

Pengaruh Media Video Tutorial terhadap Motivasi Belajar Siswa TKJ SMK Ypkk Limbung Gowa dalam Pelajaran Sistem Komputer

The Effect of Tutorial Video Media On The Learning Motivation of TKJ Students of SMK YPKK Limbung Gowa In Computer Systems Lessons

Rezki Fakhriyah, Alifya Nfh, Ninik Rahayu Ashadi

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10 May 2026

Revised 15 May 2026

Accepted 17 May 2026

Available online 22 May 2026

Keywords: Pengaruh Media Video Tutorial, Motivasi Belajar, Siswa, Pelajaran Sistem Komputer

Keywords: Effect of Tutorial Video Media, Learning Motivation, Students, Computer Systems Subject.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa tkj smk ypkk limbung gowa pada mata pelajaran sistem computer. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian ex post facto, jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif non-eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat penggunaan media video tutorial pada siswa kelas X TKJ SMK YPKK Limbung Gowa berada pada kategori sedang/cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 48,67, serta hasil kategorisasi dimana mayoritas siswa (80%) berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial telah digunakan dengan cukup baik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata sebesar 51,13. Namun, distribusi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (53,3%) berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa tergolong baik tetapi belum merata secara optimal. Dari penelitian ini juga ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan

media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ serta nilai t hitung sebesar 3,927. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa media video tutorial memberikan kontribusi sebesar 32,2% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

ABSTRACT

This study examines the effect of tutorial video media on the learning motivation of TKJ students at SMK YPKK Limbung Gowa in the Computer Systems subject. The type of research used is ex post facto research, which is included in quantitative non-experimental research. The results of the study indicate that the level of use of tutorial video media among Grade X TKJ students at SMK YPKK Limbung Gowa is in the moderate/fairly high category. This is shown by the average score of 48.67, as well as the categorization results where the majority of students (80%) are in the moderate category. This indicates that tutorial video media has been used quite effectively in the learning process. In addition, the level of students' learning motivation in the Computer Systems subject is in the high category, with an average score of 51.13. However, the distribution shows that most students (53.3%) are in the moderate category, so it can be concluded that students' learning motivation is generally good but not yet optimally distributed. The study also found that there is a positive and significant effect between the use of tutorial video media and students' learning motivation. This is proven by the results of the t-test with a significance value of $0.001 < 0.05$ and a t-count value of 3.927. Furthermore, the coefficient of determination test results show that tutorial video media contributes 32.2% to students' learning motivation, while the remaining percentage is influenced by other factors outside the scope of this study.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) menuntut siswa tidak hanya memahami

*Corresponding Author

Email: rezkifakhriyah@gmail.com

teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam praktik nyata sesuai kebutuhan industri. SMK YPKK Limbung Gowa sebagai lembaga pendidikan kejuruan di Kabupaten Gowa memiliki tanggung jawab mempersiapkan lulusan yang kompeten di bidang teknologi komputer dan jaringan.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 8 Desember 2025, siswa TKJ di SMK YPKK Limbung Gowa menghadapi beberapa kendala dalam pembelajaran Sistem Komputer. Pertama, materi yang bersifat teknis dan kompleks membuat sebagian siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak yang memerlukan visualisasi konkret. Kedua, metode pembelajaran konvensional yang masih dominan menggunakan ceramah dan papan tulis dirasa kurang efektif dalam memvisualisasikan komponen-komponen sistem komputer yang rumit. Ketiga, keterbatasan waktu tatap muka di kelas menyebabkan tidak semua siswa dapat memahami materi dengan kecepatan yang sama, sehingga siswa yang lambat cenderung tertinggal dan kehilangan motivasi belajar.

Menurut (Nuraeni et al., 2023) sangat penting bagi guru untuk memiliki usaha dalam menumbuhkan dan memelihara motivasi siswa sehingga dapat mendukung situasi kelas dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan (Rahman, 2021). Menurut (Magdalena, 2021) dapat dikatakan bahwa fungsi dari motivasi dalam kegiatan belajar yaitu untuk mendorong diri seseorang agar tertarik untuk belajar dengan giat sehingga kedepannya memiliki keinginan untuk terus belajar.

