

# Pengaruh Sarana dan Prasarana, Pengetahuan dan Keterampilan Komputer, dan Kecemasan Individu terhadap Hasil Belajar Elemen *Spreadsheet* Peserta Didik Kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo

Defani Rizky Rahmadzani\*, Jaryanto

Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meneliti (1) pengaruh sarana dan prasarana terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo, (2) pengaruh pengetahuan dan keterampilan komputer terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo, (3) pengaruh kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo, (4) pengaruh sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo. Teknik pengambilan sampel ditentukan dengan teknik *simple random sampling*, sehingga diperoleh sampel sebanyak 84 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) terdapat pengaruh signifikan sarana dan prasarana terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , (2) terdapat pengaruh signifikan pengetahuan dan keterampilan komputer terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , (3) terdapat pengaruh signifikan kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,017 < 0,05$ . Model persamaan regresi yaitu  $Y = 38,020 + 0,378X_1 + 0,206X_2 + 0,410X_3$ .

**Kata kunci:** Sarana dan Prasarana, Pengetahuan dan Keterampilan Komputer, Kecemasan Individu, Hasil Belajar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/jtp.v2i3.1484>

\*Correspondence: Defani Rizky  
Rahmadzani

Email:

[dr.rahmadzani@student.uns.ac.id](mailto:dr.rahmadzani@student.uns.ac.id)

Received: 05-03-2025

Accepted: 12-03-2025

Published: 31-03-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This research aims to examine (1) the influence of facilities and infrastructure on the learning outcomes of *Spreadsheet* elements for class X AKL students at SMK Negeri 1 Sukoharjo, (2) the influence of computer knowledge and skills on the learning outcomes of *Spreadsheet* elements for class X AKL students at SMK Negeri 1 Sukoharjo, (3) the influence of individual anxiety on the learning outcomes of *Spreadsheet* elements for class X AKL students at SMK Negeri 1 Sukoharjo, (4) the influence of facilities and infrastructure, computer knowledge and skills, and individual anxiety on the learning outcomes of *Spreadsheet* elements for class X AKL students at SMK Negeri 1 Sukoharjo. This research uses quantitative methods. The population in this study were class X AKL students at SMK Negeri 1 Sukoharjo. The sampling technique was determined using simple random sampling, resulting in a sample of 84 students. Data collection techniques use questionnaires and tests. Data analysis techniques use descriptive statistical analysis, analysis prerequisite tests, and hypothesis testing. The results of this study conclude that: (1) there is a significant influence of facilities and infrastructure on learning outcomes for the *Spreadsheet* element as evidenced by a significance value of  $0.000 < 0.05$ , (2) there is a significant influence of computer knowledge and skills on learning outcomes for the *Spreadsheet* element as evidenced by a significance value of  $0.000 < 0.05$ , (3) there is a significant influence of individual anxiety on learning outcomes for the *Spreadsheet* element as evidenced by a significance value of  $0.017$

$< 0.05$ . The regression equation model is  $Y = 38.020 + 0,378X_1 + 0,206X_2 + 0,410X_3$ .

**Keywords:** Facilities and Infrastructure, Computer Knowledge and Skills, Individual Anxiety, Learning Outcomes

## Pendahuluan

Kemajuan era globalisasi saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) dengan lulusan berkualitas yang nantinya dapat bersaing di dunia kerja. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 76 ayat 2 yang mengatur tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan memiliki tujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kemampuan kejuruan para profesi sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) merupakan salah satu program keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang membekali peserta didiknya tidak hanya dengan ilmu pengetahuan namun juga dengan keterampilan teknologi. Elemen *Spreadsheet* merupakan elemen pembelajaran yang berkaitan dengan pengoperasian komputer untuk mengolah data seperti menginput, menjurnal, dan menyajikan laporan keuangan. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran *Spreadsheet* dapat dilihat dari pencapaian nilai yang dinyatakan dalam bentuk angka setelah melalui proses belajar. Hasil belajar dari elemen *Spreadsheet* menjadi salah satu tolok ukur untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran tersebut.

