

PENGARUH KEAKTIFAN SISWA DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER KEJURUAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR

Ria Sartika Juniarti¹, Rahmatul Irfan²

Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
riasartika.2018@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian: (1) Menganalisis apakah terdapat Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan dikelas XI SMKN 7 Yogyakarta (2) Menganalisis apakah terdapat Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan dikelas XI SMKN 7 Yogyakarta (3) Menganalisis apakah terdapat Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan dikelas XI SMKN 7 Yogyakarta. 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, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT

The objectives of the study: (1) Analyze whether there is an Influence of Student Activeness in Vocational Extracurricular Activities and Learning Motivation on Learning Outcomes in Printing Graphic Design Subjects in class XI SMKN 7 Yogyakarta (2) Analyze whether there is an Influence of Student Activity in Vocational Extracurricular Activities on Learning Outcomes in Printing Graphic Design Subjects in class XI SMKN 7 Yogyakarta (3) Analyze whether there is an Influence of Learning Motivation on Learning Outcomes in Printing Graphic Design Subjects in class XI SMKN 7 Yogyakarta. 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.

Keyword: extracurriculars, learning motivation, learning outcomes

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.

Motivasi merupakan dorongan batin seseorang untuk bertindak, mencapai tujuan mereka, dan merasakan kepuasan dari pencapaian tersebut (Prihartanta, 2015). Ketika siswa memiliki motivasi yang kuat, pembelajaran menjadi lebih berhasil. Selain mendidik siswa, guru juga berperan sebagai motivator, karena guru mampu

menginspirasi siswa dan mendorong mereka untuk mencapai perubahan dalam hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

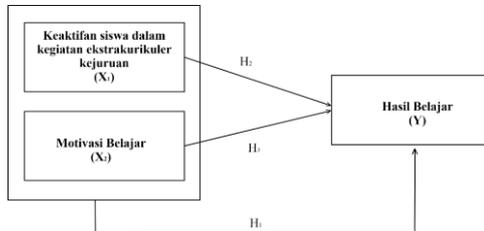
Dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa, sekolah melakukan kegiatan pembinaan yang dilaksanakan setiap satu bulan sekali di lapangan oleh guru atau kepala sekolah. Topik pembicaraan yang dibawakan setiap pembinaan siswa juga selalu berbeda dan mengambil contoh-contoh kegiatan keseharian. Motivasi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

METODE

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 (H. M. Sukardi, 2021).



Gambar 1. Kerangka Pikir

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.

Target/Subjek 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.

Prosedur Penelitian

Ex post facto berarti bahwa peneliti akan mengumpulkan data tentang keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan, 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.

Operasional Variabel

1. Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan merupakan

variabel bebas (X1) dan memiliki 7 indikator

- Motivasi belajar merupakan variabel bebas (X2) dan memiliki 6 indikator
- Hasil Belajar merupakan variabel terikatnya dan nilai PAS sebagai data penelitian ini.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat untuk menghimpun data serta menentukan seberapa besar nilai variabel yang menjadi subjek penelitian (Sugiyono, 2018).

- 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 Setuju (STS)	1	4

2. Dokumentasi, merupakan 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.

Teknik Pengumpulan Data

1. Penentuan Sampel, peneliti menentukan sampel penelitian, yaitu siswa kelas XI Program Keahlian Multimedia SMKN 7 Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023. Jumlah responden yang menjadi subjek penelitian ini adalah 72 siswa.
2. Penyusunan Angket, peneliti menyusun angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan variabel-variabel yang ingin diteliti, yaitu keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan dan motivasi belajar. Angket ini akan berisi pertanyaan-pertanyaan tentang keinginan dan hasrat untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan ketika belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan tempat belajar kondusif untuk mengukur motivasi belajar.

Sedangkan untuk mengukur keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan, angket akan menanyakan tentang jumlah kegiatan, tujuan dari setiap kegiatan, serta pemikiran dan saran untuk perubahan organisasi.