Secara keseluruhan motivasi belajar berperan sebagai faktor fundamental yang perlu dikembangkan oleh guru karena berfungsi mendorong siswa untuk belajar secara optimal, meningkatkan hasil belajar, serta menunjang pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu keinginan untuk berhasil, dorongan dan semangat belajar, minat dan rasa ingin tahu, ketekunan dalam belajar meskipun menghadapi kesulitan, serta ketertarikan dalam memecahkan masalah pembelajaran. Motivasi memiliki peranan strategis karena tanpa motivasi, tidak ada kegiatan belajar yang bermakna. Namun, ketika metode pembelajaran tidak mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam dan tidak dapat menyajikan materi secara menarik, motivasi belajar dapat menurun dan berdampak pada prestasi akademik serta kesiapan siswa memasuki dunia kerja.

Menurut (Afrilia et al., 2022) bahwa didapati beberapa jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menarik minat siswa untuk meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan media audio dan visual. Salah satu alternatif media pembelajaran yaitu media video tutorial. Keunggulan media video tutorial terletak pada kemampuannya memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, menyajikan demonstrasi langkah demi langkah, dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan siswa, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses belajar.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan dampak positif penggunaan media video terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Rizki Athala Merlinva Putri menunjukkan bahwa penggunaan media explainer video berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa (χ^2 hitung 26,735 > χ^2 tabel 9,488). Penelitian Marlinda Astulia Khoiriah dkk (2022) menunjukkan pengaruh signifikan video tutorial pada motivasi belajar dengan taraf signifikansi $0,00 < 5\%$. Penelitian Nurul Perdana Putri dan Hadi Gunawan Sakti (2021) juga menunjukkan hasil signifikan dengan nilai t-hitung 3,481 > t-tabel 2,045. Penelitian Ibnu Sudarmadi (2023) membuktikan bahwa pemanfaatan media YouTube mampu meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. Hasil penelitian-penelitian tersebut menegaskan

bahwa media video pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Meskipun banyak penelitian membahas pengaruh media video terhadap motivasi belajar, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa jurusan TKJ pada mata pelajaran Sistem Komputer masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah tersebut dengan memfokuskan pada media video tutorial, motivasi belajar, siswa TKJ SMK, serta mata pelajaran Sistem Komputer.

Relevansi penelitian ini terletak pada beberapa aspek penting. Dari aspek pedagogis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Dari aspek praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif serta memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Dari aspek teoretis, penelitian ini dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar dalam konteks pendidikan kejuruan.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan mengingat beberapa alasan mendasar. Pertama, terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan visual dengan metode pembelajaran yang masih konvensional di SMK YPKK Limbung Gowa. Kedua, belum adanya data empiris yang menunjukkan sejauh mana pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa TKJ dalam mata pelajaran Sistem Komputer di sekolah tersebut. Ketiga, dengan mengetahui pengaruh media video tutorial terhadap motivasi belajar, pihak sekolah dapat membuat kebijakan yang lebih tepat dalam pengadaan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Keempat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang dapat berdampak pada kualitas lulusan SMK yang siap bersaing di dunia kerja.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Video Tutorial terhadap Motivasi Belajar Siswa TKJ SMK YPKK Limbung Gowa dalam Pelajaran Sistem Komputer". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMK YPKK Limbung Gowa khususnya, dan pendidikan kejuruan di Indonesia pada umumnya, serta memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media video tutorial sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran yang bersifat teknis dan kompleks.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *ex post facto*, jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif non-eksperimental. Penelitian kuantitatif Non-Eksperimen dengan pendekatan *ex post facto* karena media video tutorial sudah digunakan sebelumnya, dan peneliti hanya mengamati hasil yang terjadi setelahnya, tanpa manipulasi langsung. Penelitian *ex post facto* dilakukan untuk mengkaji hubungan sebab-akibat dengan data yang telah ada atau kejadian yang telah terjadi. Menurut (Santoso & Madiistriyatno, 2021) *Ex facto* berasal dari bahasa latin yang berarti "setelah fakta", penelitian *ex post facto* meneliti pengaruh dan efek yang sudah ada dengan melalui analisis retropektif. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu survei. Metode survei merupakan cara pengumpulan data atau informasi dari sekelompok responden dengan menggunakan instrumen tertentu.

