



# PENGARUH PENGETAHUAN AWAL, MOTIVASI BELAJAR, DAN DUKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP KETERAMPILAN KEARSIPAN DIGITAL MELALUI KETERLIBATAN BELAJAR SEBAGAI VARIABEL MEDIASI PADA SISWA MPLB SMK NEGERI 1 PATI

Tri Puji Lestari<sup>1</sup>, Tusyanah Tusyanah<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: [pujiichiell@students.unnes.ac.id](mailto:pujiichiell@students.unnes.ac.id)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.2407>

## Sections Info

### Article history:

Submitted: 23 March 2026

Final Revised: 11 April 2026

Accepted: 16 May 2026

Published: 21 June 2026

### Keywords:

Prior knowledge

Learning motivation

Peer support



## ABSTRACT

Digital archiving skills are crucial for vocational students to meet industry demands. This study, based on Bandura's Social Cognitive Theory, examined the factors influencing digital archiving skills among 102 vocational students (Grade 11 MPLB) at SMK Negeri 1 Pati, using Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM). The results indicate a moderate predictive model ( $R^2$  for digital archiving skills = 0.514;  $R^2$  for learning engagement = 0.540). Prior knowledge has a direct positive effect on digital archiving skills, while learning motivation and peer support do not show significant direct effects. The findings suggest that prior knowledge exerts a direct positive influence on digital archiving skills. On the other hand, neither learning motivation nor peer support had a significant direct effect. A key finding of this study is the role of learning engagement as a full mediator, wherein all three variables (prior knowledge, learning motivation, and peer support) significantly influence digital archiving skills through the mediating effect of learning engagement.

## ABSTRAK

Keterampilan kearsipan digital sangat penting bagi siswa kejuruan untuk memenuhi tuntutan industri. Pada Penelitian ini, berdasarkan Teori Kognitif Sosial Bandura, mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan pengarsipan digital pada 102 siswa kejuruan (Kelas XI MPLB) di SMK Negeri 1 Pati, dengan menggunakan Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM). Hasil penelitian menunjukkan model prediktif yang moderat ( $R^2$  keterampilan pengarsipan digital = 0,514;  $R^2$  keterlibatan belajar = 0,540). Pengetahuan awal berpengaruh positif langsung terhadap keterampilan pengarsipan digital, sementara motivasi belajar dan dukungan teman sebaya tidak menunjukkan pengaruh langsung yang signifikan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pengetahuan awal memberikan pengaruh positif secara langsung terhadap keterampilan pengarsipan digital. Di sisi lain, motivasi belajar maupun dukungan teman sebaya tidak memiliki efek langsung yang signifikan. Temuan penting dari penelitian ini adalah peran keterlibatan belajar sebagai pemediasi penuh, di mana ketiga variabel tersebut (pengetahuan awal, motivasi belajar, dan dukungan teman sebaya) secara signifikan mempengaruhi keterampilan pengarsipan digital melalui perantara keterlibatan belajar.

**Kata kunci:** Pengetahuan awal, Motivasi belajar, Dukungan teman sebaya, Keterlibatan belajar, Keterampilan kearsipan digital

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk cara bekerja, belajar, dan berinteraksi sosial. Di tengah laju transformasi digital yang semakin masif, setiap individu dituntut untuk menguasai kompetensi digital agar mampu beradaptasi dengan dinamika perubahan zaman (Laar *et al.*, 2020). Kondisi ini sejalan dengan fenomena Revolusi Industri 4.0 dan konsep Society 5.0 yang menekankan integrasi teknologi dalam seluruh aspek kehidupan. Digitalisasi tidak hanya berdampak pada sektor industri dan bisnis, tetapi juga merambah dunia pendidikan, khususnya pendidikan vokasi. Proses pembelajaran yang semula berpusat pada metode konvensional kini mulai bergeser menuju pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan ini menuntut lembaga pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk secara adaptif mengintegrasikan kompetensi digital ke dalam kurikulum dan praktik pembelajaran sehari-hari. SMK merupakan jenjang pendidikan vokasi yang dalam sistem pendidikan nasional memiliki peran penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan mampu menghadapi dinamika perkembangan lingkungan kerja melalui peningkatan kompetensi dan inovasi pembelajaran (Firdausi dan Bisri, 2025). Sebagaimana diamanatkan dalam regulasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun (2018), jenjang SMK memiliki misi strategis untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap pakai sesuai dengan kebutuhan sektor industri dan dunia usaha. Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) merupakan salah satu program keahlian yang banyak dikembangkan di SMK, yang berfokus pada penguasaan kompetensi di bidang administrasi perkantoran yang relevan dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri modern.

Sejalan dengan tuntutan dunia kerja yang semakin digital, keterampilan yang diperlukan oleh siswa jurusan MPLB menjadi sangat beragam. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan teknis seperti pengoperasian perangkat lunak perkantoran, kemampuan interpersonal seperti komunikasi efektif dan kerja sama tim, serta kemampuan adaptif terhadap perubahan sistem kerja yang serba digital (Suryanto *et al.*, 2023). Di lingkungan kantor modern, seorang tenaga administrasi tidak hanya dituntut cepat dan teliti, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk mengelola dokumen, menjadwalkan kegiatan, serta berkomunikasi secara virtual. Sejalan dengan itu, Gede, Hutnaleontina & Indrawan (2024) menegaskan bahwa transformasi digital dalam sistem administrasi perkantoran menjadi keniscayaan yang tidak dapat dihindari di era modern. Sementara itu, Basuki *et al.*, (2022) menyoroti pentingnya penguasaan sistem manajemen arsip digital sebagai salah satu kompetensi kunci bagi tenaga administrasi. Namun, di antara berbagai tuntutan keterampilan tersebut, salah satu yang paling mendasar dan sering menjadi kebutuhan utama di dunia kerja saat ini adalah keterampilan kearsipan digital. Mengingat hampir seluruh perusahaan dan instansi telah beralih ke sistem pengelolaan arsip berbasis elektronik, maka kemampuan untuk menciptakan, menyimpan, mengelola, dan menemukan kembali arsip digital menjadi kompetensi yang sangat krusial bagi lulusan MPLB agar dapat bersaing dan beradaptasi dengan tuntutan pekerjaan.

(Robbins, 2001) mendefinisikan keterampilan sebagai kapasitas individu yang mencakup tiga ranah utama: kemampuan teknis (penguasaan metode dan alat kerja), kemampuan interpersonal (interaksi dan kolaborasi), serta kemampuan konseptual (analisis situasi kompleks). Ketiga dimensi ini bekerja secara sinergis dalam pelaksanaan tugas profesional. Keterampilan teknis mencakup penguasaan metode, proses, dan peralatan untuk melakukan pekerjaan spesifik; keterampilan interpersonal berkaitan dengan

kemampuan bekerja sama, memahami, dan memotivasi orang lain; sementara keterampilan konseptual adalah kapasitas mental untuk menganalisis dan mendiagnosis situasi kompleks (Robbins, 2001). Ketiga jenis keterampilan ini, memiliki peran yang krusial seiring dengan meningkatnya jenjang karir seseorang. Dengan demikian, keterampilan bukan hanya tentang pengetahuan, tetapi juga tentang mampu melakukan secara nyata.

