

PENGARUH *COMPUTER KNOWLEDGE* DAN *COMPUTER ANXIETY* TERHADAP HASIL BELAJAR APLIKASI PENGOLAH ANGKA DI SMK

Dewi Nurhayati¹, Sri Sumaryati², Lies Nurhaini³.

*Pendidikan Akuntansi FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 57126, Indonesia

nurhayatidewi835@student.uns.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine (1) the effect of computer knowledge on the learning outcomes of number processing; (2) the effect of computer anxiety on the learning outcomes of number processing applications; (3) the effect of computer knowledge and computer anxiety on the learning outcomes of number processing applications. The research method is quantitative research. The samples were selected using a simple random sampling technique. The data collection technique used a questionnaire. The results showed that: (1) there is a positive and significant influence of computer knowledge on the learning outcomes of number processing applications which is shown through the acquisition of the $t_{value} > t_{table}$ ($5.674 > 1.989$) with Sig 0.05; (2) there is a positive and significant influence of computer anxiety on the learning outcomes of number processing applications which is shown through the acquisition of the $t_{value} > t_{table}$ ($2.709 > 1.989$) with Sig < 0.05; (3) there is an effect of computer knowledge and computer anxiety together on the learning outcomes of number processing applications which is shown through the acquisition of the value of $F_{count} > F_{table}$ ($22.614 > 3.11$) at a significance level of 0.000 ($0.000 < 0.05$). The relationship model of the three variables is $Y = 61.024 + 0.302X_1 + 0.194X_2$.

Keywords: *Computer Knowledge, Computer Anxiety, Number Processing Application Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji (1) pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka; (2) pengaruh *computer anxiety* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka; (3) pengaruh *computer knowledge* dan *computer anxiety* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Sampel ditentukan dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil dari penelitian menyebutkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *computer knowledge* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka yang ditunjukkan melalui perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,674 > 1,989$) dengan Sig < 0,05; (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *computer anxiety* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka yang ditunjukkan melalui perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,709 > 1,989$) dengan Sig < 0,05; (3) terdapat pengaruh *computer knowledge* dan *computer anxiety* secara bersama-sama terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka yang ditunjukkan melalui perolehan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($22,614 > 3,11$) pada tingkat signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$). Model hubungan dari ketiga variabel tersebut adalah $Y = 61,024 + 0,302X_1 + 0,194X_2$.

Kata Kunci: *Computer Knowledge, Computer Anxiety, Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu institusi yang menyiapkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan, seperti keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang membekali peserta didiknya dengan kompetensi akuntansi secara manual maupun secara komputerisasi. Komputerisasi merupakan sebuah kegiatan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan yang biasanya di kerjakan secara manual kemudian diubah dengan menggunakan alat bantu berupa komputer, sehingga peserta didik dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam menjalankan komputer. Hal ini karena dalam dunia kerja sekarang sangat membutuhkan pemanfaatan komputer, sehingga pengolahan data dapat dilakukan secara efektif, efisien, serta dapat menghemat waktu dan kegiatan dalam dunia kerja.

Aplikasi Pengolah Angka (*spreadsheet*) merupakan salah satu mata pelajaran dasar kelas X program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang menggunakan program akuntansi dengan mempelajari pengoperasian komputer untuk pengolahan angka dan analisis data dalam bentuk. Dengan adanya mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka maka peserta didik akan dibekali ilmu tentang bagaimana membuat laporan keuangan dengan komputer, sehingga hal tersebut bermanfaat untuk mengikuti pesatnya kemajuan teknologi pada masa sekarang ini. Oleh

karena itu, mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka merupakan salah satu mata pelajaran yang membantu pihak sekolah untuk dapat membentuk peserta didik yang berkualitas dan terampil.