Populasi

Menurut (Rahmanto et al., 2020) Populasi merupakan keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, atau suatu yang dapat diperoleh atau dapat memberikan informasi data penelitian. Dengan kata lain, populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK YPKK Limbung Gowa yang mengikuti mata pelajaran Sistem Komputer pada tahun ajaran berjalan.

Sampel

Sampel digunakan jika populasi yang diteliti besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh populasi. Pilihan pengambilan sampel antara lain karena keterbatasan biaya, tenaga, dan waktu yang dimiliki peneliti (Rahmanto et al., 2020). Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu metode pengambilan sampel dalam penelitian di mana peneliti secara sengaja memilih individu tertentu berdasarkan karakteristik atau kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian (Firmansyah, 2022). Adapun yang merupakan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ dengan jumlah siswa 30 siswa karena memenuhi kriteria dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu siswa yang sudah menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat analisis, dan uji regresi.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKK Limbung Gowa yang merupakan salah satu sekolah jenjang SMK berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Bajeng, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan. SMKS YPKK LIMBUNG didirikan pada tanggal 20 Desember 1986 dengan Nomor SK Pendirian AHU - 8276.AH.01.04 Tahun 2012 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kepala Sekolah SMKS YPKK LIMBUNG saat ini Adalah Ibu Muslimah Muin dan perator yang bertanggung jawab adalah Ibu Nur Insyany. SMKS YPKK LIMBUNG merupakan salah satu sekolah jenjang SMK di wilayah Kab. Gowa yang menawarkan pendidikan berkualitas dengan terakreditasi B dan sertifikasi ISO 9001:2008. Sekolah ini menawarkan berbagai bidang studi meliputi Teknik Komputer & Jaringan, Pemasara, Manajemen Perkantoran Layanan Bisnis dan Akuntansi Keuangan Lembaga. Dengan adanya keberadaan SMKS YPKK LIMBUNG, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Bajeng, Kab. Gowa.

Sekolah ini mengantongi populasi siswa yang beragam, dengan jumlah 210 siswa yang berasal dari berbagai jurusan. Karakter siswa melingkupi berbagai ragam usia, jenis kelamin dan status social dan ekonomi. Prasarana yang ada disekolah ini terbilang cukup dalam menunjang Pendidikan seperti adanya laboratorium, Perpustakaan dan ruang praktek, beserta akses terhadap jaringan teknologi internet yang mendukung kegiatan belajar. Disamping itu, terdapat juga ekstrakurikuler seperti Olahraga, Pramuka dan PMR. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 30 responden dari kelas X TKJ SMK YPKK Limbung Gowa.

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK YPKK Limbung Gowa, diketahui bahwa penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran Sistem Komputer ini memanfaatkan platform YouTube sebagai sumber utama pembelajaran. Video yang digunakan

merupakan video tutorial yang relevan dengan materi Sistem Komputer, seperti pengenalan komponen komputer, cara kerja sistem, serta simulasi proses kerja perangkat keras.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Guru menampilkan video tutorial dari YouTube yang telah dipilih sesuai dengan materi pembelajaran.
- b) Siswa diminta untuk menyimak isi video secara seksama.
- c) Guru memberikan penjelasan tambahan untuk memperkuat pemahaman siswa.
- d) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi terkait materi dalam video.
- e) Siswa dapat mengakses kembali video tersebut secara mandiri di luar jam pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

- a) Lebih fokus saat pembelajaran berlangsung
- b) Lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi
- c) Lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit

Data hasil penelitian mencakup dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas media video tutorial (X) dan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa (Y). Penelitian ini melibatkan 30 siswa TKJ sebagai responden yang dipilih menggunakan purposive sampling. Dimana pengambilan sampel dalam penelitian secara sengaja memilih individu tertentu berdasarkan karakteristik atau kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian.

a. Hasil Analisis Statik Deskriptif

Dalam penelitian ini meliputi dua variabel yaitu variabel media video tutorial (X) sebagai variabel bebas dan variabel motivasi belajar siswa (Y) sebagai variabel terikat. Deskripsi dari data hasil analisis statistik deskriptif mengungkapkan informasi tentang nilai jumlah, jangkauan, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata serta nilai standar deviasi.

1) Variabel media video tutorial (X)

Data penggunaan media video tutorial didapatkan dari instrumen penelitian berupa angket (kuisisioner) yang telah disebar kepada siswa kelas X TKJ SMK YPKK Limbung Gowa, selanjutnya dianalisis dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 26*. Berdasarkan hasil dari olah data statistik deskriptif yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 Analisis Statik Deskriptif Variabel X

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Video Tutorial (X)	30	29	31	60	48.67	5.182
Valid N (listwise)	30					

Sumber: Hasil Olah data, 2025

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Variabel X (Media Video Tutorial), diperoleh jumlah responden (N) sebanyak 30 orang. Nilai minimum sebesar 31 dan nilai maksimum sebesar 60, sehingga diperoleh range sebesar 29. Rata-rata (mean) sebesar 48,67 menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media video tutorial berada pada kategori cukup tinggi. Sementara itu, nilai standar deviasi sebesar 5,182 menunjukkan bahwa data memiliki tingkat penyebaran yang relatif sedang, sehingga variasi jawaban responden tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata.

Selanjutnya dilakukan pengkategorian variabel media video tutorial, sehingga data kategorisasi skor variabel media video dapat dipaparkan pdalam tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Kategorisasi variabel media video tutorial (X)

Kategori	Interval skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 43,48$	3	10%
Sedang	$43,48 \leq X < 53,85$	24	80%
Tinggi	$X \geq 53,85$	3	10%

Sumber: Hasil Olah data, 2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Media Video Tutorial (X) dalam kategori rendah sebanyak 3 orang (10%), responden yang memberikan jawaban rendah sebanyak 24 orang (80%), dan responden yang memberikan jawaban tinggi sebanyak 3 orang (10%).

2) Variabel motivasi belajar siswa (Y)

Data motivasi belajar siswa didapatkan dari intrumen penelitian berupa angket (kuisisioner) yang telah disebarkan kepada siswa kelas X TKJ SMK YPKK Limbung Gowa, selanjutnya dianalisis degan bantuan *IBM SPSS Statistics 26*. Berdasarkanhasil dari olah data statistik deskriptif yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.3 Analisis Statik Deskriptif Variabel Y

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar Siswa (Y)	30	17	41	58	51.13	4.725
Valid N (listwise)	30					

Sumber: Hasil Olah data, 2025

Berdasarkan hasil analisis statik deskriptif pada Variabel motivasi belajar siswa (Y), diperoleh jumlah responden (N) sebanyak 30 orang dengan nilai minimum sebesar 41 dan maksimum sebesar 58, sehingga range sebesar 17. Nilai rata-rata (mean) sebesar 51,13 menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Adapun nilai standar deviasi sebesar 4,725 menunjukkan bahwa data cenderung lebih homogen atau memiliki penyebaran yang lebih kecil dibandingkan dengan variabel X.

