

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
DAN *SELF-EFFICACY* SISWA KELAS XI  
SMK ABDI NEGARA MUNTILAN**

**DAFA NUR AMALIA<sup>1)</sup>, YULIANSAH<sup>2\*)</sup>**

*\*Korespondensi Penulis: yuliansah@uny.ac.id*

**1) 2) Universitas Negeri Yogyakarta**  
*Jl. Colombo No.1 Karangmalang, Yogyakarta*

*Disubmit: Juli 2024; Direvisi: September 2024; Diterima: September 2024*  
DOI: 10.35706/judika.v12i2.11923

**ABSTRACT**

*This study aims to determine: (1) the effectiveness of video-based instructional media in increasing students' learning motivation, and (2) the effectiveness of video-based instructional media in improving the self-efficacy of 11th-grade Office Automation and Management students in the subject of Public Relations and Protocol Management at SMK Abdi Negara Muntilan. This research used an experimental method with a Quasi-Experimental Design, specifically the posttest-only control design. The population consisted of 38 11th-grade Office Automation and Management students at SMK Abdi Negara Muntilan who took the Public Relations and Protocol Management course. The study employed a saturated sampling technique. The results showed that: (1) video-based instructional media effectively increased students' learning motivation, and (2) video-based instructional media effectively improved the self-efficacy of 11th-grade Office Automation and Management students in the subject of Public Relations and Protocol Management at SMK Abdi Negara Muntilan. Therefore, using video-based instruction can be a primary choice for other subjects or at different educational levels in Indonesia.*

*Keywords: Video-Based Instructional, Learning Motivation, Self-Efficacy*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) efektivitas media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (2) efektivitas media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas XI Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran pada mata pelajaran Tata Kelola Humas dan Keprotokolan di SMK Abdi Negara Muntilan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model Quasi Experimental Design dengan desain *posttest only control design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI MPLB SMK Abdi Negara Muntilan yang mengikuti pembelajaran Tata Kelola Humas dan Keprotokolan berjumlah 38 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran berbasis video efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa 2) media pembelajaran berbasis video efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Tata Kelola Humas dan Keprotokolan di SMK Abdi Negara Muntilan. Oleh karena itu pembelajaran dengan memanfaatkan video dapat menjadi pilihan utama untuk pembelajaran pada mata pelajaran lain ataupun pada jenjang pendidikan lain di Indonesia.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Self-Efficacy*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam upaya untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai dampak dari kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku tersebut ditandai dengan perubahan dari ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu eksternal dan internal. Chamidy dkk. (2023) mengidentifikasi bahwa faktor-faktor yang termasuk dalam internal diantaranya kesehatan, kepintaran, bakat, minat, motivasi, dan metode belajar siswa. Sedangkan untuk faktor-faktor eksternal meliputi pendidik, siswa lainnya, fasilitas, mata kuliah, ekstrakurikuler dan pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar.

Salah satu faktor yang memiliki pengaruh kuat yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar adalah motivasi belajar. Hal ini ditegaskan oleh Robbi dkk. (2020) bahwa motivasi sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, Mayasari dkk. (2017) menambahkan bahwa motivasi belajar dianggap dapat mempengaruhi keberhasilan akademik. Maka dari itu, memiliki motivasi belajar sangat penting bagi siswa dalam proses pembelajaran (Saputra dkk., 2018). Dampak motivasi belajar dapat dilihat dari ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa yang termotivasi akan dengan ulet berusaha dalam menghadapi kesulitan yang dialami dan mampu berkonsentrasi selama proses belajar (Hamdu dan Agustina, 2011). Oleh karena itu untuk mendapatkan hasil belajar maksimal maka guru perlu mempertahankan atau meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal lain yang menjadi faktor penentu keberhasilan belajar pada pendidikan vokasi adalah *self-efficacy*. *Self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya. Bandura (1997) mengatakan bahwa *self-efficacy* juga menjadi salah satu faktor penentu dalam mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Bandura (1997) efikasi adalah kepercayaan individu dalam mengukur sejauh mana ia mampu melaksanakan tugas atau tindakan yang

