

Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer, Computer Anxiety, Literasi Digital, dan Computer Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Spreadsheet Kelas X SMK Negeri 6 Surabaya

Abdulloh ^{1*}, Amirul Arif ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* abdulloh.21025@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Urgensi penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Spreadsheet di SMK Negeri 6 Surabaya, yang disebabkan oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium komputer, *computer anxiety*, literasi digital dan *computer self-efficacy* terhadap hasil belajar *spreadsheet* kelas X SMK Negeri 6 Surabaya. Penelitian ini termasuk dalam jenis kuantitatif ex-post facto dengan teknik analisis regresi linier berganda menggunakan aplikasi SPSS 26. Subyek pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 6 Surabaya yang berjumlah 72 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas laboratorium komputer, *computer anxiety*, literasi digital, dan *computer self-efficacy* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet* kelas X SMK Negeri 6 Surabaya. Kemudian hasil penelitian secara parsial menunjukkan bahwa 1) Fasilitas laboratorium komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet* kelas X SMK Negeri 6 Surabaya, 2) *Computer Anxiety* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet* kelas X SMK Negeri 6 Surabaya, 3) Literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet* kelas X SMK Negeri 6 Surabaya, 4) *Computer Self-Efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet* kelas X SMK Negeri 6 Surabaya.

Keywords: Fasilitas Laboratorium Komputer, Computer Anxiety, Literasi Digital, Computer Self-Efficacy, Hasil Belajar, Spreadsheet

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki seorang individu sejak lahir untuk mempertahankan dan memberikan nilai-nilai budaya kepada generasi selanjutnya (Saputra et al, 2021). Pendidikan menjadi faktor utama pembangunan suatu bangsa. Namun, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan seperti akses yang kurang baik, kualitas pendidikan yang masih buruk, dan kualitas guru yang tidak memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Hal tersebut juga diungkapkan oleh yang berpendapat bahwa kesenjangan pendidikan di Indonesia terjadi di berbagai aspek, termasuk sarana prasarana dan sumber daya tenaga pendidik yang menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia rendah karena kurangnya perhatian pemerintah terhadap bidang pendidikan (Nasution, 2024). Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi terdapat hambatan.

Penelitian menyebutkan bahwa 30% sekolah di Indonesia memiliki fasilitas yang rusak, termasuk ruang kelas, laboratorium, dan perpustakaan (Kemendikbudristek, 2023). Kurangnya fasilitas sekolah menyebabkan pembelajaran di sekolah menjadi kurang optimal dan tujuan pendidikan yang diharapkan tidak dapat dicapai secara maksimal (Mailani, et al, 2024). Hambatan lain yang dihadapi adalah teknologi pendidikan di Indonesia tidak berkembang dengan maksimal. Hal itu juga didukung oleh yang menyebutkan permasalahan yang dihadapi terkait kemajuan teknologi pendidikan di Indonesia yang tidak meratanya akses infrastruktur seperti internet, komputer, laboratorium di beberapa daerah karena letaknya yang sangat terpencil (Akbar et al, 2019). Kebijakan pendidikan di Indonesia berpusat pada peningkatan hasil belajar siswa.

Tujuan pendidikan nasional adalah siswa memiliki kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari (Sunarta, 2015). Oleh karena itu, tujuan pendidikan memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mendukung tujuan pendidikan nasional dan membantu mereka memahami dan menerapkan pengetahuan mereka. Peran pemerintah sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan yang tepat, agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai. Perkembangan teknologi digital membuat banyak aspek kehidupan menjadi berubah, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, digitalisasi memungkinkan akses yang lebih besar terhadap sumber belajar, serta efisiensi dalam administrasi sekolah (Prensky, 2001). Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), digitalisasi dapat mencakup penggunaan simulasi berbasis komputer, pelatihan berbasis teknologi, perangkat lunak industri, dan administrasi digital (Subroto et al, 2023). Pada bidang Akuntansi, penggunaan teknologi sebagai alat bantu. Untuk itu siswa dituntut memiliki keahlian dalam penggunaan teknologi.

Hasil observasi yang penulis temukan di SMK Negeri 6 Surabaya masih banyak siswa yang belum memiliki keahlian menggunakan teknologi, serta kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh menyatakan digitalisasi di SMK masih menghadapi banyak tantangan (Ningsih, 2024). Ini termasuk keterbatasan perangkat teknologi, kurangnya tenaga pendidik, dan akses internet yang tidak merata. Digitalisasi di SMK Negeri 6 Surabaya yaitu penggunaan software komputer seperti Microsoft Excel sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran *spreadsheet*. Semua mata pelajaran diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian materi Program Pengolah Angka (*Spreadsheet*).

Hasil observasi di SMK Negeri 6 Surabaya menunjukkan masih banyak nilai hasil belajar peserta didik yang belum optimal di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada materi *Spreadsheet*. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hal tersebut. Ada dua komponen yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Nabillah et al, 2020). Faktor eksternal sendiri adalah faktor yang datang dari luar diri siswa. Seperti keadaan lingkungan, sekolah, sarana dan prasarana, keluarga, dan lingkungan. Faktor internal, disisi lain, adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti kecerdasan, motivasi, dan minat (Aradika et al., 2022). Peneliti melakukan pengamatan secara langsung dengan ikut terlibat dalam proses pembelajaran pada kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga terdapat beberapa faktor internal yang diduga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor pertama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada materi *Spreadsheet* adalah Computer Anxiety. Computer Anxiety sendiri adalah kecemasan ketika seseorang takut atau panik saat menggunakan komputer sehingga mereka tidak bisa menggunakan komputer dimasa sekarang atau dimasa depan.

