

## PENGARUH FASILITAS LABORATORIUM DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL

Vindo Feladi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>P.TIK, F.MIPATEK, IKIP PGRI Pontianak, Jl.Ampera No.88 Pontianak

<sup>1</sup>e-mail: vindo.feladi@gmail.com

### Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk, mengetahui 1) Pengaruh Fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar siswa, 2) Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran simulasi dan komunikasi, 3) Pengaruh Fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan ex-post facto, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Amaliyah Sekadau yang berjumlah 248 siswa. Teknik pengambilan sampel yang di gunakan adalah propotional random sampling sehingga jumlah sampel yang digunakan sebesar 146 siswa. Hasil penelitian ini adalah, 1) Terdapat pengaruh Fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital., 2) Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, 3) Terdapat pengaruh Fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

**Kata Kunci:** Fasilitas laboratorium; Lingkungan belajar; Hasil Belajar.

### Abstract

*The purpose of this study was to determine 1) The effect of laboratory facilities on student learning outcomes, 2) The influence of the learning environment on student learning outcomes in simulation and communication subjects, 3) The effect of laboratory facilities and learning environments on learning outcomes. students of simulation and digital communication subjects. This study used a quantitative descriptive method with an ex-post facto approach. The population in this study were 248 students of SMK Amaliyah Sekadau. The sampling technique used is proportional random sampling so that the number of samples used is 146 students. The results of this study are, 1) There is an influence of laboratory facilities on student learning outcomes in simulation and digital communication subjects., 2) There is an influence of the learning environment on student learning outcomes in simulation and digital communication subjects, 3) There is an influence of laboratory facilities and the learning environment. learning together on student learning outcomes in simulation and digital communication subjects.*

**Keywords:** Laboratory facilities; learning environment; learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi terus ter-update setiap harinya, karena masih banyaknya kebutuhan dan keinginan yang hendak didapat dengan praktis dan

simpel oleh semua orang. Bila dimanfaatkan dengan tepat, maka Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat meningkatkan mutu pendidikan (marlianto, 2017). Sarana pendidikan adalah salah satu penunjang dalam meningkatkan mutu pendidikan, Terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran disekolah sangat penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia selalu bergantung kepada kualitas guru juga harus ditunjang dengan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menampilkan materi dan menambah kreatifitas siswa (feladi, 2020)

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan sesuai dengan tuntutan kurikulum. terjadi transfer ilmu antara guru sebagai pemberi informasi, dan siswa sebagai penerima informasi terjadi dalam pembelajaran. Dua proses ini merupakan proses yang berbeda dan membutuhkan kerja sama yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai indikator yang telah ditetapkan. Faktor-faktor pendukung adalah belajar yang mempengaruhi kemajuan pendidikan dalam pengajaran umumnya dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari segala sesuatu yang ada pada diri siswa yang menunjang pembelajaran, seperti inteligensi, bakat, sikap, motivasi, kemampuan motorik pancaindra, dan skema berpikir, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang kondisinya dalam pembelajaran, seperti pengalaman, lingkungan sosial, metode belajar-mengajar, strategi belajar-mengajar, fasilitas belajar dan dedikasi guru.

Simulasi dan Komunikasi Digital adalah suatu proses peniruan dalam bentuk visual yang dideskripsikan menyerupai kata, gambar dan grafis, dalam pembelajaran simulasi dan komunikasi digital untuk menerapkan proses pembelajaran dibutuhkan laboratorium sebagai sarana atau tempat untuk melakukan kegiatan praktikum. Pemanfaat laboratorium atau kegiatan praktikum merupakan bagian dari proses belajar mengajar. Melalui kegiatan praktikum siswa dapat membuktikan konsep atau

teori yang sudah ada dan dapat mengalami proses atau percobaan itu sendiri, kemudian mengambil kesimpulan, sehingga dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam hal ini, jika siswa lebih paham terhadap materi pembelajaran diharapkan hasil belajarnya dapat meningkat.