Kenyataannya hasil belajar elemen *Speadsheet* pada beberapa sekolah di Indonesia masih menunjukkan hasil yang rendah. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari Juita & Yulhendri (2019); Kusharyanti et al. (2018); Rahayu & Siswanto (2017) menyatakan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran *Spreadsheet* menunjukkan hasil belajar yang rendah dengan mendapatkan nilai tidak tuntas atau di bawah KKM. Agus (2022) menyatakan bahwa pembelajaran akuntansi menggunakan aplikasi *Spreadsheet* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman kognitifnya, sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Selan itu, hasil belajar peserta didik yang rendah dapat mengakibatkan banyak lulusan sulit mendapatkan pekerjaan sesuai dengan keahliannya (Rachmawati et al., 2017).

Menurut Meliana & Sopiany (2022) yang mengutip temuan dari Driver dan Bell bahwa pembelajaran konstruktivisme memiliki beberapa prinsip dasar yang salah satunya adalah hasil belajar dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan pengetahuan awal peserta didik yang pernah didapat, serta pengalaman belajar dapat memengaruhi pembentukan pengetahuan. Syah (2017) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor eksternal dan faktor internal.

Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar elemen *Spreadsheet* yaitu sarana dan prasarana. Dalam hal ini, sarana dan prasarana dapat disamakan dengan fasilitas belajar. Teori konstruktivisme menjelaskan perlu adanya sarana belajar yang layak serta memadai untuk menciptakan suatu proses pembelajaran (Hapudin, 2021). Habsyi

(2020) menyatakan pendapatnya bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh fasilitas belajar yang tidak memadai, sehingga menyebabkan hambatan dalam proses belajar peserta didik. Didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sabila (2024) menyatakan bahwa sarana dan prasarana memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh David & Emunemu (2018) menyatakan bahwa sarana dan prasarana tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran *Spreadsheet* berasal dari faktor internal yaitu pengetahuan dan keterampilan komputer. Hapudin (2021) menyatakan bahwa dalam teori belajar konstruktivisme, peserta didik melakukan proses pembentukan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tentang komputer dan mengetahui penerapan terhadap komputer dapat meningkatkan prestasi serta hasil belajar peserta didik menjadi lebih tinggi (Sathiya, 2017). Pengetahuan dan keterampilan komputer ini diambil dari istilah pengetahuan komputer atau *computer knowledge* yang sering digunakan dalam penelitian-penelitian terdahulu. Didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setiawan & Listiadi (2021) menyatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan komputer memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah & Rochmawati (2023) menyatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan komputer tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Faktor internal berikutnya yaitu kecemasan individu. Kecemasan menjadi hambatan besar yang dapat berpengaruh pada penggunaan komputer hingga memengaruhi aktivitas akademik peserta didik (Oribhabor, 2020). Rasa khawatir dan gelisah yang muncul akibat dari kecemasan peserta didik akan memengaruhi kemampuannya dalam berkomputer dan hasil belajarnya di sekolah. Dengan begitu, peserta didik harus memiliki rasa antisipasi yang muncul karena keyakinan diri pada saat menghadapi rasa takut tersebut. Sugrah (2019) menyatakan dalam teori konstruktivisme, tingkat keyakinan diri muncul dari hasil pengetahuan yang terbentuk berdasarkan pengalaman yang pernah dialami. Kecemasan individu saat mengikuti pembelajaran elemen *Spreadsheet* ini diambil dari istilah kecemasan komputer atau *computer anxiety* yang sering digunakan dalam penelitian-penelitian terdahulu. Didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhayati et al. (2023) menyatakan bahwa kecemasan individu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Yulihanita & Bahtiar (2023) menyatakan bahwa kecemasan individu tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh sarana dan prasarana terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL di SMK Negeri 1 Sukoharjo, (2) pengaruh pengetahuan dan keterampilan komputer terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL

di SMK Negeri 1 Sukoharjo, (3) pengaruh kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL di SMK Negeri 1 Sukoharjo, (4) pengaruh sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL di SMK Negeri 1 Sukoharjo.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan pencapaian seseorang yang dapat diukur setelah mengikuti kegiatan belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wahyuningsih, 2020). Indikator hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Syah, 2017).

