

---

**PENGARUH FASILITAS BELAJAR DAN KEMANDIRIAN PESERTA  
DIDIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR DI SMK NEGERI 1  
SURAKARTA****Ummu Habibah<sup>1</sup>, Wiedy Murtini<sup>2</sup>, Tri Murwaningsih<sup>3</sup>***Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret Surakarta**Email: ummuhabibah1404@gmail.com, wiedymurtini@staff.uns.ac.id,  
murwaningsih\_tri@staff.uns.ac.id***ABSTRACT**

*The purpose of the research was to determine the effect of learning facilities and independent learning to achievement student at SMK 1 Surakarta. This research used cerelation research method with quantitative approach. The sample consisted of 87 student and were chosen using proportional random sampling teachnique in which the population and sample were chosen randomly. the data collection questionnaire method and document method. The data analysis technique used multiple regression analysis with SPSS statistics v23.0 program.*

*The result of this study is there was a significant positive effect of learning facilities and independent learning toward the learning achievement in digital communication and simulaton of the ten-Grade student in Automation anf Office governance at SMK Negeri 1 Surakarta. It was based on  $F_{count} > F_{table}$  in which  $7,067 > 3,11$  at the signficance level 5%. The relative contribution of learning facilities was 34,25% . The relative contribution of independent learning was 65,75%. The effective contribution of learning facilities was 5%. The effective contribution of independent learning was 9,6%.*

**Keyword: Learning Facilities, Independent Learning, Learning Achievement.**

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan harus dimiliki dalam kehidupan suatu bangsa. Adanya pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dicapai dengan mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Baik tidaknya mutu pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajaran di kelas dan juga prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Menurut Susanto (2013: 5) “Prestasi belajar dapat diperoleh seseorang melalui kegiatan belajar peserta didik, baik menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) sebagai hasil dari kegiatan belajar. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar berupa nilai yang baik hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Darsono (2001) faktor dari dalam diri peserta didik antara lain kecerdasan, bakat, minat, motivasi disiplin diri, kepribadian, kemandirian dan kepercayaan diri sedangkan dari luar diri peserta didik antara lain lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, fasilitas belajar, laboratorium, perpustakaan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Fasilitas belajar salah satu faktor penunjang tercapainya prestasi belajar yang optimal. Fasilitas belajar dapat memudahkan dan memperlancar proses belajar baik secara langsung maupun tidak langsung agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Menurut Muhroji & Fathoni (2004: 49) “Fasilitas belajar merupakan semua yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik bergerak maupun tidak bergerak agar tercapai tujuan pendidikan berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien”.

Selain itu, salah satu faktor penentu keberhasilan belajar peserta didik adalah kemampuan untuk belajar secara mandiri. Kemandirian belajar perlu dimiliki peserta didik agar mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan diri mereka demi meningkatkan prestasi belajar atas kemauan sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang berkaitan dengan prestasi belajar, fasilitas belajar, dan kemandirian belajar. Prestasi belajar peserta didik SMK Negeri 1 Surakarta pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang belum optimal merupakan salah satu masalah yang peneliti

temui di SMK Negeri 1 Surakarta. Dari data yang didapatkan diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang berada di bawah KKM yaitu dengan nilai antara 0-75 sebanyak 81,31%.

Mengenai fasilitas belajar disekolah hasil wawancara yang dilakukan peneliti antara lain peserta didik yang mengeluhkan perpustakaan sekolah yang belum memiliki koleksi yang lengkap terutama koleksi bidang keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Dari pengamatan peneliti ketika melakukan proses pembelajaran di Laboratorium komputer, terdapat beberapa komputer yang tidak dapat digunakan sehingga peserta didik yang harus bergantian komputer, selain itu fasilitas Wifi yang ada di laboratorium juga kurang baik karena hanya beberapa komputer saja yang dapat terhubung dengan wifi.

