



Pengaruh Antusiasme Belajar dan Media Belajar Website “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” Terhadap Prestasi Belajar Simulasi Digital

Yehoshua Yohan Ary Anando¹, Adriyanto Juliastomo Gundo²

¹Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana

²Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana

e-mail : 702017018@student.uksw.edu, adriyanto.gundo@uksw.edu

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 25 Januari 2022

Direvisi: 28 Januari 2022

Dipublikasikan: Februari 2022

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.6133247

Abstract:

Online learning is a solution to carry out learning during the COVID-19 pandemic. To support the implementation of online learning methods, learning enthusiasm and learning media on the "Digital School SMKN 3 Salatiga" website are needed to be able to maintain and improve students' digital simulation learning achievement. The purpose of this study was to see how the influence of learning enthusiasm and learning media on the website "Digital School of SMKN 3 Salatiga" on digital simulation learning achievement at SMKN 3 Salatiga simultaneously or partially. This research is quantitative in nature using a descriptive survey method through regression analysis involving 100 samples of students. The results showed that learning enthusiasm and learning media on the website "Digital School SMKN 3 Salatiga" had a level of influence of 0.107 or 10.7%, although it only had a small effect but had a positive and significant effect on digital simulation learning achievement.

Keywords : *learning enthusiasm, website learning media, learning achievement*

PENDAHULUAN

Banyak pihak yang dirugikan dengan munculnya *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* ini. Hal ini memberikan dampak yang buruk untuk berbagai sektor tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran

menjadi terganggu, dikarenakan sebelumnya pembelajaran yang dilaksanakan secara langsung dan sekarang harus dihentikan untuk menurunkan resiko penularan covid-19. Akibat dari adanya *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* yang terus mengancam ini , maka prestasi

belajar siswa akan ikut terpengaruhi. Maka dari itu, peran guru akan sangat dibutuhkan agar para siswa tetap dapat belajar dan tetap dapat mempertahankan prestasi belajarnya. Dengan keadaan yang sedemikian rupa, maka guru diharapkan dapat memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, agar antusiasme belajar siswa tetap dapat terjaga dengan baik, sehingga para siswa tetap dapat menjaga memperoleh, dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka meski harus belajar disaat pandemi covid-19. Dikarenakan pembelajaran merupakan hal yang wajib untuk diikuti oleh setiap siswa, maka dalam pelaksanaan proses pembelajaran akan banyak interaksi yang terjadi didalam pembelajaran. Interaksi tersebut dijelaskan oleh Pane dan Darwis Dasopang (2017) yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi interaksi dari guru yang memberikan serta menjelaskan isi materi kepada para siswa serta membimbing dan mengarahkan para siswanya dalam kegiatan belajarnya menggunakan metode penyampaian serta strategi pembelajaran yang tepat dan dengan dukungan dari sumber dan bahan yang tersedia. Dalam pelaksanaan belajar, prestasi dari siswa dapat dijadikan sebuah alat untuk mengukur serta untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian dari pemahaman siswa saat belajar. Adapun untuk memperoleh tingkat prestasi belajar yang dapat dikategorikan baik, maka dibutuhkan proses yang baik juga. Salah satu faktor yang timbul dari dalam sehingga dapat mempengaruhi proses belajar untuk mendapatkan prestasi yang baik yaitu motivasi belajar. Faktor internal menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994) yang dapat mempengaruhi proses belajar adalah sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyiapkan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil kerja, rasa percaya diri siswa, inteligensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar,

cita-cita siswa dan juga terdapat faktor eksternal yaitu guru sebagai pembina, prasarana dan sarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, kurikulum sekolah. Selain motivasi belajar, antusiasme belajar juga merupakan salah satu faktor dari sekian banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa. Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, antusiasme merupakan kegairahan, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu. Dengan munculnya rasa antusiasme belajar, maka akan membuat siswa menjadi bergairah, bersemangat dan juga akan memicu timbulnya rasa minat yang tinggi untuk belajar, sehingga semua materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru menjadi lebih mudah untuk dimengerti oleh setiap siswa.