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai Computer Anxiety menunjukkan bahwa peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 6 Surabaya masih banyak yang mengalami kecemasan atau kepanikan saat menggunakan komputer terutama saat mengoperasikan Microsoft Excel, berdasarkan pengamatan dan umpan balik dari peserta didik beberapa peserta didik mengalami kesulitan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam software Microsoft Excel dan masalah yang muncul pada komputer, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi terhambat. Oleh sebab itu, Computer Anxiety diduga berpengaruh terhadap hasil belajar materi *Spreadsheet*. Hal tersebut didukung penelitian oleh penelitian didapatkan hasil yang menyatakan bahwa computer anxiety berpengaruh positif terhadap hasil belajar *spreadsheet* (Setiawan, 2021). Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapat hasil yang menyatakan bahwa computer anxiety tidak memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar komputer kauntansi (Yulihanita et al, 2023).

Faktor kedua yang diduga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui komputer (Gilster, 1999). Berdasarkan hasil observasi awal mengenai literasi digital menunjukkan bahwa peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 6 Surabaya memiliki kemampuan literasi digital yang masih cukup rendah. Rendahnya literasi digital peserta didik dapat dilihat dari wawancara yang peneliti lakukan 7 dari 10 peserta didik masih belum memahami mengenai media digital untuk pembelajaran seperti Google Classroom, Google *Spreadsheet* dll. Sementara media digital yang peserta didik pahami dan sering digunakan kebanyakan seperti Youtube, dan Whatsapp, itu pun mereka gunakan bukan untuk belajar. sementara siswa yang tidak menguasai literasi digital menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif yang berdampak pada pemahaman mereka tentang materi pelajaran (Rifai et al, 2024). Hal tersebut didukung penelitian didapatkan hasil yang menyatakan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap prestasi peserta didik (Pala, et al, 2020). Sementara yang didapatkan hasil yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar (Aisyah et al, 2022).

Faktor ketiga yang diduga mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah Computer Self Efficacy. Computer Self Efficacy adalah evaluasi individu tentang keahlian yang dimiliki saat menggunakan komputer untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan (Handayani et al, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan secara langsung kepada beberapa peserta didik di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 6 Surabaya menunjukkan bahwa kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan komputer masih cukup rendah. Masih banyak peserta didik yang belum yakin dengan kemampuannya dalam menggunakan komputer. Sedangkan beberapa dari peserta didik merasa bahwa saat mereka tidak dapat mengoperasikan komputer dengan baik menghambat mereka dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan terutama tugas *Spreadsheet*. Karena hal ini menggambarkan adanya perbedaan tingkat computer self efficacy peserta didik yang dilihat dari hasil belajar peserta didik yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh menyatakan bahwa Computer Self Efficacy berpengaruh positif terhadap hasil belajar komputer akuntansi (Rohmah et al, 2023). Sedangkan penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa Computer *Self Efficacy* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa Z (AbdullaH et al, 2019).

Faktor eksternal yang diduga mempengaruhi hasil belajar materi *spreadsheet* yaitu Fasilitas Laboratorium Komputer. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila fasilitas belajar yang digunakan memadai, salah satunya adalah fasilitas laboratorium. Namun, meskipun fasilitas laboratorium komputer berperan penting dalam mendukung pembelajaran Berdasarkan

observasi awal yang dilakukan peneliti, fasilitas laboratorium komputer yang ada di SMK Negeri 6 Surabaya tergolong dalam kategori yang kurang baik dimana jumlah komputer yang tersedia hanya sebanyak 20 unit komputer hal ini tidak sebanding dengan jumlah peserta didik dimana jumlah peserta didik yang ada dalam satu kelas berjumlah 37 orang. Selain itu, dari 20 unit komputer yang ada Terdapat beberapa komputer yang tidak bisa digunakan dan terkendala pada saat pembelajaran.

Kemudian Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh penelitian yang menyatakan bahwa fasilitas sekolah memengaruhi hasil belajar peserta didik baik dari segi fasilitas perpustakaan, dan fasilitas laboratorium (Rahmawati et al, 2019). Sedangkan penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa fasilitas laboratorium tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet* hal ini karena penggunaan fasilitas laboratorium yang hanya bisa digunakan ketika jam pembelajaran *spreadsheet* (Ramadhani et al, 2024). Oleh karena tidak adanya konsistensi penelitian terdahulu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer, *Computer Anxiety*, Literasi Digital, Dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Hasil Belajar *Spreadsheet* Kelas X SMK Negeri 6 Surabaya”. Tujuan dalam melakukan penelitian ini dapat memberikan kebaharuan dengan fokus mengeksplorasi pengembangan bahan ajar digital berbasis teknologi menggunakan fasilitas laboratorium komputer.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru bagi pengembangan kurikulum pendidikan guru, terutama saat praktik pembelajaran di kelas serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pengajaran yang lebih efektif dimasa depan. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi empat variabel utama Fasilitas Laboratorium Komputer, *Computer Anxiety*, Literasi Digital, dan *Computer Self Efficacy* dalam mengkaji pengaruhnya secara simultan terhadap hasil belajar *Spreadsheet* pada siswa kelas X SMK Negeri 6 Surabaya. Penelitian sebelumnya umumnya hanya meneliti variabel-variabel tersebut secara parsial dan terpisah. Selain itu, fokus khusus pada mata pelajaran *Spreadsheet* di jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga memberikan dimensi baru dalam studi pembelajaran berbasis teknologi, mengingat pentingnya penguasaan perangkat lunak pengolah angka di bidang akuntansi. Penelitian ini juga menanggapi tantangan nyata dalam proses digitalisasi pendidikan di SMK, seperti keterbatasan sarana laboratorium komputer serta rendahnya literasi digital dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi.