Istilah digital merujuk pada pengelolaan arsip yang memanfaatkan teknologi komputer dan sistem elektronik. Menurut Sattar (2019:111), arsip elektronik merujuk pada dokumen yang diciptakan, digunakan, dan disimpan untuk merekam bukti dari suatu transaksi, kegiatan, atau fungsi baik institusi maupun individu, yang selanjutnya dialihkan dan diolah dengan memanfaatkan sistem komputer. Pengertian ini menegaskan bahwa esensi dari digital dalam kearsipan terletak pada proses penciptaan, pengelolaan, dan pemanfaatan arsip yang seluruh siklusnya melibatkan sistem komputer sebagai media utama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan kearsipan digital merupakan kemampuan seseorang untuk melaksanakan kegiatan pengelolaan arsip yang meliputi penciptaan, penggunaan, pemeliharaan, dan penemuan kembali arsip dengan memanfaatkan teknologi komputer dan sistem elektronik. Pembentukan keterampilan kearsipan digital dipengaruhi oleh berbagai faktor.

SMK Negeri 1 Pati merupakan salah satu institusi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) negeri yang membuka program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Program ini dirancang untuk membekali para siswanya agar memiliki kesiapan dalam menghadapi dunia kerja. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap 30 peserta didik kelas XI MPLB serta guru mata pelajaran kearsipan di SMK Negeri 1 Pati, ditemukan indikasi bahwa pelaksanaan praktik kearsipan belum menunjukkan perkembangan yang merata di kalangan siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 30 orang siswa, didapati bahwa sebagian besar dari mereka (96,7%) masih belum mahir dalam melakukan praktik kearsipan. Faktor-faktor yang melatarbelakangi kondisi ini antara lain pemahaman materi yang masih kurang (34%), kendala dalam proses pengindeksan (28%), serta minimnya alokasi waktu untuk praktik (17%). Guru juga mengakui pembelajaran kearsipan digital hanya mengandalkan Google Drive secara sederhana, tanpa sistem baku. Dalam wawancara peneliti terhadap Guru kearsipan digital juga didapati informasi bahwa nilai Uji Kompetensi Keahlian (UKK) siswa MPLB SMK Negeri 1 Pati dalam tiga tahun terakhir menunjukkan angka yang fluktuatif.

**Tabel 1.** Nilai UKK Pengelolaan Dokumen (Arsip) 3 Tahun Terakhir

Tahun	Nilai (Rata-rata)
2022-2023	74,29%
2023-2024	85,20%
2024-2025	82,39%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Kearsipan SMK Negeri 1 Pati

Berdasarkan tabel 1 di atas, nilai rata-rata UKK pengelolaan dokumen (Arsip) siswa SMK Negeri 1 Pati dalam tiga tahun terakhir menunjukkan hasil yang fluktuatif. Pada tahun ajaran 2022-2023, nilai rata-rata UKK tercatat sebesar 74,29, kemudian mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada tahun 2023-2024 menjadi 85,20. Namun, pada tahun ajaran 2024-2025 nilai rata-rata tersebut kembali mengalami penurunan menjadi 82,39. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun secara umum capaian keterampilan praktik

kearsipan siswa sudah berada pada kategori cukup baik, namun kestabilan penguasaan keterampilan praktik belum sepenuhnya terjaga secara konsisten.

Berdasarkan teori yang dikembangkan Bandura (1986) yaitu Teori Kognitif Sosial atau bisa disebut juga dengan *Cognitive Social Theory* (SCT). Teori ini menyatakan bahwa perilaku individu merupakan hasil interaksi timbal balik antara tiga faktor, yaitu faktor personal (keyakinan, *self-efficacy*, sikap), faktor perilaku (tindakan nyata dan pengalaman), serta faktor lingkungan (dukungan sosial, sarana, dan budaya). Teori ini juga menekankan bahwa keterampilan dapat dipelajari melalui observasi, peniruan (*modeling*), dan penguatan (*reinforcement*). Penelitian ini menggunakan Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) sebagai kerangka analisis untuk mengkaji determinan keterampilan kearsipan digital pada peserta didik jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Pendekatan ini merujuk pada tiga komponen utama yang saling memengaruhi sebagaimana dikemukakan oleh Bandura (1986), yakni faktor personal, faktor perilaku, dan faktor lingkungan. Dalam penelitian ini, peneliti memprediksi bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi keterampilan kearsipan digital siswa.

Faktor pertama yang dianggap dapat memengaruhi keterampilan kearsipan digital siswa adalah pengetahuan awal. Pengetahuan awal merupakan kumpulan pengetahuan, pengalaman, sikap, dan pemahaman yang telah dimiliki siswa sebelumnya yang digunakan sebagai dasar dalam menerima serta membangun pengetahuan baru dalam proses pembelajaran (Hasanuddin, 2020). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ummah dan Oktova (2024) menyatakan bahwa pengetahuan awal berpengaruh positif dan signifikan terhadap capaian pembelajaran fisika pada kelas unggulan dengan penerapan kuis terstruktur. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Azis and Leatemia (2021) menyatakan bahwa pengetahuan awal tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata kuliah matematika bisnis. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah keterampilan kearsipan digital siswa. Merujuk pada adanya kesenjangan hasil penelitian (*research gap*) tersebut, penelitian ini memandang perlu untuk menelaah ulang pengaruh pengetahuan awal sebagai variabel independen terhadap keterampilan kearsipan digital peserta didik.

Faktor kedua yang diduga memengaruhi keterampilan kearsipan digital siswa adalah motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan minat, semangat, dan kesungguhan yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purwanti, Erlangga & Sugiarti (2025) menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap capaian prestasi peserta didik kelas XI di SMA Kesatria 2 Semarang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reza, Respati & Indriani (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK jurusan Akuntansi di Jakarta Barat. Sedangkan penelitian lainnya yang dilakukan Renggana (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap pencapaian pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan melalui kegiatan praktikum di kalangan siswa kelas XI TKJ SMK N 11 Malang. Dalam penelitian ini, hasil belajar dan prestasi belajar tersebut merujuk pada keterampilan kearsipan digital siswa. Merujuk pada adanya kesenjangan hasil penelitian tersebut, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai pengaruh motivasi belajar sebagai variabel independen yang berkontribusi terhadap keterampilan kearsipan digital peserta didik

Faktor ketiga yang diduga turut memengaruhi keterampilan kearsipan digital siswa

adalah dukungan teman sebaya. Dukungan teman sebaya dapat memberikan dukungan belajar, meningkatkan motivasi, serta memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa melalui kegiatan diskusi, kerja sama, dan saling berbagi pengalaman belajar. Hasil studi sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayati, Wijayanti & Firmansyah (2023) menunjukkan bahwa dukungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Matematika kelas X. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Regain, Herlambang & Wijoyo (2020) menyatakan bahwa dukungan teman sebaya tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI TKJ mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas di SMK Negeri 6 Malang (WAN). Begitupun pada penelitian Yusriani et al. (2023) menemukan bahwa dukungan teman sebaya tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi digital pada mahasiswa pendidikan jarak jauh ( $p = 0,095$ ), meskipun dukungan teman sebaya terbukti meningkatkan semangat belajar secara signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa dukungan teman sebaya mungkin perlu melalui mekanisme perantara untuk dapat membentuk keterampilan digital. Merujuk pada adanya kesenjangan hasil penelitian tersebut, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai pengaruh dukungan teman sebaya sebagai variabel independen yang berkontribusi terhadap keterampilan kearsipan digital peserta didik.

