

Pengaruh *Soft Skills* Instruktur dan Media Pembelajaran Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Kursus Komputer di CV Sri Komputer

Ni Made Widiari¹, Ida Ayu Nyoman Widia Laksmi², I Gede Bayu Wijaya³
Manajemen Ekonomi, Dharma Duta, Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram, Indonesia^{1,2,3}

*Email nimadewidiari41@gmail.com, bayuwijayagnr@gmail.com, widialaksmi@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 02-07-2026
Disetujui 08-07-2026
Diterbitkan 10-07-2026

ABSTRACT

This study aimed to examine the influence of instructors' soft skills and learning media on the learning effectiveness of computer course participants at CV Sri Komputer. This study employed a quantitative approach involving 42 respondents selected from computer course participants at CV Sri Komputer. The data were analyzed using validity, reliability, classical assumption, multiple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination tests. The results showed that: (1) instructors' soft skills had a positive and significant effect on learning effectiveness; (2) learning media had a positive and significant effect on learning effectiveness; and (3) simultaneously, instructors' soft skills and learning media had a significant effect on learning effectiveness. The coefficient of determination of 81.2% indicates that the variation in learning effectiveness could be explained by these two variables, while the remaining 18.8% was influenced by other factors outside the scope of this study.

Keywords: *Soft skills; Learning Media; Effectiveness*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *soft skills* instruktur dan media pembelajaran terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel sebanyak 42 responden yang merupakan peserta kursus komputer di CV Sri Komputer. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, asumsi klasik, regresi linier berganda, uji t, uji F, dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *soft skills* instruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas pembelajaran; (2) media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas pembelajaran; dan (3) secara simultan *soft skills* instruktur dan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran. Nilai koefisien determinasi sebesar 81,2% menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sedangkan 18,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Katakunci: *Soft skills; Media Pembelajaran; Efektivitas*

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Widiari, N. M., Laksmi, I. A. N. W. ., & Wijaya, I. G. B. . (2026). Pengaruh Soft Skills Instruktur dan Media Pembelajaran Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Kursus Komputer di CV Sri Komputer. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 7634-7642. <https://doi.org/10.63822/79jmc24>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan kebutuhan masyarakat terhadap keterampilan komputer sebagai kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan pelayanan publik (Arizky et al., 2023). Penguasaan keterampilan komputer menjadi salah satu syarat penting dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia di dunia kerja sehingga mendorong meningkatnya minat masyarakat mengikuti pendidikan nonformal melalui lembaga kursus komputer (Gunawan, 2022). Sejalan dengan pandangan Latifa & Pribadi, (2021), lembaga kursus komputer berperan memberikan pembelajaran yang lebih berorientasi pada praktik sehingga peserta dapat memperoleh keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Namun, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan instruktur dalam mengelola pembelajaran serta penggunaan media yang mendukung proses belajar.

Menurut Lutfidha & Rindaningsih (2024), *soft skills* instruktur merupakan kemampuan nonteknis yang meliputi keterampilan interpersonal dan intrapersonal untuk membangun komunikasi, memotivasi peserta, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Di sisi lain, menurut Simanjuntak, (2023), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang membantu peserta memahami konsep dan praktik secara lebih efektif. Sinergi antara *soft skills* instruktur dan penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada lembaga kursus yang memiliki karakteristik peserta dengan kemampuan awal yang beragam.

CV Sri Komputer merupakan salah satu lembaga kursus komputer nonformal di Kabupaten Lombok Barat yang menyediakan pelatihan komputer bagi masyarakat. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran masih menerapkan pendekatan yang relatif seragam meskipun peserta memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Kondisi tersebut menyebabkan efektivitas pembelajaran belum optimal karena tidak semua peserta mampu memahami materi dengan tingkat kecepatan yang sama. Hal ini menunjukkan pentingnya kemampuan instruktur dalam berkomunikasi serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam. Menurut Salsabilla et al., (2022) menyatakan bahwa *soft skills* instruktur berpengaruh positif terhadap hasil belajar, sedangkan Lutfidha & Rindaningsih, (2024) menemukan bahwa pengaruh tersebut tidak signifikan. Hasil yang berbeda juga ditunjukkan pada variabel media pembelajaran. Penelitian oleh Kolopita et al., (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar, sedangkan Sebaliknya, penelitian oleh Az-Zahro et al., (2023) menyimpulkan bahwa media pembelajaran belum memberikan pengaruh yang signifikan tanpa didukung faktor lain. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan masih terdapat kesenjangan empiris mengenai pengaruh *soft skills* instruktur dan media pembelajaran terhadap efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah *soft skills* instruktur dan media pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer, baik secara parsial maupun simultan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *soft skills* instruktur dan media pembelajaran terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.

