



## Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Proses Belajar Siswa UIN Surabaya

Fauziyah Ramadhani\*<sup>1</sup>, Isa Anshori <sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya <sup>1-2</sup>

Email : [fauziyahramadhani25@gmail.com](mailto:fauziyahramadhani25@gmail.com) <sup>1</sup>) [isaanshori67@gmail.com](mailto:isaanshori67@gmail.com) <sup>2</sup>)

### ABSTRACT

*The existence of developments in technology has had a significant impact on educational institutions. Information technology in schools has many benefits for the learning process and can influence student learning processes. With the existence of technology, this research aims to identify how technology influences the student learning process. This is an important aspect in the learning process. Therefore, in the research method the researcher used a quantitative approach in this research. Questionnaires, documentation and observation are techniques which are applied with the aim of collecting data. The research that the researcher wrote applied media in the form of a questionnaire and then disseminated using electronic media. The researcher proposed a hypothesis namely 'Information technology influences the learning process of UIN Surabaya students'. In the research results, for the testing method used, the researcher used validity, reliability and regression testing techniques. Researchers implemented analysis techniques on the data applied, namely simple linear regression. From the data that has been managed, it can be concluded that there is an influence between variable*

**Keywords:** *Information technology, learning process, students.*

### ABSTRAK

Eksistensi perkembangan dari teknologi berdampak terhadap lembaga pendidikan secara signifikan. Teknologi informasi disekolah memiliki banyak kebermanfaatan untuk proses pembelajaran serta dapat memengaruhi proses belajar siswa. Dengan adanya teknologi, maka penelitian ini bertujuan agar dapat mengidentifikasi bagaimana pengaruh teknologi terhadap proses belajar siswa. Hal ini merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pada metode penelitian peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif pada penelitian ini. Angket, dokumentasi, serta observasi merupakan teknik yang mana diaplikasikan dengan tujuan data terkumpul. Penelitian yang peneliti tulis menerapkan media berupa kuesioner dan kemudian disebarluaskan dengan memanfaatkan media elektronik. Peneliti mengajukan hipotesis yakni 'Teknologi informasi berpengaruh terhadap Proses Belajar siswa UIN Surabaya'. Pada hasil penelitian, untuk metode pengujian yang digunakan peneliti menggunakan teknik pengujian validitas, reliabilitas, serta regresi. Peneliti mengimplementasikan teknik analisis pada data yang diterapkan ialah regresi linier yang sederhana. Dari data yang sudah dikelola, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Teknologi informasi mempengaruhi proses belajar siswa tidak terlalu signifikan dikarenakan siswa memanfaatkan adanya platform digital dengan relevan dalam proses belajar mereka.

**Kata Kunci:** Teknologi Informasi, Proses Belajar, Siswa

## **PENDAHULUAN**

Seorang guru menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan informasi. Adanya bermacam metode yang diimplementasikan bertujuan agar siswa tidak bosan dan tetap terlibat dalam proses belajar (Benar 2019). Agar muridnya bersemangat dalam pembelajaran, guru senantiasa selalu memberikan motifasi. Guru juga harus mampu mendorong siswanya agar memiliki rasa senang untuk belajar yang mana rasa tersebut datang dari dalam diri mereka agar terus bersemangat untuk belajar (Sunadi 2010). Hal tersebut disebut sebagai minat. Siswa dikatakan dapat menunjukkan minat mereka dengan memperlihatkan bahwa mereka lebih memilih atau suka pada satu hal daripada yang lain (Purwanti 2012).

Secara sederhana, Minat adalah keinginan untuk sesuatu tanpa dipaksakan. Faktor yang berbeda-beda bisa mempengaruhi secara signifikan minat dari belajar siswa, seperti adanya faktor internal dan faktor eksternal (Ahmad, Ilato, and Payu 2020). Oleh karenanya, minat harus diperhatikan oleh siswa. Jika tidak maka pembelajaran tidak bisa maksimal. Slameto mengemukakan bahwa setiap individu siswa yang mana memiliki minat dalam belajar me miliki ciri-ciri yakni: 1) Selalu memperhatikan serta mengingat hal-hal yang diajarkan secara konsisten; 2) Terdapat rasa senang dalam melakukan hal yang disukai; 3) Merasa bangga pada hal yang telah diminati; 4) lebih suka terhadap minat dia daripada lainnya; dan 5) Selalu aktif dalam aktivitas kegiatan. Individu siswa yang mana telah mempunyai rasa dalam minat yang tinggi tentunya akan senantiasa mendorongnya dalam meningkatkan pembelajaran. Individu satu dengan individu lainnya tidak dapat disama ratakan (Flora Siagian 2015).

