



Hubungan Antara Kemampuan Menulis, *Computer Self-Efficacy*, *Computer Anxiety*, dan *Social Influence* dengan Penyelesaian Tugas Proyek Mata Kuliah Metodologi Penelitian pada Calon Guru Biologi

Yunita Wardianti^{1*}, Dian Samitra¹

¹Pendidikan Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Silampari, Indonesia

*Email: yunita.wardianti13@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Diterima: 30 Oktober 2024 Direvisi: 20 Maret 2025 Diterima untuk diterbitkan: 31 Mei 2025	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan hubungan antara kemampuan menulis, <i>computer self-efficacy</i> , <i>computer anxiety</i> , dan <i>social influence</i> dengan penyelesaian tugas proyek mata kuliah metodologi penelitian. Penelitian ini dilakukan pada calon guru biologi yang berjumlah 35 orang. Instrumen pada penelitian berupa angket melalui google form. Data dianalisis dengan regresi linier berganda menggunakan program SPSS. Hasil analisis data menunjukkan data linear, tidak terjadi multikolinieritas, dan tidak terjadi heteroskedastisitas. Sehingga dari hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan hasil nilai korelasi regresi untuk variabel kemampuan menulis yaitu sebesar -0,122; nilai korelasi regresi variabel <i>computer self-efficacy</i> sebesar 0,202; nilai korelasi regresi variabel <i>computer anxiety</i> sebesar -0,085; dan nilai korelasi regresi untuk variabel <i>social influence</i> yaitu sebesar 0,037. Nilai tersebut menunjukkan ada pengaruh negatif pada variabel kemampuan menulis dan <i>computer anxiety</i> , dan pengaruh positif pada variabel <i>computer self-efficacy</i> dan <i>social influence</i> . Temuan penelitian ini berkontribusi pada kemajuan teori pendidikan, termasuk pada kemampuan menulis, serta <i>computer self-efficacy</i> , <i>computer anxiety</i> , dan <i>social influence</i> pada dunia pendidikan. Selain itu, kemampuan menulis tidak hanya menjadi faktor dalam menyelesaikan tugas proyek tetapi terdapat faktor lain yang mempengaruhinya.
Keywords: Guru Biologi, Kemampuan Menulis, Metodologi Penelitian, Tugas Proyek	

© 2025 Yunita Wardianti. This is an open-access article under the CC-BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

PENDAHULUAN

Mata kuliah metodologi penelitian merupakan mata kuliah yang penting dan wajib ditempuh oleh mahasiswa. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali calon guru biologi dengan keterampilan akademik, khususnya dalam menulis karya ilmiah dan memahami proses penelitian (Romadhon et al., 2023; Utomo et al., 2020; Widyastuti & Andika, 2021). Pada mata kuliah ini

diberikan tugas proyek kepada mahasiswa untuk mendorong mereka belajar dan mengembangkan *life skill* (Syam, 2018; Vonnisye et al., 2022). Penyelesaian tugas proyek dalam mata kuliah ini membutuhkan keterampilan menulis yang baik.

Kemampuan menulis ilmiah menjadi faktor utama dalam menyusun laporan penelitian yang sistematis dan berkualitas. Namun, banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam menulis akademik, baik dari segi struktur, penggunaan bahasa, maupun analisis data (Altinmakas & Bayyurt, 2019; Putri et al., 2024). Mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Iskandar, 2023; Putri & Akbar, 2022). Faktor atau hambatan tersebut antara lain seperti kurang motivasi, tidak ada waktu, kurangnya referensi (Agustina & Ikhlas, 2022). *Computer anxiety* dan juga menjadi faktor yang menghambat penyelesaian tugas.

Computer anxiety suatu keadaan merasa cemas, kurang percaya diri atau emosi negatif dalam menggunakan komputer (Almaiah et al., 2022; Hayat et al., 2024). *Computer anxiety* menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Awofala et al., 2017; Katsarou, 2021; Weti & Syah, 2024). Kecemasan ini dapat menghambat efektivitas dalam mengolah data, menyusun laporan, dan menyelesaikan tugas proyek secara optimal dengan menggunakan komputer (Jahan et al., 2025). *Computer anxiety* dipengaruhi kepercayaan seseorang dalam menyelesaikan tugas atau keterampilan menggunakan komputer atau sering disebut juga *computer self-efficacy* (Chen, 2017; Jan, 2015). Salah satu upaya untuk mengurangi kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri adalah dengan bantuan atau pengaruh teman (*social influence*).