Faktor keempat yang dipandang berperan penting dalam memengaruhi keterampilan kearsipan digital siswa adalah keterlibatan belajar (*student engagement*). Hasil penelitian Putra et al. (2024) menunjukkan bahwa *student engagement* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap capaian belajar. Penelitian tersebut menempatkan keterlibatan belajar sebagai variabel yang berperan dalam meningkatkan capaian akademik siswa, baik secara langsung maupun sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara *self-efficacy* akademik dan kinerja akademik. Hasil penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Nur (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Statistik. Namun, penelitian terdahulu masih terbatas pada hasil belajar umum dan belum mengkaji keterampilan praktik kearsipan digital secara spesifik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengisi celah tersebut dengan menjadikan keterlibatan belajar sebagai variabel mediasi pada keterampilan kearsipan digital siswa.

Berdasarkan pemaparan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dijelaskan, kajian dalam penelitian ini dipusatkan pada analisis faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterampilan kearsipan digital pada siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Pati. Pokok permasalahan utama dalam studi ini adalah apakah variabel pengetahuan awal, motivasi belajar, dukungan teman sebaya, serta keterlibatan belajar memiliki pengaruh terhadap keterampilan kearsipan digital siswa, baik secara individual (parsial) maupun bersama-sama (simultan). Dengan mengacu pada *Cognitive Social Theory* (SCT) dan temuan dari studi-studi sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam riset ini adalah sebagai berikut: pengetahuan awal memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H1). Motivasi belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H2). Dukungan teman sebaya memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H3). Keterlibatan belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H4). Pengetahuan awal memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar (H5). Motivasi belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar (H6). Dukungan teman sebaya memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar (H7). Pengetahuan awal memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital

melalui keterlibatan belajar (H8). Motivasi belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital melalui keterlibatan belajar (H9). Dukungan teman sebaya memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital melalui keterlibatan belajar (H10).

## METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yang berarti seluruh kegiatan pengumpulan dan analisis data berlangsung dalam wujud bilangan (angka) dan diuji menggunakan teknik statistika. Lokasi penelitian SMK Negeri 1 Pati beralamat di Jalan Ahmad Yani No.2, Desa Ngarus, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Populasi pada penelitian ini adalah 102 orang peserta didik yang terdaftar pada kelas XI program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 1 Pati. Karena jumlah populasi relatif terbatas, peneliti memutuskan untuk mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden. Prosedur ini dalam metodologi penelitian dikenal sebagai teknik sampling total atau sampling jenuh, di mana tidak ada satu pun subjek yang dikeluarkan dari sampel (Sugiyono, 2017:85).

**Tabel 2.** Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Populasi (Sampel)
XI MPLB 1	34
XI MPLB 2	33
XI MPLB 3	35
Jumlah	102

Sumber: Data sekunder yang diolah, 2026

Keterampilan kearsipan digital (Y) pada penelitian ini diukur menggunakan indikator-indikator yang dimodifikasi dari penelitian Ismiyati dan Suranto (2025) yaitu (1) kesiapan perangkat dan akses sistem, (2) etika kerja digital & prosedural, (3) akurasi entry data & klasifikasi digital, (4) manajemen basis data & temu kembali arsip. Pengukuran keterampilan tersebut dilakukan melalui tes praktik menggunakan aplikasi E-Arsip (Hak Cipta Nomor EC002025113898) guna untuk mengukur keterampilan kearsipan digital siswa kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) SMK Negeri 1 Pati. Aplikasi ini dikembangkan oleh Suryanto *et al.* (2023) dan digunakan dengan izin tertulis dari pencipta untuk keperluan penelitian akademik. Adapun variabel pengetahuan awal (X1) diukur menggunakan indikator-indikator yang dikembangkan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), bagian TP yang sudah disetujui oleh MGMP MPLB Kota Semarang pada sub-elemen Prosedur Penyimpanan Arsip dan Pengelolaan Arsip secara Elektronik/Digital, yaitu (1) prosedur penyimpanan arsip, (2) pengelolaan arsip secara elektronik/digital. Variabel selanjutnya motivasi belajar (X2) diukur melalui indikator yang diungkapkan oleh Sardiman (2016:83) yaitu (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Kemudian variabel selanjutnya dukungan teman sebaya (X3) diukur melalui indikator-indikator yang dirumuskan oleh Desmita (2009:184-187) yaitu (1) belajar memecahkan masalah bersama, (2) teman sebagai pengganti keluarga, (3) meningkatkan keterampilan

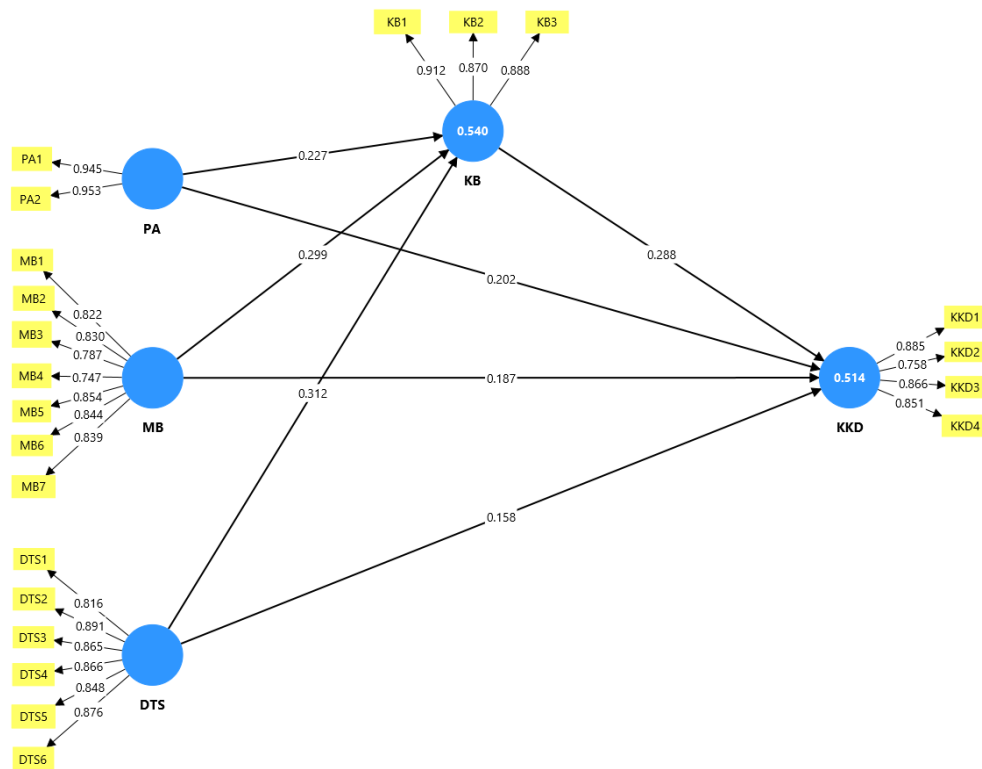
sosial, (4) mengembangkan tingkah laku peran, (5) memperkuat penyesuaian moral, (6) serta meningkatkan harga diri. Adapun variabel keterlibatan belajar (Z) yang berperan sebagai variabel mediasi diukur menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Fredricks, Blumenfeld & Paris (2004) yaitu (1) keterlibatan perilaku, yang tercermin melalui partisipasi aktif (2) keterlibatan emosional, yang ditunjukkan melalui rasa senang, antusiasme dan minat (3) keterlibatan kognitif, yang berkaitan dengan penggunaan strategi belajar, konsentrasi.