Dan dengan adanya antusiasme belajar ini secara langsung memiliki pengaruh yang baik untuk meraih prestasi belajar. Setelah antusiasme belajar siswa muncul, maka yang harus disediakan adalah metode dan media belajar yang tepat. Agar proses pembelajaran tetap berlangsung selama pandemi *covid-19* maka solusi yang bisa diterapkan ialah metode pembelajaran daring. Melalui metode pembelajaran daring, guru dan siswa akan terhubung kembali sehingga proses pembelajaran dapat berjalan kembali.

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran metode pembelajaran daring ini, setiap guru dan siswa yang melakukan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran daring maka mereka dapat menggunakan dan memanfaatkan seluruh media pembelajaran yang tersedia di internet, contohnya ialah Google Classroom, Edmodo, Kahoot, Moodle, Schoology. Contoh lain media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah website “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga”. Website “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” ini merupakan media belajar daring yang digunakan pada SMK Negeri 3 Salatiga. Dengan media belajar

website “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” ini, guru dapat memasukan materi pembelajaran, melaksanakan pembelajaran secara daring, melaksanakan test secara daring, melihat hasil test, dan siswa dapat absen hingga belajar secara daring menggunakan website belajar “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” ini.

KAJIAN TEORI

Antusiasme Belajar

Antusiasme belajar adalah sebuah reaksi yang muncul dari dalam diri seorang, menurut Samuel dan Santosa (2018) mengatakan bahwa antusiasme merupakan perasaan, kepercayaan diri dan pemahaman yang muncul dan dimulai dari setiap individu sehingga dapat membuatnya percaya dengan hubungan manusia dengan sumber kekuatan yang dapat membuatnya mencapai sebuah tujuan, dapat bersikap positif dan antusias dalam berbicara, dan dalam bertindak. Menurut Afdhal (2015) antusiasme belajar merupakan perasaan positif yang dapat timbul dalam diri siswa secara spontan atau melalui pengalaman yang pernah dialami oleh siswa itu sendiri yang dapat berupa rasa senang yang luar biasa dan dapat berupa semangat dalam menjalankan kegiatan belajar untuk dapat meraih tujuan pembelajaran. Menurut Pane dan Dasopang (2017) mengatakan bahwa semua proses perubahan yang dialami oleh setiap individu baik perubahan besar maupun kecil merupakan hasil dari belajar, maka dari itu semua manusia dari kecil hingga beranjak dewasa, yang sebelumnya tidak dibekali dengan bakat, dengan seiring berjalannya waktu setiap tingkah lakunya akan mengalami sebuah perubahan saat manusia tersebut terus mengalami proses belajar sehingga pemahamannya juga ikut bertambah.

Jadi, dari uraian yang ada diatas, yang terait dengan antusiasme dan belajar, dapat disimpulkan bahwa antusiasme belajar merupakan sikap positif yang didalamnya mengandung gairah, gelora, semangat, kepercayaan diri, minat yang dapat timbul dalam diri siswa melalui

keadaan atau kejadian yang siswa alami secara langsung maupun dari pengalamannya, sebagai bentuk usaha siswa dalam mendapatkan ilmu dan perubahan tingkah laku yang baru maupun tetap dengan cara mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk aktivitas fisik maupun psikis.

Media Pembelajaran Website

Media pembelajaran berguna bagi pengajar untuk memberikan dan menyampaikan bahan pembelajaran supaya bahan ajar yang akan disampaikan dapat tersalurkan dan dapat dimengerti oleh siswa. Mardhiah dan Akbar (2018) mengatakan bahwa salah satu bagian terpenting yang dapat menentukan kesuksesan dalam penyampaian materi kepada siswa adalah media pembelajaran sekaligus yang dapat menentukan kesuksesan dalam penyampaian materi kepada siswa. Januarisman dan Ghufroon (2016) mengatakan media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu layanan edukasi berbasis web yang memungkinkan terwujudnya edutainment dengan menggunakan media internet. Arief (2011) dalam Suhartanto (2016) mengatakan bahwa website adalah aplikasi dengan protokol (*hyper text transfer protokol*) atau HTTP yang memuat file teks, gambar, suara, animasi, video yang dapat dijalankan dan digunakan melalui software browser. Tafonao (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang dimanfaatkan oleh guru untuk membantunya dalam menyampaikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran guna membangkitkan dan meningkatkan pikiran, perasaan, ketertarikan serta keterampilan siswa. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa alat atau media pembelajaran website adalah media edukasi berbasis web yang dibuat, diolah dan digunakan oleh guru melalui halaman web yang terdapat di internet menggunakan protokol HTTP atau (*hyper text transfer protokol*) dengan menggabungkan teks, gambar, suara,

animasi dan video sehingga dapat mempermudah guna memberikan sekaligus mengajarkan materi serta untuk meningkatkan dan membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan belajar siswa.

