

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh motivasi belajar terhadap Hasil Belajar kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Belian Permai Nanga Pinoh, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat motivasi belajar siswa kelas X SMK Belian Permai Nanga Pinoh berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis data, motivasi belajar memperoleh persentase sebesar 94,01%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
2. Tingkat hasil belajar kognitif siswa kelas X SMK Belian Permai Nanga Pinoh memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,57 dengan standar deviasi sebesar 4,71. Nilai rata-rata tersebut berada sedikit di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75, sehingga secara rata-rata hasil belajar kognitif siswa telah mencapai KKM.
3. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar kognitif siswa menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji t yang memperoleh nilai t hitung sebesar 2,269 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,030 < 0,05$ . Dengan demikian, motivasi belajar

berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

4. Besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,135 atau 13,5%. Artinya, motivasi belajar memberikan kontribusi sebesar 13,5% terhadap hasil belajar kognitif siswa, sedangkan 86,5% berkaitan dengan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah  $Y = -7,037 + 0,592X$ .

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi siswa**

Siswa diharapkan dapat terus meningkatkan motivasi belajar dengan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi masa depan. Siswa juga perlu membiasakan diri untuk belajar secara mandiri, aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta memiliki target dan tujuan belajar yang jelas agar Hasil Belajar kognitif yang diperoleh dapat semakin meningkat.

### **2. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru perlu memberikan penghargaan, umpan balik positif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

agar siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, sekolah juga perlu memberikan dukungan terhadap pengembangan kompetensi guru melalui berbagai pelatihan dan kegiatan peningkatan profesionalisme.

### 4. Bagi Orang tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan perhatian, dukungan, dan motivasi kepada anak dalam kegiatan belajar di rumah. Kerja sama yang baik antara orang tua dan sekolah sangat diperlukan untuk membantu siswa mencapai Hasil Belajar Kognitif yang optimal.

### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang diduga memengaruhi Hasil Belajar kognitif siswa, seperti minat belajar, disiplin belajar, lingkungan keluarga, fasilitas belajar, atau penggunaan model pembelajaran tertentu. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh akan semakin lengkap dan mampu memberikan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan ilmu pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Metodologi penelitian pendidikan: Filosofi, teori, & aplikasinya* (Edisi ke-4). Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arisandi, D., & Lubis, W. (2024). Implementasi percepatan kebijakan dan mutu pendidikan (Penerapan delapan standar pendidikan nasional di SMK Penerbangan Angkasa Nasional (SPAN) Medan). *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi (JEBMA)*, 4(2), 631–637. <https://doi.org/10.47709/jebma.v4i2.3828>
- Feladi, V. (2021). Pengaruh fasilitas laboratorium dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*, 1(1), 69–81. <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i1.12>
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & H. Nurhikmah. (2021). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 148–155. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.879>
- Hafiz, M., Agustini, K., & Suartama, I. K. (2025). Blended learning and its impact on 21st century student learning: Blended learning dan dampaknya terhadap pembelajaran siswa abad 21. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1449>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Haristo Rahman, M. (2020). Analisis ranah psikomotor kompetensi dasar teknik pengukuran tanah kurikulum SMK Teknik Konstruksi dan Properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 53. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>
- Husain, H., Gobel, C. Y., & Dunggio, Z. K. (2021). E-learning mata pelajaran Simulasi Digital pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota Gorontalo. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 4(3), 280–285. <https://doi.org/10.36085/jsai.v4i3.1814>
- Kambey, F. R., Parinsi, M. T., & Ratumbuisang, K. F. (2025). Pengaruh kemampuan awal dan motivasi terhadap hasil belajar Informatika siswa SMK Negeri 3 Tondano. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(5).

- Kurnia, N. D., Chandra, A. F., & Tarigan, D. E. (2020). Pengembangan instrumen sustainability awareness dalam materi alat-alat optik pada siswa sekolah menengah atas. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 5(2), 16–23.
- Mahesa Putra, A., & Efriyanti, L. (2023). Pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Journal of Educational Management and Strategy*, 2(2), 202–210. <https://doi.org/10.57255/jemast.v2i2.80>
- Marselus, M. (2021). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas X Multimedia mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Mempawah Hulu. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 21–34. <https://doi.org/10.54082/jupin.4>
- Mochamad Nashrullah, S. P., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*.
- Nalendro, P. A., Purba, S. T. F., Setiani, W., Shaputra, I., Shaputra, R., Prasetyo, N. R., & Alkhasna, M. A. (2025). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka pada Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi SMK di Bandar Lampung.
- Novalinda, E., Kantun, S., & Widodo, J. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas X Jurusan Akuntansi semester ganjil SMK PGRI 5 Jember tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), 115. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6456>
- Ramadhani, W. F., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh model pembelajaran simulasi berbantuan media pembelajaran Kumospace terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI MP di SMK Negeri 1 Ngawi. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 192–207. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7143>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Roni Hamdani, A. A., Dahlan, T., Indriani, R., & Ansor Karimah, A. (2022). Analisis pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 751–763. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252>

- Setyawan, A. E., Anyan, A., & Rifai, M. (2024). Kesiapan soft skills siswa sekolah menengah kejuruan swasta dalam menghadapi dunia kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1227–1239. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4639>
- Silvana, T. S., & Sumbawati, M. S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dan pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 2 Surabaya.
- Soterio, S., & Efendi, R. (2025). Pengaruh sistem e-learning terhadap hasil belajar siswa di Jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 207. <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.14967>
- Tang, H. (2019). Penerapan model pembelajaran quantum teaching pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X AK-1 di SMK YPLP PGRI 1 Makassar.
- Tumembow, A. D., Parinsi, M. T., & Palilingan, V. R. (2021). Pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa SMK.
- Wahyudi, M., Purnama, R. A., Atrinawati, L. H., & Gunawan, D. (2024). Mengeksplorasi dampak teknologi pembelajaran aktif di institusi pendidikan kejuruan menengah. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 2(2), 142–153. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i2.458>
- Yahya, N., Santaria, R., & Muhaemin, M. (2024). Manajemen dan evaluasi penerapan Kurikulum Merdeka di SMK Pusat Keunggulan. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1567>
- Zaki, K. I., Iskandar, R., & Naryanto, R. F. (2025). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMK: Meta analisis. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(4), 1122–1140. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i4.701>