### **Elemen *Spreadsheet***

Elemen *Spreadsheet* merupakan elemen pembelajaran yang berkaitan dengan materi program pengolahan angka dan data dalam bentuk tabel serta menggunakan rumus dan fungsi untuk menemukan nilai yang dicari.

### **Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana belajar merupakan elemen yang dapat berbentuk benda yang diperlukan untuk memudahkan berjalannya kegiatan belajar mengajar (Sabila, 2024). Safitri & Setiyani (2016) yang mengutip temuan Gie, indikator sarana prasarana dalam fasilitas laboratorium akuntansi meliputi tempat atau ruang belajar, penerangan, buku-buku penunjang, dan peralatan belajar.

### **Pengetahuan dan Keterampilan Komputer**

Pengetahuan dan keterampilan komputer merupakan pemahaman peserta didik terhadap komponen dasar komputer dan kemampuan peserta didik dalam menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas yang terkait dengan perangkat tersebut. Indikator pengetahuan dan keterampilan komputer meliputi pengetahuan tentang perangkat keras (*hardware*), pengetahuan tentang perangkat lunak (*software*), dan pengetahuan tentang proses pengoperasian komputer (Setiawan & Listiadi, 2021).

### **Kecemasan Individu**

Kecemasan merupakan perasaan takut atau gugup ketika menghadapi suatu masalah (Lisma et al., 2019). Kecemasan individu merupakan perasaan tidak nyaman atau cemas yang muncul pada peserta didik ketika menghadapi permasalahan dalam pembelajaran. Widiyasari & Achadiyah (2019) mengutip dari Harrison dan Rainer, indikator kecemasan individu meliputi *fear* (rasa takut) dan *anticipation* (rasa antisipasi).

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda untuk menguji pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas meliputi sarana dan prasarana (X1), pengetahuan dan keterampilan komputer (X2), dan kecemasan individu (X3), sedangkan variabel terikat meliputi hasil belajar elemen *Spreadsheet* (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, sehingga diperoleh sampel sebanyak 84 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner dan tes. Kuesioner digunakan untuk mengukur sarana dan prasarana dan kecemasan individu. Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan komputer dan hasil belajar elemen *Spreadsheet*.

Uji validitas instrumen diikuti oleh peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 6 Sukoharjo dengan jumlah 32 responden. Uji validitas yang digunakan yaitu validitas konstruk dengan rumus Person Product Moment. Hasil uji validitas terdapat 18 item pernyataan valid dan 2 item pernyataan tidak valid. Uji reabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil dari uji reabilitas variabel sarana dan prasarana dan kecemasan individu dinyatakan reliabel dibuktikan dengan hasil uji reabilitas  $> 0,6$ .

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas. Uji hipotesis terdiri dari uji F, uji t, analisis regresi linear berganda, dan koefisien determinasi.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskriptif Data

**Tabel 1.** Deskriptif Statistik

<i>Descriptive Statistics</i>						
	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
X	84	34	26	60	46.40	6.986
X <sub>2</sub>	84	67	33	100	76.74	16.202
X <sub>3</sub>	84	20	10	30	21.62	4.357
Y	84	41	59	100	79.60	7.870
Valid N (listwise)	84					

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

**Tabel 2.** Kecenderungan Skor Variabel Hasil Belajar

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X < 73$	8	9,5%	Rendah
2.	$73 < X < 87$	70	83,3%	Sedang
3.	$87 < X$	6	7,1%	Tinggi
Jumlah		84	100,0%	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 2 menunjukkan kecenderungan skor variabel hasil belajar berada pada kategori sedang dengan jumlah frekuensi 70 dan persentase 83,3% dari total sampel. Persentase ketercapaian indikator hasil belajar diperoleh hasil, yaitu: C1 mengingat (96%), C2 memahami (95%), C3 menerapkan (87%), dan C4 menganalisis (45%).

**Tabel 3.** Kecenderungan Skor Variabel Sarana dan Prasarana

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X < 37$	5	6,0%	Rendah
2.	$37 < X < 49$	47	56,0%	Sedang
3.	$49 < X$	32	38,0%	Tinggi
Jumlah		84	100,0%	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 3 menunjukkan kecenderungan skor variabel sarana dan prasarana berada pada kategori sedang dengan jumlah frekuensi 47 dan persentase 56% dari total sampel. Persentase ketercapaian indikator sarana dan prasarana diperoleh hasil, yaitu: tempat atau ruang belajar (78%), penerangan (76%), buku-buku penunjang (75%), dan peralatan belajar (79%).

