



Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Ria Sartika Juniarti^{1*}, Rahmatul Irfan²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

e-mail: ^{1*}riasartika.2018@student.uny.ac.id, ²irfan@uny.ac.id

Abstrak

Peraturan di SMKN 7 Yogyakarta yang mewajibkan siswa kelas X untuk mengikuti pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib. Kemudian siswa multimedia diarahkan untuk mengikuti ekstrakurikuler kejuruan. Sekolah juga selalu melakukan kegiatan pembinaan setiap satu bulan sekali di lapangan oleh guru atau kepala sekolah guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Topik pembicaraan yang dibawakan setiap pembinaan siswa juga selalu berbeda dan mengambil contoh-contoh kegiatan keseharian. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan masih banyak siswa Multimedia kelas XI yang mempunyai permasalahan terkait hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang rendah sering terjadi pada siswa yang nilainya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh yang signifikan antara keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji simultan dengan diperolehnya nilai signifikansi $0,00 < 0,05$; (2) Ada pengaruh yang signifikan antara keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$; (3) Ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI di SMKN 7 Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci—ekstrakurikuler, *ex post facto*, hasil belajar, motivasi belajar

Abstract

Regulations at SMKN 7 Yogyakarta that require grade X students to take part in scouts as a mandatory extracurricular. Then multimedia students are directed to take part in vocational extracurriculars. The school also always conducts coaching activities once a month in the field by teachers or principals to increase student motivation and enthusiasm for learning. The topic of conversation presented by each student coaching is also always different and takes examples of daily activities. Based on observations, it shows that there are still many class XI Multimedia students who have problems related to low learning outcomes. Low learning outcomes often occur in students whose scores do not reach the Minimum Completeness Criteria (KKM), which is 75. This research is an *ex post facto* research with a quantitative approach. The results of this study show that: (1) There is a significant influence between student activeness in vocational extracurricular activities and learning motivation affects learning outcomes. This is shown from the results of simultaneous tests by obtaining significance values of $0.00 < 0.05$; (2) There is a significant influence between student activity in vocational extracurricular activities on learning

outcomes with a significance value of $0.00 < 0.05$; (3) There is a significant influence between learning motivation on learning outcomes with a significance value of $0.00 < 0.05$ learning in the subject of Graphic Design Printing class XI at SMKN 7 Yogyakarta for the 2022/2023 academic year.

Keywords—extracurricular, ex post facto, learning outcomes, learning motivation

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa dapat menunjukkan seberapa baik proses yang telah dilakukan siswa dalam upaya melakukan hal-hal yang dikerjakan. Hasil belajar seseorang dapat berupa numerik atau angka-angka yang konkrit, contohnya hasil nilai belajar siswa atau yang biasa dikenal sebagai raport. Prinsip belajar tuntas pada masa ini adalah suatu gambaran awal tentang nilai minimal yang harus diperoleh oleh seorang siswa setiap semesternya sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Kegiatan ekstrakurikuler kejuruan atau yang sering disebut sebagai ekstra bengkel, merupakan program yang berlangsung diluar jam sekolah dengan tujuan untuk memupuk bakat dan minat siswa sambil juga memberi mereka akses ke sumber daya yang akan membantu mereka mencapai potensi dan kemampuan penuh mereka di bidang keterampilan kejuruan.

Peraturan di SMKN 7 Yogyakarta yang mewajibkan siswa kelas X untuk mengikuti pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial, kepemimpinan, dan jiwa kemandirian. Selain itu, siswa multimedia diarahkan untuk mengikuti ekstrakurikuler kejuruan diantaranya desain grafis, fotografi, atau broadcasting, hal tersebut menunjukkan adanya penekanan pada pengembangan keterampilan di bidang multimedia dan teknologi informasi. Dengan mengarahkan siswa sesuai dengan jurusan mereka, sekolah dapat membantu siswa mengasah bakat dan keterampilan yang relevan dengan bidang kejuruan yang mereka pilih.