Teknologi informasi disekolah memiliki banyak kebermanfaatan untuk proses pembelajaran, dan dapat memengaruhi proses belajar siswa. Dengan adanya teknologi, siswa mampu melakukan proses pembelajaran yang mana mereka bisa mengikuti berita-berita terbaru yang mungkin tidak diketahui oleh guru maupun dosen sehingga proses pembelajaranpun menjadi tidak terlalu monoton. Dalam hal ini, maka penulis mengaitkan secara erat dengan konsep *Uses and Gratifications*, yang mana dikembangkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz. Teori ini merupakan teori komunikasi massa yang mana membahas

bagaimana media memengaruhi manusia. Poin utamanya adalah bahwa media dapat mempermudah masyarakat dalam hal memilih media mana yang mereka inginkan. Ketika media yang digunakan memenuhi keinginan khalayak, maka kebutuhannya mampu terpenuhi. Akhirnya, media tersebut berfungsi secara efektif guna memenuhi semua kebutuhan dari khalayak (Putri 2022). Dalam konteks pengembangan teori ini, penelitian bertujuan guna memberikan pemahaman secara mendalam mengenai apa alasan dibalik mengkonsumsi teknologi informasi/media digital oleh mahasiswa UINSA. Sebagai konsumen, mahasiswa cenderung mencari pemenuhan kebutuhan tertentu melalui interaksi mereka dengan media tersebut. Penelitian ini dapat mengungkap jenis kebutuhan yang dipenuhi oleh media digital dalam konteks mahasiswa UINSA, seperti kebutuhan untuk berkomunikasi, cara belajar, mencari informasi, membentuk identitas online, atau mencari hiburan.

Teknologi informasi bisa difungsikan oleh pendidik mengenai bagaimana membentuk cara belajar dengan kreatif dan inovatif dalam proses belajar siswa. Sesungguhnya esensi dari kompetensi guru sangatlah berpengaruh terhadap nilai akademik siswanya secara signifikan (Hasan, Soewarno, and Isnalita 2019). Teknologi yang dimaksud disini ialah gadget maupun platform media sosial. Hal-hal tersebut menunjukkan bagian dari aspek yang cukup penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Fenomena ini juga kerap kali diimplementasikan hampir disemua sekolah maupun universitas. Banyak juga dosen yang menerapkan gadget dengan sangat antusias dalam proses pembelajaran dikelas. Akan tetapi, terdapat beberapa perdebatan mengenai adanya pengaruh teknologi terhadap kinerja mahasiswa dalam konteks akademik (Bawaneh 2011). Faktor tersebut sangat esensial karena berpengaruh terhadap cara kinerja dosen, guru, ataupun akademik (Guney 2009). Berkembangnya teknologi informasi sangat mempengaruhi secara signifikan ke berbagai aspek, teruma dalam aspek proses pembelajaran disekolah.

Khan mengemukakan bahwasanya berkembangnya teknologi berdampak lembaga pendidikan secara signifikan (Khan 2009). Mereka berlomba-lomba dengan tujuan mampu memberikan pembaruan terhadap teknologi informasi. Semoga hal ini memiliki dampak positif dalam

halpembelajaran siswanya. Carrillo dkk memperjelas bahwa negara berkembang memproiritaskan meningkatnya pendidikan yang berkualitas. Diharapkan pengaplikasian teknologi informasi dalam proses pendidikan mampu meningkatkan kualitas siswa dalam berbagai macam cara seperti : yang pertama, berharap penggunaan teknologi mampu menaikkan level dalam proses belajar yang berkualitas, yang pada gilirannya akan berdampak pada kinerja siswa. Yang kedua, diharapkan pengaplikasian teknologi dalam kelas akan melatih kemampuan siswa (Carrillo dkk 2011).