Lingkungan yang baik dalam hal ini berarti lingkungan belajar yang dapat mendukung tercapainya tujuan belajar. Lingkungan yang ada di sekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk mencapai proses dan hasil pendidikan yang berkualitas bagi anak. Lingkungan belajar adalah lingkungan yang diinginkan atau diharapkan agar hasil yang diraih seseorang maksimal. Lingkungan belajar yang kondusif pula siswa akan lebih tertarik untuk belajar, sehingga akan belajar dalam jangka waktu yang lebih lama. Disamping itu, untuk memahami satu pelajaran yang dianggap sulit, siswa harus memiliki waktu belajar yang lebih dari cukup. Di dalam lingkungan masyarakat, anak mempunyai teman bergaul yang dapat pula sebagai teman sekolah maupun yang lainnya. Namun akan lebih baik jika teman dalam lingkungan ini adalah teman yang baik, yaitu teman yang dapat memberikan pengaruh positif bagi anak dan bukan teman yang tidak baik. Karena teman yang tidak baik akan memberikan pengaruh yang negatif bagi anak dalam proses belajar di dalam lingkungan masyarakat. Sehingga diperlukan pengawasan yang baik dan bijaksana dari orang tua, yaitu jangan terlalu ketat juga jangan terlalu lengah. Hampir setiap keluarga di sekitar sekolah, anak nya ada yang bekerja di negara tetangga dilihat dari postur tubuh, namun anak tersebut belum boleh bekerja di usia yang belum seharusnya.

Fasilitas merupakan sarana penunjang kegiatan yang mana fasilitas yang lengkap serta relevan dapat membantu pencapaian belajar seoptimal mungkin. mengingat bahwa fasilitas adalah suatu hal yang utama dan penting, maka pengadaannya perlu terencana dengan baik. Dengan demikian fasilitas merupakan sarana penunjang untuk mempermudah proses belajar mengajar terutama dalam kegiatan praktik. Fasilitas dapat dibedakan menjadi dua, yaitu fasilitas fisik dan non fisik. Fasilitas fisik adalah segala sesuatu yang berupa benda atau yang dapat dibedakan yang mempunyai peranan untuk memudahkan dan melancarkan suatu

usaha. sedangkan fasilitas non fisik segala sesuatu yang bukan benda namun mempunyai peranan dalam memudahkan dan melancarkan suatu usaha.

Fasilitas laboratorium adalah dapat dirumuskan bahwa fasilitas dalam dunia pendidikan berarti segala sesuatu yang bersifat fisik maupun material, yang dapat memudahkan terselenggaranya dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan fasilitas juga diduga memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Salah satu contohnya yakni tersedianya fasilitas laboratorium komputer (Sartika, 2020). Pembelajaran yang dilakukan berupa praktikum teknologi informasi dan komunikasi yang terdiri dari pengoperasian komputer, pengolah kata, pengolah angka dan pengolah presentasi serta aplikasi komputer lainnya. Saat ini penggunaan komputer sudah meliputi semua kalangan, mulai dari bisnis, sekolah, hingga kehidupan rumah tangga sehari-hari. Komputer sebagai teknologi informasi dan komunikasi sangat penting untuk kehidupan sehingga perlu dikenalkan kepada siswa sejak dini. Laboratorium Komputer merupakan sebuah laboratorium yang dibuat untuk mempermudah pencapaian materi apapun disebuah ruangan dengan seperangkat komputer lengkap, pada umumnya digunakan untuk materi pembelajaran seperti simulasi dan komunikasi digital, media pembelajaran microsoft office, internet dan lain sebagainya.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dilakukan usaha ini yang berjuang untuk kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas X SMK Amaliyah Sekadau khususnya mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Sekolah Menengah kejuruan (SMK) Amaliyah Sekadau, memiliki sarana dan prasarana yang memadai hal ini sesuai dengan permendiknas No. 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan prasarana untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Amaliyah Sekadau. Fasilitas yang menunjang proses belajar mengajar satu diantaranya adalah ruang kelas terdiri dari 15 ruang, 3 ruang laboratorium komputer dan 1 Perpustakaan. Laboratorium Komputer disekolah tersebut digunakan untuk kegiatan pembelajaran kelas X, XI, dan XII. Laboratorium komputer memiliki