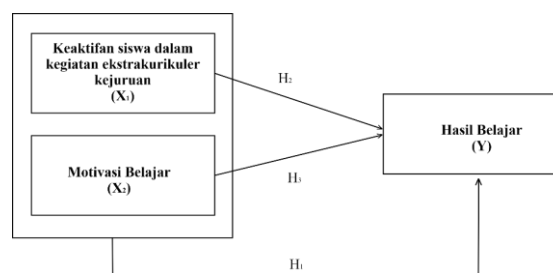
Dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa, sekolah melakukan kegiatan pembinaan yang dilaksanakan setiap satu bulan sekali di lapangan oleh guru atau kepala sekolah. Topik pembicaraan yang dibawakan setiap pembinaan siswa juga selalu berbeda dan

mengambil contoh-contoh kegiatan keseharian. Motivasi belajar siswa tidak dapat dianggap sama untuk setiap siswa karena setiap siswa memiliki motivasi belajar yang unik dan berbeda satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi, masih banyak siswa multimedia kelas XI yang mempunyai permasalahan terkait hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang rendah sering terjadi pada siswa yang nilainya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, Jika siswa tersebut mendapatkan nilai dibawah 75 maka siswa tersebut mengerjakan remidi. Siswa kelas XI Multimedia yang nilainya dibawah KKM sebanyak 18 siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. *Ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan setelah suatu fakta atau peristiwa terjadi. Tujuan penelitian *ex post facto* adalah untuk menentukan variabel yang dapat menyebabkan perubahan perilaku, gejala, atau peristiwa tertentu untuk mencari hubungan antara variabel independen dan dependen. [1]



Gambar 1 Kerangka Pikir

2.1 Operasional Variabel

- Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan memiliki 7 indikator
- Motivasi belajar memiliki 6 indikator
- Hasil Belajar menggunakan nilai PAS

2.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMKN 7 Yogyakarta, di Jl. Gowongan. Kidul Blok JT3 No.416, Gowongan, Kecamatan Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55232. Penelitian ini dilakukan dari bulan September sampai Juni tahun 2023.

2.3 Populasi Penelitian

Populasi yang digunakan yaitu peserta didik dikelas XI Program Keahlian Multimedia SMKN 7 Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 72 siswa. Dalam penelitian ini seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian.

2.4 Prosedur Penelitian

Ex post facto berarti bahwa peneliti akan mengumpulkan data tentang keaktifan siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar yang sudah ada sebelum penelitian dilakukan. Kemudian, peneliti akan menganalisis data tersebut untuk mengetahui apakah ada hubungan antara ketiga variabel tersebut.

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Angket

Angket merupakan salah satu instrumen dalam penelitian yang paling umum digunakan.. Angket merupakan salah satu instrumen yang efektif dalam mengumpulkan data karena dapat mengungkapkan fakta berdasarkan pengalaman yang pernah terjadi pada responden, dengan memberikan pertanyaan tertulis, angket memungkinkan responden untuk lebih mempertimbangkan dan merenungkan jawaban mereka dengan lebih hati-hati. Hal ini memungkinkan mereka untuk memberikan tanggapan yang lebih akurat dan mendalam. Pernyataan yang disusun dengan dua komponen, yakni pernyataan positif dan negatif. Alternatif jawaban yang dipilih, Skala Likert 4 alternatif jawaban.

Tabel 1 Skor Pilihan Jawaban Tiap Item

Pilihan Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2) Dokumentasi

Sesuai yang dikatankan (Sugiyono, 2018, p. 476) dokumentasi ialah cara

memperoleh informasi dengan data seperti; dokumen, arsip, buku, gambar, tulisan dan angka laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada penelitian ini menggunakan nilai PAS tahun ajaran 2022/2023.

2.5 Kajian Pustaka

a) Ekstrakurikuler Kejuruan

Ekstrakurikuler secara etimologi, terdiri dari dua kata “ekstra” dan “kurikuler”, yang berasal dari istilah bahasa Inggris “*extracurricular*”. “Ekstra” mengacu pada sesuatu yang ekstra atau lebih, sedangkan “kurikuler” mengacu pada kurikulum atau rencana studi yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Kegiatan ekstrakurikuler berpusat mempraktekkan apa yang telah diajarkan di kelas kepada siswa. Melalui kegiatan wajib atau pilihan, tujuannya adalah untuk membantu siswa mewujudkan potensi dan bakatnya [2]. Kegiatan ekstrakurikuler sangat penting untuk pengembangan diri anak-anak karena membantu membentuk kepribadian dan karakter mereka baik di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan ekstrakurikuler ini membantu membentuk karakter, mengembangkan potensi diri, menjadi wadah kegiatan yang positif dan memberikan pengalaman berharga yang dapat membekali siswa untuk menghadapi tantangan dan kesempatan dalam kehidupan mereka di masa depan.