Teknologi, seperti teknologi komputer dan komunikasi, dapat meningkatkan nilai bagi suatu perusahaan, instansi, maupun organisasi (Rauniar dkk 2014). Dengan meningkatnya pengaplikasian komputer, ada peluang besar untuk meningkatkan proses pembelajaran (Mustakhini 2009). (Kadous dkk 2001 dan Jabr 2011) Berusaha untuk menjelaskan mengenai pengaplikasian internet dalam konteks prestasi siswa. Internet sangat membantu siswa secara fleksibilitas dalam menemukan mater-mater yang cukup susah dengan mudah. Keberadaan blog, email, situsweb dan media sosial memudahkan guru dalam berkomunikasi dengan siswanya maupun teman sebayanya.

Nugraha mengungkapkan bahwa terdapat banyak kutipan untuk menentukan bagaimana prestasi didapatkan. Salahsatunya adalah dari ketercapaian taksonomi dalam pendidikan yang mencakup aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik (Nugraha 2015). Dengan teknologi siswa mampu mengintegrasikan pembelajarannya dengan prestasi akademik siswa (Kanapathippillai et al 2012 dan Yaftian et al 2017). Menurut hasil penjelasan diatas, peneliti mengajukan hipotesis yakni: H<sub>1</sub>: Teknologi informasi berpengaruh terhadap Proses Belajar siswa UIN Surabaya. Sehingga peneliti merumuskan masalah yaitu: 1) Adakah pengaruh dari teknologi informasi terhadap proess belajar siswa UIN Surabaya?; 2) Seberapakah besarnya pengaruh teknologi informasi terhadap proses belajarnya siswa UIN Surabaya?

## **METODE PENELITIAN**

Kuantitatif sebagai Pendekatan diimplementasikan dalam proses penelitian artikel ini. Hal ini diterapkan guna meneliti pada sampel ataupun

populasi. Metode pengambilan sampel biasanya digunakan secara random, dan data dikumpulkan secara kuantitatif statistik guna menguji dari hipotesis yang sudah ditentukan (Sugiyono 2006). Berdasarkan pemahaman ini, populasi penelitian ini terdiri dari seluruh mahasiswa UIN Surabaya yang berjumlah 17.600 siswa. Makadari itu, peneliti telah mengambil sampel subyek sebanyak 100 orang. Angket, dokumentasi, serta observasi merupakan teknik yang diimplementasikan guna pengumpulan data pada penelitian ini. Pada penelitian ini menerapkan media kuesioner yang kemudian disebarluaskan dengan memanfaatkan media elektronik dengan 10 (sepuluh) pertanyaan yang mana terdiri dari teknologi informasi (Variabel X) dalam penelitian diukur dalam 6 (enam) pernyataan sedangkan proses belajar (Variabel Y) dalam penelitian diukur dalam 4 (empat) pernyataan. Untuk metode pengujian peneliti menggunakan teknik pengujian reliabilitas, validitas serta regresi. Peneliti mengimplementasikan teknik analisis pada data yang diterapkan ialah regresi linier yang sederhana. Persamaan umumnya yaitu:

$$Y = \alpha + \beta X$$

keterangan: Y = Proses Belajar

A = Konstanta

B = Koefisien regresi linier

X = Teknologi informasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang peneliti diperoleh dari kuesioner yang telah disebarluaskan dapat diketahui bahwa terdapat 100 mahasiswa aktif UIN Surabaya sebagai responden dengan spesifik 14 mahasiswa laki-laki dan 86 mahasiswa perempuan. Jadi jumlah total responden yang diperoleh peneliti sebanyak 100 mahasiswa. Kemudian peneliti menguji valid atau normal tidaknya data yang didapat dengan menggunakan uji Validitas dan Reliabilitas.

