

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pendidikan Kejuruan dan Program Keahlian TJKT

1. Pengertian Pendidikan Kejuruan

Menurut Wahyudi et al. (2024). Pendidikan kejuruan menengah merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran sentral dalam menyiapkan tenaga kerja terampil untuk memasuki dunia kerja. Institusi ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan industri yang terus berubah dan pasar kerja global di era digital. Dalam perkembangannya, pendidikan kejuruan saat ini diarahkan untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran aktif guna meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta kesiapan karir siswa secara holistik. Melalui pendekatan yang adaptif dan interaktif ini, pendidikan kejuruan bertujuan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang dinamis sehingga siswa memiliki kompetensi yang relevan dengan tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks.

Menurut, Nalendro et al. (2025) Pendidikan kejuruan menengah merupakan institusi yang memiliki peran penting dalam menyiapkan tenaga kerja terampil. Dalam konteks pendidikan ini, fokus utamanya adalah membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di era digital serta mempersiapkan mereka untuk memenuhi

tuntutan industri yang terus berubah dan pasar kerja global. Selain itu, pendidikan kejuruan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa melalui integrasi teknologi pembelajaran guna meningkatkan motivasi karir dan kesiapan profesional mereka di dunia kerja yang dinamis.

Berdasarkan pendapat di atas, Pendidikan kejuruan merupakan institusi pendidikan menengah yang memiliki peran sentral dalam mencetak tenaga kerja terampil yang siap pakai. Fokus utamanya adalah membekali siswa dengan keterampilan khusus agar mampu menjawab tantangan industri yang dinamis serta memenuhi tuntutan pasar kerja global di era digital. Selain sebagai sarana pengembangan kompetensi teknis, pendidikan kejuruan juga berfungsi sebagai wadah untuk membangun motivasi dan kesiapan karir siswa melalui integrasi teknologi pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

2. Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Menurut, Soterio and Efendi (2025). pengertian tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau pendidikan kejuruan menengah adalah sebagai institusi yang memegang peranan sentral dalam menyiapkan tenaga kerja terampil. Fokus utamanya adalah membekali siswa dengan berbagai keterampilan yang diperlukan agar sukses di era digital dan mampu memenuhi tuntutan industri yang terus berubah serta pasar kerja global. Selain aspek teknis, tujuan SMK mencakup pengembangan motivasi karir dan kesiapan profesional siswa melalui

integrasi teknologi pembelajaran aktif yang meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar secara signifikan. Secara holistik, SMK bertujuan menciptakan ekosistem pendidikan yang dinamis melalui kurikulum adaptif dan infrastruktur memadai guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja yang penuh tantangan.

Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Dengan demikian, SMK memiliki peran penting dalam mencetak tenaga kerja yang memiliki keterampilan khusus sesuai dengan bidang yang dipelajari.

Lulusan sekolah menengah kejuruan dianggap sangat siap untuk bekerja ketika mereka memiliki keterampilan dan kompetensi yang diperlukan yang sesuai dengan spesifikasi pekerjaan. Oleh karena itu beberapa hal yang harus dimiliki lulusan SMK kesiapan kerja di kalangan lulusan sekolah menengah kejuruan melibatkan keseimbangan antara kematangan fisik dan mental, serta pengalaman yang relevan, yang memungkinkan individu untuk secara efektif melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pekerjaan tertentu.

3. Hakikat Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan adalah jenis pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja.

sesuai dengan kompetensi spesifik yang mereka pelajari. Bidang keahlian yang terjalinkan dalam pendidikan kejuruan disesuaikan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. Ada dua sasaran utama dari pendidikan kejuruan, yaitu sasaran umum dan sasaran spesifik. Untuk mencapai kedua sasaran tersebut, proses pembelajaran di institusi pendidikan menjadi elemen krusial dalam mencapai tujuan pendidikan, baik yang bersifat umum maupun spesifik. Proses belajar mengajar terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan sebagai satu kesatuan. Komponen-komponen ini meliputi tujuan belajar, materi atau konten pembelajaran, metode pengajaran, alat bantu, dan sistem evaluasi. Menurut Setyawan, Anyan, and Rifai (2024) menyatakan bahwa program pendidikan kejuruan ini bersifat *supply driven*, karena jenis program studi, konten pendidikan, metode pengajaran, media pembelajaran, evaluasi, dan sertifikasi lebih banyak ditentukan oleh pihak pemerintah.