3. Validasi Angket, angket yang disusun akan divalidasi oleh para ahli atau dosen yang berkompeten dalam bidang penelitian ini. Validasi bertujuan untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam angket relevan dan dapat mengukur variabel-variabel yang ingin diteliti dengan baik.
4. Uji coba, sebelum angket digunakan dalam penelitian sebenarnya, peneliti akan melakukan uji coba terhadap sejumlah responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji coba dilakukan untuk menguji kejelasan dan kelayakan angket, serta untuk menemukan potensi masalah atau kesalahan dalam pertanyaan-pertanyaan yang disusun.
5. Pengumpulan Data, setelah angket divalidasi dan dilakukan uji coba, siswa kelas XI Program Keahlian Multimedia SMKN 7 Yogyakarta akan menjadi responden dan akan diberikan kuesioner kepada mereka untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi angket oleh siswa sesuai instruksi yang diberikan.
6. Analisis Data, peneliti akan melakukan analisis data setelah data terkumpul, untuk menguji hipotesis dan melihat pengaruh keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kejuruan dan motivasi belajar terhadap hasil belajar

siswa kelas XI Program Keahlian Multimedia SMKN 7 Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023.

Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif, memberikan ringkasan atau deskripsi data yang dilihat dari segi mean (mean), standar deviasi, varians, maksimum, minimum, total, range, course, dan skewness.

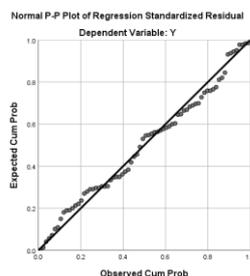
HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik 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.

Uji Prasarat Analisis

1. 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

2. Uji Linearitas, Uji linearitas menggunakan uji-F. Nilai dikatakan linier jika nilai deviasi sig linieritas > nilai sig

2. Uji Prasarat Analisis, uji ini terdiri dari beberapa hasil uji diantaranya: uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi.
3. Uji Hipotesis terdiri dari beberapa bagian antara lain: analisis regresi linear berganda, uji f hitung, uji t hitung, dan koefisien determinasi (R^2

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.

3. 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	0,729	1,371

Ekstrakurikuler Kejuruan (X ₁) Motivasi Belajar (X ₂)	Belajar	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.

4. 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 tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) pada variabel (X₁) sebesar 0,662 dan variabel (X₂) 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.

5. 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 d_L sebesar 1,5611 dan d_U sebesar 1,6751. Maka d_U < d < 4-d_U (1,6751 < 2,061 < 2,3249) yang artinya tidak terdapat masalah atau gejala autokorelasi.

Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	B	Sig.
Constant	6,943	0,00
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X ₁)	0,405	0,00
Motivasi Belajar (X ₂)	0,721	0,00

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat ditentukan persamaan regresi linear berganda yang dihasilkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

Hasil Belajar = 6,943 + 0,405 Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan + 0,721 Motivasi Belajar

Nilai konstanta (α) sebesar 6,943 dengan tanda positif menunjukkan bahwa apabila variabel Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X₁) dan Motivasi Belajar (X₂) dianggap konstan maka nilai Hasil Belajar (Y) sebesar 6,943.

Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X₁) memiliki nilai koefisien regresi positif sebesar 0,405 yang menunjukkan bahwa apabila Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kejuruan (X₁) naik satu satuan dengan asumsi variabel bebas lainnya konstan, maka Hasil Belajar (Y) akan naik sebesar 0,405.

Nilai koefisien regresi variabel Motivasi Belajar (X₂) sebesar 0,721 dengan tanda positif, menunjukkan bahwa apabila Motivasi Belajar (X₂) naik satu satuan, dengan asumsi variabel bebas lain dianggap konstan, maka Hasil Belajar (Y) akan naik sebesar 0,721.

2. Uji F hitung

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 $127,652 > F$ 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.

3. Uji t hitung

Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara 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.

4. Koefisien Determinasi

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. Sumbangan Efektif

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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui jika:

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.

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.

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.

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.

DAFTAR RUJUKAN

- H. M. Sukardi. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Edisi Revisi). Bumi aksara.
- Prihartanta, W. (2015). *TEORI-TEORI MOTIVASI*. 1(83).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.