.illinoisstate.edu/documents/democratic-engagement-white-paper-2\\_13\\_09.pdf](http://americandemocracy.illinoisstate.edu/documents/democratic-engagement-white-paper-2_13_09.pdf)
- Ulum, M. R., Yanto, H., & Widiyanto. (2017). Kontribusi Motivasi Berprestasi, IPK dan Student Engagement dalam Membangun Kompetensi Mahasiswa Akuntansi. *Journal of Economic Education*, 6(2), 106–113. <https://doi.org/10.15294/jeec.v6i2.19295>
- Wahyudin, A. (2015). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). Semarang: Unnes Press.
- Wahyuni, A. E., & Sukirman. (2018). Peran Student Engagement Dalam Memoderasi Pengaruh Self-Efficacy Dan Self-Regulated Learning Terhadap Kompetensi Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 92–106. <https://doi.org/e-ISSN 2502-356X>
- Weli. (2015). Accounting Students Attitude towards Computer, the Acceptance of the Accounting Information System's Course and Teaching Method. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 172, 18–25. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.330>
- Widyaninggar, A. A. (2014). Pengaruh Efikasi Diri dan Locus Kendali (Locus Of Control) Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 4(2), 89–99.
- Wolters, C. A., Pintrich, P. R., & Karabenick, S. A. (2003). Assessing Academic Self-Regulated Learning. *Prepared for the Conference on Indicators of Positive Development: ChildTrends*, (April), 251–270. [https://doi.org/10.1007/0-387-23823-9\\_16](https://doi.org/10.1007/0-387-23823-9_16)
- Woodrow, J. E. J. (1991). A Comparison of Four Computer Attitude Scales. *Journal of Educational Computing Research*, 7(2), 165–187. <https://doi.org/10.2190/wlam-p42v-12a3-4llq>
- Yanto, H. (2012a). Towards International Competence Of Indonesian Accounting Undergraduates: A Systems Approach To Identify Intercorrelates Between Constructs Of The Education Process. *University Of Southern Queensland*.

- Yanto, H. (2012b). *University Of Southern Queensland Towards International Competence Of Indonesian Accounting Undergraduates: A Systems Approach To Identify Inter- Education Process* A Dissertation submitted by. *University Of Southern Queenslan*.
- Yanto, H., Fam, S., Baroroh, N., & Jati, K. W. (2018). Graduates' Accounting Competencies In Global Business: Perceptions Of Indonesian Practitioners And Academics, *22*(3), 1–17.
- Yanto, H., Mula, J. M., & Kavanagh, M. H. (2011a). Developing student's accounting competencies using Astin's I-E-O model: An identification of key educational inputs based on Indonesian student perspectives, 1–24.
- Yanto, H., Mula, J. M., & Kavanagh, M. H. (2011b). Does student engagement matter in building students ' accounting competencies? Evidence from Indonesian universities, 1–18.
- Yuniarta. (2013). *Aplikasi Komputer Akuntansi Terpadu*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zimmerman, B. J. (1989). A Social Cognitive View of Self-Regulated Academic Learning, *81*(3), 329–339.
- Zwell, Michael. (2000). *Creating a Culture of Competence*. New York: John Wiley & Sons, Inc