sarana seperti perangkat komputer 40 unit, printer 1 unit, layar 1 unit, proyektor 1 unit. Namun, terdapat 10 unit komputer yang rusak pada *Operating System* yang dapat diperbaiki, 5 unit komputer rusak berat pada perangkat kerasnya sehingga tidak bisa dipakai untuk pembelajaran. Dari sekian perangkat komputer siswa yang terdapat pada laboratorium komputer hanya beberapa komputer saja yang dapat digunakan untuk praktik siswa dan perangkat komputer lainnya dalam keadaan rusak. Penggunaan satu komputer untuk dua atau lebih siswa mengakibatkan proses pembelajaran kurang berjalan lancar.

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Pada Siswa Kelas X SMK Amaliyah Sekadau. Tujuan khusus penelitian ini adalah 1) Fasilitas laboratorium ,lingkungan belajar,dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Amaliyah Sekadau; 2) Pengaruh fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Amaliyah Sekadau; 3) Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Amaliyah Sekadau; 4) Pengaruh fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Amaliyah Sekadau.

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu cara untuk mewujudkan cara untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti dengan memberikan gambar berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana mestinya pada saat penelitian. Adapun alasan peneliti menggunakan metode deskriptif dalam penelitian ini adalah karena peneliti bermaksud untuk menggambarkan secara apa adanya tentang pengaruh fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada kelas X di SMK Amaliyah Sekadau.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kausal komparatif (*causal comparative study*) yang disebut juga penelitian *Expost Facto*.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dengan jurusan TKJ, akuntanasi, perbankan dan administrasi perkantoran dimana total siswa sebanyak 248 siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *propotional random sampling*. Dari ukuran sampel yang telah diketahui selanjutnya akan ditentukan perwakilan tiap kelas, dengan asumsi bahwa setiap orang memiliki kesempatan yang sama berdasarkan pada karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan tabel Isaac dan Michael jika jumlah populasi sebanyak 248 maka jumlah sampel seharusnya adalah 146.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik komunikasi tak langsung dengan alat pengumpulan data berupa angket tertutup dengan menggunakan skala likert. Butir pernyataan instrumen di analisis dengan bantuan program Microsoft Office Excel. Berdasarkan analisis data dapat di simpulkan bahwa instrumen Fasilitas Laboratorium sebanyak 35 butir pernyataan di peroleh 25 butir pernyataan valid, sedangkan instrumen lingkungan belajar sebanyak 36 butir pernyataan di peroleh 25 butir pernyataan valid. Sehingga 25 butir pernyataan untuk angket fasilitas laboratorium dan 25 butir pernyataan untuk angket lingkungan belajar digunakan untuk penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Instrumen fasilitas laboratorium memiliki skor kecenderungan tertinggi sebesar 100 dan skor kecenderungan terendah sebesar 25, rata-rata ideal untuk instrumen fasilitas laboratorium adalah 62,50 dengan simpangan baku ideal adalah 12,50. Kategori penilaian fasilitas laboratorium dibagi menjadi empat kategori yaitu: 1) kategori sangat tinggi dengan skor lebih dari atau sama dengan 75 ( $X \geq 75$ ); 2) kategori tinggi dengan skor lebih dari atau sama dengan 62,5 dan kurang dari 75 ( $62,5 \leq X < 75$ ); 3) kategori rendah dengan skor lebih dari atau sama dengan 50 dan kurang dari 62,5 ( $50 \leq X < 62,5$ ); dan 4) kategori sangat rendah dengan skor kurang dari 50 ( $X < 50$ ). Berdasarkan kategori tersebut dapat diketahui sebaran fasilitas laboratorium di SMK Amaliyah Sekadau pada tabel 1.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Interval Kategori Fasilitas Laboratorium**