Validitas adalah suatu kecermatasn sebagai alat untuk mengukur sesuatu. Sedangkan validitas ada dua yakni validitas item dan validitas factor. Koefisien korelasi yang diperoleh dari suatu hasil perhitungan korelasi diaplikasikan untuk mengevaluasi tingkat validitas suatu item serta item tersebut layak tidaknya untuk digunakan. Adapun uji reliabilitas difungsikan

agar konsistensi alat ukur dapat diketahui. Metode Cronbach's Alpha sangat sering digunakan dalam pengujian ini. Reliabilitas bermakna mampu dipercaya (Sudjana 2002).

- Uji Validitas

**Variabel X (Teknologi Informasi)**  
**Correlations**

	x01	x02	x03	x04	x05	x06	Total
0 Pearson	1	-.220*	.353**	-.108	.047	-.098	.422**
0 Correlation							
1 Sig. (2-tailed)		.028	.000	.284	.642	.332	.000
1 N	100	100	100	100	100	100	100
2 Pearson	-.220*	1	-.146	.297**	-.184	.434**	.378**
2 Correlation							
2 Sig. (2-tailed)	.028		.146	.003	.067	.000	.000
2 N	100	100	100	100	100	100	100
3 Pearson	.353**	-.146	1	-.166	.279**	-.045	.538**
3 Correlation							
3 Sig. (2-tailed)	.000	.146		.098	.005	.653	.000
3 N	100	100	100	100	100	100	100
4 Pearson	-.108	.297**	-.166	1	-.053	.244*	.383**
4 Correlation							
4 Sig. (2-tailed)	.284	.003	.098		.603	.014	.000
4 N	100	100	100	100	100	100	100
5 Pearson	.047	-.184	.279**	-.053	1	-.116	.410**
5 Correlation							
5 Sig. (2-tailed)	.642	.067	.005	.603		.249	.000
5 N	100	100	100	100	100	100	100
6 Pearson	-.098	.434**	-.045	.244*	-.116	1	.507**
6 Correlation							
6 Sig. (2-tailed)	.332	.000	.653	.014	.249		.000
6 N	100	100	100	100	100	100	100
T Pearson	.422**	.378**	.538**	.383**	.410**	.507**	1
o Correlation							

t	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
a		100	100	100	100	100	100	100
l	N		0					
			0					

**Variabel Y ( Proses Belajar)**

**Correlations**

		Y01	Y02	Y03	Y04	Total
X01	Pearson Correlation	1	.429**	.458**	.535**	.769**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X02	Pearson Correlation	.429**	1	.516**	.259**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.009	.000
	N	100	100	100	100	100
X03	Pearson Correlation	.458**	.516**	1	.361**	.746**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X04	Pearson Correlation	.535**	.259**	.361**	1	.693**
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
Total	Pearson Correlation	.769**	.723**	.746**	.693**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

Melihat hasil data validitas diatas, diketahui bahwa total signifikan < 0,05. Maka data variabel tersebut dinyatakan valid.

• Uji Reliabilitas

**Variabel X (Media Sosial)**  
**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	100	100.0

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.172	.176	6

Dapat dilihat dari hasil akhir uji pada Reliabilitas tersebut bisa penulis simpulkan bahwasanya hasil Cronbach's Alpha yakni 0, 172. Jika total Cronbach's Alpha > 0,7 maka dinyatakan reabel

**Variabel Y (Belajar)**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Exclude <sup>d</sup>	0	.0
	Total	100	100.0

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.747	.748	4

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Dapat dilihat dari hasil akhir uji pada Reliabilitas tersebut bisa penulis simpulkan bahwasanya hasil Cronbach's Alpha yakni 0, 747. Jika total Cronbach's Alpha > 0, 7 maka penulis menyatakan data tersebut reabel.

• Regresi Linier Sederhana

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6.998	1	6.998	5.058	.027 <sup>b</sup>
	Residual	135.592	98	1.384		
	Total	142.590	99			

a. Dependent Variable: Proses belajar

b. Predictors: (Constant), Teknologi informasi



Dapat penulis lihat hasil output diatas bahwasanya nilai pada F hitung = 5.058 yang mana tingkat dari signifikan sebesar  $0,027 < 0,05$ , maka dari itu, model ini mampu penulis implementasikan guna memprediksinya pada variabel partisipasi secara sederhananya, terdapat pengaruh dari variabel Teknologi Informasi (X) pada variabel Proses Belajar (Y). Dari hasil interpretasi data diatas, adapun hipotesis yang telah peneliti ajukan yakni Teknologi informasi berpengaruh terhadap Proses Belajar siswa UIN Surabaya bisa diterima.