Social influence merupakan suatu kepercayaan bahwa dorongan dan kritik dari rekan sejawat atau seseorang dapat membantu dalam segala hal (Long et al., 2019). *Social influence* juga dapat berbentuk berbagi dan menjelaskan informasi (Butera et al., 2021). *Social influence* tetap menjadi aspek penting yang membentuk karakter dan keterampilan peserta didik (Kalolo, 2016).

Penelitian tentang faktor yang mempengaruhi penyelesaian tugas telah banyak dilakukan seperti efikasi diri sebagai faktor dalam menyelesaikan tugas (Alfaiz et al., 2017), faktor yang mempengaruhi tugas akhir meliputi karakteristik, hubungan dengan dosen dan teman sebaya (Malfasari et al., 2018; Sugiharno et al., 2022). Namun, kajian pada hubungan antara kemampuan menulis, *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *social influence* dengan penyelesaian tugas proyek masih terbatas, terutama dalam konteks calon guru biologi. Studi ini penting untuk memahami faktor-faktor yang mendukung atau menghambat keberhasilan akademik mahasiswa dalam menyelesaikan tugas proyek. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian untuk mengetahui hubungan kemampuan menulis, *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *social influence* dengan penyelesaian tugas proyek mata kuliah metodologi penelitian pada calon guru biologi.

METODE

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasional (Mardia et al., 2024). Penelitian ini menguji hubungan antara kemampuan menulis, *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *social influence* dengan penyelesaian tugas proyek mata kuliah metodologi penelitian.

2. Populasi dan sampel

Penelitian dilakukan di Universitas PGRI Silampari dengan jumlah sampel sebanyak 35 orang mahasiswa calon guru biologi yang berada di semester 6.

3. Variabel penelitian

Pada penelitian ini, faktor kemampuan menulis (X1), efikasi diri pada computer (X2), ketakutan pada computer (X3), dan pengaruh sosial (X4) sebagai variabel independen, sedangkan penyelesaian tugas proyek (Y) sebagai variabel dependen.

4. Instrumen penelitian

Data kemampuan menulis, *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *social influence* diperoleh dari kuesioner melalui *google form*. Indikator kuesioner diadaptasi dari Widiastuti et al., (2022), untuk kemampuan menulis, Şendurur & Yildirim (2019) untuk *computer self-efficacy*, Wang (2007) untuk *computer anxiety*, Stibe & Cugelman (2019) untuk *social influence*. Data

kemampuan penyelesaian tugas proyek diperoleh dari penilaian tugas proyek mahasiswa.

5. Analisis data

Data dianalisis menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji linearitas

Hasil uji linearitas pada Tabel 1. Dari hasil analisis uji linieritas diperoleh *Sig Deviation From Linearity* > 0,05 sehingga hubungan variabel X terhadap Y linear. Berdasarkan analisis uji linearitas diperoleh angka signifikansi *deviation from linearity* hubungan variabel X1-Y sebesar 0,548; X2-Y sebesar 0,419; X3-Y sebesar 0,153; dan X4-Y sebesar 0,825. Hal ini menunjukkan semua data hubungan variabel X terhadap Y linear dan memenuhi syarat untuk analisis selanjutnya.

Tabel 1.

Hasil Analisis Uji Linearitas

Hubungan Variabel	<i>Sig Deviation From Linierity</i>	Keterangan
X1-Y	0,548	Linear
X2-Y	0,419	Linear
X3-Y	0,153	Linear
X4-Y	0,825	Linear

2. Uji Multikolinieritas

Hasil uji multikolinieritas pada Tabel 2. Dari hasil uji tersebut diperoleh bahwa semua variabel X mempunyai nilai VIF < 10,00 sehingga tidak terjadi multikolinieritas. Berdasarkan uji multikolinieritas hasil yang menyatakan tidak ada korelasi antar variabel X, dan dengan hasil tersebut menyatakan dapat dilanjutkan untuk analisis selanjutnya.

Tabel 2.

