JPTV (Jurnal Pendidikan Teknik dan Vokasional)
Volume X, Nomor X, Bulan Tahun, Halaman 98-115
p-ISSN: 2502-1605, e-ISSN: 2620-3065
doi: http://doi.org/10.21009/JPTV.9.1.98

Hubungan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi

Ahmad Hilmi Nur Fauzi[1*)], Eddy Sutadji [2],

[1] Universitas Negeri Malang Jl. Cakrawala No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang Jawa Timur, 65145, Indonesia
[2]Universitas Negeri Malang Jl. Cakrawala No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang Jawa Timur, 65145, Indonesia
[*)] E-mail: ahmad.hilmi.2205116@students.um.ac.id
No Handphone: +6285784652013

Abstrak: Pendidikan kejuruan SMK memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang terampil sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran guna mendorong motivasi belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video yang menyajikan materi secara visual dan audio. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aspek tampilan audio visual (X1) dan aspek materi (X2) media pembelajaran berbasis video baik secara parsial maupun simultan terhadap motivasi belajar siswa (Y) kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional, melibatkan 62 siswa sebagai subjek, dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner skala Likert serta analisis data meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat (normalitas, homogenitas, linearitas), dan uji hipotesis menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan korelasi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara aspek tampilan audio visual dengan motivasi belajar (sig. 0,000; r = 0,670), serta antara aspek materi dengan motivasi belajar (sig. 0,000; r = 0,624), dan secara simultan kedua variabel tersebut juga memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (sig. 0,000; r = 0,691). Dengan demikian, semakin baik aspek tampilan audio visual dan penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Video, Aspek Audio Visual, Aspek Materi, Motivasi Belajar

The Relationship Between Video-Based Learning Media and Learning Motivation Among Grade 11 Students

Abstract: Vocational vocational education has a strategic role in preparing skilled human resources while improving the quality of learning to encourage student learning motivation, one of which is through the use of video-based learning media that presents material visually and audio. This research aims to determine the relationship between audio-visual display aspects (X1) and material aspects (X2) of video-based learning media, both partially and simultaneously, on the learning motivation of class XI students (Y) at SMKN 1 Kediri City in the Manufacturing Engineering Drawing subject. The research used a quantitative approach with a correlational type, involving 62 students as subjects, with data collection techniques in the form of Likert scale questionnaires and data analysis including descriptive analysis, prerequisite tests (normality, homogeneity, linearity), and hypothesis testing using Pearson Product Moment correlation and multiple correlation. The research results show that there is a positive and significant relationship between the audio-visual display aspect and learning

motivation (sig. 0.000; r = 0.670), as well as between the material aspect and learning motivation (sig. 0.000; r = 0.624), and simultaneously these two variables also have a positive and significant relationship with student learning motivation (sig. 0.000; R = 0.691). Thus, the better the audio-visual display aspect and material presentation in video-based learning media, the higher the students' learning motivation in the Manufacturing Engineering Drawing subject.

Keywords: Video-Based Learning Media, Audio Visual Aspects, Material Aspects, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Sarif et al., (2024), Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mendapatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap melalui pengajaran yang baik dan mendidik. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan harus mempersiapkan pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga siswa dapat mempelajari ilmu pengetahuan, Terdapat beberapa hal yang perlu di persiapkanoleh guru sebelum memulai pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran (Fitrinaldi et al., 2024).

Menurut Aziz (2024), di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mendukung proses pendidikan yang inovatif dan menarik. Menurut (Rahma et al., 2023), Ketepatan dalam penerapan metode pembelajaran dapat mempengaruhi minat serta motifasi belajar. Salah satunya penggunaan media. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat berkontribusi dan memberikan hasil yang optimal pada peningkatan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa adalah melalui video. Penggunaan video pembelajaran pada awal sesi pengajaran sangat membantu siswa memahami proses belajar. Video tidak hanya menjelaskan materi dengan lebih jelas, tetapi juga menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman, dan memungkinkan guru untuk menyajikan informasi secara singkat dan menarik. Media pembelajaran sangat krusial dalam proses belajar, karena guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih bermakna bagi siswa.

Mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur merupakan salah satu komponen inti dalam Program Keahlian Teknik Pemesinan, Sutadji et al., (2020) menyatakan bahwa SMK dapat dipandang sebagai pabrik sekolah, karena proses pembelajarannya dirancang menyerupai sistem kerja industri, sehingga peserta didik terbiasa dengan lingkungan kerja nyata, penggunaan peralatan praktik, serta prosedur kerja yang sesuai standar industri.khususnya bagi siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan komunikasi teknik melalui penguasaan simbol, jenis garis, serta keterampilan dalam membuat dan membaca gambar kerja secara tepat. Dalam konteks perkembangan industri modern, penguasaan perangkat lunak *Computer-Aided Design (CAD)* seperti Autodesk Inventor menjadi sangat penting, karena aplikasi ini banyak digunakan dalam proses desain dan rekayasa manufaktur untuk menghasilkan produk yang presisi dan efisien (Arifin & Susanti, 2018).

Smaldino et al., (2019), dalam *Instructional technology and media for learning* media pembelajaran adalah bentuk komunikasi yang dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui kombinasi teks, audio, visual, dan animasi. Penggunaan media modern seperti video pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja

dan di mana saja. Mana, (2025) dalam bukunya mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam pembelajaran karena mampu menjadi jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang berperan sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran yang dapat memengaruhi keefektivitasan penyampaian materi, keterlibatan siswa, serta meningkatkan motivasi belajar. Nurrita, (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk perangkat, bahan, maupun teknologi yang didayagunakan untuk menunjang keberlangsungan proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan dapat ditangkap dengan lebih mudah dan tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara efektif serta efisien. Fungsi media pembelajaran dalam konteks ini sangat strategis, yakni dalam membantu peserta didik memahami substansi materi secara lebih jelas dan menarik, sekaligus berperan dalam membangkitkan semangat belajar mereka. Sejalan dengan hal tersebut Ali et al., (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berpotensi meningkatkan antusiasme belajar peserta didik, dikarenakan kehadirannya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis video merupakan salah satu bentuk media audio–visual yang mampu menyajikan informasi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak dan suara secara simultan sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Yudianto, (2017) video adalah media yang dapat menampilkan gerak serta suara secara bersamaan sehingga mampu menggambarkan proses yang bersifat dinamis dan tidak dapat ditunjukkan hanya dengan teks atau gambar statis. Dengan adanya kombinasi visual dan audio, peserta didik dapat menerima informasi dengan lebih komprehensif karena stimulus yang diberikan lebih kaya dan variatif. Karakteristik tampilan audio visual dalam media pembelajaran berbasis video merupakan aspek penting yang menentukan efektivitas penyampaian informasi kepada peserta didik. Tampilan audio visual mencakup kombinasi unsur visual (gambar, teks, animasi, warna) dan unsur audio (narasi, musik, efek suara) yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Mayer melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* mengemukakan bahwa pemanfaatan multimedia yang mengoptimalkan dua saluran utama secara bersamaan, yakni saluran audio dan saluran visual, dapat meningkatkan efektivitas seseorang dalam menerima dan mengolah informasi. Syafei (2025) dalam karyanya yang berjudul *Media Pembelajaran* menguraikan bahwa media audio-visual memiliki keunggulan dalam menghadirkan informasi secara konkret dan menarik, sekaligus terbukti mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Kualitas materi pembelajaran merupakan salah satu komponen utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Materi yang berkualitas tidak hanya memuat informasi yang benar secara konseptual, tetapi juga disusun secara sistematis, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pembelajaran berbasis video, kualitas materi menjadi sangat penting karena materi disajikan secara mandiri tanpa interaksi langsung yang intens antara guru dan siswa. Oleh karena itu, materi harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menjelaskan konsep secara jelas, runtut, dan mudah dipahami. Menurut Sanjaya, (2006) dalam karyanya yang berjudul *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* mengemukakan bahwa materi pembelajaran yang efektif harus memiliki struktur yang logis dan sistematis, serta disusun berdasarkan hierarki dari konsep yang paling sederhana menuju konsep yang semakin kompleks, sehingga memudahkan peserta didik dalam membangun pemahaman secara bertahap dan berkesinambungan. Purwowidodo & Zaini (2023) menegaskan bahwa materi pembelajaran