Metode

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian kuantitatif karena data dikumpulkan dalam bentuk angka dan kemudian dianalisis menggunakan statistik. Dalam penelitian ini data yang digunakan merupakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner dari variabel Fasilitas Laboratorium Komputer (X1), *Computer Anxiety* (X2), Literasi Digital (X3), dan *Computer Self-Efficacy* (X4) kepada para responden yaitu Siswa-Siswi Kelas X AKL SMK Negeri 6 Surabaya. Sedangkan data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah nilai mata pelajaran *Spreadsheet*. Populasi pada penelitian ini terdiri dari seluruh siswa dan siswi kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMKN 6 Surabaya yang berjumlah 72 peserta didik. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan sampel jenuh yang dimana seluruh individu dalam populasi menjadi bagian dari sampel yang diambil.

Data sampel jenuh ini digunakan untuk penelitian pada populasi dibawah 100. Jadi, sebanyak 72 siswa dan siswi kelas X Akuntansi dan Lembaga di SMKN 6 Surabaya menjadi

sampel untuk penelitian ini. Dengan metode pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner (angket) melibatkan penggunaan pertanyaan tertutup yang sudah dirancang oleh peneliti dengan pilihan jawaban berdasarkan skala likert 1-5, dalam hal ini responden hanya perlu menentukan satu dari beberapa opsi yang ada. Agar mencapai hasil penelitian yang memuaskan, peneliti merencanakan struktur serta format instrumen penelitian dengan cermat.

Instrument disusun berdasarkan indikator-indikator teoritis dari masing-masing variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen disusun dengan tujuan untuk menjabarkan variabel penelitian. Penelitian ini, variabel yang memakai alat penelitian dalam bentuk kuesioner ataupun angket mencakup fasilitas laboratorium komputer, *computer anxiety*, literasi digital, dan *computer self-efficacy*. Sebelum digunakan untuk pengumpulan data utama, instrument diuji validitas dan reliabilitasnya agar data yang dihasilkan memenuhi standar ilmiah. Tahapan analisis data pada penelitian ini diawali dengan melakukan uji asumsi klasik sebagai syarat untuk dilanjutkan ke tahap analisis regresi linier berganda.

Uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui hubungan dari model regresi yang dibuat diantara variabel terikat dan variabel bebas. Uji asumsi klasik yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Uji Normalitas, untuk melihat apakah nilai residual yang sudah distandarisasi dalam model regresi sudah berdistribusi dengan normal non parametrik ataupun tidak. Uji statistik non-parametrik kolmogorov-smirnov termasuk uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini, dimana uji ini dilaksanakan dengan cara melihat nilai $\text{sig} > \alpha$ di dalam mengambil keputusan. (2) Uji Multikolinieritas, untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel independent dalam model regresi. Tidak adanya hubungan antara variabel independen menentukan keberhasilan pada model regresi. Pengujian multikolinieritas bisa dievaluasi melalui nilai tolerance serta faktor inflasi varian (VIF). Bila nilai Variance Inflation Faktor (VIF) ≥ 10 serta nilai tolerance (TOL) $\leq 0,10$ maka bisa disimpulkan jika tidak ada multikolinieritas antara variabel bebas. (3) Uji Heterokedastisitas, untuk menentukan apakah variasi residual antara satu observasi dengan observasi lain tidak sama. uji glejser digunakan untuk menentukan keberadaan heteroskedastisitas melalui signifikansi variabel. Ketika nilai signifikansi melebihi $\alpha (>0,05)$, maka bisa didapat kesimpulan jika tidak ada heteroskedastisitas dalam data tersebut. Ketika tidak ada heterokedastisitas, Keberhasilan regresi dapat dianggap baik. (4) Uji Linieritas, untuk melihat apakah penelitian ini termasuk kedalam model linier atau tidak. Keempat uji ini dilakukan untuk memenuhi syarat statistik dalam model regresi dan untuk menjamin hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan tepat.

Kemudian, analisis utama dalam dalam penelitian ini dilakukan dengan uji hipotesis untuk memahami mengenai hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari: (1) Analisis regresi linier berganda, bentuk perluasan dari teknik regresi apabila ada dua atau lebih variabel independent guna melakukan prediksi pada variabel dependent. (2) Uji parsial (Uji t), untuk menemukan sejauh mana pengaruh dari setiap variabel independent secara individu pada variabel dependent. (3) Uji simultan (Uji f), untuk mengungkapkan apakah variabel independent seperti fasilitas laboratorium akuntansi, *computer anxiety*, literasi digital dan *computer self efficacy* secara simultan atau bersama-sama berpengaruh pada variabel dependent. (4) Uji determinasi (R^2), untuk mengetahui sejauh mana potensi model regresi yang diangkat di dalam menerangkan variabel independent pada variabel dependent.