Prestasi Belajar Simulasi Digital

Dengan diadakannya kegiatan belajar, maka setiap siswa akan mengikuti setiap proses belajarnya, dalam setiap aktivitas proses belajar, para siswa secara sadar maupun tidak sadar akan mengalami perubahan dalam dirinya. Dari perubahan yang dihasilkan dari proses belajar, maka akan ditunjukkan dengan capaian yang disebut dengan prestasi belajar. Vandini (2016) mengatakan prestasi belajar diperoleh dari proses belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan yang biasa dikembangkan dan biasanya prestasi tersebut ditunjukkan dengan angka. Qodir (2017) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan sebuah pencapaian yang didalamnya disertai rasa yang memuaskan karena siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diajarkan serta telah mampu menerapkannya dengan baik. Melalui pendapat yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari usaha belajar siswa yang diperolehnya dari proses belajar dan dapat menunjukkan sejauh mana siswa dapat menguasai bahan pelajaran serta ilmu pengetahuan yang telah diberikan oleh guru dan ditulis dalam bentuk angka didalam rapor. Pada dasarnya sebuah prestasi merupakan sebuah kebutuhan dari semua orang, tak terkecuali untuk siswa.

Kebutuhan untuk memperoleh prestasi belajar ini merupakan sebuah kebutuhan dari setiap siswa, hal ini diperjelas melalui Tori kebutuhan yang diperkenalkan oleh Murray. Dalam teorinya, Murray dalam Bimo Walgito (2004) mengungkapkan Berprestasi (Achievement) adalah motif yang berkaitan dengan untuk memperoleh prestasi yang baik, memecahkan masalah-masalah yang

dihadapi, mengerjakan tugas-tugas secepat mungkin dan sebaik-baiknya.

METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini ialah penelitian yang berjenis kuantitatif dengan menggunakan tata cara atau metode survei deskriptif dengan melalui analisis regresi. Rukajat (2018) mengatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimanfaatkan untuk menggambarkan, menyusun dan membuat sebuah deskripsi dan gambaran melalui fakta, watak serta ikatan dari terjadinya sebuah fenomena yang sedang terjadi secara realistis, aktual dan nyata. Adapun mengenakan analisis regresi guna mengenali pengaruh dari variabel bebas ialah antusiasme belajar dan media belajar website “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” terhadap prestasi belajar simulasi digital sebagai variabel terikat atau *dependent*.

Dari penelitian yang dilakukan ini terdapat populasi sebanyak 36 siswa dari setiap kelas XI jurusan mekatronika, welding, teknik bisnis sepeda motor, ototronika, agribisnis dengan total 180 siswa. Maka dalam penelitian ini menentukan sampel dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Sugiyono (2009) mengatakan *proportionate stratified random sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel bila populasi mempunyai anggota yang berstrata secara proporsional. Maka sampel yang diperoleh adalah 100 siswa yang melibatkan siswa dari setiap kelas XI jurusan mekatronika, welding, teknik bisnis sepeda motor, ototronika, agribisnis.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan penyebaran kuesioner dan dengan melalui dokumentasi. Penyebaran kuesioner digunakan untuk memperoleh data primer dari siswa sebagai responden dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh nilai simulasi digital sebagai data sekunder yang diperoleh dari dokumen berbentuk rapor

siswa. Seluruh uji statistik dan analisis regresi dilaksanakan dengan menerapkan uji t, uji F, koefisien determinasi yang diolah menggunakan perangkat lunak atau *software* SPSS (*Statistical Product Service Solution*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 100 sampel yang telah ditetapkan, seluruhnya data dari 100 responden berhasil dianalisis. Deskripsi karakteristik yang dilakukan berdasarkan kelas dan jurusan. Berikut ini adalah hasil dari deskripsi.