Prosedur pengumpulan data dalam studi ini meliputi wawancara tidak terstruktur kepada guru mata pelajaran kearsipan digital SMK Negeri 1 Pati dan wawancara kepada 30 siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Pati, kuesioner atau angket pada variabel pengetahuan awal (X1), motivasi belajar (X2), dukungan teman sebaya (X3), dan keterlibatan belajar (Z), serta tes praktik menggunakan aplikasi E-Arsip (variabel Y). Kuesioner menerapkan *Skala Likert* dengan rentang 1 hingga 4, di mana skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan skor 4 menunjukkan sangat setuju. Sedangkan untuk tes praktik dilaksanakan di laboratorium komputer SMK Negeri 1 Pati dengan durasi waktu selama 45 menit, meliputi 4 tugas utama yang sesuai dengan indikator keterampilan kearsipan digital. Setiap tugas dinilai menggunakan rubrik skala 1-4. Untuk menganalisis data yang terkumpul, penelitian ini menggunakan pendekatan *Structural Equation Modeling* (SEM). Prosedur analisisnya mencakup pengujian model pengukuran (*outer model*) serta (*inner model*). Adapun varian dari SEM yang diterapkan adalah *Partial Least Square* (PLS), yaitu metode SEM berbasis komponen atau varian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Outer Model Test (Measurement Model)



Gambar 1. Hasil Outer Model (Measurement Model)

### Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Validitas konvergen (*convergent validity*) adalah salah satu kriteria dalam evaluasi model pengukuran, yang besarnya ditentukan melalui korelasi antara skor tiap indikator dengan konstruk yang diukurnya. Berdasarkan kriteria dari Hair et al., (2021), suatu indikator dinyatakan memiliki validitas yang memadai apabila nilai outer loading-nya melebihi 0,7.

**Tabel 3.** *Outer Loadings* Indikator Variabel

Variabel	Indikator	Outer Loading	Level of Convergent Validity	Ket.
Keterampilan Kearsipan Digital (Y)	Y1.1	0,885	0,7	Valid
	Y1.2	0,758	0,7	Valid
	Y1.3	0,866	0,7	Valid
	Y1.4	0,851	0,7	Valid
Pengetahuan Awal (X <sub>1</sub> )	X1.1	0,945	0,7	Valid
	X1.2	0,953	0,7	Valid
Motivasi Belajar (X <sub>2</sub> )	X2.1	0,822	0,7	Valid
	X2.2	0,830	0,7	Valid
	X2.3	0,787	0,7	Valid
	X2.4	0,747	0,7	Valid
	X2.5	0,854	0,7	Valid
	X2.6	0,844	0,7	Valid
	X2.7	0,839	0,7	Valid
Dukungan Teman Sebaya (X <sub>3</sub> )	X3.1	0,816	0,7	Valid
	X3.2	0,891	0,7	Valid
	X3.3	0,865	0,7	Valid
	X3.4	0,866	0,7	Valid
	X3.5	0,848	0,7	Valid
	X3.6	0,876	0,7	Valid
Keterlibatan Belajar (Z)	Z.1	0,912	0,7	Valid
	Z.2	0,870	0,7	Valid
	Z.3	0,888	0,7	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Tabel 3 menyajikan nilai *outer loading* kelima konstruk. Mengacu pada kriteria yang disarankan oleh Hair et al. (2021), semua indikator pada studi ini memperlihatkan nilai *outer loading* melebihi 0,7, sehingga mengindikasikan validitas konvergenya tergolong baik. Dengan kata lain, setiap variabel (keterampilan kearsipan digital, pengetahuan awal, motivasi belajar, dukungan teman sebaya, dan keterlibatan belajar) dinyatakan memenuhi kriteria validitas. Pengujian dilanjutkan dengan melihat nilai *Average Variance Extracted* (AVE). Sebuah konstruk dinyatakan mempunyai validitas konvergen yang memadai apabila nilai AVE nya lebih besar dari 0,5.

**Tabel 4.** *Average Variance Extracted* (AVE) Variabel Penelitian

Variabel	Nilai AVE	Level of AVE	Ket.
----------	-----------	--------------	------

Variabel	Nilai AVE	Level of AVE	Ket.
Keterampilan Kearsipan Digital (Y)	0,708	0,5	Valid
Pengetahuan Awal (X <sub>1</sub> )	0,901	0,5	Valid
Motivasi Belajar (X <sub>2</sub> )	0,670	0,5	Valid
Dukungan Teman Sebaya (X <sub>3</sub> )	0,741	0,5	Valid
Keterlibatan Belajar (Z)	0,792	0,5	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Tabel 4 memperlihatkan bahwa seluruh nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dari variabel keterampilan kearsipan digital, pengetahuan awal, motivasi belajar, dukungan teman sebaya, serta keterlibatan belajar melebihi 0,5, sehingga variabel dan indikator yang digunakan dapat dinilai valid.

#### Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Validitas diskriminan (*discriminant validity*) digunakan untuk mengevaluasi model pengukuran dengan melihat besaran *cross loading* antara setiap indikator dan variabel latennya. Suatu indikator dinyatakan memiliki validitas diskriminan yang baik jika nilai *cross loading*-nya melebihi 0,5. Adapun hasil perhitungan *cross loading* untuk masing-masing variabel disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5.** *Cross Loading* Indikator tiap Variabel

No	Indikator	Y	X1	X2	X3	Z	Ket.
1	Y1.1	0,885	0,565	0,572	0,583	0,597	Valid
	Y1.2	0,758	0,527	0,499	0,411	0,488	Valid
	Y1.3	0,866	0,434	0,523	0,532	0,544	Valid
	Y1.4	0,851	0,465	0,472	0,471	0,510	Valid
2	X1.1	0,542	0,945	0,597	0,554	0,550	Valid
	X1.2	0,585	0,953	0,628	0,596	0,604	Valid
3	X2.1	0,536	0,566	0,822	0,575	0,544	Valid
	X2.2	0,578	0,569	0,830	0,614	0,618	Valid
	X2.3	0,468	0,460	0,787	0,466	0,536	Valid
	X2.4	0,384	0,541	0,747	0,468	0,456	Valid
	X2.5	0,539	0,563	0,854	0,627	0,580	Valid
	X2.6	0,546	0,520	0,844	0,608	0,549	Valid
	X2.7	0,436	0,473	0,839	0,549	0,463	Valid
4	X3.1	0,526	0,523	0,558	0,816	0,498	Valid
	X3.2	0,495	0,493	0,607	0,891	0,553	Valid
	X3.3	0,499	0,507	0,586	0,865	0,620	Valid
	X3.4	0,538	0,567	0,619	0,866	0,591	Valid
	X3.5	0,496	0,472	0,570	0,848	0,514	Valid