diperlukan untuk mencapainya tujuan tertentu. *Self-efficacy* telah dipercaya dapat mempengaruhi keberhasilan belajar hal tersebut dikemukakan oleh (Monika dan Adman, 2017). Dampak *self-efficacy* yaitu dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi berbagai tantangan, seperti menyelesaikan tugas yang diberikan dengan efektif dan efisien sehingga tugas tersebut menghasilkan dampak yang diharapkan, maka seharusnya proses pembelajaran di sekolah dapat mendorong *self-efficacy* siswa dalam proses belajar (Mustofa, 2014). Oleh karena itu penting bagi siswa dalam pendidikan vokasi memiliki *self-efficacy* dalam mengatasi masalah yang dihadapi (Utami dan Hudaniah, 2013).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis, ditemukan adanya permasalahan terkait motivasi belajar yang rendah di SMK Abdi Negara Muntilan, khususnya pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dalam elemen Tata Kelola Humas dan Keprotokolan. Indikator dari motivasi belajar yang rendah dapat dilihat pada saat proses pembelajaran, di mana masih terdapat siswa yang tidak berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Hampir sebagian siswa atau lebih dari 39% siswa yang tidak berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran, beberapa siswa tidak memperhatikan guru, ada yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung, siswa yang sibuk dengan gadget, dan bahkan ada yang tertidur di dalam kelas, sehingga menciptakan kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

Selain itu, penulis menemukan pula permasalahan tentang rendahnya *self-efficacy* siswa di SMK Abdi Negara Muntilan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI MPLB SMK Abdi Negara Muntilan menunjukkan bahwa perilaku mencontek tinggi. Menurut Rahayu dan Hanggara (2023) menyatakan bahwa cheating adalah usaha yang dilakukan untuk meraih keberhasilan akademik dengan cara-cara yang tidak jujur dan curang guna menghindari kegagalan. Berdasarkan hasil pra penelitian 92,1% mencontek saat ujian. Alasan siswa mencontek karena tidak percaya diri akan kemampuan yang dimiliki. Kebiasaan menyontek dapat membawa dampak negatif bagi siswa karena dapat menghambat

proses pembelajaran, siswa menjadi malas belajar, tidak percaya pada diri sendiri, dan mempengaruhi siswa kurang bertanggung jawab akan tugasnya sebagai siswa (Wantaritati dkk., 2022).

Masalah lain yang penulis temukan yaitu sebagian besar hasil belajar siswa berada di bawah KKTP. Berdasarkan data hasil observasi awal yang berupa data nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas XI MPLB SMK Abdi Negara Muntilan yang mendapatkan nilai di bawah KKTP yang diperoleh terdapat 25 dari 38 siswa atau 70% yang mendapatkan nilai dibawah KKTP atau tidak tuntas. Dampak yang terjadi apabila siswa tidak mencapai KKTP, mereka akan mengalami kesulitan dalam mencapai suatu kompetensi (Lidi, 2018). Padahal dalam pendidikan vokasi pencapaian standar kompetensi minimal merupakan salah satu kewajiban. Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan vokasi untuk mempersiapkan siswa bekerja setelah lulus.

Menurut Bimantoro dkk. (2023) salah satu cara untuk dapat meningkatkan motivasi belajar dan *self-efficacy* adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Media video pembelajaran memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan serta membentuk motivasi belajar dan *self-efficacy* siswa (Rosadi dkk., 2023). Sebagai media pembelajaran, video efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara individu maupun kelompok (Hadi, 2017). Media video pembelajaran juga mudah untuk digunakan dan diakses kapan saja dan dimana saja apabila terdapat bagian materi yang belum dipahami, media video pembelajaran juga dapat menarik perhatian dan memusatkan konsentrasi siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih cepat dicapai dengan cara memahami dan mengingat pesan pada video, serta dapat mengatasi siswa yang pasif dengan adanya penggunaan media yang tepat dan bervariasi (Marliani, 2021).

Fakta lain menunjukkan bahwa semua siswa di SMK Abdi Negara merupakan generasi Z. Survei yang dilakukan oleh Ahmed (2019) menunjukkan bahwa generasi Z sangat terhubung dengan internet melalui smartphone mereka dengan durasi 3-8 jam. Ditegaskan oleh Tafonao dkk. (2020) bahwa generasi Z

memiliki keterkaitan dengan teknologi lebih besar sehingga penggunaan teknologi akan dapat memuluskan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis video telah menjadi trend dalam pembelajaran satu dekade akhir karena dapat meningkatkan efektivitas dan transferabilitas pembelajaran (Wang dkk., 2020). Hal ini ditegaskan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu, diantaranya oleh Fauzan dkk. (2018); Setyorini, (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK maupun SMA. Lebih lanjut Nurwahidah dkk. (2021) melalui penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada perguruan tinggi.

Untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana video pembelajaran mampu meningkatkan *self-efficacy* perlu dilihat bahwa sebagian besar siswa generasi Z sangat menyukai video dibandingkan media konvensional (Szymkowiak dkk., 2021). Ketika video dipilih sebagai media pembelajaran maka akan lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan belajar generasi Z. Peran media pembelajaran yang sangat dominan untuk membuat siswa memahami proses pembelajaran dapat menjadi salah satu cara mencapai tujuan pembelajaran (Sapriyah, 2019). Dengan menggunakan jenis media yang disukai siswa akan lebih cepat memahami materi pembelajaran sehingga pada jangka waktu tertentu akan meningkatkan keyakinan diri mereka. Penelitian terdahulu telah banyak membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan *self-efficacy*, diantaranya oleh Jakti (2020); Manua (2023); Rosadi dkk. (2023b) yang menyatakan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan *self-efficacy* pada siswa di SD, SMP dan SMA.

Penelitian-penelitian terdahulu telah banyak membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan *self-efficacy* siswa. Akan tetapi penelitian yang khusus mengkaji efektivitas penggunaan video terhadap peningkatan *self-efficacy* di SMK khususnya Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis masih terbatas. Salah satu penelitian yang mengkaji bagaimana penggunaan video dalam peningkatan *self-efficacy* dilakukan oleh Fitrianti dkk.

(2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan video efektif meningkatkan *self-efficacy* pada siswa SMK Negeri 1 Kota Serang. Selain itu, tidak semua penelitian menghasilkan tingkat efektivitas yang sama dari penggunaan video terhadap motivasi belajar. Penelitian oleh Anyan dan Setyawan (2022) menunjukkan penggunaan video pembelajaran hanya pada tingkatan cukup untuk meningkatkan motivasi belajar. Hal ini karena untuk menggunakan video pembelajaran membutuhkan koneksi internet dan perangkat yang memadai.

Berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang telah disajikan maka peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana penggunaan video pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan *self-efficacy* untuk siswa jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Abdi Negara, Magelang. Penelitian ini akan mengisi celah bahwa masih terbatas penelitian yang mengkaji penggunaan video pembelajaran dalam rangka dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan *self-efficacy* di SMK swasta. SMK Swasta memiliki perbedaan karakteristik siswa, sumber daya yang dimiliki dan kualitas input yang berbeda dengan SMK negeri. Hal ini didukung data yang didapatkan dari data Dapodik Sekolah bahwa SMK Abdi Negara memiliki akreditasi B, laboratorium praktik 1 serta tidak memiliki ruang praktikum. Untuk dapat mendukung kegiatan pembelajaran pada jurusan MPLB SMK Abdi Negara hanya memiliki 3 orang guru (Kemdikbud, 2024). Sehingga hasil penelitian ini diharapkan memberikan perseptif dalam hal pemanfaatan video pembelajaran di lingkungan yang terbatas secara teknologi dan fasilitas belajar, dalam kaitannya untuk meningkatkan motivasi belajar dan *self-efficacy* di konteks yang lebih fokus.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model *Quasi Experimental Design* dengan desain *Posttest Only Control Design*. Pada kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau membiarkan pembelajaran seperti biasanya yaitu menggunakan media ceramah dan *PowerPoint*. Sedangkan pada

kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa menerapkan video sebagai media pembelajaran di kelas. Setelah kegiatan pembelajaran dalam satu siklus selesai maka akan diukur motivasi dan *self-efficacy* antar dua kelompok tersebut.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa yang sedang mengikuti mata Pelajaran Tata Kelola Humas dan Keprotokolan sejumlah 38 siswa. Dengan pertimbangan populasi yang terbatas maka penelitian ini menggunakan sampel jenuh atau mengambil seluruh populasi sebagai sampel penelitian. Untuk dapat melaksanakan eksperimen maka peneliti membagi populasi menjadi dua kelompok yaitu kelas XI MPLB 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MPLB 2 sebagai kelas kontrol.

Teknik dan instrumen dalam penelitian hanya menggunakan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data motivasi belajar dan *self-efficacy*. Instrumen Skala yang digunakan dalam kuesioner yaitu empat skala meliputi skala yang berisi empat tingkat preferensi jawaban sebagai berikut

Tabel 1. Skala Data

Pilihan Jawaban	Skala Positif	Skala Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji statistik meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji beda.