Tabel 1. Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas dan Jurusan

Kelas/Jurusan	Frekuensi
XI Teknik Mekatronika	21
XI Teknik Pengelasan (Welding)	18
XI Teknik Ototronika	20
XI Teknik dan Bisnis Sepeda Motor	18
XI ATPH (Agribisnis)	23
Total Responden	100

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui jika responden yang terlibat dengan total jumlah responden yaitu 100 siswa dari jurusan XI Teknik Mekatronika dengan 21 siswa, XI Teknik Pengelasan (Welding) dengan 18 siswa, XI Teknik Ototronika dengan 20 siswa, XI Teknik dan Bisnis Sepeda Motor dengan 18 siswa, XI ATPH (Agribisnis) dengan 23 siswa.

Berdasarkan 100 responden dapat dianalisis deskripsi yang digolongkan dengan jenis kelamin maka didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jeni kelamin	Frekuensi
Laki-laki	81
Perempuan	19
Total Responden	100

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat diketahui jika responden yang terlibat dalam penelitian berdasarkan jenis kelamin dari kelas XI dengan lima jurusan yang berbeda berjumlah 81 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan dengan total jumlah responden yaitu 100 siswa.

Melalui hasil analisis TCR atau tingkat capaian responden yang tersaji pada tabel 3, dapat dilihat bahwa indikator minat memperoleh rata-rata total 3,68 dengan tingkat capaian responden 73,76%, indikator semangat memperoleh rata-rata total 3,79 dengan tingkat capaian responden 75,84%, indikator minat memperoleh rata-rata total 3,71 dengan tingkat capaian responden 74,36%. Maka berdasarkan tabel 3 berikut ini dapat disimpulkan bahwa antusiasme belajar yang dilihat melalui indikator minat, semangat dan keaktifan masuk dalam kategori baik.

Tabel 3. Deskripsi variabel antusiasme belajar

Indikator	Rata-rata skor	TCR	Kategori
Minat	3,68	73,76	Baik
Semangat	3,79	75,84	Baik
Keaktifan	3,71	74,36	Baik

Melalui hasil analisis TCR atau tingkat capaian responden pada tabel 4, diketahui bila indikator penggunaan memperoleh rata-rata total 4,09 dengan tingkat capaian responden 81,88%, bahwa indikator pemanfaatan memperoleh rata-rata total 4,09 dengan tingkat capaian responden 81,72%. Maka berdasarkan tabel 4 dibawah ini dapat dilihat penggunaan dan pemanfaatan dari media belajar *website* "Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga" masuk dalam kategori baik.

Tabel 4. Deskripsi variabel media belajar *website* "Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"

Indikator	Rata-rata skor	TCR	Kategori
Penggunaan	4,09	81,88	Baik
Pemanfaatan	4,09	81,72	Baik

Dari hasil penjabaran distribusi nilai simulasi digital, diketahui bahwa nilai KKM adalah sebesar 75. Diketahui dari tabel 5 dibawah ini, bahwa rata-rata nilai dari 100 siswa adalah sebesar 84,12 dan diketahui bahwa nilai 81-85 paling banyak diraih yaitu sebanyak 40 orang dan nilai tertinggi sebesar 96 hanya diraih oleh 1 orang dari 100 siswa.

Tabel 5. Deskripsi variabel prestasi belajar simulasi digital

Interval	Frekuensi
75 - 80	24
81 - 85	40
86 - 90	23
91 - 95	12
96 - 100	1
Mean	84,12
Total Siswa	100

Dalam uji normalitas yang menggunakan uji asumsi klasik yang terdiri uji normalitas data yang menerapkan metode *kolmogorov-smirnov*. Maka hasil dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 6. Uji normalitas data

	N	Kolmogorov-Smirnov Z	Asym p. Sig. (2-tailed)
Unstandardized Residual	100	,492	,969

Berdasarkan tabel 6 diatas, dapat dilihat hasil pengolahan data residual diatas diperoleh nilai sebesar 0,969. Maka data dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,969 > 0,05$.