Hasil

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Asmp.Sig
Fasilitas Laboratorium Komputer (X1)	0,081
Computer Anxiety (X2)	0,060
Literasi Digital (X3)	0,180
Computer Self-Efficacy (X4)	0,185
Hasil Belajar Spreadsheet (Y)	0,070

Uji normalitas bertujuan untuk menguji model regresi, variabel atau residual dalam suatu penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas dalam penelitian disajikan pada Tabel 1. Hasilnya menunjukkan bahwa pada masing-masing variabel penelitian ini memiliki nilai Asymp.Sig yang lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji kolmogorov-smirnov dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Maka dari itu, persyaratan untuk model regresi pada penelitian ini sudah terpenuhi.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi dalam model regresi antara variabel-variabel independent, Berikut adalah hasil uji multikolinearitas:

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a		
Model	Collinearity Tolerance	Statistics VIF
(Constant)		
Fasilitas Laboratorium Komputer	.610	1.640
Computer Anxiety	.699	1.430
Literasi Digital	.747	1.338
Computer Self Efficacy	.756	1.323

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas di atas dapat diketahui bahwa nilai VIF pada masing-masing variabel independen bernilai < 10 dan nilai Tolerance > 0,10. Maka, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel independen dalam penelitian ini tidak terdapat masalah multikolinearitas.

3. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas digunakan untuk menentukan apakah terjadi ketidaksamaan dalam model regresi. Model regresi yang baik sebaiknya tidak akan menunjukkan gejala heterokedastisitas. Dalam penelitian ini untuk mengetahui gejala heterokedastisitas dilakukan dengan uji glejser. Berikut merupakan hasil uji heterokedastisitas:

Tabel 3. Hasil Uji Heterokedastisitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std	Beta	t	Sig.
(Constant)	11.503	6.478		1.776	.080
Fasilitas Laboratorium Komputer	-.098	.093	-.143	-1.051	.297
Computer Anxiety	-.013	.112	-.016	-.118	.906
Literasi Digital	.067	.195	.047	.343	.733
Computer Self Efficacy	-.073	.116	-.081	-.629	.532

Berdasarkan tabel diatas hasil uji glejser dapat diketahui dari nilai sig. pada masing-masing variabel independen bernilai > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

4. Uji Linieritas

Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel independen dan dependen memiliki hubungan yang linier. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah dengan melihat nilai *Deviation From Linearity*. Apabila nilai *Deviation From Linearity* lebih besar dari 0,05 maka terdapat hubungan yang linier antara variabel independen dengan variabel dependen. Berikut hasil uji linieritas pada masing-masing variabel independen dengan dependen.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas

Hubungan	Nilai Sig Deviation From Linearity
Hasil Belajar <i>Spreadsheet</i> * Fasilitas Laboratorium Komputer (X1)	0,153
Hasil Belajar <i>Spreadsheet</i> * <i>Computer Anxiety</i> (X2)	0,428
Hasil Belajar <i>Spreadsheet</i> * Literasi Digital (X3)	0,167
Hasil Belajar <i>Spreadsheet</i> * <i>Computer Self-Efficacy</i> (X4)	0,380

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai *Deviation From Linearity* masing-masing variabel > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel fasilitas laboratorium komputer, *computer anxiety*, literasi digital, dan *computer self efficacy* berhubungan secara linier terhadap hasil belajar *Spreadsheet* siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 6 Surabaya.

Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linier Berganda

Setelah uji asumsi terpenuhi, langkah selanjutnya pada penelitian ini adalah melakukan uji hipotesis analisis regresi linier berganda. Regresi linier berganda dilakukan untuk memahami arah serta tingkat pengaruh yang dimiliki variabel independen mampu mempengaruhi variabel dependen.

Tabel 5. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	-39.569	12.718		-3.111	.003
Fasilitas Laboratorium Komputer	.696	.274	.223	2.539	.013
Computer Anxiety	-.082	.226	-.030	-.363	.718
Literasi Digital	1.313	.388	.269	3.385	.001
Computer Self Efficacy	1.959	.244	.633	8.020	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar *Spreadsheet*

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis regresi linier berganda secara sistematis dapat dirumuskan sebagai $Y = -39,569 + 0,696X_1 - 0,082X_2 + 1,313X_3 + 1,959X_4 + e$.

2. Uji Parsial (t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen. Berdasarkan analisis yang dilakukan. Berdasarkan tabel

5 analisis regresi linier berganda didapatkan hasil uji t pada masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel Fasilitas Laboratorium Komputer (X1), Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 2,539. Adapun nilai t tabel sebesar 1,998. Sehingga t hitung > t tabel dengan nilai signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$. Sehingga dalam penelitian ini H2 diterima yang artinya terdapat pengaruh fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar *spreadsheet* siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga.
- 2) Variabel *Computer Anxiety* (X2), Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar -0,363. dimana nilai t tabel sebesar 1,998. Sehingga t hitung < t tabel dengan nilai signifikansi sebesar 0,718 lebih > 0,05. Sehingga dalam penelitian ini H3 ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh *computer anxiety* terhadap hasil belajar *spreadsheet* siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga.
- 3) Variabel Literasi Digital (X3), Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 3,385. Adapun nilai t tabel sebesar 1,998. Sehingga t hitung > t tabel dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih < 0,05. Sehingga dalam penelitian ini H4 diterima yang artinya terdapat pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar *spreadsheet* siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga.
- 4) Variabel *Computer Self Efficacy* (X4), Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 8,020. Adapun nilai t tabel sebesar 1,998. Sehingga t hitung > t tabel dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih < 0,05. Sehingga dalam penelitian ini H5 diterima yang artinya terdapat pengaruh *computer self efficacy* terhadap hasil belajar *spreadsheet* siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga.

3. Uji F (Simultan)

Uji F ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel-variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan atau bersama-sama. Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS 26, hasil uji F dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	18743.533	4	4685.883	36.302	.000b
Residual	8648.412	67	129.081		
Total	27391.944	71			

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai F hitung 36,302 > F Tabel 2,509 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Hipotesis 1 diterima. Artinya Fasilitas Laboratorium Komputer, *Computer Anxiety*, Literasi Digital dan *Computer Self Efficacy* secara simultan berpengaruh terhadap Hasil Belajar *Spreadsheet*.