Menurut Husain, Gobel, and Dunggio (2021), hakikat pendidikan kejuruan dapat dipahami sebagai suatu sistem pendidikan yang memiliki orientasi khusus pada penyiapan individu untuk memasuki dunia kerja. Hakikat ini menekankan bahwa pendidikan kejuruan berfungsi sebagai jembatan strategis yang menghubungkan dunia pendidikan dengan dinamika industri dan pasar kerja global. Fokus utamanya bukan sekadar pada penguasaan teori, melainkan pada pengembangan kompetensi praktis dan keterampilan teknis (*hard skills*)

yang diselaraskan dengan kebutuhan era digital serta perkembangan industri terkini.

Selain aspek teknis, hakikat kejuruan juga mencakup pembentukan profil lulusan yang memiliki kematangan mental dan kesiapan profesional melalui pengembangan *soft skills* seperti kemampuan kolaborasi dan adaptabilitas. Dengan mengintegrasikan teknologi pembelajaran aktif, pendidikan kejuruan berupaya menciptakan ekosistem pembelajaran yang aplikatif dan produktif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi karir siswa serta mencetak tenaga kerja yang terampil, mandiri secara ekonomi, dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang terus berubah.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan industri yang semakin kompleks, pendidikan kejuruan dituntut untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Hal ini dapat dilakukan melalui penerapan pembelajaran berbasis praktik, penggunaan teknologi digital, serta penguatan kerja sama antara sekolah dengan dunia industri. Dengan adanya keterkaitan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar di dalam kelas, tetapi juga mendapatkan gambaran nyata mengenai kondisi kerja di lapangan. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa,

sehingga berdampak positif terhadap pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan sistem pendidikan yang berorientasi pada penyiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dengan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri. Hakikat pendidikan kejuruan tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis dan sikap profesional yang mendukung kesiapan kerja. Oleh karena itu, proses pembelajaran dalam pendidikan kejuruan harus dirancang secara terpadu, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta tuntutan dunia kerja, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, mandiri, dan memiliki daya saing tinggi.

4. Kurikulum SMK

Kurikulum SMK merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan. Kurikulum ini dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Salah satu Tugas Pokok dan Fungsi (TUPOKSI) Pusat Kurikulum adalah melaksanakan pengkajian Standar Isi dalam pengembangan kurikulum untuk pendidikan usia dini, pendidikan dasar,

dan pendidikan menengah, baik umum maupun kejuruan. Salah satu bagian dari kajian tersebut adalah kebijakan pengembangan kurikulum pendidikan menengah kejuruan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan modelmodel kurikulum yang menjadi tanggung jawab Pusat Kurikulum. Untuk melaksanakan kajian tersebut perlu dilakukan serangkaian kegiatan, terutama analisis dan kajian kebijakan pengembangan kurikulum pendidikan menengah kejuruan yang kemudian disintesiskan menjadi naskah akademik. Analisis dan kajian tersebut diawali dengan penyusunan desain yang meliputi: 1) Penetapan fokus kajian dan menjaring informasi yang relevan; 2) Pengkajian dokumen Standar Isi; 3) Diskusi hasil studi dokumen Standar Isi yang melahirkan rekomendasi; 4) Pengkajian pelaksanaan dokumen Standar Isi yang menghasilkan simpulan; 5) Diskusi hasil simpulan dengan para ahli dan pelaksana pendidikan serta para penentu kebijakan untuk menghasilkan rekomendasi; 6) Analisis seluruh hasil kajian dan pelaksanaan dokumen Standar Isi oleh para pakar dan praktisi sehingga menghasilkan simpulan dan rekomendasi tentang dokumen Standar Isi serta pelaksanaannya; 7) Penyusunan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum SMK.