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengajukan 2 hipotesis yaitu Hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu 1) tidak ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dan tidak menggunakan video pembelajaran. 2) tidak ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dan tidak menggunakan video pembelajaran. Serta Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yaitu 1) terdapat perbedaan yang

signifikan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dan tidak menggunakan video pembelajaran. 2) terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dan tidak menggunakan video pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hal memastikan instrumen penelitian memiliki kualitas yang mumpuni maka peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan hasil terdapat 6 butir instrumen yang guru sehingga yang digunakan yaitu 42 butir instrment. Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas menunjukkan kategori sangat tinggi pada kedua variabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peneliti dapat melanjutkan kegiatan penelitian untuk proses eksperimen. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berikut disajikan hasil penelitian berikut ini. Data pertama yang peneliti peroleh yaitu data deskriptif variabel motivasi belajar dan *self-efficacy*. Hasil uji deskriptif disajikan pada Tabel 2 berikut meliputi mean, nilai minimum, nilai maksimum dan standar deviasi

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Motivasi dan *Self-Efficacy*

	Motivasi Belajar		<i>Self-Efficacy</i>	
	Ekperiment	Kontrol	Ekperiment	Kontrol
N	19	19	19	19
Mean	60,26	55,89	57,21	49,11
Nilai minimum	51	51	50	44
Nilai Maksimum	66	62	65	60
Standar Deviasi	4,605	3,814	3,994	4,851

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa rerata motivasi belajar dan *self-efficacy* siswa yang menggunakan video pembelajaran unggul signifikan dibandingkan kelas yang tidak menggunakan video dalam proses pembelajaran. Untuk membuktikan secara statistik maka perlu dilakukan uji lebih lanjut yaitu menggunakan uji beda.



Untuk memastikan data yang didapatkan memenuhi asumsi klasik sebagai salah satu syarat uji beda maka peneliti telah melakukan uji normalitas dan homogenitas yang disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 3. Hasil Uji Asumsi Klasik

Variabel	Normalitas	Homogenitas
Motivasi Belajar	Normal	Homogen
<i>Self-efficacy</i>	Normal	Homogen

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa semua variabel memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik menggunakan uji beda/uji t karena memenuhi kriteria normalitas dan homogenitas. Untuk melihat apakah terdapat perbedaan motivasi dan *self-efficacy* siswa yang belajar dengan menggunakan video dan yang tidak menggunakan video maka peneliti telah melakukan uji beda. Hasil uji beda disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 4. Hasil Uji Beda (*t-test*)

Variabel	<i>Sig. (2-tailed)</i>	t	H <sub>0</sub>
Motivasi Belajar	0,003	3,185	Ditolak
<i>Self-efficacy</i>	0,000	5,813	Ditolak

Hasil uji pada Tabel 4 dapat diartikan bahwa H<sub>0</sub> ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan *self-efficacy* siswa yang belajar dengan video pembelajaran dan siswa yang belajar tidak menggunakan video pembelajaran. Hasil uji beda mendukung data statistik deskriptif bahwa rerata motivasi dan *self-efficacy* siswa pada kelas yang menggunakan video unggul dibandingkan pada kelas yang siswanya belajar tidak menggunakan video. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam motivasi dan *self-efficacy* pada siswa kelas XI mata pelajaran Tata Kelola Humas dan Keprotokolan MPLB SMK Abdi Negara Muntilan.

Berdasarkan hasil penelitian telah ditemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar dan *self-efficacy* siswa yang pembelajarannya menggunakan video pembelajaran dan pembelajaran tanpa media video pada siswa

kelas XI MPLB SMK Abdi Negara Muntilan. Hasil ini membuktikan bahwa video merupakan media pembelajaran yang tepat karena mampu meningkatkan kemenarikan siswa dalam belajar (Majid dan Usman, 2021). Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena video mampu menyajikan beragam informasi unik (Azhar, 2011). Dengan ditolaknya hipotesis maka hasil penelitian melengkapi penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa video pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada jenjang pendidikan SD, SMP, SMK sampai perguruan tinggi (Afrilia dkk., 2022; Fauzan dkk., 2019; Irwanto, 2019; Majid dan Usman, 2021; Saragi dkk., 2024). Hasil penelitian ini juga membantah temuan penelitian yang menyebutkan penggunaan video pembelajaran berbasis *YouTube* tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Stevanus dan Priuntari, 2022). Temuan tersebut membuktikan bahwa memang Generasi Z sangat terikat dengan media pembelajaran berbasis video sesuai dengan survei yang telah dilakukan sebelumnya. Survei yang dilakukan Pearson (2018) yang menyebutkan bahwa pembelajaran generasi Z sangat menyukai belajar melalui *YouTube* video.