4. Uji Determinasi (R²)

Berdasarkan data yang sudah diolah menggunakan SPSS 26 diperoleh hasil koefisien determinasi sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.827a	.684	.665	11.36137

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai Adjusted R Square sebesar 0,665 atau 66%. Hal tersebut berarti bahwa kemampuan variabel Fasilitas Laboratorium Komputer, Computer Anxiety, Literasi Digital dan Computer Self Efficacy dalam menjelaskan variabel Hasil Belajar *Spreadsheet* siswa sebesar 66% dan sisanya 34% dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian.

Pembahasan

Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer, Computer Anxiety, Literasi Digital, dan Computer Self Efficacy

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Fasilitas Laboratorium Komputer, Computer Anxiety, Literasi Digital, dan Computer Self Efficacy secara simultan berpengaruh positif dan simultan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Hasil dari pengujian ini menunjukkan nilai F hitung sebesar 36,302 lebih besar dari F tabel sebesar 2,509 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05. Sehingga dalam analisis ini Hasil ini sesuai dengan hipotesis pertama (H1) dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa Fasilitas Laboratorium Komputer, Computer Anxiety, Literasi Digital, dan Computer Self Efficacy berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga diterima. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh penelitian yang menyatakan bahwa fasilitas laboratorium komputer dan Computer Anxiety berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Pratiwi et al, 2021). Kemudian didalam penelitian yang dilakukan oleh penelitian yang menyebutkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa (Saputra et al, 2024). Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh yang menyebutkan bahwa Computer Self Efficacy berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar (Chen et al, 2023).

Hal ini menunjukkan bahwa ketika peserta didik mendapatkan fasilitas yang baik, literasi digital dan kepercayaan diri yang baik serta kecemasan yang rendah akan meningkatkan hasil belajar *spreadsheet* peserta didik. Respon yang diterima oleh peserta didik berupa hasil belajar pada materi *spreadsheet* merupakan hasil dari rangsangan-rangsangan yang didapatkan oleh peserta didik. Jadi, dengan fasilitas laboratorium komputer yang baik mulai dari kelengkapan sarana dan prasarana yang ada di ruang laboratorium komputer. Kemudian dengan diimbangi oleh kemampuan individu peserta didik yang baik, berupa literasi digital dan kepercayaan diri yang dimiliki oleh peserta didik serta rendahnya tingkat kecemasan mereka maka hal tersebut dapat menunjang pembelajaran agar menjadi lebih optimal, sehingga dengan pembelajaran yang optimal respon yang diberikan peserta didik berupa hasil belajar akan lebih optimal.

Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Materi Spreadsheet

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Fasilitas Laboratorium Komputer memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sehingga dalam analisis ini hipotesis kedua (H2) yang menyatakan bahwa Fasilitas laboratorium komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga diterima. Hasil pengujian pada variabel ini menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2.539 lebih besar dari t tabel sebesar 1,998 dengan nilai signifikansi sebesar 0,013 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa apabila fasilitas laboratorium komputer yang ada semakin baik maka hasil belajar *spreadsheet* yang didapatkan peserta didik juga akan lebih baik. Begitupun sebaliknya apabila fasilitas laboratorium komputer yang ada kurang baik maka akan menurunkan hasil belajar *spreadsheet* peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan menyebutkan bahwa Fasilitas Laboratorium Komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Tacadao et al, 2024). Hal ini disebabkan karena penggunaan fasilitas laboratorium yang dapat digunakan selama satu hari dalam seminggu. Dimana, peserta didik dapat menggunakan fasilitas laboratorium komputer diluar jam pembelajaran seperti saat sedang istirahat atau saat sudah selesai pelaksanaan pembelajaran. Dengan kesempatan yang diberikan tersebut peserta didik dapat memanfaatkan komputer dan teknologi yang di ruang laboratorium komputer. Kemudian dengan komputer yang lengkap dan fasilitas penunjang lainnya akan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan untuk mempersiapkan mereka untuk kegiatan akademis dan profesional dimasa yang akan datang.

Kemudian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian menjelaskan bahwa fasilitas laboratorium berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar spreadsheet (Suci et al, 2020). Fasilitas laboratorium komputer merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran spreadsheet. Apabila fasilitas laboratorium komputer baik maka akan menghasilkan hasil belajar peserta didik yang baik pula, begitupun sebaliknya. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari fasilitas laboratorium dengan hasil belajar peserta didik (Pratiwi et al, 2021). Fasilitas belajar yang baik dan lengkap akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar sehingga hasil yang didapatkan akan memuaskan. Adanya fasilitas yang baik dan lengkap juga harus didukung dengan penggunaan dan pemanfaatan yang baik pula, sehingga hasil belajar peserta didik juga memuaskan. Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh menyebutkan bahwa fasilitas laboratorium komputer tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Nur et al, 2025). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh menyatakan bahwa fasilitas laboratorium tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar spreadsheet (Ramadhani et al, 2024).