**Tabel 4.** Kecenderungan Skor Variabel Pengetahuan dan Keterampilan Komputer

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X < 56$	10	11,9%	Rendah
2.	$56 < X < 78$	39	46,4%	Sedang
3.	$78 < X$	35	41,7%	Tinggi
Jumlah		84	100,0%	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 4 menunjukkan kecenderungan skor variabel pengetahuan dan keterampilan komputer berada pada kategori sedang dengan jumlah frekuensi 39 dan persentase 46,4% dari total sampel. Persentase ketercapaian indikator pengetahuan dan keterampilan

komputer diperoleh hasil, yaitu: pengetahuan tentang perangkat keras (84%), pengetahuan tentang perangkat lunak (63%), dan pengetahuan tentang proses pengoperasian komputer (77%).

**Tabel 5.** Kecenderungan Skor Variabel Kecemasan Individu

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	$X < 17$	9	10,7%	Rendah
2.	$17 < X < 23$	42	50,0%	Sedang
3.	$23 < X$	33	39,3%	Tinggi
Jumlah		84	100,0%	

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 5 menunjukkan kecenderungan skor variabel kecemasan individu berada pada kategori sedang dengan jumlah frekuensi 42 dan persentase 50% dari total sampel. Persentase ketercapaian indikator kecemasan individu diperoleh hasil, yaitu: **fear** (68%) dan **anticipation** (75%)

## 2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

**Tabel 6.** Uji Normalitas

<i>N</i>	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>
84	.200 <sup>c,d</sup>

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi dari uji normalitas menghasilkan nilai sebesar  $0,200 > 0,05$ , maka disimpulkan bahwa residu berdistribusi normal.

**Tabel 7.** Uji Linearitas

Variabel	<i>Sig. Linearity</i>	Keterangan
$X_1$	0.000	Linear
$X_2$	0.000	Linear
$X_3$	0.000	Linear

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 7 menunjukkan nilai signifikansi *Linearity*  $< 0,05$ , maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.

**Tabel 8.** Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
X <sub>1</sub>	0.852	1.173
X <sub>2</sub>	0.970	1.031
X <sub>3</sub>	0.835	1.198

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai *tolerance* variabel sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu > 0,1, sedangkan Nilai VIF dari ketiga variabel tersebut menunjukkan hasil < 10, maka disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel independen.

**Tabel 9.** Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.
X <sub>1</sub>	0.752
X <sub>2</sub>	0.149
X <sub>3</sub>	0.657

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 9 menunjukkan nilai signifikansi variabel sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu > 0,05, maka disimpulkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas.

### 3. Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 10.** Uji F

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2253.695	3	751.232	20.820	.000 <sup>b</sup>
	Residual	2886.543	80	36.082		
	Total	5140.238	83			

Sumber: Data primer yang diolah, 2024

Tabel 10 menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dan nilai F sebesar 20,820, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL di SMK Negeri 1 Sukoharjo.

Tabel 11. Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	38.020	5.399			7.043	.000
X <sub>1</sub>	0.378	0.102	0.336		3.699	.000
X <sub>2</sub>	0.206	0.043	0.403		4.739	.000
X <sub>3</sub>	0.410	0.168	0.224		2.440	.017

Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan Tabel 11 diketahui bahwa:

- Variabel sarana dan prasarana (X<sub>1</sub>) menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel sarana dan prasarana terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.
- Variabel pengetahuan dan keterampilan komputer (X<sub>2</sub>) menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel pengetahuan dan keterampilan komputer terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.
- Variabel kecemasan individu (X<sub>3</sub>) menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,017 < 0,05$  yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.