Menurut Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku sebagai motor penggerak dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum tersebut merupakan penyempurnaan dari kurikulum yang pernah ada sebelumnya. Penyempurnaan-penyempurnaan pada

kurikulum 2013 ini sebagai identifikasi pada pendekatan evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran tiap mata pelajaran

Menurut Haristo Rahman (2020), Salah satu aspek kompetensi dalam Tujuan kurikulum 2013 yang diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah aspek keterampilan (psikomotorik). Kurikulum 2013 mencantumkan ranah psikomotorik dalam kompetensi inti yakni keterampilan. Rumusan aspek psikomotorik pada kompetensi inti dan kompetensi dasar SMK identik pada bagaimana kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan standar kompetensi kerja yang terdapat pada bidang keahlian yang diajarkan tersebut. Semua mata pelajaran memiliki aspek keterampilan sebagai kelanjutan dari aspek pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik. Seperti yang dinyatakan oleh Bloomranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Pembelajaran yang dilaksanakan di SMK psikomotorik identik dengan hasil belajar yang tampak dari keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak peserta didik.

Menurut Yahya, Santaria, and Muhaemin (2024). Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sebuah

inovasi pendidikan yang memberikan fleksibilitas luas bagi satuan pendidikan untuk menyelaraskan proses pembelajaran dengan kebutuhan dunia kerja dan industri. Kurikulum ini menitikberatkan pada kebebasan peserta didik untuk memilih serta mengatur pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan individu mereka, sementara para pendidik diberikan keleluasaan untuk mengajar sesuai dengan tahapan capaian perkembangan siswa. Melalui pendekatan berbasis proyek dan penyelarasan dengan standar industri (*link and match*), Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memperkuat karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila sekaligus meningkatkan daya saing lulusan agar memiliki kompetensi teknis dan *soft skills* yang relevan dalam menghadapi dinamika pasar kerja global. Secara keseluruhan, implementasinya mencakup manajemen perencanaan yang adaptif dan evaluasi berkala guna memastikan terciptanya ekosistem pendidikan yang mandiri dan responsif terhadap perubahan zaman.

Berdasarkan dokumen yang kamu berikan, khususnya mengenai implementasi di SMK Pusat Keunggulan, berikut adalah rangkuman mengenai Kurikulum Merdeka dalam bentuk paragraf yang padu:

Kurikulum Merdeka di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sebuah inovasi pendidikan yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas tinggi bagi satuan pendidikan dalam menyelaraskan pembelajaran dengan kebutuhan dunia kerja. Hakikat

dari kurikulum ini adalah memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi sesuai dengan minat dan bakat individu, sementara guru diberikan otonomi untuk menyesuaikan materi ajar dengan tahapan capaian siswa. Dalam pelaksanaannya, kurikulum ini sangat menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan untuk memperkuat karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila dan meningkatkan kompetensi non-teknis (*soft skills*). Dengan adanya prinsip *link and match* yang kuat terhadap industri, Kurikulum Merdeka berfungsi sebagai instrumen strategis untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih responsif, mandiri, dan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi di pasar kerja global.

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) siswa yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak utama yang membuat siswa mau belajar, mempertahankan kegiatan belajar, serta berusaha mencapai hasil yang optimal. Dengan demikian, motivasi belajar dapat dipahami sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan tidak mudah menyerah dalam proses pembelajaran, sehingga berperan penting dalam meningkatkan keberhasilan dan Hasil Belajar Kognitif.

Menurut Marselus (2021). ada beberapa ciri-ciri dari motivasi belajar, salah satunya adalah senang dalam mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Metode pembelajaran yang membosankan tentu akan mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas. Hal ini dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut.

Menurut Ferdiansyah et al. (2021). Metode dan media pembelajaran yang menarik akan membantu guru untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam menyerap materi pelajaran. Namun, kenyataannya tidak semua guru mampu mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan serta membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Kurangnya pemanfaatan media berbasis multimedia interaktif disekolah, guru masih mendominasi proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan dan membuat siswa bersifat pasif. Permasalahan yang terjadi sehingga banyak siswa mendapatkan nilai dibawah nilai KKM atau nilai yang masih standar salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional.

Selain itu, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal meliputi minat, sikap, dan kesiapan belajar siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi

lingkungan belajar, fasilitas, serta peran guru dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif dan didukung oleh fasilitas yang memadai, seperti penggunaan laboratorium dan media pembelajaran berbasis teknologi, dapat meningkatkan minat serta semangat belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya Hasil Belajar Kognitif siswa.