LANDASAN TEORI

Teori

a. Teori *Human Relations* (Hubungan Manusiawi)

Teori *Human Relations* menjelaskan bahwa perilaku dan kinerja individu tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan teknis, tetapi juga oleh kualitas hubungan antarmanusia melalui komunikasi, kerja sama, dan sikap saling menghargai (Imron, 2020). Semakin baik hubungan yang terjalin antara instruktur dan peserta, semakin efektif proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam penelitian ini, Teori *Human Relations* digunakan untuk menjelaskan peran *soft skills* instruktur dalam membangun komunikasi yang baik, memberikan motivasi, serta menciptakan interaksi yang mendukung efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer.

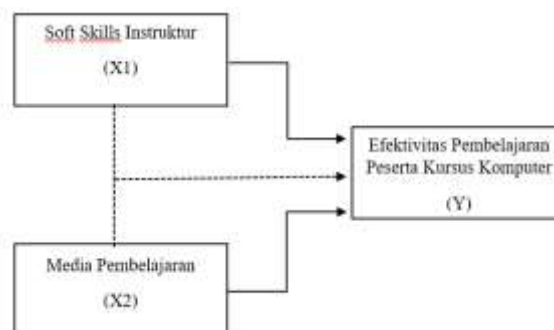
b. Teori *Cone of Experience*

Teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale menjelaskan bahwa pengalaman belajar berlangsung dari pengalaman yang bersifat abstrak menuju pengalaman yang lebih konkret. Penggunaan media pembelajaran membantu peserta memahami materi melalui pengalaman visual maupun praktik langsung sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan (Ambarwati, 2023). Dalam penelitian ini, teori *Cone of Experience* digunakan untuk menjelaskan peran media pembelajaran dalam mendukung penyampaian materi sehingga efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer dapat meningkat.

c. Teori Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta melalui pengalaman belajar, interaksi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Khairunnisa et al., 2024). Semakin aktif peserta membangun pemahamannya, semakin efektif hasil belajar yang diperoleh. Dalam penelitian ini, teori konstruktivisme digunakan untuk menjelaskan efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer melalui keterlibatan aktif, pemahaman konsep, dan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari.

Hipotesis



Gambar 1. Kerangka Penelitian
Sumber: Dibat oleh peneliti (2026)

Keterangan:

- > = Pengaruh secara parsial
- - - - -> = Pengaruh secara simultan

Berdasarkan kerangka penelitian tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H1: *Soft Skills* instruktur berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.
- H2: Media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.
- H3: *Soft Skills* instruktur dan media pembelajaran secara simultan berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sumber data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada peserta kursus komputer di CV Sri Komputer. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta kursus komputer di CV Sri Komputer, dengan jumlah sampel sebanyak 42 responden yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel penelitian terdiri atas *soft skills* instruktur (X1) dan media pembelajaran (X2) sebagai variabel independen, serta efektivitas pembelajaran (Y) sebagai variabel dependen. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dengan skala Likert lima tingkat, yaitu mulai dari skor 1 (sangat tidak setuju) hingga skor 5 (sangat setuju).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Pernyataan	Koefisien Korelasi	Standar Koefisien Korelasi	Keterangan
Pernyataan X1.1	0,818	0,304	Valid
Pernyataan X1.2	0,837	0,304	Valid
Pernyataan X1.3	0,779	0,304	Valid
Pernyataan X1.4	0,798	0,304	Valid
Pernyataan X1.5	0,781	0,304	Valid
Pernyataan X1.6	0,799	0,304	Valid
Pernyataan X1.7	0,781	0,304	Valid
Pernyataan X1.8	0,819	0,304	Valid
Pernyataan X1.9	0,794	0,304	Valid
Pernyataan X1.10	0,807	0,304	Valid
Pernyataan X2.1	0,693	0,304	Valid
Pernyataan X2.2	0,773	0,304	Valid
Pernyataan X2.3	0,582	0,304	Valid
Pernyataan X2.4	0,728	0,304	Valid
Pernyataan X2.5	0,769	0,304	Valid
Pernyataan X2.6	0,656	0,304	Valid
Pernyataan Y.1	0,639	0,304	Valid
Pernyataan Y.2	0,683	0,304	Valid
Pernyataan Y.3	0,816	0,304	Valid