Peserta didik yang berkualitas dan terampil ini pada dasarnya dapat dihasilkan dalam proses pendidikan yang dipengaruhi oleh keberhasilan dari kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan sebuah kebutuhan yang dimiliki setiap individu, dengan belajar seseorang akan memiliki bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil dalam belajar dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan dalam suatu kegiatan belajar. Hasil belajar Aplikasi Pengolah Angka merupakan salah satu tolok ukur untuk mengetahui keberhasilan belajar para peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka. Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar yang mencakup tiga ranah yang terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, yang didapatkan dari nilai tugas pengetahuan, keterampilan dan ulangan peserta didik pada mata pelajaran aplikasi pengolah angka.

Hasil belajar yang baik diharapkan mampu mencerminkan kualitas pendidikan yang baik dan menghasilkan peserta didik yang dapat berkompeten dalam bidangnya. Namun, berdasarkan hasil survei *Programme For International Student Assesment* (PISA) pada tahun 2019 kualitas pendidikan Indonesia berada pada posisi terendah ke-6 berdasarkan peringkat yang diperoleh yaitu peringkat ke 74 dari 79. Hal tersebut menunjukkan bahwa kuaalitas Pendidikan di Indonesia saat ini terbilang rendah apabila dibandingkan dengan negara-negara lain yang ada di dunia, sehingga hal tersebut berhubungan dengan hasil belajar peserta didik di Indonesia.

Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka di beberapa sekolah di wilayah Indonesia masih ada yang rendah, hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aliayah dan Wahjudi (2021) menyebutkan bahwa pada mata pelajaran aplikasi pengolah angka terdapat 55% atau 21 peserta didik belum memenuhi nilai ketuntasan maksimun. Juita dan Yulhendri (2019) menyebutkan juga bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka masih rendah hal ini dilihat bahwa hanya 45% peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Kusharyanti (2018) menyebutkan juga bahwa hasil belajar mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka masih rendah hal ini dilihat bahwa hanya 33% peserta didik yang dapat memenuhi nilai KBM. Beberapa fenomena tersebut menandakan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik di Indonesia.

Menurut Slameto (2010:54) hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni: faktor dari dalam diri peserta didik (*internal*) dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik (*eksternal*). Faktor yang datang dari dalam diri terutama kemampuan yang dimiliki peserta didik merupakan faktor utama yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti yang dikemukakan Clark dalam Sudjana (2014:39) bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Dalam hal ini, faktor yang memengaruhi hasil dari proses belajar penyumbang terbesarnya didapat dari dalam diri peserta didik dan sisanya adalah dari luar peserta didik. Dalam teori belajar kon-

struktivisme mengakui bahwa peserta didik akan dapat menginterpretasikan informasi ke dalam pikirannya dari pengalaman, pengetahuan dan keyakinan mereka sendiri (Wahab & Rosnawati, 2021). Menurut teori belajar konstruktivisme terdapat beberapa ciri belajar, salah satunya yakni menekankan pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki peserta didik (Sugrah, 2019).

Dalam mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka pengetahuan awal dalam proses pengoperasian komputer perlu dikuasai peserta didik, supaya dalam menjalankan program aplikasi komputer dapat berjalan dengan baik, serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Pengetahuan seseorang yang berhubungan dengan kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan pengetahuan terkait komponen komponen yang terdapat pada komputer biasa disebut dengan *Computer knowledge*. Beberapa indikator *computer knowledge* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada indikator *computer knowledge* yang dikemukakan oleh Aziz dan Hasan (2014) yaitu: 1) pengetahuan terkait perangkat keras komputer; 2) pengetahuan terkait perangkat lunak komputer; 3) pengetahuan tentang proses program. Melalui indikator tersebut dapat dilihat bahwa tanpa adanya *Computer knowledge* yang baik di dalam diri peserta didik, maka akan memengaruhi peserta didik dalam proses memperoleh hasil belajar Aplikasi Pengolah Angka sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini diperkuat dengan penelitian mengenai *computer knowledge* berpengaruh terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh Maulita & Adham (2018); Pratiwi & Listiadi (2021) dan Wulandari (2015).