Dalam konteks pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting karena karakteristik pembelajarannya yang bersifat praktis, interaktif, dan berbasis teknologi. Siswa dituntut untuk aktif, kreatif, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam bentuk produk digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media yang menarik agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, aktif dalam pembelajaran, serta mampu mencapai Hasil Belajar Kognitif yang optimal sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Harahap, Anjani, and Sabrina (2021) fungsi motivasi belajar yaitu :

- 1) Motivasi berfungsi sebagai energi atau motor penggerak bagi siswa
- 2) Motivasi berfungsi untuk mengatur dalam memilih alternatif di antara dua atau lebih kegiatan yang bertentangan.

- 3) Motivasi berfungsi sebagai pengatur atau menentukan arah tujuan dalam melakukan aktivitas.

Menurut pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi yaitu sebagai pendorong, sebagai penentu arah, dan sebagai cara untuk menyeleksi suatu perbuatan. Fungsi motivasi sebagai pendorong yaitu untuk memberikan semangat kepada individu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan sebagai penentu arah maksudnya yaitu untuk menentukan arah perbuatan yang akan dilakukan oleh individu tersebut. Dan fungsi yang terakhir yaitu sebagai penyeleksi perbuatan artinya sebagai individu yang ingin mencapai tujuan yang telah ditetapkan maka individu tersebut harus melihat perbuatan –perbuatan apa saja yang dibutuhkan untuk mencapai tujuannya

c. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik adalah motivasi yang mencakup di dalam situasi belajar, menemui kebutuhan dan tujuan –tujuan murid.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor –faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan, dan persaingan yang bersifat negatif ialah sarcasm, ridicule, dan hukuman.

Menurut pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik ini berasal dari dalam diri individu sedangkan motivasi ekstrinsik ini berasal dari luar diri individu. Kedua motivasi ini memiliki peranan penting bagi siswa untuk mencapai tujuannya

Perbedaan Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik memiliki perbedaan utama pada sumber dorongan munculnya motivasi. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, seperti minat, rasa ingin tahu, dan keinginan untuk mencapai kepuasan pribadi. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan belajar karena memang ingin memahami materi atau merasa senang saat belajar, tanpa bergantung pada imbalan dari luar.

Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri individu, seperti nilai, hadiah, pujian, maupun hukuman. Siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik cenderung belajar karena adanya dorongan eksternal, misalnya ingin mendapatkan nilai tinggi, memperoleh penghargaan, atau menghindari hukuman.

Dengan demikian, perbedaan keduanya terletak pada asal dorongan, di mana motivasi intrinsik bersifat internal, sedangkan motivasi ekstrinsik bersifat eksternal.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut, Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui sebelas indikator yang mencerminkan dorongan internal dan eksternal dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut meliputi ketekunan dalam belajar yang ditunjukkan melalui kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas, keuletan dalam menghadapi kesulitan yaitu

kemampuan siswa untuk tetap berusaha meskipun mengalami hambatan, minat terhadap pelajaran yang terlihat dari ketertarikan siswa pada materi, serta perhatian dalam pembelajaran yang ditunjukkan melalui fokus selama proses belajar berlangsung. Selain itu, motivasi belajar juga tercermin dari semangat dalam belajar berupa antusiasme siswa, kemandirian dalam belajar tanpa bergantung pada orang lain, serta keaktifan dalam pembelajaran melalui partisipasi dalam bertanya dan berdiskusi. Indikator lainnya adalah hasrat untuk berhasil yang menunjukkan keinginan siswa mencapai prestasi, penghargaan dalam belajar sebagai dorongan untuk memperoleh nilai atau pengakuan, lingkungan belajar yang mendukung baik dari sekolah maupun keluarga, serta tujuan atau orientasi belajar yang jelas sebagai arah dalam mencapai keberhasilan belajar.

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui sebelas indikator yang mencerminkan dorongan internal dan eksternal dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Ketekunan Belajar

Ketekunan belajar merupakan kemampuan siswa untuk tetap berusaha dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa yang memiliki ketekunan belajar tinggi akan terus berusaha memahami materi meskipun menghadapi kesulitan dan tidak mudah menyerah sebelum mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa senang, ketertarikan, dan keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian yang besar terhadap materi pelajaran, aktif mengikuti proses pembelajaran, serta memiliki keinginan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih luas.