No	Indikator	Y	X1	X2	X3	Z	Ket.
5	X3.6	0,531	0,563	0,605	0,876	0,597	Valid
	Z.1	0,618	0,629	0,617	0,609	0,912	Valid
	Z.2	0,525	0,479	0,569	0,599	0,870	Valid
	Z.3	0,556	0,508	0,573	0,540	0,888	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 5 seluruh indikator pada setiap variabel menunjukkan nilai yang melampaui 0,5, sehingga dapat dinyatakan valid. Pada variabel pengetahuan awal, indikator X1.1 memperoleh nilai 0,945 dan X1.2 sebesar 0,953; kedua angka ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan indikator lain pada konstruk X1. Langkah berikutnya dalam pengujian validitas diskriminan adalah menghitung akar kuadrat dari *Average Variance Extracted* (AVE). Mengacu pada Fornell & Larcker yang dikutip oleh Ghazali (2014), pengukuran ini bertujuan untuk menilai reliabilitas setiap variabel, dengan kriteria nilai yang harus melebihi 0,5. Adapun nilai AVE masing-masing variabel disajikan sebagai berikut.

**Tabel 6.** Nilai *Average Variance Extracted* (AVE) pada Fornell-Larcker Criterion

Variabel	Y	X1	X2	X3	Z	Ket.
Keterampilan Kearsipan Digital (Y)	<b>0,841</b>	-	-	0,598	0,638	Valid
Pengetahuan Awal (X1)	0,595	<b>0,949</b>	0,646	0,607	0,609	Valid
Motivasi Belajar (X2)	0,616	-	<b>0,818</b>	0,687	0,660	Valid
Dukungan Teman Sebaya (X3)	-	-	-	<b>0,861</b>	-	Valid
Keterlibatan Belajar (Z)	-	-	-	0,655	<b>0,890</b>	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 6, nilai *Average Variance Extracted* (AVE) setiap variabel lebih tinggi daripada nilai korelasinya dengan variabel lainnya dalam model. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel-variabel tersebut dinyatakan memenuhi kriteria validitas.

### **Composite Reliability**

Pengukuran uji reliabilitas digunakan untuk mengukur reliabel dan konsistensi dalam indikator sebagai alat ukur tiap variabel penelitian. Menurut Ghazali (2014:65), pada uji reliabilitas dapat diukur dengan 2 kategori yaitu *composite reliability* dan *cronbach alpha*. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,7.

**Tabel 7.** *Cronbach's Alpha* tiap Variabel

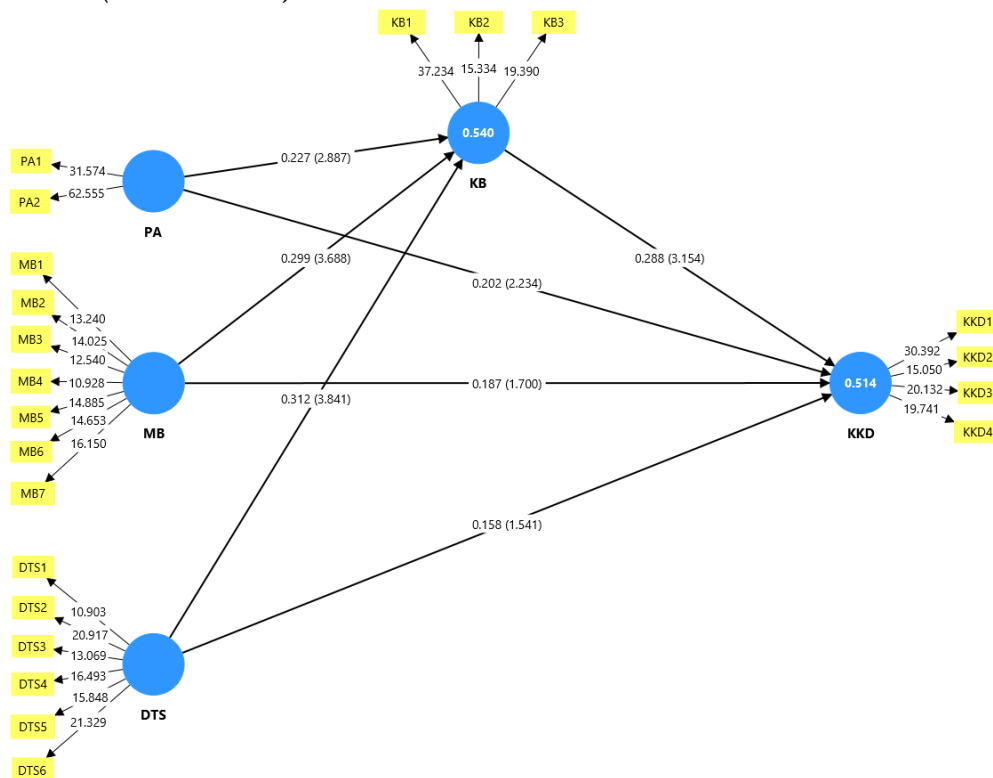
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Taraf <i>Cronbach's Alpha</i>	Ket.
Keterampilan Kearsipan Digital (Y)	0,906	0,7	Reliabel

Variabel	Cronbach's Alpha	Taraf Cronbach's Alpha	Ket.
Pengetahuan Awal ( $X_1$ )	0,948	0,7	Reliabel
Motivasi Belajar ( $X_2$ )	0,934	0,7	Reliabel
Dukungan Teman Sebaya ( $X_3$ )	0,945	0,7	Reliabel
Keterlibatan Belajar ( $Z$ )	0,920	0,7	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Dalam tabel 7. menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* tiap variabel lebih besar dari 0,7 sehingga dapat diartikan bahwa setiap variabel penelitian ini bersifat reliabel dan layak untuk dapat digunakan sebagai variabel penelitian.

**Model Struktural (Inner Model)**



**Gambar 2.** Hasil Inner Model (Structural Model)

Dalam mengevaluasi hubungan antar konstruk, penelitian ini mengandalkan evaluasi model struktural (*inner model*). Salah satu parameter kuncinya adalah koefisien *R-Square*. Seperti dijelaskan oleh Ghazali (2014:41), nilai *R-Square* berfungsi untuk melihat seberapa besar variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen. Sementara itu, uji *Q-Square* digunakan untuk menilai tingkat relevansi prediktif (*predictive relevance*) dari model. Suatu model dianggap memiliki prediksi yang baik jika nilai *Q-Square* nya positif (lebih dari 0), dan sebaliknya, dikategorikan kurang baik jika angkanya negatif (kurang dari 0).