Uji Multikolinieritas

Variabel	Nilai <i>Tolerance</i>	Nilai VIF	Keterangan
X1	0,447	2,237	Tidak Terjadi Multikolinieritas
X2	0,421	2,373	
X3	0,548	1,826	
X4	0,463	2,162	

Tabel 3.

Uji heteroskedastisitas

Variabel	Sig	Keterangan
X1	0,147	Tidak terjadi heteroskedastisitas
X2	0,502	Tidak terjadi heteroskedastisitas
X3	0,586	Tidak terjadi heteroskedastisitas
X4	0,458	Tidak terjadi heteroskedastisitas

3. Uji Heteroskedastisitas

Hasil uji heteroskedastisitas pada Tabel 3. Dari hasil uji tersebut diperoleh bahwa semua variabel X mempunyai nilai sig > 0,05 sehingga tidak terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil analisis uji heteroskedastisitas dengan menggunakan SPSS, diperoleh hasil bahwa variabel X1, X2, X3, dan X4 tidak terjadi heteroskedastisitas yang artinya tidak ada ketidaksamaan varians dari keempat variabel tersebut.

4. Uji Regresi

Hasil uji regresi dapat dilihat pada Tabel 4. Dari uji regresi tersebut diperoleh persamaan yaitu $Y = 4.614 - 0,122 + -0.202 - 0.085 + 0.037$. Persamaan tersebut menunjukkan hasil bahwa

apabila kemampuan menulis, *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *sosial influence* bernilai 0, sehingga nilai kemampuan menyelesaikan tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian adalah 4,614.

Tabel 4.
Uji Regresi

	Model	Unstandardized Coefficients		t	Sig.
		B	Standar Error		
1	(Constant)	4,614	1,205	3,828	0,001
	Kemampuan Menulis	-0,122	0,063	-1,929	0,062
	<i>Computer Self-Efficacy</i>	0,202	0,092	2,185	0,036
	<i>Computer Anxiety</i>	-0,085	0,082	-1,036	0,307
	<i>Social Influence</i>	0,037	0,072	0,514	0,610

Tabel 5.
Hasil Analisis Uji Anova

Variabel	Nilai F	Signifikansi
Kemampuan menulis terhadap penyelesaian tugas	0.208	0.651
<i>Computer Self-Efficacy</i> terhadap penyelesaian tugas	1.162	0.288
<i>Computer Anxiety</i> terhadap penyelesaian tugas	0.075	0.786
<i>Social Influence</i> terhadap penyelesaian tugas	0.039	0.845

Kemampuan menulis penting dalam menyelesaikan tugas proyek metodologi penelitian. Hal ini dikarenakan seseorang yang memiliki kemampuan membuat ide kalimat, mengembangkan dan merevisi kalimat akan mudah dalam menyelesaikan tugas tersebut (Fareed et al., 2016; Fattah, 2015). Hasil analisis regresi dimana nilai korelasi regresi kemampuan menulis sebesar -0,122. Nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh negatif antara kemampuan menulis dan penyelesaian tugas akhir metodologi penelitian. Ini menunjukkan bahwa, dengan asumsi bahwa semua variabel lainnya tetap, variabel penyelesaian tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian akan menurun sebesar 0,122 jika variabel kemampuan menulis meningkat 1%.

Hasil analisis uji Anova pada Tabel 5 menunjukan tidak adanya pengaruh kemampuan menulis terhadap penyelesaian tugas. Hal ini karena tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian dipengaruhi oleh faktor lain selain kemampuan menulis. Dosen pengampu mata kuliah juga mempengaruhi motivasi siswa dan proses bimbingan mereka. Banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan menulis baik namun karena tidak didukung dengan motivasi dan proses bimbingan yang intensif akan membuat mahasiswa tersebut kesulitan dalam menyelesaikan tugas akhir. Selain itu faktor ketersediaan sumber belajar dan kebijakan fakultas dalam penyelesaian tugas akhir sangat mempengaruhi penyelesaian tugas akhir (Okongo et al., 2015; Pamela & Mwila, 2022). Faktor lain seperti faktor fisiologis dan faktor kesehatan juga akan mempengaruhi penyelesaian tugas akhir (Olusegun, 2017; Rožman et al., 2025).