Fasilitas laboratorium komputer yang memadai memegang peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya untuk mata pelajaran spreadsheet yang membutuhkan praktek secara langsung. Fasilitas adalah sarana yang bersifat fisik maupun material yang memiliki peran penting sebagai penunjang agar memudahkan kegiatan pembelajaran terutama dalam pembelajaran praktik (Feladi,, 2021). Maka, pengadaan fasilitas perlu terencana dengan baik agar fasilitas yang digunakan lengkap untuk mencapai tujuan pembelajaran seoptimal mungkin. Mengemukakan bahwa Pembelajaran yang baik memerlukan dukungan fasilitas yang memadai karena fasilitas yang lengkap merupakan sesuatu yang menjadi penunjang terselenggaranya aktivitas dalam bidang pendidikan terutama dibidang komputer (Khoirunnisa, 2020). Dengan adanya fasilitas laboratorium komputer yang lengkap, terawat, dan dapat diakses kapan saja dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Jika peserta didik memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer dengan baik maka dapat memberikan manfaat yang baik pula. Karena dengan begitu peserta didik dapat menggunakan fasilitas laboratorium komputer untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan komputer atau praktek spreadsheet secara cepat dan tepat. Sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik juga akan meningkat.

Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Hasil Belajar Materi Spreadsheet

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa *computer anxiety* tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sehingga dalam analisis ini hipotesis ketiga (H_3) yang menyatakan bahwa *computer anxiety* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar

materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga **ditolak**. Hal ini menunjukkan bahwa baik atau buruknya tingkat *computer anxiety* peserta didik tidak berpengaruh terhadap hasil belajar *spreadsheet*.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh yang menyebutkan bahwa *computer anxiety* tidak mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Oribhabor, 2020). Kemudian sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh menyatakan bahwa baik atau buruknya tingkat *computer anxiety* tidak berpengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar peserta didik (Yulihanita et al, 2023). Namun, pada penelitian yang dilakukan oleh mendapatkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa *computer anxiety* memiliki pengaruh secara parsial terhadap hasil belajar komputer akuntansi (Pratiwi et al, 2021). Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh menyatakan bahwa *computer anxiety* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet* (Setiawan, 2021).

Alasan yang menyebabkan *computer anxiety* tidak berpengaruh dikarenakan proses pembelajaran *spreadsheet* lebih membutuhkan kontrol diri yang baik pada diri peserta didik. Sehingga *computer anxiety* tidak dapat mengganggu focus dari peserta didik meskipun peserta didik memiliki rasa takut dan cemas saat menggunakan komputer tetapi, selama perasaan tersebut dapat dikontrol dengan baik maka tidak akan berpengaruh pada hasil belajar *spreadsheet*. Selain itu, hal ini dapat terjadi karena terdapat faktor lain yang lebih kuat dari *computer anxiety* untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik. *Computer anxiety* tidak selamanya buruk apabila peserta didik melihat hal tersebut dari sudut pandang yang positif dapat dijadikan sebagai batu loncatan agar lebih semangat belajar komputer Akuntansi. Sehingga tingkat *computer anxiety* peserta didik yang baik tidak dapat dijadikan tolak ukur dalam menilai hasil belajar peserta didik. Kemudian dalam penelitian yang dilakukan oleh menyatakan bahwa seseorang yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi akan menurunkan tingkat kecemasan mereka (Cazan et al, 2016). Jadi, apabila peserta didik memiliki kontrol diri serta kepercayaan diri yang baik maka kecemasan yang mereka miliki bisa dihilangkan sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengoperasikan komputer untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas *spreadsheet*. sehingga kecemasan berkomputer yang dimiliki peserta didik dengan kontrol diri dan kepercayaan diri yang tinggi tidak akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Materi Spreadsheet

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Literasi Digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sehingga dalam analisis ini hipotesis keempat (H_4) yang menyatakan bahwa Literasi Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga **diterima**. Hasil pengujian pada variabel ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,385 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,998 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa apabila literasi digital yang dimiliki semakin baik maka hasil belajar *spreadsheet* yang didapatkan peserta didik juga akan lebih baik. Begitupun sebaliknya apabila literasi digital yang dimiliki kurang baik maka akan menurunkan hasil belajar *spreadsheet* peserta didik.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara literasi digital dengan hasil belajar peserta didik (Amiruddin et al, 2024). Selaras dengan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel literasi digital dengan hasil belajar (Soraya et al, 2023). Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya literasi digital peserta didik sehingga hasil belajar yang mereka peroleh juga ikut meningkat, begitupun sebaliknya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan

oleh menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Saputra et al, 2024). Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh mendapatkan hasil yang menyatakan bahwa literasi digital tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik siswa (Aisyah et al, 2022). Siswa dengan kemampuan literasi digital yang baik menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi karena mampu memanfaatkan teknologi untuk mengakses informasi, menganalisis data, dan bekerja sama secara efektif. Selain itu dengan literasi digital yang baik juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan kerja sama peserta didik sehingga hasil belajar yang didapatkan peserta didik juga ikut meningkat.

Literasi digital merupakan salah satu hal yang penting di era digital seperti sekarang, salah satunya dalam pembelajaran *spreadsheet*. Literasi digital bukan hanya sekedar kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga meliputi pemahaman mendalam mengenai bagaimana informasi diciptakan, diakses, dievaluasi, dan dikomunikasikan secara digital. Sehingga dalam pembelajaran *spreadsheet* peserta didik yang memiliki literasi digital yang baik mampu memahami konsep dasar dan logika, bukan hanya sekedar mengoperasikan perangkat lunak seperti *Microsoft excel* atau *google spreadsheet*. Penelitian nya menyatakan bahwa peserta didik yang menguasai literasi digital dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk digunakan pada saat pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman materi pelajaran (Rifai et al, 2024). Dengan kemampuan literasi digital yang baik akan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan inovatif atau bahkan berani bereksperimen dan mencoba fitur-fitur yang ada seperti navigasi menu, sel, baris dan kolom, sehingga peserta didik akan lebih memahami rumus dan fungsi yang ada pada perangkat lunak komputer seperti *excel* ataupun *spreadsheet*. Dengan demikian peserta didik yang memiliki literasi digital yang baik akan membawa pengaruh yang baik pula terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