**Tabel 8.** Hasil Uji R-Square ( $R^2$ )

Variabel	R-Square	R-Square Adjusted	Ket.
Keterampilan Kearsipan Digital (Y)	0,514	0,494	Moderate
Keterlibatan Belajar (Z)	0,540	0,526	Moderate

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Dari uji R-Square diperoleh nilai  $R^2$  untuk variabel keterampilan pengarsipan digital sebesar 0,514. Angka ini mengindikasikan bahwa seluruh variabel independen dalam model mampu menjelaskan 51,4% variasi pada keterampilan pengarsipan digital, sementara 48,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak disertakan dalam penelitian.

### Hasil Uji Q-Square

**Tabel 9.** Hasil Uji Q-Square

	Q <sup>2</sup> predict	RMSE	MAE
Keterampilan Kearsipan Digital (Y)	0,448	0,757	0,448
Keterlibatan Belajar (Z)	0,509	0,719	0,509

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

Dari hasil uji Q-Square, model struktural dalam penelitian ini menunjukkan kemampuan prediksi yang baik terhadap kedua variabel endogen. Untuk variabel keterampilan kearsipan digital (Y), nilai  $Q^2$  sebesar 0,448 ( $>0$ ) mengindikasikan bahwa model mampu memprediksi variabel tersebut dengan tingkat relevansi prediktif yang cukup baik, dengan kontribusi prediksi sebesar 44,8% dari variabel eksogen. Nilai RMSE (0,757) dan MAE (0,610) juga mencerminkan tingkat kesalahan prediksi yang relatif rendah.

Sementara itu, variabel keterlibatan belajar (Z) memperoleh nilai  $Q^2$  sebesar 0,509 ( $>0$ ), yang berarti model memiliki predictive relevance yang lebih tinggi lagi, yaitu mampu memprediksi 50,9% varians keterlibatan belajar berdasarkan pengetahuan awal, motivasi belajar, dan dukungan teman sebaya. Nilai RMSE (0,719) dan MAE (0,516) juga menunjukkan akurasi prediksi yang memadai. Dengan demikian, secara keseluruhan model struktural dalam penelitian ini layak digunakan untuk menjelaskan pengaruh antar variabel serta dapat digeneralisasikan pada populasi yang serupa.

**Tabel 10.** Total Effect

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standar Deviasi (STDEV)	T statistik (O/STDEV)	Nilai P (P values)	Hipotesis	Ket.
X1 -> Y	0,202	0,206	0,091	2,234	0,026	H1	Diterima
X2 -> Y	0,187	0,183	0,110	1,700	0,089	H2	Ditolak
X3 -> Y	0,158	0,161	0,102	1,541	0,123	H3	Ditolak
Z -> Y	0,288	0,228	0,091	3,154	0,002	H4	Diterima

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standar Deviasi (STDEV)	T statistik (O/STDEV)	Nilai P (P values)	Hipotesis	Ket.
X1 -> Z	0,227	0,221	0,079	2,887	0,004	H5	Diterima
X2 -> Z	0,299	0,301	0,081	3,688	0,000	H6	Diterima
X3 -> Z	0,312	0,316	0,081	3,841	0,000	H7	Diterima
X1 -> Z -> Y	0,065	0,061	0,028	2,351	0,019	H8	Diterima
X2 -> Z -> Y	0,086	0,087	0,039	2,226	0,026	H9	Diterima
X3 -> Z -> Y	0,090	0,091	0,038	2,350	0,019	H10	Diterima

Sumber: Data primer yang diolah, 2026

### Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, keterampilan kearsipan digital pada siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Pati dipengaruhi oleh beberapa faktor dengan tingkat pengaruh yang berbeda-beda. Urutan prediktor dominan yang memengaruhi keterampilan kearsipan digital adalah sebagai berikut: Keterlibatan Belajar ( $\beta = 0,288$ ;  $p = 0,002$ ), Pengetahuan Awal ( $\beta = 0,202$ ;  $p = 0,026$ ), Motivasi Belajar ( $\beta = 0,187$ ;  $p = 0,089$ ), dan Dukungan Teman Sebaya ( $\beta = 0,158$ ;  $p = 0,123$ ). Dari sepuluh hipotesis yang diuji, delapan hipotesis didukung (H1, H4, H5, H6, H7, H8, H9, H10) dan dua hipotesis ditolak (H2 dan H3). Dengan kata lain, hipotesis yang terkonfirmasi adalah bahwa pengetahuan awal, keterlibatan belajar, serta pengaruh mediasi keterlibatan belajar (dari pengetahuan awal, motivasi belajar, dan dukungan teman sebaya) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital. Sebaliknya, pengaruh langsung motivasi belajar dan pengaruh langsung dukungan teman sebaya terhadap keterampilan kearsipan digital tidak didukung. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi dan dukungan sosial teman sebaya tidak serta-merta membentuk keterampilan praktis secara langsung, melainkan harus melalui mekanisme keterlibatan belajar yang aktif. Prediktor terbaik dari keterampilan kearsipan digital adalah Keterlibatan Belajar ( $\beta = 0,288$ ;  $p = 0,002$ ). Temuan ini konsisten dengan *Social Cognitive Theory* (Bandura, 1986) yang menekankan bahwa keterampilan tidak hanya ditentukan oleh faktor personal atau lingkungan secara terpisah, tetapi melalui proses perilaku yang diwujudkan dalam bentuk keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Berikut adalah pembahasan rinci untuk setiap hipotesis.

#### a. Pengetahuan awal berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital

Temuan statistik mengonfirmasi bahwa semakin tinggi pemahaman dasar yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran, maka semakin baik pula kemampuan praktik kearsipan digital mereka. Dengan nilai signifikansi  $p=0,026$  ( $<0,05$ ) dan koefisien jalur 0,202, dapat disimpulkan bahwa setiap peningkatan satu standar deviasi pada pengetahuan awal akan mendorong kenaikan keterampilan kearsipan digital sebesar 20,2%. Dengan demikian, hipotesis pertama (H1) dinyatakan terdukung. Temuan ini selaras dengan laporan Ummah dan Oktova (2024)) yang menemukan peran signifikan pengetahuan awal terhadap hasil belajar fisika pada kelas unggulan melalui kuis terstruktur.

#### b. Motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital

Hasil pengujian menunjukkan bahwa meskipun arah hubungannya positif, motivasi belajar ternyata tidak cukup kuat dalam memprediksi capaian keterampilan kearsipan

digital secara langsung. Dengan koefisien jalur (*original sample*) sebesar 0,187, motivasi belajar berkontribusi sebesar 18,7% terhadap keterampilan tersebut. Namun, nilai  $p = 0,089$  yang berada di atas ambang signifikansi 0,05 mengindikasikan bahwa hubungan ini tidak cukup kuat untuk dianggap bermakna. Oleh karena itu, hipotesis H2 ditolak. Temuan ini sejalan dengan laporan Renggana (2020) yang juga tidak menemukan pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sebuah SMP Negeri.