Hasil analisis uji Anova pada Tabel 5 menunjukan tidak adanya pengaruh *Computer Self-Efficacy* terhadap penyelesaian tugas. Namun dari hasil analisis nilai korelasi regresi untuk variabel *computer self-efficacy* yaitu sebesar 0,202. Nilai ini menunjukkan hubungan yang positif antara *computer self-efficacy* dan penyelesaian tugas akhir metodologi penelitian. Dengan kata lain, jika variabel kemampuan komputer meningkat 1%, maka variabel penyelesaian tugas akhir metodologi penelitian akan meningkat 0,202. Nilai dengan tanda positif ini menunjukkan hubungan yang searah antara kemampuan komputer dan penyelesaian tugas akhir metodologi penelitian.

Mahasiswa yang memiliki kemampuan menggunakan komputer yang baik akan berkontribusi positif pada penyelesaian tugas. Mahasiswa yang terbiasa dan terampil dalam menggunakan komputer akan merasa mudah untuk menyelesaikan tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian yang berupa proposal penelitian. Pemahaman terhadap komputer akan mempermudah dalam penyelesaian tugas akhir (Pratiwi & Listiadi, 2021). *Computer self-efficacy*

mampu meningkatkan penggunaan teknologi dan memberikan dampak pada *computer anxiety*, sehingga hal ini akan mempengaruhi penyelesaian tugas akhir dan mempermudah penyusunan proposal penelitian (Almaiah et al., 2022). Seseorang yang memiliki kepercayaan diri yang dalam penggunaan komputer, menyebabkan kecemasannya dalam pembuatan tugas akan berkurang dan menyebabkan penyelesaian tugas semakin cepat dan baik (Popoola & Adedokun, 2023).

Hasil analisis uji Anova pada Tabel 5, menunjukkan tidak adanya pengaruh *computer anxiety* terhadap penyelesaian tugas. Namun, hasil analisis nilai korelasi regresi *computer anxiety* terhadap penyelesaian tugas adalah -0,085, ini menunjukkan hubungan negatif (berlawanan arah) antara *computer anxiety* terhadap penyelesaian tugas metodologi penelitian. Hal tersebut berarti bahwa jika variabel kecemasan komputer meningkat 1%, maka variabel tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian akan menurun 0,122. Apabila kecemasan atau ketakutan mahasiswa terhadap komputer meningkat, maka kemampuan penyelesaian tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian yang sangat erat kaitannya dengan penggunaan komputer akan menurun. Hal ini karena dalam penyelesaian tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian sangat erat kaitannya dengan penggunaan komputer. Apabila mahasiswa merasa takut dengan komputer, maka mahasiswa akan kesulitan dalam mengoperasikan komputer dan hal ini membuat penyelesaian tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian akan terhambat.

Mahasiswa merasa nyaman dalam menggunakan komputer dan ketakutan untuk mengoperasikan komputer menurun maka akan berpengaruh terhadap penyelesaian tugas akhir mata kuliah yang semakin cepat. Kecemasan terhadap komputer berhubungan dengan kepemilikan komputer, akses terhadap komputer, dan pengetahuan terhadap komputer. Hal ini berarti ada keterkaitan antara *computer anxiety* dengan pengetahuan terhadap penggunaan komputer sehingga memunculkan asumsi bahwa apabila salah dalam menggunakan aplikasi komputer akan membuat kesalahan besar dan akan semakin merasa cemas (Achim & Kassim, 2015). *Computer anxiety* memiliki hubungan yang bertolak belakang dengan *computer self-efficacy* (Awofala et al., 2017). Dalam hal ini, penyelesaian tugas akhir berupa proposal penelitian akan sangat membutuhkan peran komputer dan pengetahuan tentang penggunaan komputer. Sejalan dengan hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa jika kecemasan terhadap komputer rendah dan efikasi diri komputer tinggi maka memberikan dampak positif terhadap penyelesaian tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian.

