

# Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMK S - YPSEI Palangka Raya

Fenroy Yedithia<sup>1\*</sup>, Nani Setyawati<sup>2</sup>, Dandi<sup>3</sup>, Evi Maya Sihombing<sup>4</sup>, Meynia Bellenda<sup>5</sup>


<sup>1,2,3,4,5</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>fenroyyb@fkip.upr.ac.id, <sup>2</sup>nanisetiawati110761@gmail.com, <sup>3\*</sup>dandiy1111@gmail.com, <sup>4</sup>evimayasihombing2@gmail.com, <sup>5</sup>meynia24.2004@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>fenroyyb@fkip.upr.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<b>Kata Kunci:</b> Laboratorium Komputer Semangat Belajar Regresi Linear Media Pembelajaran	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran di SMKS-YPSEI Palangka Raya, yang diduga berdampak pada motivasi dan semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer terhadap semangat belajar siswa. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, sampel penelitian ini ditentukan melalui teknik sampling jenuh dengan melibatkan 18 siswa sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas) serta analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer dan semangat belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi. Hasil uji-t menunjukkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer berpengaruh signifikan terhadap semangat belajar siswa ( $t = 2,700$ ; $p = 0,002 < 0,05$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa optimalisasi fasilitas digital berkontribusi nyata dalam meningkatkan gairah belajar siswa. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan pembelajaran di laboratorium komputer secara kreatif dan efektif guna mempertahankan serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
<b>Keywords:</b> Computer Laboratory Learning Enthusiasm Linear Regression Learning Media	<b>Abstract</b> This research was motivated by the sub-optimal utilization of computer laboratories in the learning process at SMKS-YPSEI Palangka Raya, which is presumed to affect students' learning enthusiasm. This study aims to analyze the impact of computer laboratory utilization on students' learning enthusiasm. Employing a descriptive quantitative approach, a total saturation sampling technique was used to select 18 students as respondents. Data were collected via Likert-scale questionnaires, which had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included classical assumption tests (normality and linearity) and simple linear regression analysis using SPSS. The results indicated that both computer laboratory utilization and students' learning enthusiasm were in the moderately high category. The t-test results revealed that the utilization of the computer laboratory had a significant effect on students' learning enthusiasm ( $t = 2.700$ ; $p = 0.002 < 0.05$ ). These findings imply that optimizing digital facilities substantially contributes to enhancing students' academic engagement. Therefore, educators are encouraged to creatively and effectively integrate computer laboratory sessions into the curriculum to maintain and improve learning quality.

JuKSIT is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License



## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses terstruktur yang melibatkan interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Proses ini tidak sekadar berfokus pada penyampaian

materi elemen kognitif, melainkan bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual bagi siswa. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran harus dirancang secara metodis agar mampu membimbing dan mengaktifkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas secara efektif[1].

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada era modern saat ini masih kerap terjebak dalam pola tradisional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Tanpa integrasi sumber belajar yang inovatif, penyampaian materi cenderung bersifat satu arah dan terbatas pada transfer pengetahuan teoretis semata. Kondisi ini berpotensi menurunkan atensi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas [2]. Selain itu, siswa cenderung tidak aktif dan kurang antusias ketika berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena keterlibatan siswa yang buruk yang disebabkan oleh penggunaan materi pembelajaran yang terbatas oleh guru dan kurangnya variasi dalam pendekatan pengajaran[3].

Rendahnya minat siswa untuk belajar merupakan salah satu masalah utama yang muncul dalam kondisi ini. Lingkungan belajar yang kurang menarik dan menyenangkan dihasilkan dari penggunaan teknik ceramah yang dominan, yang dengan cepat membuat siswa bosan dan jengkel. Dampak langsung dari dominasi metode ceramah yang monoton adalah terciptanya lingkungan belajar yang menjemukan bagi peserta didik. Ketika siswa merasa bosan, efektivitas penyerapan materi akan menurun secara signifikan, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan mereka dalam menyelesaikan evaluasi akademik maupun ujian [4]. Fenomena ini diperkuat oleh fakta empiris bahwa suasana kelas yang kurang kondusif berkorelasi erat dengan penurunan dinamika dan gairah belajar siswa [5].