b) Motivasi Belajar

Kata Latin “*motivus*”, yang berarti “gerakan”, adalah sumber dari istilah “motivasi”, yang berasal dari kata dasar “motif”. Dalam konteks psikologi dan perilaku manusia, motivasi mengacu pada faktor-faktor internal atau eksternal yang mendorong dan menggerakkan seseorang guna melaksanakan sesuatu atau kegiatan yang dikendaki. motivasi belajar adalah keadaan mental atau dorongan internal yang memotivasi siswa untuk memiliki tingkat kegairahan belajar yang tinggi. Motivasi belajar menggerakkan siswa dengan perasaan senang dan bersungguh-sungguh dalam mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Motivasi seseorang merupakan modal yang kuat dalam melakukan suatu tindakan tertentu [3].

c) Hasil Belajar

Menurut KBBI, "hasil" merujuk pada sesuatu yang didapatkan atau diperoleh karena adanya usaha atau pengalaman tertentu. Sedangkan "belajar" merujuk pada perubahan perilaku atau tanggapan yang terjadi pada seseorang sebagai akibat dari pengalaman atau proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, "hasil belajar" mengacu pada pencapaian atau prestasi siswa dalam menguasai materi pelajaran atau keterampilan setelah menjalani proses belajar. Proses belajar ini melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya dan mencakup aktivitas belajar seperti mendengarkan, membaca, berbicara, atau berlatih. Hasil belajar mencakup usaha dan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melalui tahapan pembelajaran. Proses belajar ini diharapkan dapat memberikan dorongan dan motivasi bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menghasilkan perubahan yang lebih baik dalam pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

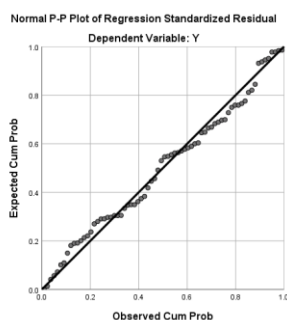
3.1 Analisis Deskriptif

Berdasarkan penilaian acuan norma, variabel Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan termasuk kedalam kategori sedang. Variabel Motivasi Belajar termasuk kedalam kategori tinggi. Kemudian untuk variabel Hasil Belajar kelas XI mata pelajaran desain grafis percetakan terdapat 54 siswa yang tuntas atau nilainya diatas KKM dan sebanyak 18 siswa yang tidak tuntas atau nilainya di bawah KKM.

3.2 Uji Prasarat Analisis

a) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas diperoleh dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,200. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.



Gambar 2 Normal Probability Plot

b) Uji Linearitas

Uji linearitas menggunakan uji-F. Nilai dikatakan linier jika nilai deviasi sig linieritas > nilai sig adalah 0,05 yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah linier.

Tabel 2 Hasil Uji Linearitas

Pengaruh Fungsional	Deviation From Linearity Sig.	Sig
Hasil Belajar (Y) * Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1)	0,420	0,05
Hasil Belajar (Y) * Motivasi Belajar (X_2)	0,611	0,05

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel bebas dengan variabel terikat, dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* > 0,05.

c) Uji Multikolinearitas

Untuk menunjukkan bahwa tidak ada masalah multikolinearitas, nilai toleransi aktual harus lebih besar dari 0,1 (namun tidak lebih besar dari 10%) dan nilai VIF harus lebih rendah dari 10 (namun tidak lebih besar dari 10).

Tabel 3 Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Tolerance	VIF
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1)	0,729	1,371
Motivasi Belajar (X_2)	0,729	1,371

Nilai *tolerance* pada kedua variabel bebas sebesar 0,729 > 0,10. Kemudian, nilai VIF kedua variabel adalah 1,371 < 10,00. dapat dikatakan bahwa model regresi kedua variabel tidak menunjukkan adanya gejala multikolinearitas.

d) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas ini untuk mengetahui apakah nilai residual dalam model regresi menunjukkan varian yang tidak sama dari satu pengamatan ke pengamatan berikutnya.