3. Dorongan Berprestasi

Dorongan berprestasi merupakan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal dan mencapai prestasi yang lebih baik. Siswa yang memiliki dorongan berprestasi tinggi akan berusaha meningkatkan kemampuan belajar, memperoleh nilai yang baik, serta berusaha menjadi lebih unggul dibandingkan pencapaian sebelumnya.

4. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa selalu bergantung pada bantuan orang lain. Siswa mampu mengatur waktu belajar, mencari sumber belajar sendiri, menyelesaikan tugas secara mandiri, serta bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

5. Perhatian dalam Belajar

Perhatian dalam belajar merupakan tingkat konsentrasi dan fokus siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki perhatian tinggi akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru karena mampu memusatkan perhatian pada kegiatan belajar dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal di luar pembelajaran.

6. Semangat Belajar

Semangat belajar menunjukkan antusiasme, gairah, dan kemauan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki semangat belajar tinggi akan mengikuti pembelajaran dengan penuh energi, aktif dalam kegiatan kelas, serta menunjukkan sikap positif selama proses belajar berlangsung.

7. Konsisten Belajar

Konsisten belajar merupakan kemampuan siswa untuk menjaga kebiasaan belajar secara berkelanjutan dan tidak hanya belajar ketika akan menghadapi ujian. Siswa yang konsisten akan tetap melaksanakan kegiatan belajar secara rutin sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat secara bertahap.

8. Disiplin Belajar

Disiplin belajar adalah kepatuhan siswa terhadap aturan dan jadwal belajar yang telah ditetapkan. Disiplin belajar ditunjukkan melalui kebiasaan hadir tepat waktu, mengerjakan tugas sesuai jadwal, mematuhi tata tertib sekolah, serta memanfaatkan waktu belajar secara efektif.

9. Tanggung Jawab

Tanggung jawab dalam belajar merupakan kesadaran siswa untuk melaksanakan kewajiban sebagai peserta didik dengan sebaik-baiknya. Siswa yang bertanggung jawab akan menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga komitmen terhadap kegiatan belajar, serta menerima konsekuensi atas hasil belajar yang diperoleh.

10. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini ditunjukkan melalui keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

11. Konsisten Waktu Belajar

Konsisten waktu belajar adalah kemampuan siswa dalam mengatur dan mempertahankan jadwal belajar secara teratur setiap hari. Siswa yang memiliki konsistensi waktu belajar akan meluangkan waktu khusus untuk belajar sesuai jadwal yang telah direncanakan sehingga kegiatan belajar menjadi lebih terarah dan berkelanjutan.

2. Hasil Belajar kognitif

1. Pengertian Hasil Belajar kognitif

Perstasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, motivasi belajar diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini berperan sebagai penggerak utama yang membuat siswa mau belajar, mempertahankan aktivitas belajar, serta berusaha mencapai hasil yang optimal.

Menurut Tang (2019), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi Hasil Belajar Kognitif siswa selain minat belajar menurut Ratnasari (2017) diantaranya yaitu faktor internal dari siswa itu sendiri seperti intelegensi, bakat, perhatian, kematangan dan kesiapan. Faktor dari luar diri siswa juga memiliki pengaruh yang cukup besar seperti sarana pembelajaran, kemampuan guru, pengaruh teman sebaya, serta dukungan orang tua.

2. Fungsi Hasil Belajar kognitif

Hasil Belajar kognitif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena tidak hanya menunjukkan hasil belajar siswa, tetapi juga memiliki berbagai fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil Belajar kognitif berfungsi sebagai indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Selain itu, Hasil Belajar kognitif juga berfungsi sebagai alat evaluasi bagi guru untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki proses pembelajaran. Di sisi lain, Hasil Belajar kognitif berfungsi sebagai motivasi bagi siswa untuk

meningkatkan semangat belajar agar memperoleh hasil yang lebih baik. Hasil Belajar kognitif juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan, seperti kenaikan kelas, pemberian penghargaan, maupun penentuan kelulusan siswa. Dengan demikian, Hasil Belajar Kognitif tidak hanya mencerminkan kemampuan siswa, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