yang efektif harus mampu membangun keterkaitan yang bermakna antara dimensi teoretis dan dimensi praktis, serta memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna bagi peserta didik dalam proses penguasaan kompetensinya.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri individu yang menimbulkan semangat, arah, serta kegigihan dalam melakukan suatu aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar berperan sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran, mempertahankan perhatian terhadap materi yang dipelajari, serta berusaha mencapai prestasi belajar yang optimal. Menurut Wahyuningsih, (2020), mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang berperan dalam menginisiasi kegiatan belajar sekaligus memberikan arah yang jelas pada aktivitas tersebut agar tujuan yang diharapkan dapat terwujud secara optimal. Sehubungan dengan hal tersebut, motivasi belajar dapat dijadikan sebagai salah satu indikator determinan dalam mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran, sekaligus mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran yang diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Djarwo, (2020) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang bersumber dari dalam maupun luar diri peserta didik, yang menggerakkan mereka untuk melakukan perubahan perilaku dalam konteks kegiatan belajar, disertai dengan berbagai indikator dan unsur pendukung yang menyertainya. Dorongan tersebut dapat termanifestasi dalam berbagai bentuk, antara lain keinginan yang kuat untuk meraih keberhasilan, adanya harapan terhadap masa depan, perolehan penghargaan dalam proses belajar, serta tersedianya lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung.

Pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur di SMK masih menghadapi berbagai kendala. Pemanfaatan media pembelajaran dalam penyampaian materi dinilai masih belum optimal, mengingat masih terdapat sejumlah pendidik yang cenderung bertumpu pada metode ceramah sebagai satu-satunya pendekatan dalam proses pengajaran. Kondisi demikian berdampak langsung pada menurunnya minat belajar peserta didik, serta kurang optimalnya tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Di samping itu, tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga masih tergolong rendah, yang tercermin dari kecenderungan peserta didik untuk bersikap pasif dan sekadar menerima informasi dari pendidik tanpa adanya keterlibatan yang berarti, di mana siswa cenderung pasif dan hanya menerima penjelasan dari guru tanpa didukung oleh pengalaman visual yang dapat membantu memperkuat pemahaman mereka (Rohman, 2020).

Dalam konteks pendidikan vokasional, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), proses pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada penguasaan aspek teoretis, melainkan juga diarahkan pada pengembangan kompetensi kerja secara terpadu melalui serangkaian kegiatan praktik yang dilaksanakan di bengkel, laboratorium, maupun *workshop*. Sutadji et al., (2020) menyatakan bahwa SMK dapat dipandang sebagai pabrik sekolah, karena proses pembelajarannya dirancang menyerupai sistem kerja industri, sehingga peserta didik terbiasa dengan lingkungan kerja nyata, penggunaan peralatan praktik, serta prosedur kerja yang sesuai standar industri. Oleh karena itu, mata pelajaran Gambar Teknik menjadi sangat penting karena berfungsi sebagai dasar komunikasi teknis yang menghubungkan perencanaan desain dengan pelaksanaan proses produksi di lingkungan pembelajaran kejuruan.

Berdasarkan kegiatan observasi awal yang telah dilaksanakan oleh peneliti terhadap siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kota Kediri, khususnya dalam konteks mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, diperoleh gambaran bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran telah terselenggara dengan cukup baik. Sebagian besar siswa menunjukkan ketertiban dalam

mengikuti kegiatan belajar, menyelesaikan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditetapkan, serta memperlihatkan kesungguhan dalam menjalankan praktik menggambar teknik. Selain itu, pendidik juga telah berupaya mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi guna memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang memiliki karakteristik teknis dan prosedural.

Namun demikian, hasil observasi sewaktu melakukan asistensi mengajar di SMKN 1 Kota Kediri menunjukkan bahwa meskipun media video telah digunakan sebagai sumber belajar pendukung, tingkat pemanfaatannya oleh siswa masih bervariasi. Sebagian siswa memanfaatkan video secara optimal dengan mengakses ulang materi untuk memperdalam pemahaman, sedangkan sebagian lainnya kurang konsisten dalam memanfaatkan sumber belajar tersebut. Selain itu, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi, atau terdistraksi oleh penggunaan telepon genggam untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