Kemudian uji asumsi klasik dilanjutkan dengan uji multikolinearitas. Maka hasil uji yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Uji Multikolinearitas

Variabel bebas	Tolerance	VIF
Antusiasme Belajar	,715	1,399
Media Belajar Website " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"	,715	1,399

Berdasarkan hasil uji pada tabel 7 diatas, dapat dilihat bahwa nilai tolerance $0,715 > 0,10$ dan nilai VIF $1,399 < 10,00$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas.

Model regresi yang baik merupakan model regresi yang tidak memiliki gejala heteroskedastisitas dan model yang baik maka disebut dengan homoskedastisitas. Maka pengujian dilakukan dengan uji heteoskedastisitas dengan metode *Glejser* didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Uji Heteroskedastisitas

Variabel bebas	Sig.
Antusiasme Belajar	,464
Media Belajar Website " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"	,557

Berdasarkan hasil uji pada tabel 8 diatas diketahui variabel antusias-me belajar mendapat nilai sig sebesar $0,464 > 0,05$ dan media belajar *website* " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga" $0,557 > 0,05$ sehingga kesimpulan yang dapat diambil bahwa variabel bebas tidak mengalami heteroskedastisitas.

Model regresi linier dapat dikatakan baik apabila tidak memiliki gejala dan terbebas dari autokorelasi.

Uji autokorelasi pada penelitian ini menerapkan metode *Durbin-Watson*. Berikut hasil yang diperoleh.

Tabel 9. Uji Autokorelasi

Variabel bebas	Durbin-Watson
Antusiasme Belajar	1,749

Tabel 10 . Uji Korelasi Berganda

Variabel bebas	R	Sig. F Chang e
Antusiasme Belajar	,326	,004
Media Belajar Website " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"		
Media Belajar Website " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"		

Kemudian analisis dilanjutkan kembali dengan berdasarkan tabel 9 *Durbin-Watson* maka hasil analisis memperoleh nilai d_l sebesar 1,633 , nilai d_u sebesar 1,715 , kemudian $4 - d_l$ maka diperoleh nilai sebesar 2,367 dan $4 - d_u$ maka nilai sebesar 2,285.

Maka hasil dari uji autokorelasi dengan metode *Durbin - Watson* adalah $d_u < d < 4 - d_u$, yang mana $1.715 < 1,749 < 2, 285$, berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat dinyatakan bila model regresi tidak mengalami autokorelasi.

Berdasarkan uji korelasi berganda pada tabel 10 berikut ini, dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,004, maka $0,004 < 0,05$ yang memiliki arti bahwa antusiasme belajar dan media belajar *website* " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga" secara bersamaan memiliki korelasi terhadap prestasi belajar simulasi digital. Dan tingkat korelasi tersebut memiliki nilai sebesar 0,326, maka dapat diartikan variabel bebas ini masuk dalam kategori tingkat korelasi yang rendah.

Pengujian regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui hubungan pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Maka diperoleh hasil pengujian seperti pada tabel 11 berikut ini .

Tabel 11. Analisis regresi berganda

Variabel bebas	Unstandardized Coefficients
Constant	71,862
Antusiasme Belajar	,195
Media Belajar Website "	
Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"	,010

Berdasarkan hasil pengolahan uji regresi linier berganda diatas, maka diperoleh persamaan sebagai berikut :

$$Y = 71,862 + 0,195 + 0,010$$

Nilai konstanta adalah 71,862 yang memiliki makna bahwa memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel antusiasme belajar dan media belajar *website* "sekolah digital SMKN 3 Salatiga". Hal ini juga menunjukkan apabila tidak ada perubahan terhadap variabel bebas maka prestasi belajar simulasi digital memiliki nilai variabel sebesar 71,862. Nilai regresi variabel antusiasme belajar terhadap prestasi belajar simulasi digital sebesar