Hasil analisis uji Anova pada Tabel 5, menunjukan tidak adanya pengaruh *social influence* terhadap penyelesaian tugas. Namun, hasil analisis korelasi regresi variabel *social influence* adalah 0,037, yang menunjukkan pengaruh positif antara *social influence* dan penyelesaian tugas akhir metodologi penelitian. Variabel penyelesaian tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian akan mengalami kenaikan 0,037 jika pengaruh sosial mengalami kenaikan 1%. Pengaruh sosial (*social influence*) akan memberikan dampak dalam penyelesaian tugas akhir mata kuliah. Jika mahasiswa memiliki dorongan dari rekan dan bantuan dari orang lain, maka mahasiswa tersebut akan lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas sehingga hal ini berdampak pada penyelesaian tugas akhir mata kuliah metodologi penelitian. Teman sebaya akan memberikan dampak dan dorongan dalam penyelesaian tugas akhir (Febrina et al., 2019).

Tugas proyek dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa pada aspek seperti komunikasi. Kemampuan berkomunikasi sangat dibutuhkan pada berbagai aspek kehidupan seperti pekerjaan, pendidikan, dan kehidupan sosial (Bin Jamaluddin et al., 2024). Keterampilan komunikasi menjadi fokus utama para akademisi, pengusaha, profesional, dan para pemberi kerja (Jamilah et al., 2023). Perlu dilakukan *treatment* tambahan untuk mewajibkan mahasiswa untuk mendownload referensi atau mengerjakan tugas proyek antara lain memasukkan tugas secara on-line setiap pekan sebagai komponen penilaian (Anggraini & Nazip, 2023).

Temuan penelitian ini berkontribusi pada kemajuan teori pendidikan, termasuk pada kemampuan menulis, serta *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *social influence* pada dunia pendidikan. Selain itu, kemampuan menulis tidak hanya menjadi faktor dalam menyelesaikan tugas proyek tetapi terdapat faktor lain yang mempengaruhinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis menunjukkan korelasi yang negatif terhadap penyelesaian tugas mata kuliah metodologi penelitian. *Computer self-efficacy* menunjukkan korelasi positif terhadap penyelesaian tugas mata kuliah metodologi penelitian. *Computer anxiety* menunjukkan korelasi negatif terhadap penyelesaian tugas mata kuliah metodologi penelitian. *Social influence* atau pengaruh sosial menunjukkan korelasi positif terhadap penyelesaian tugas mata kuliah metodologi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Achim, N., & Kassim, A. Al. (2015). Computer Usage: The Impact of Computer Anxiety and Computer Self-efficacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 172, 701–708. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.422>
- Agustina, R., & Ikhlās, A. (2022). Analisis Kesulitan Mahasiswa Menulis Karya Ilmiah Di Stkip Muhammadiyah Sungai Penuh. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(4), 6. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v5i4.11565>
- Alfaiz, A., Zulfikar, Z., & Yulia, D. (2017). Efikasi Diri sebagai Faktor Prediksi Kesiapan Mahasiswa dalam Mengerjakan Tugas Kuliah. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(2), 119–124. <https://doi.org/10.17977/um027v2i22017p119>
- Almaiah, M. A., Alfaisal, R., Salloum, S. A., Hajje, F., Thabit, S., El-Qireem, F. A., Lutfi, A., Alrawad, M., Al Mulhem, A., Alkhdour, T., Awad, A. B., & Al-Marooof, R. S. (2022). Examining the Impact of Artificial Intelligence and Social and Computer Anxiety in E-Learning Settings: Students' Perceptions at the University Level. *Electronics (Switzerland)*, 11(22), 1–22. <https://doi.org/10.3390/electronics11223662>
- Altınmakas, D., & Bayyurt, Y. (2019). An exploratory study on factors influencing undergraduate students' academic writing practices in Turkey. *Journal of English for Academic Purposes*, 37, 88–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jeap.2018.11.006>
- Anggraini, N., & Nazip, K. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Cooperative Approach Terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Lingkungan. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(2), 154–161. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.2.154-161>
- Awofala, A. O. A., Akinoso, S. O., & Fatade, A. O. (2017). Attitudes towards Computer and Computer Self-Efficacy as Predictors of Preservice Mathematics Teachers' Computer Anxiety. *Acta Didactica Napocensia*, 10(3), 91–108. <https://doi.org/10.24193/adn.10.3.9>
- Bin Jamaluddin, A., Palennari, M., & Fasial. (2024). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Mahasiswa Biologi: Model Pembelajaran SIRI. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 97–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.1.97-106>
- Butera, F., Batruch, A., Autin, F., Mugny, G., Quiamzade, A., & Pulfrey, C. (2021). Teaching as Social Influence: Empowering Teachers to Become Agents of Social Change. *Social Issues and Policy Review*, 15(1), 323–355. <https://doi.org/10.1111/sipr.12072>
- Chen, I. S. (2017). Computer self-efficacy, learning performance, and the mediating role of learning engagement. *Computers in Human Behavior*, 72, 362–370. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.059>
- Fareed, M., Ashraf, A., & Bilal, M. (2016). ESL Learners' Writing Skills: Problems, Factors and Suggestions. *Journal of Education & Social Sciences*, 4(2), 83–94. <https://doi.org/10.20547/jess0421604201>
- Fattah, S. F. E. S. A. (2015). The Effectiveness of Using WhatsApp Messenger as One of Mobile Learning Techniques to Develop Students' Writing Skills. *Journal of Education and Practice*, 6(32), 115–127. <http://libezproxy.open.ac.uk/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1083503&site=ehost-live&scope=site>