Mengatasi rendahnya antusiasme belajar memerlukan strategi yang kreatif dalam pengelolaan kelas. Antusiasme belajar mencerminkan sikap, gairah, serta ketertarikan tinggi dari siswa untuk terlibat penuh dalam skenario pembelajaran [2]. Peserta didik dengan motivasi dan antusiasme yang tinggi memiliki peluang keberhasilan akademik yang lebih besar, sedangkan mereka yang pasif cenderung memperoleh hasil belajar yang kurang optimal [6]. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menstimulasi ketertarikan siswa secara konsisten.

Salah satu instrumen penunjang yang dinilai efektif untuk meningkatkan gairah belajar adalah optimalisasi laboratorium komputer. Pengelolaan fasilitas laboratorium komputer yang baik secara tidak langsung dapat mendongkrak kualitas proses dan hasil belajar siswa [7]. Melalui integrasi teknologi di ruang kelas, pembelajaran dapat dialihkan menjadi berbasis praktikum langsung (*hands-on experience*) [8]. Kualitas ruang laboratorium ini umumnya diukur melalui beberapa indikator, meliputi aspek spasial, pencahayaan, tata udara/pendingin, kelengkapan sarana, serta higienitas ruangan [9]. Melalui aktivitas berbasis laboratorium, konsep pembelajaran yang abstrak dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami [5]. Fasilitas yang memadai tidak hanya melatih kecakapan teknis (*hard skills*) siswa yang relevan dengan perkembangan zaman [10]. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di ruang kelas dengan memberi mereka akses ke berbagai alat pembelajaran interaktif dan beragam[11].

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengonfirmasi signifikansi pembelajaran berbasis teknologi ini. Jadmiko & Wulan (2023) menemukan adanya pengaruh positif pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa [8], Sejalan dengan hal tersebut, Mujahid dkk. (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer secara intensif mampu mengakselerasi literasi digital dan pemahaman konseptual siswa melalui metode praktikum [12], Lebih lanjut, Modeong dkk. (2025) menegaskan kontribusi positif sarana laboratorium komputer dalam menciptakan atmosfer kelas yang praktis dan interaktif [11], Kendati demikian, sebagian besar penelitian terdahulu tersebut berfokus pada sekolah di wilayah perkotaan besar dengan kesiapan infrastruktur yang sudah mapan. Terdapat keterbatasan literatur yang mengkaji efektivitas pemanfaatan laboratorium komputer pada sekolah menengah kejuruan swasta di wilayah daerah dengan dinamika keterbatasan fasilitas yang spesifik..

Berdasarkan observasi awal di SMKS-YPSEI Palangka Raya, proses pembelajaran saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Di sisi lain, keberadaan fasilitas laboratorium komputer di sekolah tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar harian. Dampaknya terlihat dari rendahnya indikator antusiasme dan keterlibatan aktif siswa saat sesi akademis berlangsung. Untuk menjembatani kesenjangan (*gap*) antara potensi fasilitas digital yang ada dengan permasalahan rendahnya motivasi belajar tersebut, diperlukan sebuah kajian empiris. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer terhadap antusiasme belajar siswa di SMKS-YPSEI Palangka Raya.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu [13]. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

## 2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X dan XI program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dan Kuliner di SMK-YPSEI Palangka Raya yang beralamat di Jalan Yos Sudarso No. 15, Kelurahan Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian sehingga tidak dilakukan pemilihan sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 18 siswa.

## 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner, menggunakan skala likert.

## 2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Item	r hitung (tertinggi)	r tabel (0,632)	Keterangan
X1	0,854	0,632	Valid
X2	0,867	0,632	Valid
X3	0,804	0,632	Valid
X4	0,94	0,632	Valid
X5	0,758	0,632	Valid
X6	0,83	0,632	Valid
X7	0,83	0,632	Valid
X8	0,94	0,632	Valid
X9	0,867	0,632	Valid
X10	0,773	0,632	Valid
X11	0,791	0,632	Valid
X12	0,83	0,632	Valid
X13	0,758	0,632	Valid
X14	0,681	0,632	Valid
X15	0,971	0,632	Valid
X16	0,574	0,632	Tidak valid
X17	0,885	0,632	Valid
X18	0,943	0,632	Valid
X19	0,621	0,632	Tidak valid
X20	0,509	0,632	Tidak valid
X21	0,971	0,632	Valid
X22	0,655	0,632	Valid
X23	0,557	0,632	Tidak valid
X24	0,971	0,632	Valid
X25	0,802	0,632	Valid
X26	0,885	0,632	Valid
X27	0,802	0,632	Valid
X28	0,69	0,632	Valid
X29	0,736	0,632	Valid
X30	0,715	0,632	Valid
Y1	0,798	0,632	Valid
Y2	0,745	0,632	Valid
Y3	0,769	0,632	Valid
Y4	0,689	0,632	Valid
Y5	0,74	0,632	Valid
Y6	0,913	0,632	Valid
Y7	0,524	0,632	Tidak valid
Y8	0,598	0,632	Tidak valid
Y9	0,732	0,632	Valid
Y10	1	0,632	Valid