3. Indikator Hasil Belajar kognitif

Hasil Belajar kognitif siswa dapat diukur melalui beberapa indikator yang mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Indikator Hasil Belajar kognitif meliputi kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, yang ditunjukkan melalui nilai hasil tes atau ujian. Selain itu, Hasil Belajar kognitif juga dapat dilihat dari kemampuan mengingat dan menguasai konsep yang telah dipelajari, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan. Indikator lainnya adalah keterampilan siswa dalam mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu, serta adanya peningkatan hasil belajar dari waktu ke waktu. Di samping itu, Hasil Belajar kognitif juga ditunjukkan melalui sikap positif dalam belajar, seperti tanggung jawab dan kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, indikator Hasil Belajar kognitif tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek keterampilan dan sikap yang dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

indikator Hasil Belajar kognitif merupakan hasil yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menguasai materi pelajaran yang ditunjukkan melalui nilai tes atau ujian. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti perhatian dan partisipasi di kelas. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan siswa dalam melakukan tugas atau praktik yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, Hasil Belajar kognitif tidak hanya diukur dari nilai akademik saja, tetapi juga dari sikap dan keterampilan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran

Hasil Belajar Kognitif siswa dalam penelitian ini diukur melalui Lima indikator dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Kemampuan memahami materi pelajaran

Kemampuan memahami materi pelajaran merupakan kemampuan siswa dalam menangkap, mengerti, dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik biasanya mampu menjawab pertanyaan dengan benar serta menunjukkan hasil yang baik dalam tes atau ujian.

2) Kemampuan mengingat dan menguasai konsep

Kemampuan ini berkaitan dengan daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta penguasaan konsep-konsep penting. Siswa

tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu memahami hubungan antar konsep sehingga dapat digunakan dalam situasi yang berbeda.

3) Kemampuan menerapkan pengetahuan

Kemampuan menerapkan pengetahuan adalah kemampuan siswa dalam menggunakan ilmu yang telah dipelajari untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam praktik.

4) Keterampilan dalam mengerjakan tugas

Keterampilan ini mencerminkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan baik, benar, dan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Siswa yang terampil akan mampu menghasilkan pekerjaan yang rapi, sistematis, dan berkualitas.

5) Sikap positif dalam belajar

Sikap positif dalam belajar ditunjukkan melalui kesungguhan, tanggung jawab, disiplin, serta kemauan untuk terus belajar. Sikap ini sangat penting karena dapat mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai Hasil Belajar Kognitif yang optimal.

5. Mata Pelajaran simulasi dan komunikasi digital

Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dalam memahami,

mengolah, serta menyampaikan informasi secara digital. Mata pelajaran ini mencakup berbagai kompetensi, seperti penggunaan perangkat lunak komputer, pembuatan media digital, komunikasi melalui platform digital, serta pemanfaatan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja. Simulasi dalam konteks ini mengacu pada penggunaan teknologi untuk memodelkan atau meniru suatu proses secara digital, sedangkan komunikasi digital berkaitan dengan kemampuan menyampaikan informasi secara efektif melalui media berbasis teknologi.

Ratnasari (2017) Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan dalam memahami, mengolah, serta menyampaikan informasi secara digital. Mata pelajaran ini mencakup berbagai kompetensi, seperti penggunaan perangkat lunak komputer, pembuatan media digital, komunikasi melalui platform digital, serta pemanfaatan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja. Simulasi dalam konteks ini mengacu pada penggunaan teknologi untuk memodelkan atau meniru suatu proses secara digital, sedangkan komunikasi digital berkaitan dengan kemampuan menyampaikan informasi secara efektif melalui media berbasis teknologi.