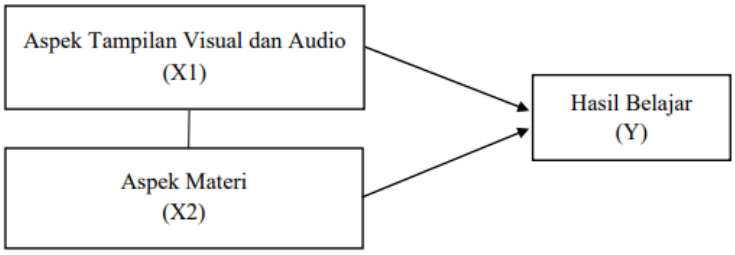
Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan intensitas dan kualitas penggunaan media pembelajaran berbasis video di antara siswa, yang berpotensi memengaruhi motivasi belajar mereka. Mengingat bahwa mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur menuntut ketelitian tinggi, kemampuan visual, serta pemahaman prosedural yang sistematis, maka pemanfaatan media video seharusnya dapat menjadi salah satu faktor pendukung peningkatan motivasi belajar apabila digunakan secara efektif dan terarah, Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih sistematis untuk menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis video berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur di SMK Negeri 1 Kota Kediri. Analisis ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai kontribusi media video dalam mendukung efektivitas pembelajaran vokasional berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara aspek tampilan audio visual dan aspek materi pada media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, baik secara parsial maupun simultan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

penelitian ini berkontribusi pada kajian penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dianalisis melalui dua aspek utama, yaitu aspek tampilan audio visual dan aspek materi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur. Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis video umumnya lebih banyak berfokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan kualitas tampilan audio visual dan kualitas materi video terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran vokasional masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri dengan karakteristik pembelajaran teknik manufaktur yang menuntut kemampuan visual, ketelitian, dan pemahaman prosedural. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pendidikan kejuruan bidang teknik pemesinan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel, tanpa melakukan suatu perubahan apapun terhadap data yang telah diperoleh. Menurut Creswell & Creswell, (2017) penelitian kuantitatif adalah pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan cara meneliti hubungan antar variabelnya. Suitadji et al., (2023) penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menekankan pada pengukuran variabel secara objektif dengan menggunakan data numerik, kemudian dianalisis melalui prosedur statistik untuk mengetahui hubungan maupun pengaruh antar variabel. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.



Gambar 1 Desain penelitian

Dalam penelitian ini, variabel bebas terdiri atas dua aspek penggunaan media pembelajaran berbasis video Autodesk Inventor, yaitu Aspek Tampilan Visual dan Audio (X_1) dan Aspek Materi (X_2). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa (Y) pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Negeri 1 Kota Kediri untuk tahun ajaran 2025/2026, Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode *random sampling*, Teknik ini dipilih karena setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel penelitian, berdasarkan hasil observasi terdapat dari empat kelas yang ada, diambil dua kelas secara acak Setiap kelas terdiri atas 31 siswa, sehingga total jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 62 siswa.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa instrumen dan data penelitian memenuhi syarat dalam analisis statistik. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment melalui bantuan program SPSS versi 27.

Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians data antar variabel, sedangkan uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear melalui Test for Linearity pada program SPSS versi 27.

Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui hubungan secara parsial antara variabel bebas dengan variabel terikat, serta analisis korelasi berganda untuk mengetahui hubungan secara simultan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antar variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengambil responden siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMKN 1 Kota Kediri berjumlah 62 siswa yaitu kelas XI TPM 2 berjumlah 31 dan TPM 4 berjumlah 31. Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarakan kondisi pada setiap variabel. Deskripsi data meliputi variabel Aspek Tampilan Visual dan Audio (X1), Aspek Materi (X2) dan Motivasi Belajar siswa (Y).