- Febrina, W., Arif, M., & Andriansyah, A. (2019). Faktor yang Mempengaruhi Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Teknik Industri Sekolah Tinggi Teknologi Dumai. *Jurnal Unitek*, 12(2), 107–114. <https://doi.org/10.52072/unitek.v12i2.53>
- Hayat, A. A., Barzegar, N., Dehsorkhi, H. F., Azimnejadian, M., Rostami, S., Keshavarzi, M. H., & Mokhtarpour, S. (2024). A Cross-Sectional Study on the Role of Computer Anxiety in Students' Online Learning. *Journal of Advances in Medical Education and Professionalism*, 12(1), 51–56. <https://doi.org/10.30476/jamp.2023.99057.1824>
- Mardia, A., Azis, A. A., & Adnan, A. (2024). Hubungan Pengetahuan dan Sikap Kesehatan Reproduksi Dengan Pernikahan Dini pada Remaja di MA Pondok Pesantren Kabupaten Bulukumba. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 8(2), 167–179. <https://doi.org/10.33369/diklabio.8.2.167-179>
- Iskandar, Y. (2023). Hubungan Self-Efficacy dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Semester 5 Fakultas Bisnis dan Humaniora Universitas Nusa Putra (Sebuah Proposal Penelitian). *Jurnal Psikologi Dan Konseling West Science*, 1(01), 43–52. <https://wnj.westsciencepress.com/index.php/jpkws/index>
- Jahan, N., Akter, S., Islam, M. A., Nishu, N. A., Khan, L., Shuha, T. T., Anam, S., Helaluzzaman, M., Sumi, M. K. Y., Dipa, S. S., & Hossain, M. T. (2025). Predictors of computer anxiety: A cross-sectional study on university students in Bangladesh. *Heliyon*, 11(4), e42705. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2025.e42705>
- Jamilah, S., Antika, L. T., & Haikal, M. (2023). Effect Size Tinggi: Inkuiri Terbimbing dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Komunikasi Lisan. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 73–81. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.1.73-81>
- Jan, S. K. (2015). The relationships between academic self-efficacy, computer self-efficacy, prior experience, and satisfaction with online learning. *American Journal of Distance Education*, 29(1), 30–40. <https://doi.org/10.1080/08923647.2015.994366>
- Kalolo, J. F. (2016). social Influence on Students' Interest and engagement with Science Studies in Tanzanian Secondary Schools. *International Journal for Innovation Education and Research*, 4(9), 1–15. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol4.iss9.585>
- Katsarou, E. (2021). The effects of computer anxiety and self-efficacy on L2 learners' self-perceived digital competence and satisfaction in higher education. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 158–172. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.158.172>
- Long, T., Cummins, J., & Waugh, M. (2019). Investigating the factors that influence higher education instructors' decisions to adopt a flipped classroom instructional model. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 2028–2039. <https://doi.org/10.1111/bjet.12703>
- Malfasari, E., Devita, Y., Erlin, F., & Filer, F. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecemasan Mahasiswa. *Jurnal Ners Indonesia*, 8(2), 124–131.
- Okongo, R. B., Ngao, G., Rop, N. K., & Nyongesa, W. J. (2015). Effect of Availability of Teaching and Learning Resources on the Implementation of Inclusive Education in Pre-School Centers in Nyamira North Sub-County, Nyamira County, Kenya. *Journal of Education and Practice*, 6(35), 132–141. <http://ezproxy.library.yorku.ca/login?url=http://search.proquest.com/docview/1773227117?accountid=15182>
- Olusegun, B. E. (2017). Influence of Health Education and Healthy Lifestyle on Students' Academic Achievement in Biology in Nigeria. *Universal Journal of Educational Research*, 5(9), 1600–1605. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.050917>
- Pamela, B. E., & Mwila, P. M. (2022). Assessing the status of educational resources in rural public secondary schools in Misungwi district, Tanzania. *Tanzania. Journal of Research Innovation and Implications in Education*, 6(1), 496–505. www.jriiejournal.com
- Popoola, S. O., & Adedokun, O. O. (2023). Computer self-efficacy, computer anxiety, cognitive skills, and use of electronic library resources by social science undergraduates in a tertiary