Data awal yang peneliti peroleh di SMK Negeri 1 Surakarta, dari 107 peserta didik kelas X bidang keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran lebih banyak peserta didik yang tidak memiliki Komputer atau laptop di rumah, yang merupakan sumber belajar utama pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, selain itu kebanyakan peserta didik belum memiliki ruang belajar sendiri dan juga buku penunjang selain yang diwajibkan oleh sekolah.

Masalah kemandirian belajar dapat dilihat dari ketika memasuki jam pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik banyak yang menanyakan kepada guru mengenai materi apa yang akan dipelajari saat itu, seharusnya peserta didik sudah mengetahui materi apa yang akan dipelajari hari itu karena guru sudah memberitahukan kepada peserta didik pada pertemuan sebelumnya. Selain itu ketika guru memberikan pekerjaan rumah, peserta didik merasa kurang percaya terhadap hasil yang mereka kerjakan sehingga ketika berada di sekolah mereka meminjam pekerjaan teman yang mereka anggap dapat mengerjakan tugas dengan benar untuk disamakan dengan pekerjaan mereka. Hal tersebut membuktikan bahwa kemandirian belajar peserta didik masih rendah.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pengaruh Fasilitas Belajar dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Peserta Didik Kelas X Bidang Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran.SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surakarta kelas X Semester satu jurusan

Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran yang beralamat di Jalan Sungai Kapuas Nomor 28, Kedung Lumbu, Pasar Kliwon, Kota Surakarta. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang pengumpulan datanya menggunakan instrument penelitian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Penelitian korelasional yaitu dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK Negeri 1 Surakarta Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak tiga kelas dengan jumlah populasi sebanyak 107 Peserta didik. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan tabel krejcie Morgan, dari tabel Kerjeie Morgan didapatkan sampel untuk penelitian ini sebesar 86 peserta didik SMK Negeri 1 Surakarta Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Pada Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *proportional random sampling* yang diambil dengan cara undian. Teknik pengumpulan data

dari tiga variabel tersebut menggunakan teknik angket/kuesioner dan dokumen. Kuesioner/angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dalam bentuk *check list* dan *Rating Scale* serta dengan menggunakan skala likert modern yang telah dimodifikasi dengan skala 4. Dokumen digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Surakarta Semester 1.

Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hasil Uji Coba (Try Out) Angket. Teknik Analisis data dalam penelitian ini dengan uji prasyarat analisis dan Uji Hipotesis. Uji Prasyarat analisis meliputi Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Uji Multikolineritas. Uji Hipotesis meliputi analisis Regresi linier berganda, Uji t, Uji F, dan analisis Koefisien Determinasi.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini dapat disajikan dalam pembahasan sebagai berikut:

#### A. Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda yang dilakukan dengan bantuan program *SPSS v23.0* diperoleh data

$\hat{Y} = 19,336 + 0,256X_1 + 0,460X_2$ . Koefisien regresi  $X_1$  menunjukkan nilai 0,256 yang menyatakan bahwa setiap terjadi peningkatan satu unit fasilitas belajar maka akan menaikkan prestasi belajar peserta didik sebesar 0,256

Pada hasil pengolahan uji t menggunakan program *SPSS v23.0* didapatkan nilai t sebesar 2,021. Untuk menentukan apakah terdapat pengaruh maka t hitung dibandingkan dengan t tabel. T tabel dalam penelitian ini dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka  $df = 82$  ( $df \text{ residual} = n - k - 1$  atau  $df = 86 - 3 - 1$  ;  $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ ) maka didapatkan t tabel sebesar 1,989. Dalam penelitian ini  $t_{hitung} = 2,021$  dan  $t_{tabel} = 1,989$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,021 > 1,989$  dan nilai  $Sig = 0,047 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dalam penelitian ini prestasi belajar peserta didik dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh fasilitas belajar sebesar 5%.