**c. Dukungan teman sebaya tidak berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital**

Dukungan teman sebaya tidak terbukti memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital siswa. Meskipun koefisien jalur (*original sample*) menunjukkan kontribusi sebesar 15,8% ( $\beta = 0,158$ ), nilai  $p = 0,123$  berada di atas ambang signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis H3 ditolak. Hasil ini mengindikasikan bahwa dukungan sosial dari teman tidak secara langsung membentuk kompetensi teknis siswa. Seperti dikemukakan Sardi *et al.*, (2025) dalam konteks pendidikan vokasi, efektivitas dukungan teman sebaya lebih optimal jika dimediasi oleh keterlibatan belajar. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan laporan Regain, Herlambang & Wijoyo (2020) yang tidak menemukan pengaruh langsung signifikan dari dukungan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa kelas XI TKJ pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN) di SMK Negeri 6 Malang.

**d. Keterlibatan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital**

Keterlibatan belajar terbukti memiliki pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital siswa. Dengan koefisien jalur (*original sample*) sebesar 0,288, keterlibatan belajar memberikan kontribusi sebesar 28,8% terhadap peningkatan keterampilan tersebut. Nilai  $p = 0,002$  yang jauh di bawah batas signifikansi 0,05 mengonfirmasi bahwa hubungan ini bermakna secara statistik. Dengan demikian, hipotesis H4 diterima. Temuan ini sejalan dengan laporan Putra *et al.* (2024) tentang peran positif keterlibatan belajar terhadap prestasi akademik siswa di lingkungan pesantren. Lebih lanjut, Radovan & Makovec Radovan (2025) yang juga menemukan bahwa partisipasi aktif dalam proyek kolaboratif dan kuis digital berkorelasi positif dengan kompetensi digital siswa pendidikan vokasi (VET), sementara keterlibatan pasif menunjukkan hubungan yang lebih lemah.

**e. Pengetahuan awal berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar**

Pengetahuan awal terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis, nilai  $p = 0,004$  berada di bawah batas signifikansi 0,05, dengan koefisien jalur (*original sample*) sebesar 0,227. Angka ini mengindikasikan bahwa pengetahuan awal berkontribusi sebesar 22,7% terhadap peningkatan keterlibatan belajar. Dengan demikian, hipotesis H5 diterima. Temuan ini selaras dengan penelitian Dong, Jong & King (2020) yang menggunakan *structural equation modeling* pada 356 siswa sekolah menengah di Tiongkok dan juga menemukan peran signifikan pengetahuan awal dalam membentuk keterlibatan belajar.

**f. Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar**

Motivasi belajar terbukti memiliki pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai  $p = 0,000$  yang berada di bawah ambang signifikansi 0,05, dengan koefisien jalur (*original sample*) sebesar 0,299. Angka ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar berkontribusi sebesar 29,9% terhadap peningkatan keterlibatan belajar. Dengan demikian, hipotesis H6 diterima. Temuan ini

sejalan dengan laporan Raihan dkk. (2024) yang juga menemukan peran signifikan motivasi belajar dalam membentuk *student engagement* pada mata pelajaran *Front Office* di SMK.

**g. Dukungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar**

Dukungan teman sebaya terbukti memiliki pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai  $p = 0,000$  (di bawah  $0,05$ ) dengan koefisien jalur (*original sample*) sebesar  $0,312$ . Angka ini mengindikasikan bahwa dukungan teman sebaya berkontribusi sebesar  $31,2\%$  terhadap peningkatan keterlibatan belajar. Dengan demikian, hipotesis H7 diterima. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurmalit, Yoenanto & Nurdibyannadaru (2021) pada siswa SMA di Sidoarjo, yang melaporkan bahwa dukungan teman sebaya memberikan kontribusi sebesar  $45,8\%$  terhadap keterlibatan belajar. Hal ini semakin memperkuat bukti bahwa dukungan sosial dari teman merupakan prediktor penting bagi *student engagement* di lingkungan pendidikan menengah.

**h. Pengetahuan awal berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital melalui keterlibatan belajar**

Hasil analisis mediasi menunjukkan bahwa keterlibatan belajar berperan sebagai perantara yang signifikan antara pengetahuan awal dan keterampilan pengarsipan digital. Dengan nilai  $p$  sebesar  $0,019$  ( $<0,05$ ) dan koefisien efek tidak langsung  $0,065$ , hal ini berarti pengetahuan awal berkontribusi secara tidak langsung sebesar  $6,5\%$  terhadap peningkatan keterampilan pengarsipan digital melalui peningkatan keterlibatan belajar. Dengan demikian, hipotesis H8 diterima. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dong, Jong & King (2020) yang menemukan bahwa *learning engagement* berperan sebagai mediator signifikan antara *prior knowledge* dan proses pembelajaran, dengan nilai pengaruh tidak langsung yang signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ). Hasil tersebut membuktikan bahwa keterlibatan belajar secara bermakna memediasi hubungan antara pengetahuan awal dan capaian belajar.

**i. Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital melalui keterlibatan belajar**

Motivasi belajar ternyata tidak secara langsung mempengaruhi keterampilan pengarsipan digital, melainkan melalui perantara keterlibatan belajar. Besaran efek tidak langsung tercatat sebesar  $0,086$  dengan nilai  $p = 0,026$  ( $<0,05$ ), yang berarti sekitar  $8,6\%$  pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan pengarsipan digital tersalurkan secara signifikan lewat variabel keterlibatan belajar. Hipotesis H9 pun terkonfirmasi. Hasil ini selaras dengan laporan Lei, Chen & Luo (2024) yang mendemonstrasikan bahwa *learning engagement* secara signifikan memediasi hubungan antara *learning motivation* dan *learning effectiveness*, dengan nilai pengaruh tidak langsung yang bermakna secara statistik ( $p < 0,05$ ).

**j. Dukungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital melalui keterlibatan belajar**

Dukungan dari teman sebaya tidak memberikan pengaruh langsung yang bermakna, namun efek signifikannya muncul secara tidak langsung melalui keterlibatan belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $p = 0,019$  ( $<0,05$ ) dan koefisien efek mediasi sebesar  $0,090$ , sehingga dapat dikatakan bahwa dukungan teman sebaya berkontribusi tidak langsung sebesar  $9,0\%$  terhadap peningkatan keterampilan pengarsipan digital dengan melibatkan keterlibatan belajar sebagai variabel antara. Dengan demikian, hipotesis H10 diterima.