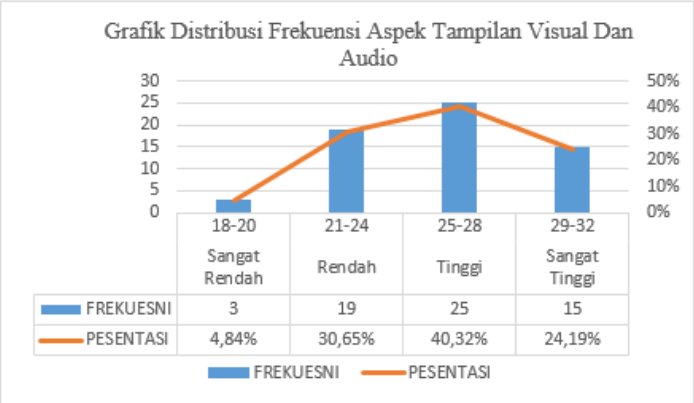
1. Analisis Deskriptif

A. Deskripsi Aspek Tampilan Visual dan Audio

Variabel Aspek Tampilan Visual dan Audio (X1) dijabarkan dalam 25 item pernyataan. Dari hasil penelitian kompetensi mata pelajaran gambar teknik diketahui nilai harapan terendah dari penskoran ini adalah 18 dan nilai harapan tertinggi adalah 32. dapat dilihat data nilai pada Tabel 1.1 dengan (R) adalah responden dan (ST) adalah skor total dan disusun distribusi frekuensi pada gambar 2 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Skor Aspek Tampilan Visual Dan Audio (X1)

R	ST	R	ST	R	ST	R	ST	R	ST	R	ST	R	ST
1.	22	**11.**	32	**21.**	32	**31.**	24	**41.**	27	**51.**	23	**61.**	29
2.	24	**12.**	26	**22.**	23	**32.**	32	**42.**	27	**52.**	31	**62.**	26
3.	24	**13.**	26	**23.**	19	**33.**	31	**43.**	28	**53.**	31		
4.	24	**14.**	24	**24.**	26	**34.**	28	**44.**	24	**54.**	24		
5.	18	**15.**	26	**25.**	25	**35.**	32	**45.**	27	**55.**	24		
6.	31	**16.**	20	**26.**	28	**36.**	25	**46.**	26	**56.**	25		
7.	23	**17.**	27	**27.**	22	**37.**	23	**47.**	25	**57.**	29		
8.	31	**18.**	27	**28.**	22	**38.**	26	**48.**	25	**58.**	30		
9.	25	**19.**	22	**29.**	32	**39.**	27	**49.**	28	**59.**	32		
10.	24	**20.**	22	**30**	25	**40.**	31	**50.**	27	**60.**	24		



Gambar 2 Grafik Distribusi Frekuensi Aspek Tampil
Visual Dan Audio

Berdasarkan analisi Data menunjukan bahwa sebanyak: (a) 24,19% responden masuk klasifikasi sangat tinggi; (c) 40,32% responden masuk klasifikasi tinggi; (d)

30,65% responden masuk klasifikasi rendah; (e) 4,84% responden masuk klasifikasi sangat rendah

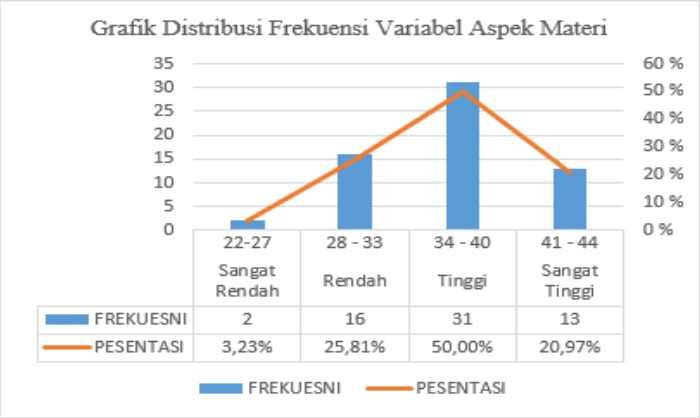
B. Deskripsi Aspek Materi

Variabel Aspek Materi (X2) dijabarkan dalam 25 item pernyataan. Dari hasil penelitian kompetensi mata pelajaran gambar teknik diketahui nilai harapan terendah dari penskoran ini adalah 22 dan nilai harapan tertinggi adalah 44. dapat dilihat data nilai pada Tabel 1.2 dengan (R) adalah responden dan (ST) adalah skor total dan disusun distribusi frekuensi pada gambar 2 sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Data Skor Aspek Materi (X2)