Fasilitas belajar merupakan peralatan dan perlengkapan baik secara langsung maupun tidak langsung yang digunakan peserta didik dalam belajar, dan apabila kurang lengkap akan dapat menghambat kegiatan belajar peserta didik. Fasilitas belajar yang

memadai akan menunjang peserta didik dalam memperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

Dari data angket yang diperoleh, adapun fasilitas belajar yang perlu dipertahankan untuk menunjang prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital peserta didik SMK Negeri 1 Surakarta antara lain: keyboard yang digunakan ketika proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menggunakan selain buku paket, buku simulasi dan komunikasi digital yang ada disekolah, lahan sekolah yang cukup luas, ruang kelas yang bersih dan nyaman, perpustakaan yang nyaman, ruang belajar di rumah yang nyaman, pencahayaan yang terang.

Berdasarkan data angket, adapun fasilitas belajar yang perlu diperbaiki untuk menunjang prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital peserta didik SMK Negeri 1 Surakarta antara lain: printer yang tidak siap digunakan setiap saat pada proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital, buku penunjang mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital yang tidak tersedia di perpustakaan, dan peralatan

laboratorium yang tidak siap digunakan setiap saat.

Data angket menunjukkan bahwa fasilitas belajar yang berada pada kategori sedang sehingga masih perlu ditingkatkan lagi untuk menunjang prestasi belajar peserta didik mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, antara lain: ketersediaan meja dan kursi saat proses pembelajaran, sumber belajar di sekolah yang perlu ditingkatkan kembali, jumlah dan kualitas komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran, ruang kelas yang tidak terlalu sempit sehingga nyaman, memiliki ruang belajar sendiri, dan ruang belajar yang tidak dekat dengan keramaian.

Dari data angket didapatkan bahwa fasilitas belajar yang berada pada kategori rendah dan perlu mendapatkan perhatian untuk ditingkatkan lagi sehingga nantinya akan meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital antara lain: spidol yang digunakan dalam proses pembelajaran yang harus siap digunakan setiap saat, peserta didik sebaiknya menghindari ruang belajar yang bising, kepemilikan komputer/laptop yang perlu diperhatikan, koleksi buku pelajaran dan non pelajaran yang akan menunjang prestasi belajar

peserta didik yang perlu di perhatikan.

Hasil penelitian tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Inayah, Martono, dan Sawiji (2013). Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa fasilitas belajar memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi, yaitu sebesar 28,1 %.

Hal tersebut menunjukan bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan berhasil dengan baik apabila fasilitas belajar memadai.

Menurut Penelitian lain yang dilakukan oleh Darwin Bangun (2008). Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa fasilitas belajar memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi, yaitu sebesar 38,44%. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa semakin besar kelengkapan fasilitas belajar maka semakin baik prestasi belajarnya.

#### **B. Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital**

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda yang dilakukan dengan bantuan program SPSS v23.0 diperoleh data  $\hat{Y} = 19,336 + 0,256X_1 +$

0,460 $X_2$ . Koefisien regresi  $X_2$  menunjukkan nilai 0,460 yang menyatakan bahwa setiap terjadi peningkatan satu unit kemandirian belajar maka akan menaikkan prestasi belajar peserta didik sebesar 0,460.

Pada hasil pengolahan uji t menggunakan program SPSS v23.0 didapatkan nilai t sebesar 2,921. Untuk menentukan apakah terdapat pengaruh maka t hitung dibandingkan dengan t tabel. T tabel dalam penelitian ini dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka  $df = 82$  ( $df \text{ residual} = n - k - 1$  atau  $df = 86 - 3 - 1$  ;  $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ ) maka didapatkan t tabel sebesar 1,989. Dalam penelitian ini  $t_{hitung} = 2,921$  dan  $t_{tabel} = 1,989$  karena  $t_{hitung} >$

$t_{tabel}$  yaitu  $2,921 > 1,989$  dan Nilai Sig = 0,004 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dalam penelitian ini prestasi belajar peserta didik dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh kemandirian belajar pesera didik sebesar 9,6%.