Selain membuktikan bahwa video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini juga terbukti secara statistik bahwa pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa. Hasil penelitian ini melengkapi temuan-temuan sebelumnya yaitu penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan *self-efficacy* pada siswa di SD, SMP dan SMA (Jakti, 2020; Manua, 2023; Rosadi dkk., 2023b). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan *self-efficacy* pada siswa di SD, SMP, SMA dan SMK. Hasil ini juga membantah anggapan bahwa kekurangan fasilitas pada SMK Swasta menjadi penghalang dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang memerlukan fasilitas.

Dengan begitu hasil penelitian ini mempertegas bahwa video pembelajaran tidak hanya sebatas alat bantu untuk mengajar saja akan tetapi mempunyai peran

vital dalam proses pembelajaran terutama untuk generasi Z. Media berbasis video pembelajaran mempunyai material berupa visual dan audio, kombinasi kedua hal tersebut mampu menjembatani pembelajaran siswa yang bergaya belajar visual, audio maupun audio visual dengan penyampaian pesan verbal maupun non verbal (Muhtarom, 2017). Ditekankan oleh (Urba dkk., 2024) bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual dapat berpengaruh pada siswa yang memiliki preferensi belajar melalui gaya visual, auditori dan kinestetik. Dengan pembelajaran menggunakan video maka siswa akan mengamati materi pembelajaran dari pengalaman langsung yang dirasakan. Hal ini sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Bandura (1997) bahwa *self-efficacy* sangat dipengaruhi oleh pengalaman langsung yang dirasakan oleh siswa. Dalam konteks pemanfaatan video dalam proses pembelajaran maka *self-efficacy* dapat dicapai melalui pengalaman siswa belajar langsung dari video pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Generasi Z merupakan generasi yang mendominasi dunia pada beberapa tahun terakhir ini. Seluruh siswa-siswa SMK di Indonesia merupakan generasi Z yang memiliki rasa nyaman mengakses informasi melalui media audio visual (video). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan *self-efficacy* siswa kelas XI MPLB pada mata Pelajaran Tata Kelola Humas dan Keprotokolan di SMK Abdi Negara Muntilan. Pembelajaran menggunakan video dapat menjadi pilihan utama untuk pembelajaran pada mata pelajaran lain ataupun SMK lain di Indonesia.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan hasil yang positif akan tetapi penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu jumlah responden penelitian yang sangat kecil yaitu hanya 38 siswa dan terbatasnya durasi eksperimen yang dilakukan. Untuk itu diperlukan penelitian lanjutan yang dapat menguji pemanfaatan video dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan *self-efficacy* dengan ukuran responden lebih besar serta durasi penelitian yang lebih lama.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., dan Amini, R. 2022. Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ahmed, N. 2019. Generation Z's smartphome and social media usage: a survey. *Journalism and Mass Communication*. 9(3). 101-122.
- Anyan, A. dan Setyawan, A. E. 2022. Keefektifan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK pada masa pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 13(1), 140–148. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bandura, A. 1997. *Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change*. USA: W. H Reeman and Company.
- Bimantoro, I., Wahid, A., dan Setiawan, H. 2023. Perbedaan media poster dan media audiovisual tentang resusitasi jantung paru terhadap efikasi diri (Studi sswa-siswi SMKN 1 Banjarbaru. *Nerspedia*. 4(3), 290–297.
- Chamidy, T., Yaqin, M. A., dan Suhartono, M. H. 2023. The influence of internal and external factors on learning achievement. *Proceedings of the 4th Annual International Conference on Language, Literature and Media (AICOLLIM 2022)*. 562–573.
- Fauzan, Khairil, dan Safrida. 2018. Pengaruh penggunaan media video pada konsep sistem kerangka manusia terhadap motivasi dan hasil pembelajaran kognitif siswa SMA Negeri I Peukan Baro kabupaten Pidie. *Jurnal Biotik*. 6(2), 131–138.
- Fitrianti, D. U., Surani, D., Milawati, R., dan Namiroh, N. 2023. Peningkatan keterampilan koneksi matematis dan self-efficacy siswa berbasis video penggunaan edpuzzle. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*. 4(1), 286–292. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.231>
- Hadi, S. 2017. Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1(15), 92–102.
- Hamdu, G. dan Agustina, L. 2011. Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12(1), 81–86.
- Irwanto, I. 2019. Efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran front office di kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*. 10(2), 77-91.
- Jakti, Y. G. A. 2020. Pengembangan video pembelajaran 3S untuk mendongkrak self-efficacy siswa dalam mengambil keputusan studi lanjut di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 4(1), 59–74. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.127>