Selanjutnya dilakukan pengkategorian variabel media video tutorial, sehingga data kategorisasi skor variabel media video dapat dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Kategorisasi variabel motivasi belajar siswa (X)

Kategori	Interval skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 46,40$	7	23,3%
Sedang	$46,40 \leq X < 55,85$	16	53,3%
Tinggi	$X \geq 55,85$	7	23,3%

Sumber: Hasil Olah data, 2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang memberikan penilaian terhadap variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) dalam kategori rendah sebanyak 7 orang (23,3%), responden yang memberikan jawaban rendah sebanyak 16 orang (53,3%), dan responden yang memberikan jawaban tinggi sebanyak 7 orang (23,3%).

b. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memiliki distribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan menggunakan melalui program *IBM SPSS* dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikan $> 0,05$.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.82276823
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.130
	Negative	-.099
Test Statistic		.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Gambar 4.1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan output dari hasil uji Kolmogorov-Smirnov suatu data dikatakan normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 dan jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka data tersebut dikatakan tidak normal. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi berdistribusi normal, dikarenakan nilainya lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,200.

2) Uji Linearitas

Dalam uji linearitas dilakukan untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang bersifat linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Hubungan antara variabel X dan variabel Y dinyatakan linear apabila nilai signifikansi pada Deviation from Linearity $> 0,05$ dan hubungan dinyatakan tidak linear apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Siswa * Media Video Tutorial	Between Groups	(Combined)	451.500	14	32.250	2.469	.047
		Linearity	223.674	1	223.674	17.121	.001
		Deviation from Linearity	227.826	13	17.525	1.341	.290
	Within Groups		195.967	15	13.064		
	Total		647.467	29			

Gambar 4.2 Hasil Uji Linearitas

Berdasarkan output dari hasil uji linearitas yang ditunjukkan pada tabel ANOVA, hubungan antara variabel *Motivasi Belajar Siswa* dengan *Media Video Tutorial* dapat dianalisis melalui dua komponen utama, yaitu *Linearity* dan *Deviation from Linearity*. Nilai signifikansi pada

komponen *Linearity* sebesar 0,001 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Sementara itu, nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,290 ($> 0,05$) mengindikasikan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari bentuk hubungan linear.

c. Uji Hipotesis

1) Uji Regresi sederhana

Hipotesis merupakan dugaan atau pernyataan sementara yang dibuat berdasarkan fenomena tertentu dan belum terbukti kebenarannya. Pada penelitian ini hipotesis diuji menggunakan analisis regresi linear sederhana, yang bertujuan untuk mengukur hubungan atau pengaruh antara satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian ini dilakukan menggunakan program *IBM SPSS* dengan output sebagai berikut.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25.050	6.822		3.672	.001
Media Video Tutorial	.536	.139	.588	3.844	.001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Gambar 4.3 Regresi Sederhana Linear

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:
 $Y + 25,050 + 0,536X_1$

Nilai konstanta sebesar 25,050 menunjukkan bahwa apabila media video tutorial dianggap konstan atau bernilai nol, maka motivasi belajar siswa berada pada angka 25,050.

2) Uji t

Hipotesis pada penelitian ini berfokus pada pengaruh media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan program *IBM SPSS* dengan output sebagai berikut

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25.050	6.822		3.672	.001
Media Video Tutorial	.536	.139	.588	3.844	.001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Gambar 4.4 Hasil Uji t

Berdasarkan hasil uji t pada tabel diatas, diketahui bahwa variabel media video tutorial memiliki nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar 3,927, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video tutorial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

3) Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS* dengan output sebagai berikut.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.588 ^a	.345	.322	3.890

a. Predictors: (Constant), Media Video Tutorial

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Gambar 4.5 Hasil Uji

Berdasarkan data pada tabel diatas, diketahui nilai koefisien determinasi (R^2) ditunjukkan dengan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,322 atau 32,2%. Angka ini menunjukkan bahwa dalam model persamaan regresi penelitian ini motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen mampu diproksikan oleh media video tutorial sebagai variabel independent sebesar 32,2% sedangkan 67,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ada dalam model regresi penelitian ini.