Pengaruh Computer Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Materi Spreadsheet

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa *Computer Self Efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sehingga dalam analisis ini hipotesis kelima (H_5) yang menyatakan bahwa *computer self efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi *spreadsheet* kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga **diterima**. Hasil pengujian pada variabel ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8,020 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,998 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa apabila *computer self efficacy* yang dimiliki semakin baik maka hasil belajar *spreadsheet* yang didapatkan peserta didik juga akan lebih baik. Begitupun sebaliknya apabila *computer self efficacy* yang dimiliki kurang baik maka akan menurunkan hasil belajar *spreadsheet* peserta didik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan menjelaskan bahwa *computer self efficacy* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar (Rohmah et al, 2023). Dengan demikian *Computer self efficacy* menjadi salah satu faktor yang berperan dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa seseorang yang memiliki *computer self efficacy* yang tinggi akan memberi keyakinan bahwa mereka dapat mengelola komputer sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Saufika et al, 2019). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh menyebutkan bahwa peserta didik di asia menggunakan platform pendidikan daring untuk pembelajaran (Ardika et al, 2022). Sehingga penting bagi mereka untuk memiliki keyakinan diri menggunakan komputer karena dapat mempengaruhi hasil belajar mereka secara positif. Namun, pada penelitian yang dilakukan oleh menyatakan bahwa *computer self efficacy* tidak menunjukkan pengaruh pada hasil belajar peserta didik (Nurchahyanty, et al, 2021).

Peserta didik yang memiliki tingkat *computer self efficacy* yang tinggi akan lebih memiliki motivasi dan keterlibatan yang lebih besar dalam belajar. Hal ini karena mereka lebih percaya dengan kapasitas diri yang dimiliki untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran dan memiliki kesediaan untuk mencoba fitur-fitur yang ada pada *microsoft excel*. dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *Computer self efficacy* bukan hanya hubungan antara keahlian atau kemampuan seseorang, tapi bagaimana seseorang dapat menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan komputer melalui sebuah pertimbangan mengenai tindakan yang akan dilakukan (Setyowati et al, 2017). Ketika peserta didik dihadapkan pada masalah yang muncul pada saat mengerjakan tugas *spreadsheet* seperti rumus yang eror atau lain sebagainya. Peserta didik yang memiliki keyakinan diri yang tinggi terhadap kemampuan yang dimiliki akan melihat hal tersebut sebagai tantangan yang harus dihadapi. Sedangkan peserta didik yang kurang yakin dengan kemampuan yang dimilikinya akan merasa kesulitan untuk menghadapi masalah yang muncul tersebut dan cenderung memilih untuk menyerah. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi akan menghasilkan kinerja yang optimal, dan dengan kinerja yang optimal akan berdampak pada keberhasilan dalam mengerjakan tugas *spreadsheet* sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa secara simultan variabel fasilitas laboratorium komputer, *computer anxiety*, literasi digital, dan *computer self-efficacy* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran *spreadsheet* jurusan akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 6 Surabaya. Kemudian berdasarkan hasil uji parsial didapatkan hasil bahwa variabel fasilitas laboratorium komputer, literasi digital, dan *computer self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar *spreadsheet*. sedangkan hanya variabel *computer anxiety* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran *spreadsheet*. Temuan ini mengindikasikan bahwa sarana dan prasarana serta diimbangi oleh kemampuan menggunakan teknologi digital dan kepercayaan diri yang tinggi dapat mengoptimalkan pembelajaran siswa, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

Berdasarkan hasil temuan ini, terdapat keterbatasan yang dimana diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan dan merawat fasilitas yang ada disekolah, kemudian pihak sekolah juga diharapkan lebih memperhatikan peserta didik yang ada dalam naungan pihak sekolah dengan memberikan pelatihan-pelatihan atau seminar yang dapat meningkatkan literasi digital dan kepercayaan diri pada peserta didik. Selain itu, dewan guru terutama guru mata pelajaran *spreadsheet* untuk membuat dan melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dan diharapkan peneliti selanjutnya melakukan pengkajian atau penelitian mengenai motivasi belajar dapat digunakan sebagai variabel moderasi atau intervening lebih lanjut mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Abdullah, Z. D., & Mustafa, K. I. (2019). The Underlying Factors of Computer Self-Efficacy and the Relationship with Students' Academic Achievement. *International Journal of Research in Education and Science*, 5(1), 346-354.
- Aisyah, S., & Dewi, R. M. (2022). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X-E3 SMA Negeri 3 Sidoarjo di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(2), 139-147. <https://doi.org/10.26740/jupe.v10n2.p139-147>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Amiruddin, A., Azis, M., & Afiah, N. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Takalar. *Jurnal Andi Djemma| Jurnal Pendidikan*, 7(2), 145-156. <https://doi.org/10.35914/jad.v7i2.2759>
- Ardika, M. K., Paramitha, A. A., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2022). Studi Literatur: Hasil Belajar Ditinjau dari Faktor Eksternal Peserta Didik. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 2(2), 23-29. <http://dx.doi.org/10.23960/E3J>
- Cazan, A. M., Cocoradă, E., & Maican, C. I. (2016). Computer anxiety and attitudes towards the computer and the internet with Romanian high-school and university students. *Computers in Human Behavior*, 55, 258-267. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.001>
- Chen, H. C., Gijlers, H., Sui, C. J., & Chang, C. Y. (2023). Asian Students' Cultural Orientation and Computer Self-Efficacy Significantly Related to Online Inquiry-Based Learning Outcomes on the Go-Lab Platform. *Journal of Science Education and Technology*, 32(5), 743–758. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10058-9>
- Feladi, V. (2021). Pengaruh Fasilitas Laboratorium dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital. *Juwara*, 1(1), 69-81. <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i1.12>
- Gilster, P. (1999). Digital_Literacy gilster. *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, 141.
- Handayani, M., Sulistiyantoro, D., & Nusa, G. H. (2022). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi. *Jurnal Ekomaks Jurnal Ilmu Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 11(1), 153-160. <https://doi.org/10.33319/jeko.v11i1.107>
- Kemendikbudristek. (2023). *Statistik Pendidikan Indonesia*.
- Khoirunnisa, K. (2020). Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer dan Kemandirian Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Jaringan Komputer Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Mailani, E., Manjani, N., Wulandari, D., & Hadi, R. T. (2024). Analisis Kualitas Fasilitas Ruang Kelas dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 279–285.