- Kemdikbud. 2024. *Data Pokok SMK Abdi Negara Muntilan*. Jakarta: Kemdikbud. <https://Dapo.Kemdikbud.Go.Id/Sekolah/CEB5CBD164B1E938DE45>.
- Lidi, M. W. 2018. Pembelajaran remedial sebagai suatu upaya dalam mengatasi kesulitan belajar. *Foundasia*. 9(1), 15–26.
- Majid, C. A. S. dan Usman, O. 2021. The effect of animated video media, social media, mobile learning of students learning interest. *SSRN Electronic Journal*. 1, 1-15. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3767945>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, Arikah. P., dan Suryanda, A. 2024. Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Manua, H. C. 2023. Upaya meningkatkan sikap sosial, efikasi diri, dan kemampuan membaca notasi balok siswa kelas X dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 243–250.
- Marliani, L. P. 2021. Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. 1(2), 125–133.
- Mayasari, F. D., Herkulana, dan Purwaningsih, S. 2017. Pengaruh konsentrasi belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Ngabang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 6(6). 1-11.
- Monika dan Adman. 2017. Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(2), 219–226.
- Muhtarom. 2017. Penerapan media audio visual macromedia flash dan power point untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Widyagogik*. 4(2), 145–154.
- Mustofa, M. A. 2014. *Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan, Self Efficacy, dan Karakter Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Pada Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman*. Skripsi pada Program Sarjana. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., dan Sina, I. 2021. Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*. 17(1), 118-139. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Pearson. 2018. *Beyond Millennials: The Next Generation of Learners*. New York: Global Research & Insights
- Rahayu, R. B. dan Hanggara, G. S. 2023. Prilaku menyontek pada siswa SMA. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6, 1152–1162.
- Robbi, A., Gusnardi, G., dan Sumarno, S. 2020. Analysis of the effect of learning motivation on learning achievement. *Journal of Educational Sciences*. 4, 106-115. <https://doi.org/10.31258/jes.4.1.p.106-115>

- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., dan Zaqiah, Q. Y. 2023a. Inovasi pembelajaran media video edukasi sebagai upaya meningkatkan efikasi diri pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Educatio*. 9(4), 1876–1883.
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., dan Zaqiah, Qiqi. Y. 2023b. Inovasi pembelajaran media video edukasi sebagai upaya meningkatkan efikasi diri pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 9(4), 1876–1883.
- Sapriyah. 2019. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1), 470–477.
- Saputra, H. D., Ismet, F., dan Andrizal. 2018. Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 18(1), 25–30.
- Saragi, O., Gimin, G., dan Hendripides, H. 2024. Efektivitas penggunaan media video pembelajaran, berbantuan plickers dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 7(3). 3042-3052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4093>
- Setyorini. 2016. Pengaruh penggunaan media pembelajaran video dan metode curah pendapat terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 10(3), 356–362.
- Stevanus, I. dan Priuntari, A. S. 2022. Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD Santo Markus 1 Jakarta. *Psiko Edukasi*. 20(2), 189–197. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3705>
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., dan Kundi, G. S. 2021. Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*. 65. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>
- Tafonao, T., Saputra, S., dan Suryaningwidi, R. 2020. Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 89–100. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Utami, Y. G. D., dan Hudaniah. 2013. Self-efficacy dengan kesiapan kerja siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 1(1), 40-52.
- Wang, J., Antonenko, P., dan Dawson, K. 2020. Does visual attention to the instructor in online video affect learning and learner perceptions? An eye-tracking analysis. *Computers and Education*. 146. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103779>
- Wantaritati, Y. I., Rahman, D. H., dan Utami, N. W. 2022. Pengembangan panduan konseling realitas dengan teknik metafora untuk menurunkan perilaku menyontek siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*. 2(7), 661–672.