Kemandirian belajar adalah usaha sadar untuk belajar sendiri tanpa ada paksaan yang didasari niat dan motivasi sendiri untuk menguasai suatu kompetensi tertentu sehingga memiliki rasa percaya diri dan dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang ditemui. Peserta

didik yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi memiliki prestasi belajar yang tinggi pula. Kemandirian belajar merupakan faktor dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan data angket diketahui bahwa kemandirian belajar yang berada pada kategori tinggi sehingga perlu dipertahankan oleh peserta didik antara lain: peserta didik yang telah menetapkan target nilai simulasi dan komunikasi digital, menetapkan target kompetensi dalam menggunakan komputer, menyiapkan peralatan belajar sebelum mulai pelajaran, berusaha meningkatkan nilai ulangan apabila kurang baik, memahami kembali materi yang telah disampaikan oleh guru, membahas kembali apabila mendapat kesulitan untuk menjawab pertanyaan, termotivasi apabila teman mendapatkan nilai yang baik.

Dari data angket yang diperoleh, adapun kemandirian belajar yang perlu diperbaiki untuk menunjang prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital peserta didik SMK Negeri 1 Surakarta antara lain: masih banyak peserta didik yang belum mencapai target nilai yang telah ditetapkan, peserta

didik yang lebih suka duduk di barisan paling belakang, dan peserta didik yang tidak mengevaluasi hasil belajar yang telah didapatkan.

Data angket menunjukkan adapun kemandirian belajar yang berada pada kategori sedang sehingga masih perlu ditingkatkan lagi untuk menunjang prestasi belajar peserta didik mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, antara lain: peserta didik sebaiknya suka duduk di barisan paling depan, meluangkan waktu untuk belajar simulasi dan komunikasi digital di luar jam pelajaran sekolah, mencari sumber belajar lain tidak hanya dari guru saja, antusias dalam menjawab pertanyaan yang perlu ditingkatkan kembali.

Dari data angket diketahui bahwa kemandirian belajar yang berada pada kategori rendah dan perlu mendapatkan perhatian untuk ditingkatkan lagi sehingga nantinya akan meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital antara lain: rendahnya minat peserta didik untuk berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran, dan rendahnya minat peserta didik untuk bertanya kepada guru apabila ada yang belum

paham dari yang disampaikan.

Hasil penelitian tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh James Board (2006) hasil penelitian menyimpulkan bahwa 75 % peserta didik selby Collage UK telah memiliki sikap kemandirian belajar hal ini tidak lepas dari arahan dan dukungan pengajar. Pengajar Selby College UK menyadari bahwa pengembangan kemampuan belajar mandiri pada peserta didik sangatlah penting. Meskipun begitu para pengajar memiliki kewajiban untuk mendampingi proses belajar. Belajar mandiri adalah cara belajar terbaik yang dilakukan oleh peserta didik Selby Collage UK untuk meraih hasil belajar yang tinggi.

Didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Warnaningsih (2014) kesimpulan yang dapat diambil adalah ada pengaruh yang signifikan antara kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. Variabel  $X_1$  yaitu kemandirian belajar memberikan sumbangan relative sebesar 75,64% dan sumbangan efektif sebesar 30%, Hasil perhitungan untuk nilai  $R^2$  diperoleh 0,397 yang berarti 39,7% prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa sisanya

sebesar 60,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### C. Pengaruh Fasilitas Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu uji f didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji F (Uji Signifikansi)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1224.120	2	612.060	7.067	.001 <sup>b</sup>
	Residual	7188.310	83	86.606		
	Total	8412.430	85			

a. Dependent Variable: Prestasi\_Belajar  
b. Predictors: (Constant), Kemandirian\_Belajar, Fasilitas\_Belajar

Sumber: Data Olahan SPSS 2019

Berdasarkan tabel 4.11 maka dapat dilihat bahwa probabilitas dalam kolom sig. adalah 0,001, nilai ini lebih kecil dari 0,05. bila dilihat dari nilai  $F_{hitung}$  menunjukkan nilai 7,067. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  3,10 ( $df_1 = k - 1 = 3 - 1 = 2$ ;  $df_2 = n - k = 86 - 3 = 83$ ;  $\alpha = 0,05$ ).  $F_{hitung} = 7,067 > F_{tabel} = 3,11$

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$

ditolak yang memiliki arti ada pengaruh signifikan secara bersama-sama variabel fasilitas belajar dan kemandirian belajar peserta didik terhadap prestasi belajar peserta didik mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surakarta.

Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) dalam penelitian ini sebesar 0,146 atau 14,6 % prestasi belajar peserta didik mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surakarta dipengaruhi oleh fasilitas belajar dan kemandirian belajar. Sisanya 85,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar fasilitas belajar dan kemandirian belajar peserta didik.

Hasil penelitian dan teori tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ambarsari (2013) berdasarkan hasil penelitian kelengkapan fasilitas belajar dan kemandirian belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap prestasi belajar ekonomi. Terbukti dari perhitungan uji F yang memperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 31,370  $> F_{tabel}$  sebesar 3,504 dengan signifikansi 5%. Variabel  $X_1$  memberikan sumbangan relatif sebesar 50,83% dan umbangan efektif sebesar

14,64%, sedangkan  $X_2$  memberikan sumbangan relatif sebesar 49,14% dan sumbangan efektif sebesar 14,15%. Hasil perhitungan untuk nilai  $R^2$  sebesar 0,288 berarti 28,8% prestasi belajar ekonomi dipengaruhi oleh variabel kelengkapan fasilitas belajar dan kemandirian belajar, sisanya 71,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Dengan demikian, kelengkapan fasilitas belajar yang dimiliki peserta didik akan menjadikan peserta didik semangat dalam belajar. Fasilitas belajar yang lengkap dan dimanfaatkan dengan baik akan mempermudah dan memperlancar dalam proses belajar. Prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dalam penelitian ini dapat ditingkatkan dengan melengkapi fasilitas belajar yang ada di sekolah berupa perabot belajar, yang ada di sekolah, peralatan belajar yang ada di sekolah, media pembelajaran, buku dan sumber belajar, perlengkapan belajar yang ada di sekolah, lahan, kondosi ruang kelas, perpustakaan sekolah dan laboratorium sekolah. Untuk fasilitas belajar yang ada di rumah yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan prestasi belajar antara lain: tempat belajar

yang menyenangkan, media informasi, dan perpustakaan yang ada di rumah.

Adapun prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dalam penelitian ini dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kemandirian belajar, yaitu dengan cara: adanya kompetensi yang ditetapkan sendiri oleh peserta didik, adanya proses belajar yang ditetapkan sendiri oleh peserta didik, adanya input belajar yang ditetapkan dan dicari sendiri, adanya kegiatan evaluasi diri, adanya refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dijalani, adanya review terhadap pengalaman-pengalaman yang telah dilakukan, adanya upaya menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh fasilitas belajar peserta didik terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi  $\hat{Y} = 19,336 + 0,256X_1 + 0,460X_2$  dengan

diperoleh koefisien korelasi 0,256 dengan standar error sebesar 0,127 dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,021 > 1,989$

2. Terdapat pengaruh kemandirian belajar peserta didik terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan persamaan regresi  $\hat{Y} = 19,336 + 0,256X_1 + 0,460X_2$  dengan diperoleh koefisien korelasi 0,460 dengan standar error sebesar 0,158 dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,921 > 1,989$
3. Terdapat pengaruh Fasilitas belajar dan kemandirian belajar peserta didik secara bersama-sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 7,067 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,11. Nilai dari  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $7,067 > 3,11$ ), dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau  $0,001 < 0,05$ .