Y11	0,913	0,632	Valid
Y12	0,885	0,632	Valid
Y13	0,732	0,632	Valid
Y14	1	0,632	Valid
Y15	0,773	0,632	Valid
Y16	0,537	0,632	Tidak valid
Y17	1	0,632	Valid
Y18	1	0,632	Valid
Y19	0,773	0,632	Valid
Y20	0,916	0,632	Valid
Y21	0,686	0,632	Valid
Y22	0,678	0,632	Valid
Y23	0,885	0,632	Valid
Y24	0,798	0,632	Valid
Y25	0,74	0,632	Valid

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji validitas, sebagian besar item pada variabel X dan Y dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Pada variabel X, hampir seluruh item valid, kecuali X16, X19, X20, dan X23 yang memiliki nilai  $< 0,632$  sehingga dinyatakan tidak valid. Pada variabel Y, mayoritas item juga valid, namun terdapat dua item yang tidak valid yaitu Y7, Y8 dan Y16 karena tidak memenuhi kriteria.

b. Uji Reliabilitas

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Laboratorium Komputer (X)	0,709	18	Reliabel
Antusiasme Belajar (Y)	0,705	23	Reliabel

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, variabel Laboratorium Komputer (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,709, yang menunjukkan bahwa instrumen termasuk dalam kategori reliabel. Sementara itu, variabel Antusiasme Belajar (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,705, yang menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi. Dengan demikian, seluruh item pada kedua variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Deskripsi Data

**Tabel 3.** Deskripsi Data

		Descriptive Statistics				
		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan	Laboratorium	18	77	121	98,06	14,140
Komputer						
Antusiasme Belajar	Siswa	18	78	94	85,17	5,136
Valid N (listwise)		18				

Sumber: Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif, dapat menyajikan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan variabel yang diteliti.

1) Deskripsi Data Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer (X)

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Penggunaan Laboratorium Komputer (X)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
----	----------	-----------	----------------	----------

1	$X \geq 112,20$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$98,06 \leq X < 112,20$	8	44,4	Tinggi
3	$83,92 \leq X < 98,06$	3	16,7	Rendah
4	$X < 83,92$	3	16,7	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>100</b>	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel Penggunaan Laboratorium Komputer menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 44,4%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer oleh responden cenderung sudah baik dan cukup intensif.

## 2) Deskripsi Data Variabel Antusiasme Belajar Siswa (Y)

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi Antusiasme Belajar Siswa (Y)

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$Y \geq 90,31$	4	22,2	Sangat Tinggi
2	$85,17 \leq Y < 90,31$	6	33,3	Tinggi
3	$80,03 \leq Y < 85,17$	5	27,8	Rendah
4	$Y < 80,03$	3	16,7	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>	<b>100</b>	

Sumber: data diolah dari hasil penelitian (2026)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, variabel Antusiasme Belajar Siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum antusiasme belajar siswa tergolong baik.

## 3.2 Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	4,72734000
Most Extreme Differences	Absolute	0,136
	Positive	0,136
	Negative	-0,108
Test Statistic		0,136
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,200 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**b. Uji Linearitas**

**Tabel 7.** Hasil Uji Linearitas pada Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Antusiasme Belajar Siswa * Penggunaan Laboratorium Komputer	Between Groups	(Combined)	428,000	14	30,571	4,474	0,122
		Linearity	68,588	1	68,588	10,037	0,051
	Deviation from Linearity	359,412	13	27,647	4,046	0,138	
	Within Groups		20,500	3	6,833		
	Total		448,500	17			

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel Penggunaan Laboratorium Komputer dan Antusiasme Belajar Siswa, diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Deviation from Linearity* sebesar 0,138. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,138 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kedua variabel.