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Skor $\geq 75$	80	54,79	Sangat Tinggi
$62,50 \leq \text{Skor} < 75$	62	42,47	Tinggi
$50 \leq \text{Skor} < 62,50$	4	2,74	Rendah
Skor $< 50$	0	0,00	Sangat Rendah
Total	146	100,00	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi interval fasilitas laboratorium hasil pengolahan data fasilitas laboratorium pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Amaliyah Sekadau, dari jumlah sampel 146 responden yang beranggapan bahwa fasilitas laboratorium dengan kategori sangat tinggi diperoleh 80 responden atau 54,79%, fasilitas laboratorium dengan untuk kategori tinggi sebanyak 62 siswa atau sebesar 42,47%, fasilitas laboratorium dengan kategori rendah sebanyak 4 siswa atau sebesar 2,74%, fasilitas laboratorium dengan kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%. Maka secara umum untuk fasilitas laboratorium siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Amaliyah Sekadau cenderung berkategori “Sangat Tinggi” yang diwakili oleh 80 responden dari 146 responden.

Instrumen lingkungan belajar memiliki skor kecenderungan tertinggi sebesar 100 dan skor kecenderungan terendah sebesar 25, rata-rata ideal untuk instrumen lingkungan belajar adalah 62,50 dengan simpangan baku ideal adalah 12,50. Kategori penilaian lingkungan belajar dibagi menjadi empat kategori yaitu: 1) kategori sangat tinggi dengan skor lebih dari atau sama dengan 75 ( $X \geq 75$ ); 2) kategori tinggi dengan skor lebih dari atau sama dengan 62,5 dan kurang dari 75 ( $62,5 \leq X < 75$ ); 3) kategori rendah dengan skor lebih dari atau sama dengan 50 dan kurang dari 62,5 ( $50 \leq X < 62,5$ ); dan 4) kategori sangat rendah dengan skor kurang dari 50 ( $X < 50$ ). Berdasarkan kategori tersebut dapat diketahui sebaran lingkungan belajar di SMK Amaliyah Sekadau pada tabel 2.

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Interval Kategori Lingkungan Belajar**

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Skor $\geq 75$	87	59,59	Sangat Tinggi
$62,50 \leq \text{Skor} < 75$	44	30,14	Tinggi
$50 \leq \text{Skor} < 62,50$	12	8,22	Rendah
Skor $< 50$	3	2,05	Sangat Rendah
Total	146	100,00	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi interval lingkungan belajar hasil pengolahan data kemandirian pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK Amaliyah Sekadau yaitu dari 146 responden, yang beranggapan bahwa lingkungan belajar dengan kategori sangat tinggi sebanyak 87 siswa atau sebesar 59,59%, untuk kategori tinggi sebanyak 44 siswa atau sebesar 30,14%, sedangkan untuk kategori rendah sebanyak 12 siswa atau sebesar 8,22%, kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa atau sebesar 2,05%. Secara umum lingkungan keluarga siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Amaliyah Sekadau cenderung berkategori “Sangat Tinggi”.

Untuk kategori kecenderungan hasil belajar dapat dilihat dari nilai Raport siswa kelas X semester ganjil TA.2019/2020 dengan mengacu pada nilai KKM sebesar 75. Adapun distribusi ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Interval Kategori Hasil Belajar**

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Skor $\geq 75$	140	95,89	Tuntas
Skor $< 75$	6	4,11	Tidak Tuntas
Total	146	100,00	

Pada residual data dengan *kolmogorov-smirnov* test di peroleh nilai *symp.sig* untuk fasilitas laboratorium (0.051), lingkungan belajar (0.187), dan hasil belajar (0.062) maka nilai tersebut lebih besar ( $>$ ) dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 3 variabel yang terdiri dari dua variabel bebas yaitu fasilitas laboratorium, lingkungan belajar, dan hasil belajar dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar berdistribusi normal.