0,195, yang memiliki makna bahwa antusiasme belajar memiliki kontribusi positif terhadap prestasi belajar simulasi digital. Sehingga apabila antusiasme belajar meningkat dalam satu satuan, maka akan mempengaruhi prestasi belajar simulasi digital dan akan mengalami peningkatan sebesar 0,195 atau 19,5% apabila tidak terdapat perubahan terhadap variabel lain. Begitu pula sebaliknya bila antusiasme belajar menurun satu satuan, maka prestasi belajar simulasi digital ikut menurun. Nilai regresi variabel media belajar *website* "sekolah digital SMKN 3 Salatiga" terhadap prestasi belajar simulasi digital sebesar 0,010, yang memiliki makna bahwa media belajar *website* "sekolah digital SMKN 3 Salatiga" memiliki kontribusi positif terhadap prestasi belajar. Sehingga apabila media belajar *website* "sekolah digital SMKN 3 Salatiga" meningkat dalam satu satuan, maka akan mempengaruhi

prestasi belajar simulasi digital dan akan mengalami peningkatan sebesar 0,010 atau 1% apabila tidak terdapat perubahan terhadap variabel lain. Sebaliknya, bila media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” ini menurun maka prestasi belajar simulasi digital juga terpengaruh untuk turun.

Untuk melakukan pengujian hipotesis yang diterapkan pada penelitian ini, teknik pengujian yang diterapkan ialah uji t (parsial) dan uji F (simultan). Penjabaran dari uji t (parsial) adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Uji t

Variabel bebas	t	Sig.
Antusiasme Belajar	2,831	,006
Media Belajar <i>Website</i> " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"	,084	,934

Berdasarkan hasil uji hipotesis variabel antusiasme belajar pada tabel 12 diatas, dilihat bahwa t_{hitung} sebesar 2,831 dan diperoleh hasil perhitungan dari nilai $t_{tabel} = t(\alpha / 2 ; n-k-1) = t(0,05/2; 100 - 2 - 1) = (0,025 ; 97) = 1,98472$. Adapun terlihat melalui kolom Sig. bahwa variabel antusiasme belajar memiliki nilai signifikansi sebesar 0,006. Sehingga hipotesis pertama yang berbunyi “antusiasme belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar simulasi digital” diterima sehingga H_0 ditolak. Pembuktian melalui perolehan nilai signifikansi antusiasme belajar yang memperoleh nilai sebesar $0,006 < 0,05$ serta mendapat hasil nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $2,831 > 1,98472$. Dilihat dari perolehan koefisien regresi, antusiasme belajar memiliki nilai 0,195, sehingga apabila antusiasme belajar meningkat dalam satu satuan, maka prestasi belajar simulasi digital juga akan ikut akan mengalami peningkatan sebesar 19,5%.

Seperti yang dikemukakan pada teori kebutuhan oleh Murray dalam Bimo Walgito (2014) bahwa prestasi merupakan bentuk dari sebuah motivasi dan tindakan untuk memecahkan masalah, mengerjakan tugas dengan cepat dan sebaik-baiknya untuk memperoleh prestasi yang baik. Dengan dasar untuk memperoleh prestasi inilah yang dapat mendorong siswa untuk memiliki antusiasme belajar, karena dengan adanya antusiasme belajar yang tinggi, maka dapat memicu gairah, semangat dan minat siswa untuk dapat memperoleh hasil prestasi belajar simulasi digital sesuai yang siswa inginkan.

Selanjutnya hasil uji hipotesis media belajar *website* "Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga" dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} sebesar $0,084 > 1,98472$ dan memiliki nilai signifikansi $0,934 < 0,05$. Maka hipotesis kedua yang berbunyi “media belajar *website* “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.” ditolak dan H_0 diterima. Dilihat dari nilai koefisien regresi, media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” memiliki nilai sebesar 0,010, sehingga apabila penggunaan dan pemanfaatan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” meningkat dalam satu satuan, maka prestasi belajar simulasi digital juga akan ikut akan mengalami peningkatan sebesar 0,010 atau 1%. Dapat diketahui bila media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” memiliki pengaruh yang positif namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar simulasi digital. Meski memiliki pengaruh positif yang relatif kecil terhadap prestasi belajar simulasi digital, hadirnya media pembelajaran *website* ini tetap dapat mempengaruhi prestasi belajar, karena dengan adanya media pembelajaran *website* dikala pandemi *covid-19*, para guru dan siswa tetap dapat saling terhubung, dan siswa tetap dapat belajar sehingga siswa dapat mengejar dan

mempertahankan prestasi belajarnya

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Januarisman dan Ghufron (2016) yakni terdapat efektivitas menggunakan media pembelajaran berbasis *website* sehingga terjadi kenaikan hasil belajar yang diketahui melalui nilai rata-rata. Maknanya penggunaan media pembelajaran *website* tetap dapat menyumbang pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa.