**3.3 Uji Hipotesis Penelitian**

**a. Uji Regresi Linear Sederhana**

**Tabel 8.** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	71,237	8,276		8,608	0,000
	Penggunaan Laboratorium Komputer	0,142	0,084	0,391	2,700	0,002

a. Dependent Variable: Antusiasme Belajar Siswa

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Persamaan regresi dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 71,237 + 0,142X + e$$

Keterangan:

Y = Antusiasme Belajar Siswa

X = Penggunaan Laboratorium Komputer

E = error

Bagian ini menggambarkan persamaan regresi untuk mengetahui nilai konstanta dan koefisien regresi dalam penelitian.

- 1) Nilai konstanta ( $\alpha$ ) = 71,237 artinya jika variabel Penggunaan Laboratorium Komputer bernilai 0, maka Antusiasme Belajar Siswa akan bernilai 71,237.
- 2) Nilai **b** (koefisien regresi) = 0,142 menunjukkan bahwa setiap terjadi peningkatan 1 poin pada variabel Penggunaan Laboratorium Komputer, maka Antusiasme Belajar Siswa akan meningkat sebesar 0,142 poin. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif.
- 3) **e** merupakan faktor lain di luar model penelitian yang juga dapat memengaruhi Antusiasme Belajar Siswa selain Penggunaan Laboratorium Komputer.

b. Uji T

Tabel 9. Hasil Uji Parsial (Uji T)

		Coefficients <sup>a</sup>	
	Model	t	Sig.
1	(Constant)	8,608	0,000
	Penggunaan Laboratorium Komputer	2,700	0,002

a. Dependent Variable: Antusiasme Belajar Siswa

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS for windows 22, 2026

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,101) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,002 < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer berpengaruh signifikan terhadap Antusiasme Belajar Siswa.

### 3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai  $t_{hitung}$  tersebut lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,101), nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,002 < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer berpengaruh signifikan terhadap Antusiasme Belajar Siswa.

Hasil distribusi frekuensi variabel Penggunaan Laboratorium Komputer menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi (44,4%). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer di SMKS-YPSEI Palangka Raya sudah cukup baik dan telah digunakan dalam proses pembelajaran secara cukup intensif. Namun demikian, masih terdapat variasi tingkat penggunaan antar siswa yang dapat dipengaruhi oleh akses, intensitas pembelajaran, serta strategi guru dalam mengintegrasikan laboratorium komputer ke dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih efisien dan menarik dalam konteks pendidikan kontemporer. Selain memberikan pengetahuan, pembelajaran menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses tersebut[1]. Akibatnya, laboratorium komputer merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam pendidikan yang dapat langsung meningkatkan minat siswa.

Namun, siswa yang mendapatkan pengajaran yang masih tradisional dan berpusat pada guru seringkali kurang terlibat dan cepat bosan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa antusias belajar siswa dapat berkurang karena kurangnya beragam teknik pengajaran dan media pembelajaran[3]. Oleh karena itu, penggunaan laboratorium komputer dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Fasilitas laboratorium yang memadai dapat meningkatkan kemampuan teknis siswa dan mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan ingin tahu[10]. Laboratorium komputer adalah ruangan yang dilengkapi dengan peralatan praktis, berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran, pusat pengujian teori dan inovasi, serta tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran bagi guru, siswa, dan pihak terkait[14]. Kondisi ini berpengaruh pada seberapa nyaman siswa belajar, yang pada gilirannya memengaruhi seberapa antusias mereka dalam belajar.

Hasil distribusi frekuensi variabel Antusiasme Belajar Siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi sebesar 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki antusiasme belajar yang cukup baik dalam proses pembelajaran. Menurut [15], antusiasme belajar adalah dorongan internal yang bermanifestasi sebagai antusiasme, rasa ingin tahu, dan semangat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran meningkat seiring dengan seberapa baik laboratorium komputer digunakan dalam proses belajar.