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dibawah ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Peserta Didik Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surakarta
  - a. Peserta didik disarankan untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas belajar yang disediakan baik disekolah maupun dirumah agar peserta didik dapat belajar secara optimal sehingga prestasi belajar semakin meningkat. Mengoptimalkan penggunaan fasilitas belajar dapat dilakukan dengan cara menggunakan fasilitas yang ada seperti komputer, perpustakaan, dan sumber belajar yang ada disekolah dengan sebaik-baiknya.
  - b. Peserta didik disarankan untuk menetapkan target nilai dan kompetensi yang harus dikuasai dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital untuk meningkatkan prestasi belajar. Dengan menetapkan target nilai dan kompetensi yang harus dikuasai maka peserta didik akan dengan sendirinya memiliki motivasi dan usaha untuk mencapai target yang telah ditetapkan.
2. Bagi Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Surakarta
 

Kepala sekolah disarankan untuk memperhatikan dan meningkatkan kelayakan fasilitas belajar yang ada di sekolah khususnya dalam proses

pembelajaran simulasi dan komunikasi digital agar dalam proses pembelajaran berjalan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dan prestasi belajar peserta didik dapat maksimal. Yaitu dengan cara:

1. Menyediakan meja dan kursi sesuai dengan jumlah peserta didik.
  2. Menyediakan komputer sesuai dengan jumlah peserta didik dan juga layak untuk digunakan.
  3. Peralatan belajar seperti spidol, penghapus harus siap digunakan setiap saat.
3. Bagi Guru Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surakarta  
Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan fasilitas yang ada secara optimal dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga prestasi belajar peserta didik juga dapat secara maksimal. Seperti menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan optimal. Selain itu guru disarankan untuk memberikan ransangan kepada peserta didik agar meningkatkan kemandirian dalam belajar yang merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan prestasi belajar.
4. Bagi Orang Tua  
Orang tua disarankan untuk memperhatikan dan meningkatkan kelayakan fasilitas belajar yang ada di

rumah agar dalam proses belajar dirumah berjalan lancar sehingga tujuan belajar dapat dicapai dan prestasi belajar peserta didik dapat maksimal. Seperti dengan menyediakan belajar sendiri, ruang belajar yang nyaman, terang, rapi, dan juga dengan memfasilitasi sumber belajar selain buku yang disediakan sekolah.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ambarsari, Lis.(2013). *pengaruh kelengkapan fasilitas belajar dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar ekonomi pada siswa kelas X SMA negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013*. Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Muhammadiyah Surakarta. Electronic Thases and dissertations Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Darsono. (2001). *Belajar dan Pembelajaran*.Semarang: IKIP Semarang Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri.(2012).*Psikologi Belajar*.Jakarta: Rineka Cipta
- Inayah, R., dkk.(2013).*Pengaruh Kompetensi Guru,*

- Motivasi Belajar Siswa, Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012.* Jurnal Pendidikan Insan Mandir, Vol.1 No. 1.
- Istadi, Irawati.(2017). *Rumahku tempat Belajarku.* Yogyakarta: Pro-U Media.
- James Board.(2006). *Interpretations Of Independent Learning In Futher Education.* Journal of Further and Higher Education Vol, 30, No. 2
- Muhibbin Syah.2010. psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhroji dkk.(2004).*Manajemen Pendidikan.* Surakarta: UMS Press
- Mudjiman, Haris. (2007). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mudjiman, Haris. (2011). *Belajar Mandiri.* Surakarta: UNS Press
- Purwanto, Ngalim.(2010). *Prinip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rudi Mulyatiningsi, dkk.(2006). *Bimbingan Pribadi-sosial, Belajar, dan karier.* Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tirtarahardja, Umar, dan La Sulo, .S.L. 2005. *Pengantar Pendidikan.* Jakarta;PT Rineka Cipta
- Warnaningsih, Ika Sulistya.(2014). *Pengaruh kemandirian Belajar dan motivasi belajar Siswa terhadap Prestasi belajar Ekonomi pada Siswa kels XI IPS SMA Neger 1 Kartasura tahun ajaran 2013/2014.* Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Muhammadiyah Surakarta. Electronic Thases and dissertations Universitas Muhammadiyah Surakarta.