A. Pembahasan Penelitian

Pembahasan dari penelitian ini menjabarkan penjelasan secara menyeluruh tentang bagaimana hasil analisis saling berhubungan dalam memenuhi tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *ex post facto* dengan jenis kuantitatif non-eksperimental yang berjudul “Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Motivasi Belajar Siswa TKJ SMK YPKK Limbung Gowa Dalam Pelajaran Sistem Komputer”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh berupa angket yang dibagikan untuk siswa kelas X TKJ SMK YPKK Limbung Gowa.

Adapun Uji instrumen yang dilakukan guna untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan pada penelitian ini valid dan reliabel. Dari 30 butir pernyataan dalam angket semuanya dinyatakan valid. Berdasarkan hasil analisis uji validitas pada tabel 3. uji validitas variabel (X) dengan tabel 3. uji validitas variabel (Y) diatas diketahui bahwa masing-masing indikator pertanyaan yang digunakan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel yang sudah ditetapkan yaitu 0,361 dengan tingkat signifikan kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dari masing-masing variabel yang digunakan pada penelitian ini dinyatakan valid.

Uji reliabilitas diukur dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada ke dua variabel pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan 2 variabel yang digunakan adalah reliabel karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60.

1. Tingkat pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata (mean) penggunaan media video tutorial sebesar 48,67, yang menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media video tutorial berada pada kategori sedang/cukup tinggi. Hal ini diperkuat oleh hasil kategorisasi, dimana 80% siswa berada pada kategori sedang, sementara masing-masing 10% berada pada kategori rendah dan tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa media video tutorial telah digunakan secara cukup optimal dalam proses pembelajaran Sistem Komputer di kelas X TKJ SMK YPKK Limbung Gowa. Penggunaan platform seperti YouTube yang berisi materi visual dan audio memungkinkan siswa

untuk lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak, seperti cara kerja perangkat keras komputer.

Hal ini mengindikasikan bahwa media video tutorial tidak hanya digunakan secara teknis, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan media video tutorial sudah berjalan dengan baik dan mendukung proses pembelajaran.

Secara teoritis, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Yaumi (2018), media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran siswa. Dalam konteks ini, video tutorial sebagai media audiovisual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Selain itu, menurut Batubara (2021) dalam *Media Pembelajaran Digital*, media video termasuk media yang efektif dalam pembelajaran abad 21 karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan gerak secara simultan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi. Dengan demikian, penggunaan media video tutorial dalam penelitian ini telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsi media pembelajaran modern.

2. Tingkat motivasi belajar siswa TKJ pada mata pelajaran Sistem Komputer dengan menggunakan media video tutorial

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa adalah 51,13, yang termasuk dalam kategori tinggi. Namun, berdasarkan distribusi kategorisasi, mayoritas siswa (53,3%) berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar siswa tergolong baik, namun belum merata secara optimal.

Secara teoritis, motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar siswa. Menurut Emda (2018) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, menurut Sardiman (2011), motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak kegiatan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki minat yang besar dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran turut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena media audiovisual mampu menarik perhatian, menumbuhkan minat, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi dan dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik.

3. Pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa TKJ pada mata pelajaran Sistem Komputer

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh persamaan:

$$Y = 25,050 + 0,536X$$

Koefisien regresi sebesar 0,536 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan media video tutorial akan diikuti dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 3,927, yang berarti bahwa media video tutorial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai Adjusted R Square sebesar 0,322 (32,2%), yang berarti bahwa media video tutorial memberikan kontribusi sebesar 32,2% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya 67,8% dipengaruhi oleh faktor lain, seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, maupun faktor internal siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengaruh Media Video Tutorial terhadap Motivasi Belajar Siswa TKJ SMK YPKK Limbung Gowa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer”, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. **Tingkat penggunaan media video tutorial** pada siswa kelas X TKJ SMK YPKK Limbung Gowa berada pada kategori **sedang/cukup tinggi**. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar **48,67**, serta hasil kategorisasi dimana mayoritas siswa (**80%**) berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial telah digunakan dengan cukup baik dalam proses pembelajaran.
2. **Tingkat motivasi belajar siswa** pada mata pelajaran Sistem Komputer berada pada kategori **tinggi**, dengan nilai rata-rata sebesar **51,13**. Namun, distribusi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (**53,3%**) berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa tergolong baik tetapi belum merata secara optimal.
3. **Terdapat pengaruh positif dan signifikan** antara penggunaan media video tutorial terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ serta nilai t hitung sebesar **3,927**. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa media video tutorial memberikan kontribusi sebesar **32,2%** terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar guru lebih mengoptimalkan penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sistem Komputer, karena terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengombinasikannya dengan metode lain agar hasilnya lebih maksimal. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan media video tutorial secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas, guna meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar secara berkelanjutan. Selain itu, pihak sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang memadai dan perangkat pembelajaran yang menunjang agar proses pembelajaran lebih efektif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Ananda, R. H. F. (2020). *VARIABEL BELAJAR (KOMPILASI KONSEP)*.
- Asrori. (2020). *Buku Psikologi Pendidikan*.
- Azhar Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Persada.
- Bahri, S. (2022). UPAYA GURU DALAM MEMBERIKAN MOTIVASI BELAJAR KEPADA SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNANETRA) DI SLB NEGERI 2 LOMBOK TENGAH. *Desember*, 14(2), 136–147. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.

- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Daryanto. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan belajar*. Gava Media.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Fatmawati, E., & Sulistiyawati, R. S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Irawan, T., Dahlan, T., Fitriani, F., & Universitas Pasundan, F. (2021). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR*.
- Iskandar, A., & Malik, Z. A. (2022). Tinjauan Jual Beli Sneakers dalam Islam Menggunakan Sistem Raffle (Undian) di Hoops Indonesia. *Jurnal Riset Rkonomi Syariah*, 2(1), 23–32.
- Islam, U., Muhammad, K., Al-Banjari Banjarmasin, A., Cahyaningtias, V. P., Ridwan, M., & Surabaya, U. N. (n.d.). *EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI*.
- Litduitna, R. S., Tarigan, N., Saleh, K., & Muslim, M. (2020). Perbedaan Antara Media Konvensional Dan Video Tutorial Dalam Menggambar Bentuk Di Sma Negeri 1 Kutalimbaru. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 166. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18781>
- Magdalena, E. A. S. K. N. P. dan S. (2021). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MASA PANDEMI DI SDN PANUNGGANGAN 1. *Jurnal Sosial Dan Sains (SOSAINS)*.
- Marzuki, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas Xi Ipa B Sma Immanuel Sintang: The Effect Of Using Video Media On Learning Outcomes In Human Digestive System Material In Class Xi Ipa B Sma Immanuel Sin. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 156–163.
- Muafiah, A. (2020). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR DARING MAHASISWA PADA MASA PANDEMIK COVID-19*. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Mukhid, M. P. (2023). *Disain Teknologi Dan Inovasi Pembelajaran Dalam Budaya Organisasi Di Lembaga Pendidikan*. Pustaka Egaliter. Com.
- Nuraeni, W., Endang, ;, Kurnianti, M., & Hasanah, ; Uswatun. (2023). *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan ANALISIS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERPADU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Ratnawati Mir'atul Hasanah. (2021). *PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJARSISWASELAMA PANDEMI COVID-19*.
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Indigo Media.
- Sanurdi, S., Syahril, S., Erizon, N., & Nabawi, R. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Diklat Bubut Menjadi Video Tutorial Untuk Pembelajaran Hybrid Learning Di Smk Negeri 1 Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 2(4), 80–87.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.

- Seven, M. A. (2020). *Motivation in language learning and teaching*.
<https://doi.org/10.30918/AERJ.8S2.20.033>
- Suhardi, M., Murtikusuma, R. P., & Islamiah, M. A. U. (2024). *LANGKAH TEPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN*. Penerbit P4I.
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>
- Wiji Utami, A., & Fitrotun Nisa, A. (2022). *PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN SIDOMULYO*.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.