Dalam menghitung uji linearitas pada penelitian ini pada variabel bebas (fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar) dapat di lihat melalui probabilitas sebesar 0,176 antara fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar, dan probabilitas sebesar 0,537 antara lingkungan belajar dan hasil belajar. Menurut kriterianya jika probabilitas lebih besar dari taraf signifikansi yang diambil 0,05 maka berhubungan linear. Dari perhitungan tersebut maka dapat di simpulkan variabel bebas dan variabel terikat lebih besar dari taraf signifikansinya (0,05). Sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dengan aspek fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar bersifat linear.

Nilai *tolerance* antar variabel fasilitas laboratorium sebesar  $0,998 > 0,10$  dan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*)  $1,002 < 10,00$  sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas. Hasil analisis yang disajikan diatas menunjukkan bahwa nilai *tolerance* antar variabel lingkungan belajar sebesar  $0,998 > 0,10$  dan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*)  $1,092 < 10,00$  sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas.

Uji hipotesis pertama menggunakan uji regresi sederhana. Hasil analisis regresi sederhana yang dilakukan pada variabel fasilitas laboratorium ( $X_1$ ) terhadap variabel hasil belajar (Y), dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4 Anova Pengaruh Fasilitas Laboratorium  
Terhadap Hasil Belajar**

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	310.077	1	310.077	7.662	.009 <sup>a</sup>
	Residual	1335.466	144	40.469		
	Total	1645.543	145			

Pada bagian ini menjelaskan apakah terdapat pengaruh yang positif antara variabel  $X_1$  terhadap variabel Y. Dari *output* terlihat bahwa F hitung sebesar 7,662, dengan kata lain berdasarkan tabel anova di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai signifikansi  $0,009 < 0,05$ , sehingga hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Besarnya hubungan dan arah hubungan (R) yaitu sebesar 0,434

dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengkuadratan R. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,188 yang mengandung pengertian bahwa persentase pengaruh variabel X1 (fasilitas laboratorium) terhadap variabel terikat (hasil belajar) adalah sebesar 18,8% ,sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Fasilitas Laboratorium berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kenyaman Belajar (Dharmayanti, 2017). Fasilitas laboratorium komputer akuntansi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar komputer akuntansi (Putri, 2019). Fasilitas Komputer yang baru dan suasana belajar dengan sejuk, generator listrik, instruktur, pegawai, dan sarana komunikasi (Tangibles) dan juga pengetahuan, kemampuan, kesopanan dan sikap dapat dipercaya yang dimiliki para pegawai dalam melayani para mahasiswa (Girsang, 2019)

Uji hipotesis kedua menggunakan uji regresi sederhana. Hasil analisis regresi sederhana yang dilakukan pada variabel lingkungan belajar ( $X_2$ ) terhadap variabel hasil belajar ( $Y$ ), dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5 Anova Pengaruh Lingkungan Belajar  
Terhadap Hasil Belajar**

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	406.407	1	406.407	10.823	.002 <sup>a</sup>
	Residual	1239.136	144	37.550		
	Total	1645.543	145			

Pada bagian ini menjelaskan apakah terdapat pengaruh yang positif antara variabel  $X_2$  terhadap variabel  $Y$ . Dari *output* terlihat bahwa F hitung sebesar 10,823 dengan tingkat signifikan 0,002 dengan kata lain berdasarkan tabel anova di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ , sehingga hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Besarnya nilai hubungan dan arah hubungan ( $R$ ) yaitu sebesar 0,497 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengkuadratan R. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien

determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,247, yang mengandung pengertian bahwa persentase pengaruh variabel  $X_2$  (lingkungan belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar) adalah sebesar 24,7%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Terdapat pengaruh yang signifikan Antara lingkungan belajar terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa di MAN 2 Palembang (Noviati, 2013:1). Terdapat pengaruh lingkungan belajar pada hasil belajar ekonomi di SMA Negeri 1 Wringinanom Gresik. Hal ini berarti lingkungan belajar secara parsial berpengaruh signifikan dan positif pada hasil belajar ekonomi (Farid, 2017:154). Lingkungan sekitar tempat tinggal anak sangat mempengaruhi perkembangan pribadi siswa, disitulah siswa itu memperoleh pengalaman bergaul dengan teman-teman di luar rumah dan sekolah. Hal tersebut dapat mempengaruhi tercapainya prestasi belajar mereka (Hidayat, 2017:113).