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, permasalahan lain yang muncul pada saat proses pembelajaran Aplikasi Pengolah Angka yaitu masih banyak peserta didik yang merasa takut, khawatir dan cemas ketika melakukan kesalahan kecil pada saat menjalankan Program Aplikasi yang digunakan dalam mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka yaitu *Microsoft Excel*. Hal ini terlihat ketika peserta didik membuat tabel di *Microsoft Excel*, peserta didik yang melakukan kesalahan seperti tabel yang terlalu panjang atau melebihi dari format soal maka peserta didik tersebut langsung merasa gelisah, khawatir dan takut untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Hal ini dapat disebut *computer anxiety*, bahwa adanya kegelisahan seseorang dalam menggunakan komputer (Pratiwi & Listiadi, 2021).

Keyakinan individu merupakan suatu hal yang sangat diperlukan untuk meningkatkan keahlian dalam segala bidang, hal ini berguna juga untuk keefektifan dalam penggunaan komputer dan menguatkan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi komputer. Keyakinan bisa timbul akibat adanya sebuah pengalaman, hal tersebut sesuai dengan teori belajar konstruktivisme bahwa orang menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka (Sugrah, 2019). Apabila keyakinan individu rendah maka dalam menggunakan komputer akan timbul rasa takut, cemas dan khawatir saat menggunakan teknologi komputer, hal ini biasanya disebut dengan *computer anxiety*. Beberapa indikator *computer anxiety* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada indikator *computer anxiety*

yang dikemukakan oleh Harrison dan Rainer (Widiyadari dan Achadiyah, 2019) yaitu *Computer Fear* dan *Computer Anticipation*. Sehingga apabila seseorang memiliki keyakinan yang rendah seperti perasaan takut, cemas dan khawatir terhadap penggunaan komputer dalam proses pembelajaran akan memengaruhi peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan komputer. Hal ini diperkuat dengan penelitian mengenai *computer anxiety* berpengaruh terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh Pratiwi & Listiadi (2021); Maulita & Adham (2018); dan Hardiansyah & Listiadi (2018).

Namun berdasarkan penelitian oleh Harimurti & Astuti (2016) bahwa *computer anxiety* dalam penggunaan software akuntansi tidak berpengaruh signifikan terhadap keahlian pemakaian komputer pada mahasiswa, serta penelitian yang dilakukan oleh Cazan, Ana Maria, dan Elena (2016) menunjukkan bahwa *computer anxiety* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar komputer. Hal tersebut bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Listiadi (2021); Maulita & Adham (2018); dan Hardiansyah & Listiadi (2018), yang hasilnya menunjukkan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai (1) pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi

Pengolah Angka; (2) pengaruh *computer anxiety* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka; dan (3) pengaruh *computer knowledge* dan *computer anxiety* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Pengolah Angka.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK N A Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 107 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N A Surakarta yang berjumlah 84 peserta didik dari total populasi. Terdapat tiga variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*independent*) terdiri dari *computer knowledge* (X1) dan *computer anxiety* (X2) serta variabel terikat (*dependent*) yaitu hasil belajar aplikasi pengolah angka (Y). Data dalam penelitian diperoleh dan dikumpulkan dari berbagai sumber yaitu melalui dokumentasi dan angket/kuesioner yang dibagikan kepada responden.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama, jumlah, dan nilai peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N A Surakarta. Pengumpulan data dengan metode kuisisioner adalah metode pengumpulan data dengan cara mengedarkan sejumlah daftar pertanyaan atau pernyataan terstruktur kepada

responden untuk diisi. Pada penelitian ini kuesioner yang berisikan pernyataan variabel *computer knowledge* dan *computer anxiety*. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai fakta dari objek yang diteliti terkait variabel *computer knowledge* dan *computer anxiety*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, uji analisis prasyarat dan uji hipotesis. Analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan keadaan data berdasarkan masing-masing variabel penelitian yang meliputi *computer knowledge* (X1), *computer anxiety* (X2) dan hasil belajar aplikasi pengolah angka (Y). Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil analisis uji prasyarat, data penelitian dinyatakan memenuhi uji prasyarat sehingga dapat digunakan untuk melanjutkan analisis uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk menguji apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Uji hipotesis dalam penelitian ini meliputi analisis regresi linear berganda, Uji , Uji T dan uji koefisien determinasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Pada penelitian ini analisis regresi berganda menggunakan persamaan umum regresi linier berganda atas dua variabel bebas yaitu *computer*

anxiety terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar. Berikut hasil analisis regresi linear berganda:

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	61.024	3.223
Computer Knowledge	.302	.053
Computer Anxiety	.194	.072

Berdasarkan tabel 1, dapat dirumuskan persamaan garis regresi linear berganda adalah $Y = 61,024 + 0,302X_1 + 0,194X_2$.