Dampak secara langsung dari pengaplikasian teknologi informasi terhadap prestasi mahasiswa dalam konteks akademik yang mana relevan dengan karya penelitian Ahadiat, Kanapathippillai dkk, dan Yaftian dkk yang mana Teknologi informasi mampu memperlihatkan peranannya dalam konteks mampu mencapai prestasi yang tinggi dengan disertai tugas pembelajaran. Dengan mudah mahasiswa mendapatkan informasi dari adanya teknologi (Vasarhelyi M. A & Romero 2014). Berdasarkan analisis data pada tabel dibawah yakni Model Summary yang telah diuji, menunjukkan bahwa Teknologi Informasi berpengaruh terhadap proses belajar siswa cukup lemah dalam hal tidak memanfaatkan fungsi dari adanya teknologi yang mana berarti bahwa siswa senantiasa mengaplikasikan teknologi dengan sebaik mungkin. Hal ini menunjukkan bahwasanya dengan berkembangnya teknologi informasi mampu memberikan begitu banyak referensi informasi tentang kebutuhan masyarakat termasuk siswa dalam aspek belajar. Teknologi menjadi alat bagi siswa sehingga membantu mereka dalam mencari sebuah informasi dengan mudah untuk memenuhi kebutuhannya.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.222 <sup>a</sup>	.049	.039	1.176

a. Predictors: (Constant), Teknologi informasi

Data tersebut mampu menginterpretasikan besarnya dari nilai korelasi (R) yakni sebesar 0,222. Kemudian diperolehnya koefisien determinan (R Square) yaitu sebesar 0,049 yang mana menunjukkan bahwasanya pengaruh dari variabel bebas (Teknologi Informasi) terhadap variabel terkait (Proses Belajar) yakni sebesar 4,9 %.

R square adalah nilai yang berfungsi untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel independen mempengaruhi variabel terkait. Nilai *R-squared* ( $R^2$ ) diaplikasikan guna menentukan sebesar apakah pengaruh dari adanya variabel independen terhadap variabel dependen. Kategori lemah, moderat, dan kuat merupakan tiga macam dari pengelompokan nilai *R square*. (Hair et al) mengemukakan bahwa *R square* 0,75 merupakan pengelompokan yang kuat, nilai *R square* 0,50 bagian dari pengelompokan yang moderat dan nilai *R square* 0,25 bagian dari pengelompokan yang lemah.

Dalam hal ini, tabel diatas menunjukkan nilai *R Square* bernilai 0,049 dengan arti adanya pengaruh dari variabel X (independen) terhadap nilai variabel Y (dependen) merupakan termasuk kategori yang lemah. Artinya, teknologi informasi mempengaruhi Proses belajar siswa tidak terlalu signifikan dikarenakan siswa memanfaatkan adanya platform digital dengan relevan dalam proses belajar mereka bukan malah sebaliknya.

Dalam konteks penelitian, sebagian besar penelitian yang sudah ada pada jurnal ini fokus membahas pada bidang *economic education*. Akan tetapi dalam hal ini, peneliti memfokuskan pada satu aspek yaitu *education* secara mendalam dan mengkorelasikannya dengan era digital saat ini. Sebagaimana artikel sebelumnya seperti artikel dari Mitron Bayu Ismawan dengan judul 'PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN LITERASI EKONOMI TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PADA *ONLINE SHOP*' yang mana penelitiannya menerapkan konsep kegiatan ekonomi dengan media sosial. Akan tetapi disini penulis menerapkan konsep kegiatan pendidikan dengan teknologi informasi. Dengan demikian, peneliti dapat menemukan topik penelitian baru dan menemukan inovasi dalam penelitian sebelumnya serta mampu menciptakan pemahaman yang lebih efektif dan komprehensif.