Pengaruh penggunaan dan pemanfaatan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” yang kecil dan tidak signifikan ini dimungkinkan disebabkan oleh kelemahan dari media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” yaitu: 1) Siswa dan guru SMK Negeri 3 Salatiga tidak siap dan tidak dapat menggunakan atau mengoperasikan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” dengan baik dan benar; 2) Kurangnya fasilitas penunjang yang dimiliki siswa dan guru SMK Negeri 3 Salatiga untuk dapat mengakses media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga”, seperti handphone, laptop, komputer, internet dll. Kelemahan dari penggunaan media belajar *website* ini didukung oleh Cantillon, Jollie, dan McKimm dalam Januarisman & Ghufron (2016) yang mengatakan bahwa kelemahan media pembelajaran *website* adalah 1) Peralatan komputer yang jumlahnya terbatas dapat menimbulkan masalah untuk siswa; 2) Minimnya alat penunjang dapat menyusahakan siswa untuk mengakses grafik, gambar dan video dalam kegiatan belajarnya; 3) Bimbingan Guru dibutuhkan agar dapat menjaga tingkat akurat dan kualitas dari sumber informasi. 4) Ketidaksiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media *website*, dapat membuat siswa merasa terisolasi.

Tahap selanjutnya pengujian yang dilakukan menggunakan uji F, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah antusiasme belajar dan media belajar *website* “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar simulasi

digital. Maka hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 13 . Uji F

Variabel bebas	F	Sig.
Antusiasme Belajar dan Media Belajar <i>Website</i> " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"	5,785	,004

Berdasarkan hasil pengolahan uji F pada tabel 13, diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 5,785 sehingga diperoleh hasil perhitungan dari nilai $F_{tabel} = f(k; n - k)$, $F = (2; 100 - 2)$ $F_{tabel} = (2; 98) = 3,09$ dan terlihat nilai Sig. sebesar 0,004. Maka dapat disimpulkan bahwa antusiasme belajar dan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” secara simultan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar simulasi digital (Y) sehingga hipotesis H3 diterima, pengaruh ini dapat dibuktikan dari hasil nilai signifikansi yang memiliki nilai sebesar $0,004 < 0,05$ dan memiliki hasil nilai F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} yaitu $5,785 > 3,09$.

Kemudian dilanjutkan pengujian koefisien determinasi untuk melihat seberapa besar dampak yang dihasilkan oleh variabel bebas kepada variabel terikat. Maka hasil pengujian koefisien determinasi dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 14. Koefisien determinasi

Variabel bebas	R-Square
Antusiasme Belajar dan Media Belajar <i>Website</i> " Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga"	,107

Berdasarkan uji F dan pengujian koefisien determinasi, maka hasil yang diperoleh adalah antusiasme belajar dan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” secara simultan memberi dampak positif dan signifikan

kepada prestasi belajar simulasi digital, dikarenakan nilai signifikansi yang memiliki nilai sebesar $0,004 < 0,05$ dan memiliki hasil nilai F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} yaitu $5,785 > 3,09$. Berdasarkan hasil koefisien determinasi pada tabel 14, diketahui *R-Square* (R^2) memiliki nilai 0,107 atau 10,7 % yang artinya antusiasme belajar dan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” secara simultan dapat mempengaruhi prestasi belajar simulasi digital, maka sisa pengaruh sebesar 89,3% ini dipengaruhi oleh variabel lain. Pada uji korelasi berganda diketahui bahwa antusiasme belajar dan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” memiliki derajat hubungan terhadap prestasi belajar simulasi digital sebesar 0,326, artinya antusiasme belajar dan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” secara bersama terhadap prestasi belajar simulasi digital memiliki derajat hubungan dengan kategori rendah, meskipun rendah hadirnya dua variabel bebas ini secara bersamaan tetap dapat mempengaruhi perolehan dari prestasi belajar simulasi digital siswa. Dapat diketahui, hal ini menunjukkan bahwa untuk dapat meraih prestasi belajar simulasi digital yang tinggi, tidak dapat bila hanya dengan antusiasme belajar dan media belajar *website* “sekolah digital SMKN 3 Salatiga” saja, melainkan terdapat variabel lain yang diperkirakan memiliki dampak atau pengaruh yang lebih signifikan yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Melalui penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan berikut: 1) antusiasme belajar dapat memberikan dampak yang positif dan signifikan kepada siswa saat belajar simulasi digital, karena siswa menjadi bergairah, berminat, semangat, dan aktif dalam proses belajarnya, dan secara langsung hal ini dapat mempengaruhi prestasi belajar. Pengaruh ini dapat dibuktikan melalui nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $2,831 >$