Pernyataan Y.4	0,823	0,304	Valid
Pernyataan Y.5	0,702	0,304	Valid
Pernyataan Y.6	0,763	0,304	Valid
Pernyataan Y.7	0,757	0,304	Valid
Pernyataan Y.8	0,718	0,304	Valid
Pernyataan Y.9	0,693	0,304	Valid
Pernyataan Y.10	0,816	0,304	Valid

Data diolah menggunakan SPSS V.24 2026

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji validitas dengan jumlah responden sebanyak 42 orang, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,3044 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel soft skills instruktur (X1), media pembelajaran (X2), dan efektivitas pembelajaran (Y) memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel (0,3044), sehingga seluruh item pernyataan dinyatakan valid. Dengan demikian, instrumen penelitian telah memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk analisis selanjutnya.

2. Uji Realibilitas

Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Nilai Alpha	Standar Alpha	Keterangan
Variabel X1	0,938	0,70	Reliabel
Variabel X2	0,793	0,70	Reliabel
Variabel Y	0,909	0,70	Reliabel

Data diolah menggunakan SPSS V.24 2026

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa semua variabel yakni variabel Soft Skills Instruktur (X1), variabel Media Pembelajaran (X2) dan Efektivitas Pembelajaran (Y) mempunyai nilai alpha lebih besar dari 0,70, hal tersebut menunjukkan bahwa instrument yang digunakan pada penelitian ini sudah termasuk reliabel.

3. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	2,63090198
Most Extreme Differences	Absolute	0,129
	Positive	0,096
	Negative	-0,129
Test Statistic		0,129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.078 ^c

Data diolah menggunakan SPSS V.24 2026

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yakni sebesar 0.078 yang dimana lebih besar dari 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi dengan normal.

4. Uji Multikolinearitas

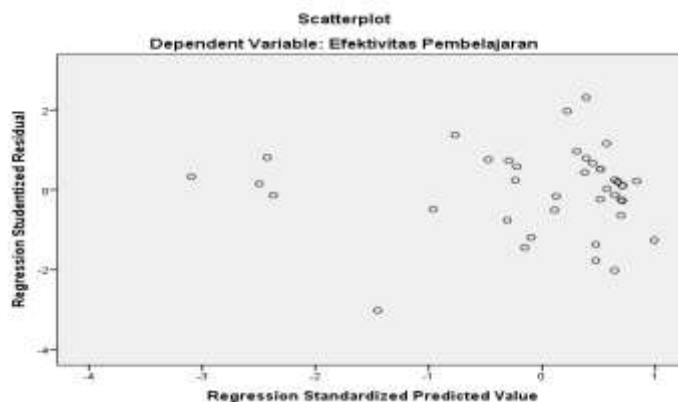
Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficientsa								
Mo del		Unstandariz ed Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-2.735	3.411		-.802	.428		
	Soft Skills Instruktur	.394	.099	.419	3.965	.000	.409	2.446
	Media Pembelajaran	1.102	.214	.543	5.137	.000	.409	2.446

Data diolah menggunakan SPSS V.24 2026

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji multikolinearitas pada tabel di atas, diketahui bahwa variabel Soft Skills Instruktur (X1) memiliki nilai Tolerance sebesar 0,409 dan VIF sebesar 2,446. Variabel Media Pembelajaran (X2) juga memiliki nilai Tolerance sebesar 0,409 dan VIF sebesar 2,446. Nilai tolerance pada kedua variabel lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas antar variabel independen dalam model regresi. Oleh karena itu, model regresi dalam penelitian ini dinyatakan baik dan layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

5. Uji Heterokedastisitas



Gambar 2. Grafik Scatterplot

Sumber: Data diolah menggunakan aplikasi SPSS V.24 (2026)

Berdasarkan pada gambar diatas diketahui bahwa, tidak terjadi heterokedastisitas karena tidak ada pola yang bergelombang, melebar lalu menyempit dan juga titik titik menyebar keatas dan dibawah angka nol disumbu y sehingga bisa dinyatakan tidak terjadinya masalah heterokedastisitas.

6. Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2,735	3,411		-0,802	0,428
	Sof Skills Instruktur	0,394	0,099	0,419	3,965	0,000
	Media Pembelajaran	1,102	0,214	0,543	5,137	0,000

Data diolah menggunakan SPSS V.24 2026

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel diatas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = -2,735 + 0,394X_1 + 1,102X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar -2,735 menggambarkan nilai efektivitas pembelajaran ketika variabel *soft skills* instruktur dan media pembelajaran bernilai nol. Koefisien regresi *soft skills* instruktur (X_1) sebesar 0,394 menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran. Sementara itu, koefisien regresi media pembelajaran (X_2) sebesar 1,102 juga menunjukkan pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran.

7. Uji T (Parsial)

Tabel 6. Hasil Uji T (Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2,735	3,411		-0,802	0,428
	Sof Skills Instruktur	0,394	0,099	0,419	3,965	0,000
	Media Pembelajaran	1,102	0,214	0,543	5,137	0,000

Data diolah menggunakan SPSS V.24 2026

Berdasarkan hasil uji t, dapat diketahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial sebagai berikut:

a. Soft Skills Instruktur (X_1) terhadap Efektivitas Pembelajaran (Y)

Berdasarkan hasil uji t, variabel *soft skills* instruktur memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) dan nilai t hitung sebesar 3,965, lebih besar dari t tabel (2,022). Hasil tersebut menunjukkan bahwa *soft skills* instruktur secara parsial berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, H1 diterima.

b. Media Pembelajaran (X_2) terhadap Efektivitas Pembelajaran (Y)

Berdasarkan hasil uji t, variabel media pembelajaran memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) dan nilai t hitung sebesar 5,137, lebih besar dari t tabel (2,022). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran secara parsial berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, H2 diterima.

8. Uji F (Simultan)

Tabel 7. Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1306,784	2	653,392	89,794	.000 ^b
	Residual	283,787	39	7,277		
	Total	1590,571	41			

Data diolah menggunakan SPSS V.24 2026

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai F hitung lebih besar daripada F tabel, yaitu $89,794 > 3,24$, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H3 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel *Soft Skills* Instruktur (X1) dan Media Pembelajaran (X2) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran (Y) peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.

9. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.906 ^a	0,822	0,812	2,69752

Data diolah menggunakan aplikasi SPSS V.24 (2026)

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai Adjusted R Square sebesar 0,812. Hal ini mengandung arti bahwa variabel *Soft Skills* Instruktur (X1) dan Media Pembelajaran (X2) secara bersama-sama mampu menjelaskan variabel Efektivitas Pembelajaran (Y) sebesar 81,2%, sedangkan sisanya sebesar 18,8% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model variabel bebas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh *soft skills* instruktur dan media pembelajaran terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji t variabel X1 (*soft skills* instruktur) berpengaruh secara signifikan terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.
2. Hasil uji t variabel X2 (media pembelajaran) berpengaruh secara signifikan terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.

3. Hasil uji F (simultan) variabel X1 (soft skills instruktur) dan X2 (media pembelajaran) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran peserta kursus komputer di CV Sri Komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arizky, S., Dr. Ir. B. Herawan Hayadi., S.Kom., M. K., Ali, D. F., Yusuf, SE., S.Kom., M. ., & Aziz, I. (2023). Dasar-dasar komputer yang harus dimiliki oleh masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi. *Ilmu Komputer*.
- Az-Zahro, F., Nur'afifah, U. U., & Anfa, Q. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS SDIT Al-Islam Sine. *Global Education Journal*, 1(2), 292–303.
- Gunawan, S. (2022). *PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN PENGALAMAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI TERHADAP KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII TEKNIK BISNIS SEPEDA MOTOR SMK YASEMI KARANGRAYUNG*.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Thohir, R. M. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL DAN JARINGAN DASAR. *Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12.
- Latifa, I., & Pribadi, F. (2021). PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN NONFORMAL DALAM MENGATASI PENGANGGURAN DI ERA DIGITAL. *Pendidikan Sosiologi*, 3.
- Lutfidha, B. P., & Rindaningsih, I. (2024). Pengembangan Soft Skill Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Journal of Innovative Research*, 01, 85–95.
- Salsabilla, J. R., Meirawan, D., & Rahayu, S. (2022). PENGARUH INTEGRASI SOFT SKILLS TERHADAP HASIL BELAJAR GEDUNG. *Vocational Education and Technology Journal*, 4(September), 36–44.
- SIMANJUNTAK, D. Y. D. (2023). PENGARUH MEDIA ANAGRAM TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA KELAS II SD NEGERI 064023 KECAMATAN TANI MEDAN TUNTUNGAN. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*.