Hasil Uji T

Tujuan analisis ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara parsial dari setiap variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut ini adalah hasil uji t penelitian ini:

Tabel 2. Hasil Uji T

Model	T	Sig.
1 (Constant)	18.933	.000
Computer Knowledge	5.674	.000
Computer Anxiety	2.709	.008

- 1) Uji t *Computer Knowledge* terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} untuk variabel *computer knowledge* adalah 5,674, sig. 0,000 dan nilai t tabel adalah 1,989. Jika nilai-nilai tersebut dibandingkan, maka untuk variabel *computer knowledge* nilai t hitung $5,674 > t$ tabel 1,989 dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa

hipotesis pertama diterima yakni variabel *computer knowledge* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka.

- 2) Uji t *Computer Anxiety* terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} untuk variabel *computer anxiety* adalah 2,709, sig. 0,008 dan nilai t tabel adalah 1,989. Jika nilai-nilai tersebut dibandingkan, maka untuk variabel *computer anxiety* nilai t_{hitung} $2,709 > t_{tabel}$ 1,989 dan nilai Sig. $0,008 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua diterima, yakni variabel *computer anxiety* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka.

Hasil Uji F

Tujuan analisis ini untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan. Berikut hasil analisis uji F pada penelitian ini:

Tabel 3. Hasil Uji F

Model	Df	F	Sig.
1 Regression	2	22.614	.000 ^b
Residual	81		
Total	83		

Berdasarkan hasil Uji F dapat diketahui bahwa nilai F_{hitung} $22.614 > F_{tabel}$ 3,11 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh *computer knowledge* dan *computer anxiety* secara simultan terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka, sehingga hipotesis ketiga diterima.

Hasil Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa jauh variabel bebas menentukan variabel terikat.

Tabel 4. Hasil Koefisien Determinasi

	R	Adjusted R	
Model	R	square	Square
1	.599 ^a	.358	.342

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa model regresi dalam penelitian ini memiliki nilai *R Square* sebesar 0,358. Nilai ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh dari *computer knowledge* dan *computer anxiety* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka secara simultan adalah sebesar 35,8%. Sehingga dapat dikatakan bahwa variasi variabel hasil belajar aplikasi pengolah angka dipengaruhi oleh variabel *computer knowledge* dan *computer anxiety* sebesar 35,8%, sedangkan sisanya 64,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Koefisien determinasi berfungsi untuk menunjukkan seberapa besar sumbangan tiap variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersama-sama untuk membentuk nilai 100%.

Pembahasan

Pengaruh Computer Knowledge terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka

Pengaruh *computer knowledge* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka dianalisis dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS version 25. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu

terdapat pengaruh positif yang signifikansi dari *computer knowledge* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka pada peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri A Surakarta.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa persamaan regresi linier berganda yaitu $Y = 61,024 + 0,302X_1 + 0,194X_2$ dengan nilai koefisien regresi variabel *computer knowledge* (X_1) sebesar 0,302 dan *computer anxiety* (X_2) sebesar 0,194. Hal tersebut artinya jika *computer knowledge* mengalami kenaikan satu satuan, maka hasil belajarnya mengalami sebuah peningkatan sebesar 0,302. Koefisien bernilai positif dapat dikatakan bahwa terjadi hubungan yang positif antara *computer knowledge* terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka. Koefisien korelasi bertanda positif (+) menyatakan bahwa arah hubungan yang searah artinya kenaikan atau penurunan variabel X akan mengakibatkan kenaikan atau penurunan pada variabel Y. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *computer knowledge* maka hasil belajar aplikasi pengolah angka pada peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri A Surakarta juga semakin tinggi, begitu juga sebaliknya jika *computer knowledge* rendah maka hasil belajar aplikasi pengolah angka pada peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri A Surakarta juga akan menurun.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa perolehan nilai Sig. adalah 0,000 dan nilai thitung 5,674. Jika nilai-nilai tersebut dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05 dan