Berdasarkan Tabel 11, maka diperoleh persamaan analisis regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 38,020 + 0,378X_1 + 0,206X_2 + 0,410X_3$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan penjelasan sebagai berikut:

- Nilai konstanta diperoleh sebesar 38,020 yang diartikan jika variabel sarana dan prasarana (X<sub>1</sub>), pengetahuan dan keterampilan komputer (X<sub>2</sub>), dan kecemasan individu (X<sub>3</sub>) bernilai sebesar 0, maka besarnya hasil belajar adalah 38,020.
- Kolom Beta menunjukkan variabel pengetahuan dan keterampilan komputer memperoleh nilai paling tinggi yaitu 0,403 yang artinya variabel pengetahuan dan keterampilan komputer memiliki pengaruh paling dominan terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.
- Kolom B menunjukkan nilai koefisien regresi sarana dan prasarana (X<sub>1</sub>) memperoleh nilai sebesar 0,378 yang artinya penambahan nilai sebesar 1 satuan pada sarana dan prasarana akan menambah nilai hasil belajar (Y) sebesar 0,378. Nilai positif menunjukkan variabel sarana dan prasarana berpengaruh positif terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.
- Kolom B menunjukkan nilai koefisien regresi pengetahuan dan keterampilan komputer (X<sub>2</sub>) memperoleh nilai sebesar 0,206 yang artinya penambahan nilai sebesar 1 satuan

pada pengetahuan dan keterampilan komputer akan menambah nilai hasil belajar (Y) sebesar 0,206. Nilai positif menunjukkan variabel pengetahuan dan keterampilan komputer berpengaruh positif terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.

- e. Kolom B menunjukkan nilai koefisien regresi kecemasan individu (X3) memperoleh nilai sebesar 0,410 yang artinya penambahan nilai sebesar 1 satuan pada kecemasan individu akan menambah nilai hasil belajar (Y) sebesar 0,410. Nilai positif menunjukkan variabel kecemasan individu berpengaruh positif terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*.

**Tabel 12.** Koefisiensi Determinasi

<i>Model Summary<sup>b</sup></i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.662 <sup>a</sup>	.438	.417	6.007

Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Tabel 12 menunjukkan nilai R Square sebesar 0,438. Hal ini membuktikan bahwa sebesar 43,8% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh variasi sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu, sedangkan sebesar 56,2% lainnya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Hasil Belajar Elemen *Spreadsheet***

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara sarana dan prasarana terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan konstruktivisme menitikberatkan pada proses mengonstruksi pengetahuan peserta didik melalui materi, alat, perabot, lingkungan, dan fasilitas belajar untuk membantu membentuk pengetahuannya. Berdasarkan hal tersebut, ketersediaan sarana dan prasarana sebagai fasilitas belajar dapat membantu peserta didik aktif dalam pembentukan pengetahuan dan meningkatkan hasil belajarnya. Semakin baik fasilitas yang tersedia di laboratorium komputer, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Nurjanah & Hakim, 2019). Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al. (2016); Sabila (2024).

## **2. Pengaruh Pengetahuan dan Keterampilan Komputer Terhadap Hasil Belajar Elemen *Spreadsheet***

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pengetahuan dan keterampilan komputer terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hasil penelitian ini sesuai dengan penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran praktik komputer yang membuat peserta didik aktif dalam pembentukan pengetahuan untuk menemukan konsep dan capaian keahliannya. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik harus secara aktif belajar mengenai pengetahuan dasar komputer untuk memudahkan mereka saat proses pembelajaran berlangsung dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Pengalaman mengenai pengetahuan dan keterampilan komputer mampu menumbuhkan rasa yakin pada kemampuan peserta didik saat mengerjakan tugas yang dapat berpengaruh dalam hasil belajarnya (Rohmah & Susilowibowo, 2023). Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati et al. (2023); Setiawan & Listiadi (2021).

## **3. Pengaruh Kecemasan Individu Terhadap Hasil Belajar Elemen *Spreadsheet***

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Dalam teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik yang aktif saat pembentukan pengetahuannya memiliki tingkat keyakinan diri yang baik karena memperoleh pengetahuan dan pembentukan makna sesuai pengalaman mereka. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik yang tidak aktif dalam pembentukan makna akan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang sedikit, serta tingkat keyakinan yang rendah. Nurhayati et al. (2023) menyatakan bahwa keyakinan peserta didik yang rendah dalam penggunaan komputer dapat menimbulkan rasa cemas, takut, dan khawatir saat menggunakan teknologi tersebut.