R	ST	R	ST	R	ST	R	ST	R	ST	R	ST	R	ST
1.	22	**11.**	44	**21.**	43	**31.**	33	**41.**	35	**51.**	33	**61.**	40
2.	33	**12.**	34	**22.**	33	**32.**	43	**42.**	39	**52.**	33	**62.**	36
3.	33	**13.**	34	**23.**	34	**33.**	43	**43.**	39	**53.**	41		
4.	30	**14.**	33	**24.**	39	**34.**	38	**44.**	33	**54.**	30		
5.	31	**15.**	36	**25.**	36	**35.**	44	**45.**	35	**55.**	43		
6.	44	**16.**	27	**26.**	42	**36.**	38	**46.**	37	**56.**	36		
7.	35	**17.**	42	**27.**	34	**37.**	34	**47.**	38	**57.**	40		
8.	40	**18.**	36	**28.**	34	**38.**	35	**48.**	38	**58.**	37		
9.	34	**19.**	32	**29**	44	**39.**	38	**49.**	38	**59.**	41		
10.	30	**20.**	32	**30.**	33	**40.**	41	**50.**	35	**60.**	33		

Berdasarkan Analisis data menunjukan bahwa sebanyak: (a) 20,97% responden



Gambar 3 Grafik Distribusi Frekuensi Variabel Aspe Materi

masuk klasifikasi sangat tinggi; (c) 50,00% responden masuk klasifikasi tinggi; (d) 25,81% responden masuk klasifikasi rendah; (e) 3,23% responden masuk klasifikasi sangat rendah.

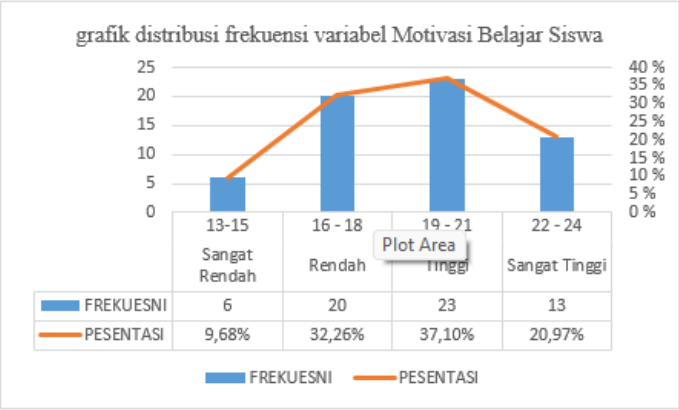
C. Deskripsi Motivasi Belajar

Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) dijabarkan dalam 25 item pernyataan. Dari hasil penelitian kompetensi mata pelajaran gambar teknik diketahui nilai harapan terendah dari penskoran ini adalah 13 dan nilai harapan tertinggi adalah 24, dapat dilihat data nilai pada Tabel 1.3 dengan (R) adalah responden dan (S) adalah skor total dan disusun distribusi frekuensi pada gambar 3 sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Data Skor Motivasi Belajar Siswa (Y)

R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S
1.	16	**11.**	24	**21.**	17	**31.**	18	**41.**	13	**51.**	17	**61.**	21
2.	19	**12.**	19	**22.**	20	**32.**	23	**42.**	20	**52.**	19	**62.**	21
3.	18	**13.**	24	**23.**	15	**33.**	23	**43.**	22	**53.**	23		
4.	17	**14.**	18	**24.**	19	**34.**	21	**44.**	15	**54.**	15		
5.	16	**15.**	18	**25.**	19	**35.**	21	**45.**	21	**55.**	18		
6.	23	**16.**	17	**26.**	20	**36.**	18	**46.**	21	**56.**	22		
7.	18	**17.**	20	**27.**	19	**37.**	19	**47.**	18	**57.**	16		
8.	22	**18.**	17	**28.**	19	**38.**	20	**48.**	20	**58.**	23		
9.	18	**19.**	14	**29.**	24	**39.**	20	**49.**	20	**59.**	24		
10.	16	**20.**	14	**30.**	17	**40.**	22	**50.**	19	**60.**	18		

Berdasarkan analisis data menunjukan bahwa sebanyak: (a) 20,97% responden masuk



Gambar 4 Grafik Distribusi frekuensi variabel Motiv
Belajar Siswa
Sumber: Diolah oleh peneliti

klasifikasi sangat tinggi; (c) 37,10% responden masuk klasifikasi tinggi; (d) 32,26% responden masuk klasifikasi rendah; (e) 9,68% responden masuk klasifikasi sangat rendah.

2. Uji Prasyarat Analisis

A. Uji normalitas

Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27 dengan teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* .