Tabel 4 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.(2-tailed)
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1)	0,662
Motivasi Belajar (X_2)	0,812

Berdasarkan 45aria di atas menunjukkan bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* pada variabel (X_1) sebesar 0,662 dan 45variable (X_2) sebesar 0,812. Mengingat kedua variabel bebas (X) nilai *Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka dapat dikatakan tidak terdapat masalah atau indikasi heteroskedastisitas dengan kedua variabel tersebut.

e) Uji Autokorelasi

Tujuan dari uji autokorelasi ini adalah untuk menentukan apakah faktor perancu variabel independen berinteraksi satu sama lain dalam model. Dapat disimpulkan bahwa nilai Durbin-Watson (d) sebesar 2,061. Kemudian nilai (d) akan dibandingkan dengan nilai tabel durbin watson pada signifikansi 5%. Diketahui nilai dL sebesar 1,5611 dan dU sebesar 1,6751. Maka $dU < d < 4-dU$ ($1,6751 < 2,061 < 2,3249$) yang artinya tidak terdapat masalah atau gejala autokorelasi.

3.3 Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a		
Model		Unstandardized Coefficients
		B
1	(Constant)	6,943
	Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1)	0,405
	Motivasi Belajar (X_2)	0,721

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat ditentukan persamaan regresi liniear berganda

yang dihasilkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

$$\text{Hasil Belajar} = 6,943 + 0,405 \text{ Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan} + 0,721 \text{ Motivasi Belajar}$$

- Nilai konstanta (α) sebesar 6,943 dengan tanda positif menunjukkan bahwa apabila variabel Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) dianggap konstan maka nilai Hasil Belajar (Y) sebesar 6,943.
- Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1) memiliki nilai koefisien regresi positif sebesar 0,405 yang menunjukkan bahwa apabila Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1) naik satu satuan dengan asumsi variabel bebas lainnya konstan, maka Hasil Belajar (Y) akan naik sebesar 0,405.
- Nilai koefisien regresi variabel Motivasi Belajar (X_2) sebesar 0,721 dengan tanda positif, menunjukkan bahwa apabila Motivasi Belajar (X_2) naik satu satuan, dengan asumsi variabel bebas lain dianggap konstan, maka Hasil Belajar (Y) akan naik sebesar 0,721.

d.

3.4 Hasil Uji Hipotesis

a) Analisis Uji F

Analisis uji F ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dan F tabel. Diketahui hasil perhitungan nilai F hitung sebesar $127,652 > F \text{ tabel } 3,128$ artinya H_0 ditolak, H_1 diterima atau Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) Kelas XI Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 7 Yogyakarta, **diterima**.

b) Analisis Uji t

Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas seacara parsial atau sendiri-sendiri memiliki pengaruh terhadap variabel terikat.

Menentukan rumusan hipotesis

H_2 : Ada pengaruh yang signifikan antara Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y) Kelas XI Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 7 Yogyakarta.

H_3 : Ada pengaruh yang signifikan antara Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) Kelas XI Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 7 Yogyakarta.

Menentukan nilai t hitung dan nilai signifikansi

H_2 nilai t hitung variabel X_1 sebesar 7,511 dan diperoleh nilai signifikansi 0,000.

H_3 nilai t hitung variabel X_2 sebesar 8,136 dan nilai signifikansi 0,000.

Kriteria Pengujian

Apabila signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Apabila signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Variabel Keaktifan Siswa dalam kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1) didapatkan nilai t hitung sebesar 7,511 pada taraf signifikansi 0,000 . Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_2 yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan antara Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y) Kelas XI Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 7 Yogyakarta”, **diterima**.

Variabel Motivasi Belajar (X_2) didapatkan nilai t hitung sebesar 8,136 pada taraf signifikansi 0,000 . Karena nilai signifikansi $0,000 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_3 yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) Kelas XI Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 7 Yogyakarta”, **diterima**.

3.5 Koefisien Determinasi (R^2)

Kemampuan model regresi untuk menjelaskan varian dalam variabel dependen diukur dengan koefisien determinasi (R^2).