nilai t_{tabel} ($N = 84$) maka $Sig. 0,008 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2,709 > t_{tabel} 1,989$ yang memiliki arti bahwa hipotesis dari penelitian ini diterima yaitu *computer anxiety* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka pada peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri A Surakarta. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Pratiwi & Listiadi (2021), Maulita & Adham (2018), dan Hardiansyah & Listiadi (2018) bahwa *computer anxiety* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Artinya bahwa semakin tinggi *computer anxiety* maka hasil belajar peserta didik juga semakin tinggi, begitu juga sebaliknya jika *computer anxiety* rendah maka hasil peserta didik juga akan rendah. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, bahwa seseorang mengkonstruksi pengetahuan dari pengalamannya, struktur mental, dan keyakinan dalam dirinya (Wahab & Rosnawati, 2021). Dalam teori tersebut juga percaya bahwa belajar dipengaruhi oleh konteks di mana ide diajarkan dari keyakinan dan sikap peserta didik (Sugrah, 2019). Keyakinan individu merupakan suatu hal yang sangat diperlukan untuk meningkatkan keahlian dalam segala bidang, hal ini berguna juga untuk keefektifan dalam penggunaan komputer dan menguatkan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi komputer (Meirina, 2017). Apabila keyakinan individu rendah maka dalam penggunaan komputer akan timbul rasa takut, cemas dan khawatir saat menggunakan teknologi komputer, hal ini biasanya disebut dengan *computer anxiety*. Sehingga apabila seseorang memiliki keyakinan yang rendah sep-

erti perasaan takut, cemas dan khawatir terhadap penggunaan komputer dalam proses pembelajaran akan memengaruhi peserta didik untuk memperoleh hasil belajar dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan komputer (Pratiwi & Listiadi, 2021).

Variabel *computer anxiety* diukur melalui angket yang disebarakan kepada sampel yaitu peserta didik kelas X Program Kejuruan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri A Surakarta. Indikator yang memiliki kontribusi terbesar pada variabel *computer anxiety* adalah *computer anticipation* dengan presentase sebesar 52% dan indikator dengan kontribusi terkecil adalah *computer fear* dengan presentase sebesar 48%, artinya faktor terbesar yang memberikan pengaruh terhadap *computer anxiety* peserta didik program keahlian akuntansi dan keuangan Lembaga di SMK N A Surakarta adalah *computer anticipation*, dan yang paling sedikit memberikan pengaruh adalah *computer fear*.

Pengaruh Computer Knowledge dan Computer Anxiety terhadap Hasil Belajar Aplikasi Pengolah Angka

Pengujian hipotesis ketiga (H3) menyimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh *computer knowledge* dan *computer anxiety* secara bersama-sama terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka pada peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri A Surakarta. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji F pada tabel 4.14 Hasil Uji F, bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 22,614 > F_{tabel} 3,11$ dengan model persamaan regresi $Y = 61,024 + 0,302X_1 + 0,194X_2$ yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat diketahui bah-

wa terdapat pengaruh *computer knowledge* dan *computer anxiety* secara simultan terhadap hasil belajar aplikasi pengolah angka pada peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri A Surakarta.