Uji hipotesis ketiga menggunakan uji regresi linier berganda. Hasil analisis regresi linier berganda yang dilakukan pada variabel fasilitas belajar ( $X_1$ ), lingkungan belajar ( $X_2$ ) terhadap variabel hasil belajar ( $Y$ ), dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 6 Uji Anova Regresi Linear Berganda**

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	572.478	2	286.239	8.536	.001 <sup>a</sup>
	Residual	1073.065	143	33.533		
	Total	1645.543	145			

Pada bagian ini menjelaskan apakah terdapat pengaruh yang positif antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap variabel  $Y$ . Dari *output* terlihat bahwa  $F$  hitung sebesar 8,536 dengan tingkat signifikan 0,001 dengan kata lain berdasarkan tabel anova di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ , sehingga hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Besarnya nilai hubungan ( $R$ ) yaitu sebesar 0,590 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersama-sama yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari penguadratan  $R$ . Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,348, yang mengandung

pengertian bahwa persentase pengaruh dua variabel bebas (fasilitas belajar dan lingkungan belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar) adalah sebesar 34,8%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan dari pengolahan data hasil penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas X di SMK Amaliyah Sekadau, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Fasilitas laboratorium siswa untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X SMK Amaliyah Sekadau berada pada kategori tingkat kecenderungan sangat tinggi, lingkungan belajar siswa untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X SMK Amaliyah Sekadau berada pada kategori tingkat kecenderungan sangat tinggi, dan hasil belajar untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X SMK Amaliyah Sekadau berada pada kategori tingkat kecenderungan tuntas sebesar 95,89%; 2) Terdapat pengaruh fasilitas laboratorium terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Amaliyah Sekadau dengan persentase pengaruh sebesar 18,8%; 3) Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Amaliyah Sekadau dengan persentase pengaruh sebesar 24,7%; 4) Terdapat terdapat pengaruh fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Amaliyah Sekadau dengan persentase pengaruh sebesar 34,8%

## **DAFTAR PUSTAKA**

Dharmayanti, W., Nurcahyo, R. W., & Lestari, I. (2017). Pengaruh kondisi kelas, fasilitas laboratorium, dan fasilitas pendukung pembelajaran terhadap kenyamanan belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 6(2), 230-242.

- Farid, M. M. (2017). Pengaruh motivasi belajar, gaya belajar, dan lingkungan belajar pada hasil belajar ekonomi di SMA Negeri 1 Wringinanom Gresik. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 142-156.
- Feladi, V. (2020). Profil Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) Guru Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA dan SMK Pontianak Timur. *Proceedings of the 1st ICOLED – IKIP-PGRI Pontianak*.
- Girsang, R. M., & Saragih, L. (2019). Analisa Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Laboratorium Komputer Universitas Simalungun. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 2(1), 136-144.
- Hidayat, M. (2017). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar, dan Dukungan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas IX IPS di MAN Bangkalan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 3(1), 103-114.
- Marlianto, F., & Feladi, V. (2017). PENERAPAN TEKNOLOGI KOMPUTER DI KALANGAN GURU SMP NEGERI DAN SMP SWASTA DI KECAMATAN PONTIANAK KOTA. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 223-236.
- Noviati, R., Misdar, M., & Adib, H. S. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(1), 1-20.
- PUTRI RAHMAWATI, D. W. I., & Listiadi, A. (2019). Pengaruh fasilitas laboratorium komputer akuntansi, keahlian pemakaian komputer dan keefektifan proses pembelajaran pengantar akuntansi terhadap hasil belajar komputer akuntansi (myob) siswa kelas xi program akuntansi dan keuangan di smk negeri 1 bangkalan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(1).
- Sartika, R. D. A. (2020). Pengaruh kemampuan akuntansi perusahaan dagang, bahasa inggris, dan fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar komputer akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 45-61.