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai R Square adalah 0,787. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan dalam dua variabel independen, yaitu keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan dan motivasi belajar, dapat menyebabkan variasi

hasil belajar sebesar 78,7%. Di luar model, faktor menyumbang 21,3% sisanya.

Sumbangan Efektif (SE) Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Program Keahlian Multimedia Kelas XI Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 7 Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. SE

Variabel	SE
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X_1)	37,3%
Motivasi Belajar (X_2)	41,4%
Jumlah	78,7%

Variabel Motivasi Belajar memberikan sumbangan paling besar terhadap Hasil Belajar (Y) yaitu sebesar 41,4%, dan Variabel Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan memberikan sumbangan sebesar 37,3% terhadap Hasil Belajar.

3.6 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, ada pengaruh yang positif antara keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan dengan hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI di SMKN 7 Yogyakarta. Penelitian ini dapat diamati pada uji parsial (uji t), dimana variabel keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan dihitung dengan probabilitas $0,000 < 0,05$ dan nilai t sebesar 7,511, menunjukkan signifikan atau berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar. Adanya hubungan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan semakin tinggi keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan. Sebaliknya, jika siswa kurang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan, maka hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan akan rendah.

Hasil penelitian pada motivasi belajar berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia di SMKN 7 Yogyakarta. Hasil ini dapat dilihat pada hasil t hitung untuk variabel motivasi belajar sebesar

8,136 dengan probabilitas $0,000 < 0,050$ yang berarti signifikan. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin baik motivasi belajar siswa maka akan meningkat pula hasil belajarnya. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa buruk maka hasil belajarnya juga rendah.

Variabel Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan dan Motivasi belajar, keduanya mempengaruhi Hasil Belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian secara simultan menunjukkan bahwa motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan $F_{hitung} 127,652 > F_{tabel} 3,128$ dan probabilitas $0,000 < 0,050$.

R Square yaitu sebesar 0,787 atau 78,7% menunjukkan besarnya pengaruh simultan Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan dan Motivasi belajar, keduanya mempengaruhi Hasil Belajar. Sementara itu, secara parsial Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan memberikan pengaruh sebesar 37,3% terhadap Hasil Belajar dan variabel Motivasi Belajar memberikan pengaruh sebesar 41,4% terhadap Hasil Belajar. Masih terdapat faktor lain di luar penelitian yang juga mempengaruhi hasil belajar sebesar 21,3% pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia SMKN 7 Yogyakarta.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui jika:

- 1) Keaktifan siswa dalam ekstrakurikuler kejuruan dan motivasi belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia di SMKN 7 Yogyakarta secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia di SMKN 7 Yogyakarta.
- 2) Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia di SMKN

7 Yogyakarta. Dengan demikian, hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia di SMKN 7 Yogyakarta akan mengalami kenaikan apabila keaktifan siswa dalam ekstrakurikuler kejuruan meningkat.

- 3) Motivasi belajar berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia di SMKN 7 Yogyakarta. Artinya hasil belajar akan meningkat jika motivasi belajar siswa meningkat. Sedangkan hasil belajar akan menurun jika motivasi belajar siswa juga menurun.

5. SARAN

- 1) Bagi siswa hendaknya menjalani ekstrakurikuler yang telah dipilih dengan sungguh-sungguh agar dapat menambah keterampilan dan pengetahuan.
- 2) Bagi guru diharapkan memberikan apresiasi di kelas pada murid yang berhasil memperoleh nilai bagus yang menyebabkan murid menjadi bangga dan murid lain dapat termotivasi untuk belajar dengan giat agar hasil belajarnya baik.
- 3) Guru juga diharapkan selalu memberikan motivasi terhadap siswa untuk selalu semangat dalam segala hal di bidang pengetahuan dengan memberikan contoh-contoh yang nyata mengenai keberhasilan ketika mengikuti ekstrakurikuler siswa aktif kejuruan dengan murid jarang terlihat ketika ekstrakurikuler kejuruan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih ke pada tuhan yang maha esa, kepada penulis sendiri, kepada ibu penulis, kepada bapak Dr.Phil Rahmatul Irfan, S.T., M.T selaku dosen pembimbing, dan kepada pihak sekolah SMKN 7 Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. M. Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi), Bumi aksara, 2021.