---

Temuan ini sejalan dengan penelitian Gai, Zhu & Ahmad (2026) yang menemukan bahwa *behavioral engagement* berperan sebagai mediator antara *perceived peer support* dan prestasi akademik mahasiswa, dengan nilai pengaruh tidak langsung sebesar 0,076 dan interval kepercayaan 95% tidak melewati nol. Hasil tersebut membuktikan bahwa keterlibatan belajar secara signifikan memediasi hubungan antara dukungan teman sebaya dan capaian belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan baru sebagai berikut: (1) pengetahuan awal berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H1 diterima); (2) motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H2 ditolak); (3) dukungan teman sebaya tidak berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H3 ditolak); (4) keterlibatan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kearsipan digital (H4 diterima); (5) pengetahuan awal, motivasi belajar, dan dukungan teman sebaya masing-masing berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan belajar (H5, H6, H7 diterima); serta (6) keterlibatan belajar memediasi secara positif dan signifikan pengaruh pengetahuan awal, motivasi belajar, dan dukungan teman sebaya terhadap keterampilan kearsipan digital (H8, H9, H10 diterima). Temuan ini memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model keterampilan vokasi berbasis SCT serta implikasi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat dikemukakan. Sekolah disarankan untuk mengoptimalkan fasilitas laboratorium komputer dan menyediakan akses yang memadai terhadap aplikasi kearsipan digital, mengingat keterlibatan belajar terbukti berperan sentral dalam meningkatkan keterampilan praktis siswa. Guru hendaknya merancang pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan awal, tetapi juga secara aktif membangun keterlibatan emosional dan kognitif, misalnya melalui studi kasus nyata, praktik kolaboratif, serta pemberian umpan balik yang berkelanjutan. Siswa sebaiknya lebih memanfaatkan pengetahuan awal yang dimiliki dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, karena dukungan teman sebaya terbukti efektif jika dimediasi oleh keterlibatan belajar. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji model serupa pada konteks vokasi yang berbeda, menambahkan variabel seperti efikasi diri digital atau dukungan orang tua, serta menggunakan metode campuran untuk mengeksplorasi dinamika keterlibatan belajar secara lebih mendalam.

## REFERENSI

- Azis, Y. M., & Leatemia, M. (2021). The Effectiveness of e-Learning, Learning Styles, Prior Knowledge, and Internet Self Efficacy in Business Mathematics Courses. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 12(2), 353–364. <https://doi.org/10.15294/kreano.v12i2.31022>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Basuki, A., Churiyah, M., Dharma, B. A., & Sakdiyyah, D. A. (2022). *Archive Management System as Complementary Learning Media In the Digital Era*. 2(2), 493–505.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dong, A., Jong, M. S., & King, R. B. (2020). How Does Prior Knowledge Influence Learning Engagement? The Mediating Roles of Cognitive Load and Help-Seeking. 11(October), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.591203>

- Firdausi, Z. N., & Bisri, M. (2025). Strategi Lembaga Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Menghadapi Pembelajaran Abad 21. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 507–515.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1).
- Gai, G., Zhu, X., & Ahmad, N. S. (2026). Perceived peer support and academic achievement among university students: the chain mediating roles of emotion regulation and behavioral engagement. *Scientific Reports*, 1–13. <https://doi.org/10.1038/s41598-026-45417-0>
- Gede, I. K., Hutnaleontina, P. N., & Indrawan, I. P. Y. (2024). *Influence of Mobile-Based Correspondence Information Systems on Administrative Services using SCRUM*. 9(2), 145–156.
- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS)* (4 ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair Jr., J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., Sarstedt, M., Danks, N. P., & Ray, S. (2021). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R*. Springer.
- Hasanuddin, M. I. (2020). Pengetahuan Awal (Prior Knowledge): Konsep dan Implikasi dalam Pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(2), 217–232.
- Hidayati, N. L., Wijayanti, S., & Firmansah, F. (2023). ABSTRAK Kajian ini memiliki tiga tujuan utama, yakni untuk. 10(2), 65–79.
- Ismiyati, I., & Suranto, S. (2025). *Model Performance Assessment Berbantuan Aplikasi P-155 Pada Pembelajaran Pengelolaan Kearsipan SMK*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pengelolaan Kearsipan SMK*. <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/manajemen-perkantoran/fase-f/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Laar, E. Van, Deursen, A. J. A. M. Van, Dijk, J. A. G. M. Van, & Haan, J. De. (2020). Poetics Measuring the levels of 21st-century digital skills among professionals working within the creative industries: A performance-based approach. *Poetics*, 81(April 2019), 101434. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2020.101434>
- Lei, H., Chen, C., & Luo, L. (2024). *The examination of the relationship between learning motivation and learning effectiveness: a mediation model of learning engagement*. 1–11. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02666-6>
- Nur, M. A. (2024). *Kognitif*. 4(September), 1086–1095.
- Nurmalita, T., Nono Hery, Y., & Nurdibyanandaru, D. (2021). *The Effect of Subjective Well-Being, Peer Support, and Self-Efficacy on Student Engagement of Class X Students of Four High Schools in Sidoarjo Regency*. Faculty of Psychology, Syarif Hidayatullah State Islamic University of Jakarta.
- Purwanti, A., Erlangga, E., & Sugiarti, L. R. (2025). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Effect Of Learning Motivation On The Academic Achievement Of Grade XI Students At Kesatrian 2 High School In Semarang Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Kesatrian 2 Semarang*. 6(4), 1733–1738.
- Putra, R. P., Ramadhanti, A., Setiawati, F. A., Jannah, E. N., & Puhka, P. (2024). Student Engagement as a Mediator of Academic Self-Efficacy and Academic Performance in

- Islamic Boarding School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 270–281. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i2.76328>
- Radovan, M., & Makovec Radovan, D. (2025). *Mapping Blended Learning Activities to Students' Digital Competence in VET*. 1–16.
- Raihan, V. A., Elmanora, Marsita, J., & Par, M. (2024). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP STUDENT ENGAGEMENT SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMK. 4(November), 69–74.
- Regain, K., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2020). *Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas ( WAN ) di SMK Negeri 6 Malang*. 4(4), 1172–1180. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7159/3456>
- Renggana, K. (2020). INVESTIGASI PENGARUH DISIPLIN KERJA GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SALAH SATU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI. *Edum Journal*, 3(1), 19–28.
- Reza, M. D., Respati, D. K., & Indrian, S. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar dan Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Jurusan Akuntansi di Jakarta Barat dengan Kepribadian Proaktif Sebagai Variabel Moderating. *GEMILANG: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 4(3), 275–289. <https://doi.org/10.56910/gemilang.v4i3.1629>
- Robbins, S. P. (2001). *Organizational Behavior* (9th ed.). Prentice Hall.
- Sardi, J., Candra, O., & Yuliana, D. F. (2025). *JTET The Role of Project-Based Learning and Mobile Learning in Fostering Student Engagement in TVET*. 17(4), 55–69.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sattar, S. (2019). *Manajemen Kearsipan*. Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryanto, E., Oktarina, N., Margunani, & Rusdarti. (2023). ICT Skill in Administration : Employing Electronic Achieve Application in Archive practice Course Higher Education. *Journal of Educational Science and Technology*, 9(2), 118–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/est.v9i2.43159>
- Ummah, R., & Oktova, R. (2024). Pengaruh Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas Unggulan Menggunakan Kuis Terstruktur. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v8i1.23492>
- Yusriani, S., Prambudi, I. S., Gunarto, M., Nurbaeti, N., & Lusiati, M. (2023). *Influence of Self-Efficacy and Peer Support on Learning Enthusiasm and Digital Competence in Online Distance Learning : A Cross-National Study on Workers and MM Program Postgraduate Students*. 410–427.

Copyright holder:  
© Author

First publication right:  
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:  
**CC-BY-SA**