Tabel 1. 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		AUDIO DAN VISUAL	ASPEK MATERI	MOTIVASI BELAJAR
N		62	62	62
Normal Parameters[a,b]	Mean	26.18	36.31	19.16
	Std. Deviation	3.467	4.543	2.717
Most Extreme Differences	Absolute	.111	.104	.088
	Positive	.101	.097	.088
	Negative	-.111	-.104	-.076
Test Statistic		.111	.104	.088
Asymp. Sig. (2-tailed)[c]		.054	.091	.200[e]

hasil uji normalitas pada variabel X1 0,054, variabel X2 0,091 dan variabel Y 0.200 karena hasil nilai (0,054),(0,091) dan (0.200) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 dengan teknik uji *levene test of homogeneity*.

Tabel 1. 5 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X1,X2,Y	Based on Mean	2.162	1	60	.147
	Based on Median	1.823	1	60	.182
	Based on Median and with adjusted df	1.823	1	44.258	.184
	Based on trimmed mean	2.381	1	60	.128

Nilai signifikansi (sig.) pada *Based on mean* hasil uji homogenitas adalah 0,147 karena hasil nilai signifikansi 0,147 > 0,05 maka varian dari kelompok data homogen.

C. Uji Linearitas

Pada penelitian ini uji linearitas dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 27 dengan teknik uji test of linierity. Diketahui nilai signifikansi (sig.)

Tabel 1. 6 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Mean Square	F	Sig.
MOTIVASI BELAJAR * AUDIO DAN VISUAL	Between Groups	(Combined)	19.270	4.627	.000
		Linearity	202.441	48.614	.000
		Deviation from Linearity	4.005	.962	.497
	Within Groups		4.164		
	Total				

			Mean Square	F	Sig.
MOTIVASI BELAJAR * ASPEK MATERI	Between Groups	(Combined)	16.244	3.837	.000
		Linearity	175.384	41.433	.000
		Deviation from Linearity	5.635	1.331	.224
	Within Groups		4.233		
	Total				

hasil uji linieritas variabel X1 dengan Y adalah 0,497 dan variabel X2 dengan Y adalah 0,224 karena hasil signifikansi keduanya (0,497 dan 0,224) > 0,05 maka ada hubungan yang linear antar variabel.

3. Uji Hipotesis

A. Uji Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama untuk mengetahui hubungan Variabel aspek tampilan visual dan audio (X1) dengan motivasi belajar siswa (Y) secara parsial. Teknik analisis yang digunakan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment.

Tabel 1. 7 Hasil Uji Hipotesis Pertama

Correlations

		AUDIO DAN VISUAL	MOTIVASI BELAJAR
AUDIO DAN VISUAL	Pearson Correlation	1	.670**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	62	62
MOTIVASI BELAJAR	Pearson Correlation	.670**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	62	62

nilai signifikansi (sig.) hasil uji hipotesis pertama adalah 0,000 karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka ada hubungan antara variabel bebas (X1) dengan variabel terikat (Y) secara signifikan. Nilai koefisien korelasi dapat dilihat pada kolom *pearson correlation* yaitu 0,670. Tingkat keeratan hubungan antar variabel XI dengan Y adalah kuat. Nilai *pearson correlation* positif mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel searah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara aspek tampilan visual dan audio (X1) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

B. Uji Hipotesis kedua

Uji ini bertujuan mengetahui hubungan variabel aspek materi (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y) secara parsial. Menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment.

Tabel 1. 8 Hasil Uji Hipotesis kedua

Correlations

		ASPEK MATERI	MOTIVASI BELAJAR
ASPEK MATERI	Pearson Correlation	1	.624**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	62	62
MOTIVASI BELAJAR	Pearson Correlation	.624**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	62	62

nilai signifikansi (sig.) hasil uji hipotesis kedua adalah 0,000 karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka ada hubungan antara variabel bebas (X2) dengan variabel terikat (Y) secara signifikan. Nilai koefisien korelasi dapat dilihat pada kolom *pearson correlation* yaitu 0,624. Berdasarkan Tabel 3.7 maka tingkat keeratan hubungan variabel X2 dengan Y adalah kuat. Nilai *pearson correlation* positif mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel searah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara aspek materi(X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

C. Uji Hipotesis Ketiga

Uji hipotesis ketiga dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel aspek tampilan visual dan audio (X1) dan aspek materi (X2**)** terhadap motivasi belajar siswa (Y) secara simultan. Analisis yang digunakan adalah uji korelasi berganda**,** yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan kedua variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

Tabel 1. 9 Hasil Uji Hipotesis Ketiga

Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics			
				R Square Change	F Change	df1	Sig. F Change
.691[a]	.477	.460	1.998	.477	26.937	2	.000

Nilai signifikansi (sig. F Change) hasil uji hipotesis ketiga adalah 0,000 karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka ada hubungan antara variabel bebas (X1) dan (X2) dengan variabel terikat (Y) secara signifikan.