- university in Nigeria. *Journal of Librarianship and Information Science*, 55(1), 111–122. <https://doi.org/10.1177/09610006211063938>
- Pratiwi, I. R., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Computer Knowledge, Fasilitas Laboratorium, Computer anxiety, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Buduran. *Journal of Economics and Business Education*, 1(2), 53–66. <https://journal.inspirasi.or.id/index.php/edunusa>
- Putri, N. K. D., Ristiawati, D. M. J., Tustiawati, I. A. M., Putra, I. G. A. C. S., & Hikmaharyanti, P. D. A. (2024). Needs Analysis Kemampuan Menulis Akademik. *Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (Semnalisa)*, 480–489.
- Putri, Y. K., & Akbar, S. (2022). Adversity Quotient Dan Kecemasan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Tugas Akhir. *Jurnal Kedokteran STM (Sains Dan Teknologi Medik)*, 5(1), 50–54. <https://doi.org/10.30743/stm.v5i1.259>
- Romadhon, K., Yuliatwati, F., Fatonah, S., Nurjanna, U. A., Jannati, P., & Iskandar, R. (2023). Model Project Based Learning dan Dampaknya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa sebagai Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 483–492. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.62361>
- Rožman, M., Vrečko, I., & Tominc, P. (2025). Psychological Factors Impacting Academic Performance Among Business Studies' Students. *Education Sciences*, 15(2). <https://doi.org/10.3390/educsci15020121>
- Şendurur, P., & Yildirim, S. (2019). Öğretmenler için Bilgisayar Öz-yeterlilik Ölçeği: Geliştirme ve Doğrulama. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 27(2), 433–441. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.2497>
- Stibe, A., & Cugelman, B. (2019). Social Influence Scale for Technology Design and Transformation. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics): Vol. 11748 LNCS*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-29387-1_33
- Sugiharno, R. T., Ari Susanto, W. H., & Wospakrik, F. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecemasan Mahasiswa dalam Menghadapi Tugas Akhir. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(2), 1189–1197. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3760>
- Syam, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Pengembangan Life Skill Mahasiswa pada Mata Kuliah Botani Tumbuhan Tinggi. *Biogenerasi*, 3(1), 29–35.
- Utomo, A. C., Abidin, Z., & Rigiyaniti, H. A. (2020). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Sikap Ilmiah Pada Mahasiswa PGSD. *Educational Journal of Bhayangkara*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31599/edukarya.v1i1.103>
- Vonnisye, Pata'dungan, A. M., Haryati, B. Z., Tandirerung, W. Y., & Marewa, J. B. (2022). Implementasi Tugas Proyek dalam Upaya Pembentukan Keterampilan Kerja Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(1), 24–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp.v7n1.p24-30>
- Wang, Y.-S. (2007). Development and validation of a mobile computer anxiety scale. *British Journal of Educational Technology*, 38(6), 990–1009. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2006.00687.x>
- Weti, N. M., & Syah, M. F. J. (2024). Computer Knowledge and Anxiety in Student Learning Outcome: The Role of Learning Motivation as Mediator. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 735–742. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.950>
- Widiastuti, N. P. K., Putrayasa, I. B., & Adnyana, K. S. (2022). Instrumen Penilaian Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 50–56. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.42473>
- Widyastuti, W. T., & Andika, Y. (2021). Pengaruh Project-Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Keaktifan Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Prancis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 227–236. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.169>