## **KESIMPULAN**

Sebagaimana telah dilakukan penelitian dengan hasil uji secara empiris diatas, maka peneliti memiliki 2 (dua) hasil kesimpulan:  
Pertama, Teknologi informasi mempengaruhi proses belajar serta berdampak ke nilai akademik siswa. Motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap nilai akademik siswa. Nilai akademik dipengaruhi adanya kekonsistenan dalam belajar. Keiasaan belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran itusendiri.

Kedua, melihat dari hasil analisis data tersebut bahwasanya pengaruh dari variabel independen terhadap nilai variabel dependen merupakan termasuk kategori yang lemah. Artinya, teknologi informasi mempengaruhi Proses belajar siswa tidak terlalu signifikan dikarenakan siswa memanfaatkan adanya platform digital dengan relevan dalam proses belajar mereka bukan malah sebaliknya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Novita, Rosman Ilato, and Boby R. Payu. 2020. "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 2(2):70–79. doi: 10.37479/jeej.v2i2.5464.
- Bawaneh. 2011. "Does Using Computer Technology Improve Students' Performance? Evidence from a Management Accounting Course." *Journal of Business* 2(10):266–275.
- Benar, A. 2019. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas CI IPS DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–1699.
- Carrillo dkk. 2011. "Information Technology and Student Achievement: Evidence from a Randomized Experiment in Ecuador. Ssrn." *Accounting, Auditing and Accountability Journal*. Retrieved (<https://doi.org/10.2139/ssrn.1818756>).
- Flora Siagian, R. E. 2015. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2(2):122–131.
- Guney. 2009. "Exogenous and Endogenous Factors Influencing Students' Performance in Undergraduate Accounting Modules." *Accounting Education* 18(1):51–73.
- Hasan, Nor, Noorlailie Soewarno, and Isnalita Isnalita. 2019. "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Proses Pembelajaran Dan Prestasi Akademik Mahasiswa." *Jurnal Kajian Akuntansi* 3(1):68. doi: 10.33603/jka.v3i1.2130.
- Jabr, N. H. 2011. "Social Networking as a Tool for Student and Teacher Learning." *International Journal of Business and Social Science* 2(12):85–86.
- Kadous dkk. 2001. "The Effects of Exposure to Practice Risk on Tax Professionals' Judgements and Recommendations." *Contemporary Accounting Research* 18(3):451–75.
- Kanapathippillai dkk. 2012. "The Impact of a Computerised Consolidation

- Accounting Package (CCAP) on Student Performance." *Asian Review of Accounting* 20(1):4–19.
- Khan. 2009. "Effects of Information Technology Usage on Student Learning - An Empirical Study in the United States." *International Journal of Management* 26:354.
- Mustakhini. 2009. *Sistem Informasi Teknologi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugraha. 2015. "Pengaruh Persistensi Diri Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di SMP Swasta Jakarta Timur." *Research and Development Journal Of Education* 2(1):12–19.
- Purwanti. 2012. "Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Guru* 16(2):1–6.
- Putri, Vanya Karunia Mulia. 2022. "5 Asumsi Dasar Teori Uses and Gratifications." 03 Januari. Retrieved June 29, 2024 (<https://www.kompas.com/skola/read/2022/01/03/100000369/5-asumsi-dasar-teori-uses-and-gratifications#:~:text=Teori uses and gratifications menjelaskan bagaimana media dapat,memilih serta menggunakan media sesuai motif dan kebutuhannya.>).
- Rauniar dkk. 2014. "Technology Acceptance Model (TAM) and Social Media Usage: An Empirical Study on Facebook." *Journal of Enterprise Information Management* 27(1):6–30.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunadi, L. 2010. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 1–9.
- Vasarhelyi M. A & Romero. 2014. "Technology in Audit Engagements: A Case Study." *Managerial Auditing Journal* 29(4):350–65.
- Yaftian dkk. 2017. "Learning Commercial Computerised Accounting Programmes Perceptions and Motivations." *Accounting Research Journal* 30(3):312–32.