Berdasarkan pernyataan tersebut, hasil penelitian pada variabel kecemasan individu menunjukkan hasil yang bertolak belakang. Dilihat pada Tabel 11 menunjukkan bahwa variabel kecemasan individu berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet*. Hal tersebut diartikan bahwa variabel kecemasan individu dalam keadaan tinggi dengan hasil belajar yang meningkat. Yulihanita & Bahtiar (2023) menyatakan bahwa selama peserta didik yang memiliki rasa cemas dapat mengontrol perasaan tersebut dengan baik, maka tidak akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya saat mengoperasikan komputer. Dengan begitu, semakin tinggi atau semakin rendah tingkat kecemasan individu dalam penelitian ini tidak dapat memengaruhi hasil belajar elemen

*Spreadsheet* peserta didik tersebut. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati et al. (2023); Setiawan & Listiadi (2021).

#### **4. Pengaruh Sarana dan Prasarana, Pengetahuan dan Keterampilan Komputer, dan Kecemasan Individu Terhadap Hasil Belajar Elemen *Spreadsheet***

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu secara simultan terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Teori konstruktivisme menekankan bahwa pendekatan konstruktivisme mengutamakan pada kegiatan belajar peserta didik dalam mengonstruksikan pengetahuannya melalui materi, alat, perabot, lingkungan, dan fasilitas belajar lainnya yang disediakan guna membantu pembentukan pengetahuan tersebut. Pada pembelajaran praktik *Spreadsheet*, ketersediaan sarana dan prasarana sangat diperlukan untuk membantu peserta didik berperan aktif dalam membentuk pengetahuannya agar mendapatkan hasil belajar yang baik. Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran praktik komputer membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembentukan pengetahuan konsep dan capaian keahlian yang ditentukan. Peserta didik dalam pembelajaran praktik *Spreadsheet* akan secara aktif belajar mengenai pengetahuan dan keterampilan komputer yang memudahkan mereka pada saat praktik berlangsung, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Teori konstruktivisme juga menyatakan bahwa peserta didik yang aktif dalam pembentukan pengetahuannya mempunyai tingkat keyakinan diri yang baik karena memperoleh pengetahuan melalui pengalaman yang mereka miliki. Dengan begitu, peserta didik yang tidak aktif dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan dasar komputer akan merasa cemas karena tidak yakin mampu mengikuti pembelajaran yang nantinya dapat memengaruhi hasil belajar pada praktik *Spreadsheet* tersebut.

Pada penelitian ini, variabel sarana dan prasarana dan variabel pengetahuan dan keterampilan komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* yang artinya kedua variabel tersebut dalam keadaan tinggi dengan hasil belajar yang meningkat. Variabel kecemasan individu berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* yang artinya kecemasan individu dalam keadaan tinggi namun hasil belajar tetap meningkat. Tingkat kecemasan individu yang baik tidak dapat dijadikan sebagai acuan dalam menilai hasil belajar peserta didik karena tidak selamanya kecemasan akan berdampak buruk, apabila peserta didik dapat menyikapinya dengan positif dan semangat belajar yang tinggi, maka akan diperoleh hasil yang maksimal (Yulihanita & Bahtiar, 2023).

## Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa: Pertama, terdapat pengaruh signifikan sarana dan prasarana terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo. Kedua, terdapat pengaruh signifikan pengetahuan dan keterampilan komputer terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo. Ketiga, terdapat pengaruh signifikan kecemasan individu terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo. Keempat, pengaruh signifikan sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan komputer, dan kecemasan individu secara bersama-sama terhadap hasil belajar elemen *Spreadsheet* peserta didik kelas X AKL SMK Negeri 1 Sukoharjo.