Temuan penelitian ini juga didukung dengan penelitian [8], yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis komputer. Menurut penelitian [12], penggunaan lab komputer dapat meningkatkan pemahaman dan literasi digital siswa melalui pengalaman praktis. Selain itu, penelitian [11] menemukan bahwa karena lab komputer dapat menawarkan pembelajaran yang lebih partisipatif dan praktik langsung, hal itu secara positif menambah motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa lab komputer masih penting untuk membantu prosedur pembelajaran kontemporer. Untuk menjamin bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran tumbuh lebih merata dan berkelanjutan di SMKS-YPSEI Palangka Raya, fokus berkelanjutan harus diberikan pada optimalisasi pemanfaatannya, peningkatan kualitas fasilitas, dan menjamin akses yang adil bagi semua siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Laboratorium Komputer memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,700 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai  $t_{hitung}$  tersebut lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,101), nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,002 > 0,05$ ). Para guru, diharapkan mampu menggunakan metode yang lebih inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan laboratorium komputer. Hal ini dikarekan, antusias belajar siswa meningkat seiring dengan seberapa baik laboratorium komputer digunakan di kelas.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ingin bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberhasilan dalam penyusunan penelitian ini studi ini, yang berjudul “Pembelajaran Menggunakan Laboratorium Komputer Terhadap Antusiasme Belajar Siswa SMK S - YPSEI Palangka Raya“. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan dorongan, dukungan, dan bantuan.

#### REFERENCES

- [1] H. Nurhasanah, V. R. Palilingan, dan P. V. Togas, “Pengaruh Laboratorium Virtual terhadap Belajar Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Mopuya,” *J. Educ. Method Technol.*, vol. 3, no. 3, hal. 3–8, 2025.
- [2] Y. Intaniasari, R. D. Utami, E. Purnomo, dan Aswadi, “Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar,” *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, hal. 21–29, 2022, doi: 10.23917/bppp.v4i1.19424.
- [3] N. T. Hidayat dan R. Mulyono, “Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar,” *Risal. J. Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 9, no. 2, hal. 650–658, 2023.
- [4] D. Destrivo, T. A. Muhnandar, dan H. K. Putra, “Implementasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jaten,” *Edudikara J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 4, hal. 152–158, 2023.
- [5] Y. Sriwati, W. Simamora, P. J. Pakpahan, dan R. Syahputra, “Peningkatan Pemahaman Pembelajaran TIK Siswa Kelas XI SMA Yapim Medan Melalui Praktikum di Laboratorium Komputer,” *Jatilima J. Multimed. Dan Teknol. Inf.*, vol. 07, no. 05, hal. 1020–1027, 2026.
- [6] L. Rodhiyah, I. N. S. Degeng, dan E. P. Adi, “Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas V Belajar Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Multimedia Linier,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, hal. 80–89, 2021, doi: 10.17977/um038v4i12021p080.
- [7] H. Pitriani, “Efektivitas Pengelolaan Laboratorium Komputer dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik di MAN 1 Pangandaran,” *J. Glob. Futur. Kaji. Ilmu Sos. Multidisipliner*, vol. 1, no. 1, hal. 44–53, 2023.
- [8] R. S. Jadmiko dan D. R. Wulan, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI di SMA Negeri 1 Tulungagung,” *JOEICT (Jurnal Educ. Inf. Commun. Technol.)*, vol. 6, no. 2, hal. 35–40, 2022.
- [9] T. F. Marliany, N. Sutarni, dan R. I. Meilani, “Analisis Pengaruh Laboratorium Komputer dan Motivasi terhadap Siswa Manajemen Perkantoran,” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran (JP Manper)*, vol. 10, no. 1, hal. 119–136, 2025.
- [10] A. Harahap, Sabrina, S. A. Simbolon, dan S. D. Narpila, “Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Kemampuan dan Motivasi Belajar Siswa Smp Al Ulum Terpadu Medan,” *J. Ilm. Res. Student*, vol. 2, no. 1, hal. 19–26, 2025.
- [11] M. Modeong, O. E. S. Liando, R. Ilyas, dan T. Rumondor, “Efektivitas Penggunaan Laboratorium Komputer dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Minat Belajar Siswa SMK,” *EduTIK J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 5, no. 4, hal. 935–944, 2025.
- [12] N. S. Mujahid, D. Faslah, dan L. Sutansyah, “Pemanfaatan Laboratorium Komputer untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMA Informatika Nurul Bayan,” *Cendekia Inov. dan Berbudaya J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 1, hal. 57–63, 2023.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, Bandung, 2021.
- [14] N. H. Ulya dan A. Kurniawan, “Manajemen Laboratorium Komputer dalam Peningkatan Prestasi Peserta Didik Bidang Akademik di MTs Salafiyah Syafi’iyah Tebuireng Jombang,” *J. Ilm. Penelit. Mhs.*, vol. 2, no. 4, hal. 646–661, 2024.
- [15] A. E. Pratiwi, “Analisis Pembelajaran E-learning Terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik Kelas III di SD N 3 Waylaga,” *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 2021.