$1,98472$ dan nilai signifikansi antusiasme belajar yang memiliki nilai sebesar $0,006 < 0,05$. 2) Dengan adanya media belajar *website* “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” untuk digunakan dalam pembelajaran simulasi digital, maka dapat memberikan dampak yang positif kepada siswa saat belajar simulasi digital, Tetapi media belajar *website* ini tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar simulasi digital siswa SMK Negeri 3 Salatiga. Hal ini karena terdapat kelemahan dan kelebihan dari penggunaan media belajar *website*. 3) Dengan adanya antusiasme belajar dan media belajar *website* “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” secara bersamaan dapat memberikan dampak yang positif dan signifikan kepada siswa saat belajar simulasi digital, sehingga prestasi belajar yang diperoleh pada mata pelajaran simulasi digital menjadi lebih baik. Dampak ini dibuktikan melalui F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} sebesar $5,785 > 3,09$ dan memiliki nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$.

Dapat diketahui bahwa untuk memperoleh..prestasi belajar simulasi digital yang baik saat menerapkan metode pembelajaran daring, pengaruh antusiasme belajar dan media belajar *website* “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” ini tidak dapat dipisahkan, melainkan harus berjalan bersamaan dan hadir saat proses pembelajaran berlangsung. Meski antusiasme belajar memberikan dampak yang positif dan signifikan untuk meraih prestasi belajar simulasi digital, namun tanpa adanya penggunaan dan pemanfaatan yang baik dari media belajar *website* maka akan membuatnya menjadi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar simulasi digital. Maka dari itu, antusiasme belajar dan media belajar *website* “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” harus secara bersamaan hadir dalam proses belajar simulasi digital saat menerapkan metode pembelajaran daring agar dapat memberikan pengaruh yang baik pada

siswa untuk dapat meraih prestasi belajar simulasi digital secara maksimal.

Melalui penelitian yang telah dilakukan, diharapkan guru mata pelajaran simulasi digital SMK Negeri 3 Salatiga, untuk lebih meningkatkan penggunaan dan pemanfaatan dari media belajar website “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga”, agar media belajar ini dapat lebih berdampak terhadap prestasi belajar simulasi digital siswa SMK Negeri 3 Salatiga. Serta untuk siswa SMK Negeri 3 Salatiga untuk tetap mempertahankan antusiasme belajarnya.

Tak lupa untuk peneliti selanjutnya terutama tentang prestasi belajar mata pelajaran simulasi digital, diharapkan peneliti yang akan datang untuk bisa meneliti dengan variabel lain yang dimungkinkan bisa berdampak lebih signifikan terhadap prestasi belajar simulasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Dimiyati, M. (1994). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Departemen Pendidikan & Kebudayaan. (1990). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*
- Donald Samuel Slamet Santosa. (2018). Peningkatan Antusiasme dan Kedalaman Kajian Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Sillabus Individual. *Universitas Negeri Jakarta*, 53(9), 0.
- Afdhal, M. (2015). *Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching*. 193–200.
- Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Suhartanto, M. (2016). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 1–8. <http://speed.web.id/ejournal/index.php/Speed/article/view/226>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Vandini, I. (2016). Peran Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 210–219. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.646>
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 193–194. www.ejournal.unuja.ac.id
- Walgito, B. (2004). Pengantar psikologi umum. *Yogyakarta: Andi Offset*
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach. *Deepublish*.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Cv. Alfa Beta*.