Berdasarkan model persamaan regresi pada penelitian ini dapat diketahui bahwa nilai koefisien regresi variabel *computer knowledge* lebih tinggi dibandingkan dengan variabel *computer anxiety*, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hardiansyah & Listiadi (2018), dan Pratiwi & Listiadi (2021) bahwa nilai koefisien regresi variabel *computer knowledge* lebih tinggi daripada *computer anxiety*. Sementara itu, hasil koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai R square yang diperoleh adalah 0,358. Artinya, variabel *computer knowledge* dan *computer anxiety* secara simultan dapat memengaruhi hasil belajar aplikasi pengolah angka dengan presentase 35,8%. Adapun 64,2% sisanya dapat dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, bahwa seseorang mengkonstruksi pengetahuan dari pengalaman, struktur mental, dan keyakinan yang ada dalam dirinya (Wahab & Rosnawati, 2021). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Bodner (1986) menyatakan bahwa konstruktivisme adalah suatu pendekatan yang berkeyakinan bahwa pengetahuan dibangun dipikiran pembelajar didasarkan pada penelitian tentang bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, dan Piaget percaya bahwa pengetahuan diperoleh sebagai hasil dari proses konstruktif seumur hidup di mana peserta didik mencoba mengatur dan me-

nyusun pengalamannya berdasarkan dengan skema pikiran dan keyakinannya. Dalam konstruktivisme, pengetahuan sebelumnya memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan secara aktif (Liu, 2010).

Suastra (2009) menyatakan bahwa pengetahuan awal yang dimiliki oleh seseorang sangat berperan penting selama pembelajaran berlangsung. Pengetahuan awal pada penelitian ini berkaitan dengan pengetahuan awal peserta didik terkait komputer atau biasa disebut dengan *computer knowledge*. Sedangkan keyakinan individu merupakan suatu hal yang sangat diperlukan untuk meningkatkan keahlian dalam segala bidang, hal ini berguna juga untuk keefektifan dalam penggunaan komputer dan menguatkan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi komputer (Meirina, 2017). Apabila keyakinan individu rendah maka dalam penggunaan komputer akan timbul rasa takut, cemas dan khawatir saat menggunakan teknologi komputer, pada penelitian disebut dengan *computer anxiety*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratiwi & Listiadi (2021); Maulita & Adham (2018) bahwa *computer knowledge* dan *computer anxiety* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Levine dan Donitsa (1998), bahwa pengaruh penggunaan komputer berfungsi untuk menguatkan banyak penelitian yang mengklaim adanya hubungan positif antara pengalaman komputer dan sikap komputer, dan menunjukkan bahwa orang yang memiliki pengalaman menggunakan komputer akan memiliki sikap yang lebih positif terhadap komputer. Di analisis dari penelitian yang telah dilakukan

menunjukkan bahwa *computer knowledge* dan *computer anxiety* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar aplikasi pengolahan angka, sehingga dengan adanya penelitian ini akan memperkaya pembaharuan dari penelitian terdahulu. Hasil belajar aplikasi pengolahan angka akan meningkat apabila peserta didik memiliki tingkat *computer knowledge* yang baik dan tingkat *computer anxiety* yang baik pula.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: *Pertama*, terdapat pengaruh yang signifikan antara *computer knowledge* terhadap hasil belajar aplikasi pengolahan angka. Terbukti berdasarkan hasil analisis uji t yang menunjukkan t_{hitung} sebesar $5,674 > t_{tabel} 1,989$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya bahwa peserta didik yang memiliki *computer knowledge* yang baik akan mendapatkan hasil belajar aplikasi pengolahan angka yang lebih baik pula. *Kedua*, terdapat pengaruh yang signifikan antara *computer anxiety* terhadap hasil belajar aplikasi pengolahan angka. Terbukti berdasarkan hasil analisis uji t yang menunjukkan t_{hitung} sebesar $2,709 > t_{tabel} 1,989$ dan nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$, yang artinya bahwa peserta didik yang memiliki *computer anxiety* yang baik akan mendapatkan hasil belajar aplikasi pengolahan angka yang lebih baik pula. *Ketiga*, terdapat pengaruh yang signifikan antara *computer knowledge* dan *computer anxiety* secara bersama-sama terhadap hasil belajar aplikasi pengolahan angka. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis uji F yang menunjukkan nilai F_{hitung} $22,614 > F_{tabel} 0,05$ dan nilai signifikansi sebesar