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nasution, E. (2014). Problematika pendidikan di Indonesia. *Jurnal Mediasi*, 8(1).
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>
- Nur, A. N. I., Ridwan, M. R. T., & Sahade, S. (2025). Hubungan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Dengan Hasil Belajar Komputer Akuntansi MYOB Siswa Kelas XI Akuntansi. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(4), 990-1001. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i4.9579>
- Nurchahyanty, L., & Rochmawati, R. (2021). Peran motivasi belajar dalam memoderasi pengaruh penguasaan akuntansi dasar, computer self-efficacy, kemandirian belajar, dan pemberian tugas terhadap hasil belajar komputer akuntansi. *Akuntabel*, 18(4), 669–682. <https://doi.org/10.30872/jakt.v18i4.9836>
- Oribabor, C. B. (2020). Investigating the Influence of Computer Anxiety on the Academic Performance of Junior Secondary School Students in Computer Studies in Nigeria. *International Journal of Computing Sciences Research*, 4(4), 370–382. <https://doi.org/10.25147/ijcsr.2017.001.1.46>
- Pala, Ş. M., & Başbüyük, A. (2021). The Predictive Effect of Digital Literacy, Self-Control and Motivation on the Academic Achievement in the Science, Technology and Society Learning Area. *Technology, Knowledge and Learning*, 28(1), 369–385. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09538-x>
- Pratiwi, I. R., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Computer Knowledge, Fasilitas Laboratorium, Computer anxiety, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Buduran. *Edunusa: Journal of Economics and Business Education*, 1(2), 52-66.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On the horizon*, 9(6), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>
- Rahmawati, D. P., & Listiadi, A. (2019). Pengaruh Fasilitas Laboratorium Komputer Akuntansi, Keahlian Pemakaian Komputer Dan Keefektifan Proses Pembelajaran Pengantar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(1).
- Ramadhani, A. P., & Bahtiar, M. D. (2024). Peran Cse Dalam Memoderasi Pengaruh Computer Knowledge, Motivasi Belajar, Fasilitas Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Spreadsheet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2), 409–420. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3619>
- Rifai, M., Huda, F. A., & Wuring, M. R. M. T. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smkn 1 Sintang. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 5(1), 198-206. <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i1.3377>
- Rohmah, D. D., & Susilowibowo, J. (2023). Pengaruh Pemahaman Akuntansi Perusahaan Dagang dan Computer Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi dengan Computer Knowledge Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1671-1683. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1487>
- Saputra, D. N., Ariningsih, K. A., Wau, M. P., Noviyani, R., Awe, E. Y., & Firdausiyah, L. (2021). Pengantar Pendidikan. In CV. Pustaka Learning Center (Issue December).

- Saputra, I. A., Ramadhani, A., Khairunnisa, M. Z., & Ainiyah, N. (2024). Pengaruh Literasi Digital terhadap Prestasi Akademik Siswa Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 25-31. <https://doi.org/10.58706/jipp.v3n1.p25-31>
- Saufika, F., & Mahmud, A. (2018). Peran Minat Belajar Dalam Memediasi Pengaruh Computer Self-Efficacy dan Penggunaan Internet Terhadap Prestasi Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 816-831. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v7i3.28311>
- Setiawan, D. (2021). Pengaruh Computer Knowledge, Computer Anxiety, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Spreadsheet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 15(1), 29-38. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.18532>
- Setyowati, E. O. T., & Respati, A. D. (2017). Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, computer self efficacy, dan kepuasan pengguna sistem informasi akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 13(1), 63-75. <http://dx.doi.org/10.21460/jrak.2017.131.281>
- Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh literasi digital siswa terhadap hasil belajar siswa dengan motivasi belajar sebagai variabel moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681-687. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Suci, K. A. P., & Listiadi, A. (2020). Pengaruh Pemahaman Akuntansi Dasar, Gaya Belajar, Prokrastinasi Akademik, Dan Fasilitas Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Spreadsheet. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 142-150. <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n3.p46-54>
- Sunarta. (2015). Peningkatan keterampilan membaca kritis melalui strategi pembelajaran partisipasi. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 6.
- Tacadao, J. E., Lumapenet, H. T., & Esrael, J. D. (2024). School Facilities and Pupils' Learning Outcomes in The Congressional District Ii of The Province of Cotabato. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 10(3).
- Yulihanita, A., & Bahtiar, M. D. (2023). Pengaruh Computer Anxiety dan Pemahaman Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi dengan Moderasi Fasilitas Laboratorium. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 17(2), 219-229. <https://doi.org/10.19184/jpe.v17i2.41637>