Saran yang diberikan kepada pihak terkait, meliputi: Pertama, sekolah diharapkan mampu menyediakan buku-buku penunjang yang digunakan peserta didik sebagai literatur tambahan untuk memperkaya pengetahuannya agar memperoleh hasil yang maksimal dalam pembelajaran *Spreadsheet*. Kedua, guru diharapkan mampu membantu memberikan informasi tambahan mengenai pengetahuan dasar komputer terutama pada perangkat lunak komputer agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, serta membantu peserta didik dalam mengatasi kecemasan individu melalui penanaman konsep keyakinan diri, variasi model pembelajaran, dan latihan soal agar peserta didik merasa yakin saat mengikuti pembelajaran *Spreadsheet*. Ketiga, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan sarana dan prasarana belajar yang ada di sekolah dengan maksimal, mampu memperkaya pengalamannya dan berperan aktif dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan dasar komputer, serta mampu mengontrol diri dari perasaan cemas.

## Daftar Pustaka

- Agus. (2022). Microsoft Excel Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Neraca Lajur. Radarsemarang.Id. <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721400648/microsoft-excel-dapat-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-materi-neraca-lajur>
- David, E. C., & Emunemu, B. O. (2018). Availability of Physical and Instructional Facilities and Its Impact on Student Learning Outcome in Public Secondary Schools in Ogun State, Nigeria. *African Journal of Educational Management*, 19(2), 87–100. <http://www.journals.ui.edu.ng/index.php/ajem/article/view/367>
- Dewi, E., Johan, R. S., & Trisnawati, F. (2016). The Effect of Learning Facility Learning Outcomes of Class X Accounting Skills Program in SMK Kansai Pekanbaru. 1–13. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/13383>

- Habsyi, F. Y. (2020). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Nusantara Tauro. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi (JUPEK)*, 2(1), 13–22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4431102>
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Prenada Media.
- Juita, F., & Yulhendri. (2019). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Intensitas Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka (Spreadsheet). *Jurnal EcoGen*, 2(4), 832–841. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7860>
- Kusharyanti, N. E., Susanti, & Budiwati, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 7e sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka/Spreadsheet Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. 131–135. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/25695/23558>
- Lisma, E., Rahmadhani, & Siregar, M. A. P. (2019). Pengaruh Kecemasan Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 2(2), 85–91. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i2.1345>
- Meliana, R., & Sopiany, H. N. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Barisan dan Deret Menurut Teori Konstruktivisme. *Radian Journal: Research and Review in Mathematics Education*, 1(1), 29–48. <https://doi.org/10.35706/radian.v1i1.6503>
- Nurhayati, D., Sumaryati, S., & Nurhaini, L. (2023). Pengaruh Computer Knowledge dan Computer Anxiety Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(1), 54–64. <https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/92790>
- Nurjanah, Y. A. S., & Hakim, L. (2019). Pengaruh Computer Knowledge, Computer Attitude, Motivasi Belajar, dan Fasilitas Laboratorium Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi MYOB Siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(1), 77–82. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/29290>
- Oribhabor, 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>
- Rachmawati, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Excel dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Instructional Research Journal*, 4(2), 162–171. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7682>

- Rahayu, L. P., & Siswanto. (2017). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Spreadsheet Siswa Kelas X Akuntansi Di SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(8), 1–16. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/kpai/article/view/9915>
- Rahmah, L., & Rochmawati. (2023). Pengaruh Fasilitas Laboratorium Akuntansi, Pengantar Akuntansi, dan Computer Knowledge Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi dengan Intensitas Belajar Sebagai Variabel Moderasi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 6(2), 105–121. <https://doi.org/10.47080/progress.v6i2.2619>
- 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://jurnal.uisu.ac.id/index.php/JRAM/article/view/1404/1096>
- Sabila, K. (2024). Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Prima Ma'arif NU. *Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara (JPGenus)*, 2(2), 352–359. <https://doi.org/doi.org/10.61787/ek8y1069>
- 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. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/9984>
- Sathiya, R. (2017). Knowledge on Computer Application and Their Academic Achievement of B.Ed Students at Under Graduate Level. *International Education and Research Journal*, 3(5), 285–286. <https://ierj.in/journal/index.php/ierj/article/download/877/883/1606>
- Setiawan, D., & Listiadi, A. (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>
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Syah. (2017). Psikologi Belajar. PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish.

- 
- Widiyasari, R., & Achadiyah, B. N. (2019). Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy, dan Perceived Usefulness oleh Pelaku UMKM. *Jurnal Akuntansi Aktual*, 5(3), 203–214. <https://doi.org/10.17977/um004v5i32019p203>
- 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>