Melalui pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selain itu, mata pelajaran ini juga menekankan pentingnya etika

dalam berkomunikasi di dunia digital, seperti penggunaan bahasa yang baik, menjaga privasi, serta bertanggung jawab dalam menyebarkan informasi. Dengan demikian, Simulasi dan Komunikasi Digital memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa agar memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi informasi.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini seperti yang telah diteliti oleh :

Tabel 1.1 Kajian Penelitian Relevan

NO	Judul Penelitian	Penulis	Metode penelitian	Analisis data hipotesis	Hasil
1	Pengaruh Model Pembelajaran Simulasi Berbantuan Media Pembelajaran Kumospace terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MP di SMK Negeri 1 Ngawi	(Ramadhani and Pahlevi 2023)	Survey	Analisis statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji homogenitas (Levene Test), dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test dengan bantuan SPSS 23.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa ($t_{hitung} = 0,926 < t_{tabel} = 1,996$; $Sig. = 0,358 > 0,05$), sehingga H_1 ditolak. Namun, terdapat pengaruh signifikan terhadap

					motivasi belajar siswa ($t_{hitung} = 4,854 > t_{tabel} = 1,996$; Sig. = $0,000 < 0,05$), sehingga H_2 diterima.
2	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMK Tritech Medan	(Roni Hamdani et al. 2022)	Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan analisis korelasional. Penelitian dilakukan di SMK Tritech Medan dengan sampel sebanyak 24 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin.	Analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif terhadap data angket skala Likert. Data dianalisis untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan Hasil Belajar Kognitif siswa melalui analisis korelasional.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Kognitif siswa. Media interaktif meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman materi, serta prestasi akademik siswa. Sebagian besar siswa

					menyatakan media interaktif membantu mereka belajar lebih efektif dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3.	Pengaruh Fasilitas Laboratorium dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	Feladi (2021)		Analisis data menggunakan analisis regresi untuk mengetahui pengaruh fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar baik secara parsial maupun simultan terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas laboratorium berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan kontribusi sebesar 18,8%, lingkungan belajar berpengaruh sebesar 24,7%, dan secara simultan kedua variabel memberikan pengaruh sebesar 34,8% terhadap

					hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
4	Pengaruh Kemampuan Awal dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa SMK Negeri 3 Tondano	Kambey, Parinsi, and Ratumbuisang 2025)	Survey	Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh kemampuan awal dan motivasi belajar secara parsial maupun simultan terhadap hasil belajar Informatika siswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, motivasi belajar juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, serta kemampuan awal dan motivasi belajar secara simultan berpengaruh positif dan

					signifikan terhadap hasil belajar Informatika siswa SMK Negeri 3 Tondano.
5.	Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	(Mahesa Putra and Efriyanti 2023a)	survey	Analisis data menggunakan uji normalitas Liliefors, dilanjutkan dengan uji-t (t-test) untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan thitung > ttabel (3,34 > 1,68) pada taraf signifikansi 0,05. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 78,62, lebih tinggi dibandingkan

					kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 68,66. Dengan demikian, penerapan model PjBL terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital
--	--	--	--	--	--

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan pendidikan pada era modern menuntut peserta didik untuk mampu mencapai hasil belajar yang optimal, khususnya pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang menekankan pada pemahaman konsep serta keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital. Namun, berdasarkan hasil praobservasi dan wawancara di SMK Belian Permai Nanga Pinoh pada siswa kelas X, menunjukkan bahwa Hasil Belajar Kognitif siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital masih belum optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, kurang aktif dalam mengerjakan tugas, serta belum maksimal dalam memahami materi yang diberikan.