$0,000 < 0,05$, serta didukung hasil koefisien determinasi yang menunjukkan nilai R sebesar 0,599 dan nilai R Square menunjukkan nilai 0,358 atau 35,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, H. (2018). Pengaruh metode pembelajaran brainstorming terhadap kemampuan berpikir kritis berdasarkan kemampuan awal peserta didik. *Indonesian Journal of Economic Education (IJEE)*, 1(1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bodner, G. M. (1986). Constructivism: A theory of knowledge. *Journal of chemical education*, 63(10), 873.
- Cazan, et al. (2016). Computer anxiety and attitudes towards the computer and the internet with Romanian high-school and university students. *Journal of computers in human behaviour*, Vol. 55, (2016)
- Hardiansyah, V. D., & Listiadi, A. (2018). Pengaruh fasilitas laboratorium akuntansi, computer knowledge, computer anxiety dan computer attitude terhadap hasil belajar komputer akuntansi peserta didik kelas xi kompetensi keahlian akuntansi smk negeri 10 surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(3).
- Harimurti & Astuti. (2016). Pengaruh computer anxiety terhadap keahlian pemakai komputer dengan internal locus of control sebagai variabel moderasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*, 11(2), 92.
- Juita, F., & Yulhendri, Y. (2019). Pengaruh kemampuan numerik dan intensitas latihan soal terhadap hasil belajar aplikasi pengolahan angka (spreadsheet). *Jurnal Ecogen*, 2(4), 832-841.
- Kusharyanti, E. N. (2018). Penerapan model pembelajaran learning cycle 7e sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran aplikasi pengolahan angka/spreadsheet kelas x akuntansi smk negeri 1 surabaya. *Jurnal Pendidikan*

Akuntansi (JPAK), 6(2).

Levine, T., & Donitsa-Schmidt, S. (1998). Computer use, confidence, attitudes, and knowledge: A causal analysis. *Computers in human behavior*, 14(1), 125-146.

Maulita, M., & Adham, M. (2018). Pengaruh computer knowledge, computer attitude, computer anxiety, computerself efficacy dan fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar komputer akuntansi pada peserta didik smk negeri kelas xi jurusan akuntansi di samarinda. *In Proceeding of National Conference on Asbis* (Vol. 3, pp. 280-289).

Meirina, E. (2017). Pengaruh Pemahaman Akuntansi Dasar Dan Keahlian Pengoperasian Komputer Pada Mahasiswa Akuntansi Terhadap Penggunaan Komputer Akuntansi. *Jurnal Pundi*, 1(1).

Pratiwi, I. R., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh computer knowledge, fasilitas laboratorium, computer anxiety, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik smk negeri 2 buduran. *Edunusa: Journal of Economics and Business Education*, 1(2), 52-66.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Suastra, I W. (2009). *Pembelajaran sains terkini: mendekatkan siswa dengan lingkungan alamiah dan social budayanya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. (2014). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.

Widiyasari, R., & Achadiyah, B. N. (2019). Computer anxiety, computer self-efficacy dan perceived usefulness oleh pelaku umkm. *Jurnal Akuntansi Aktual*, 6(1), 203-214

Wahab, G., & Rosnawati, S. P. (2021). *Modul teori belajar*. Penerbit Adab.

Weli. (2015). Accounting students attitude toward computer, the acceptance of the accounting information system's course and teaching method. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 172. hal: 18-25.

Wulandari, A. (2019). Analisis kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran aplikasi pengolah angka (spreadsheet) ditinjau dari aspek kognitif dan media pembelajaran peserta didik jurusan akuntansi kelas X SMK N 1 Boyolali. (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).

Wulandari, N. (2015). Pengaruh computer knowlegde, computer attitude, dan fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar komputer akuntansi peserta didik kelas xi akuntansi smk negeri 1 surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(1).

Yudha. (2014). Pengaruh computer anxiety, computer atititude, dan fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar komputer akuntansi peserta didik kelas x smk negeri 1 lamongan. *E-Journal Akuntansi*, 9 (3).