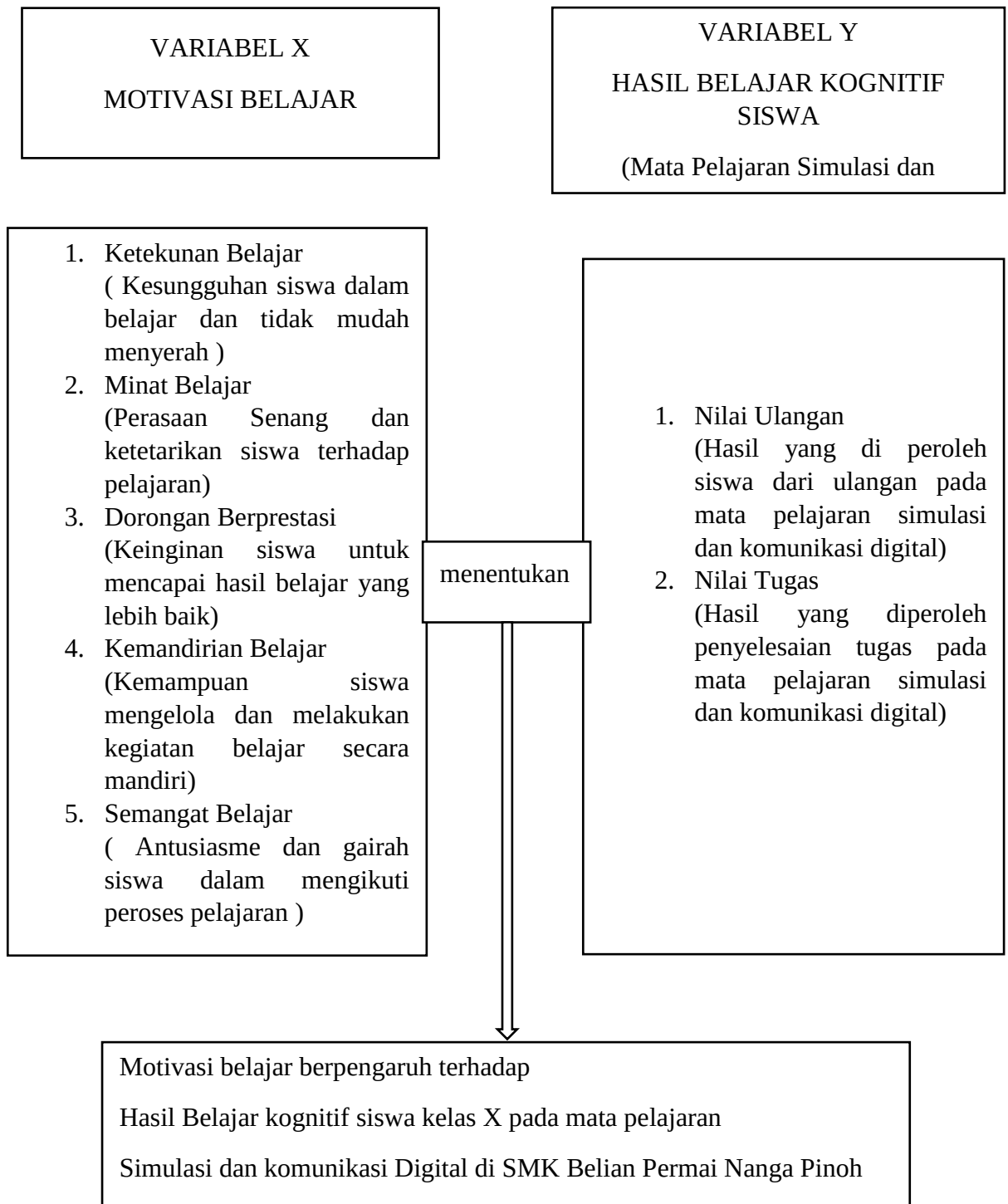
Permasalahan tersebut diduga berkaitan dengan tingkat motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Motivasi belajar mencakup dorongan dalam diri siswa yang ditunjukkan melalui ketekunan dalam belajar, minat terhadap pelajaran, dorongan untuk berprestasi, kemandirian dalam belajar, serta semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tidak mudah menyerah, serta memiliki keinginan kuat untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung kurang bersemangat, mudah bosan, serta tidak memiliki dorongan yang kuat

untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Hal ini tentu akan berdampak pada rendahnya Hasil Belajar Kognitif yang diperoleh siswa. Hasil Belajar Kognitif sendiri merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui nilai ulangan harian pada mata pelajaran tersebut.

Dengan demikian, motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan Hasil Belajar Kognitif siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin besar kemungkinan siswa memperoleh Hasil Belajar Kognitif yang baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan Hasil Belajar Kognitif siswa menjadi kurang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar diduga memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Belian Permai Nanga Pinoh, sehingga kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara motivasi belajar sebagai variabel bebas (X) dan Hasil Belajar kognitif sebagai variabel terikat (Y)



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini disusun untuk menguji pengaruh variabel independen, yaitu motivasi belajar (X) terhadap variabel dependen, yaitu Hasil Belajar kognitif siswa (Y) pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK Belian Permai Nanga Pinoh.

Ha (Hipotesis Alternatif)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap Hasil Belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Belian Permai Nanga Pinoh.

H₀ (Hipotesis Nol)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap Hasil Belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Belian Permai Nanga Pinoh.