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.12, diperoleh nilai koefisien korelasi berganda (R) sebesar 0,691**.** Berdasarkan Tabel 3.7 maka tingkat keeratan hubungan antara variabel aspek tampilan visual dan audio (X1) dan aspek materi (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah kuat. Nilai *pearson correlation* positif mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel searah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara aspek tampilan visual dan audio (X1) dan aspek materi (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dan hubungan kedua variabel searah.

Pembahasan

1. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi masing-masing variabel yang diteliti berdasarkan hasil pengolahan data yang diperoleh dari responden penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari aspek tampilan audio visual (X1), aspek materi video (X2), dan motivasi belajar siswa (Y). Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, deskripsi masing-masing variabel penelitian selanjutnya dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

A. Deskripsi Aspek Tampilan Audio Visual

Berdasarkan hasil analisis data terhadap variabel aspek tampilan audiovisual pada media pembelajaran berbasis video (X1) yang melibatkan 62 siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.2 dan Gambar 4.1, diperoleh temuan yang diuraikan secara berurutan dari nilai interval terbesar hingga terkecil, yakni: (a) sebanyak 24,19% responden tergolong dalam klasifikasi sangat tinggi; (b) 40,32% responden tergolong dalam klasifikasi tinggi; (c) 30,65% responden tergolong dalam klasifikasi rendah; dan (d) 4,84% responden tergolong dalam klasifikasi sangat rendah.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 64,51% atau 40 dari 62 siswa memberikan penilaian terhadap aspek tampilan audiovisual media pembelajaran berbasis video dalam kategori tinggi, sementara 35,48% atau 22 siswa

lainnya memberikan penilaian dalam kategori rendah. Rendahnya penilaian pada aspek tampilan audiovisual ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain belum optimalnya kualitas visual maupun audio pada media yang digunakan, minimnya variasi penyajian video yang mampu menarik perhatian seluruh siswa, serta keterbatasan fasilitas pendukung yang turut berdampak pada efektivitas pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video dengan kualitas tampilan audiovisual yang optimal berpotensi meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, sehingga media video dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mendorong motivasi siswa. Peningkatan motivasi belajar tersebut pada akhirnya akan memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi sekaligus capaian hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

B. Deskripsi Aspek Materi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dilaksanakan peneliti mengenai variabel aspek materi media pembelajaran berbasis video (X2) dengan jumlah responden 62 siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur yang ditunjukkan oleh tabel 4.4 dan Gambar 4.2, diperoleh hasil penelitian yang dijabarkan secara berurutan sesuai dengan nilai interval terbesar menuju terkecil, yaitu: (a) 20,97% responden masuk klasifikasi sangat tinggi; (b) 50,00% responden masuk klasifikasi tinggi; (c) 25,81% responden masuk klasifikasi rendah; dan (d) 3,23% responden masuk klasifikasi sangat rendah.

Dari hasil penelitian tersebut didapat kesimpulan bahwa 70,97% dari 62 siswa sejumlah 44 orang siswa memiliki penilaian terhadap aspek materi media pembelajaran berbasis video dalam kategori tinggi, dan 29,03% dari 62 siswa sejumlah 18 orang siswa memiliki penilaian dalam kategori rendah. Aspek materi yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penyajian materi yang kurang sistematis, kurangnya kejelasan dalam penyampaian langkah-langkah pembelajaran, serta keterbatasan contoh atau ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, materi yang disampaikan melalui video terkadang belum sepenuhnya sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut diketahui bahwa penyajian aspek materi dalam media pembelajaran berbasis video yang baik mampu membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mudah dan terstruktur. Dengan demikian, penggunaan media video dengan materi yang jelas dan sistematis merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Meningkatnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

C. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y) yang melibatkan 62 siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.6 dan Gambar 4.3, diperoleh temuan yang diuraikan secara berurutan dari nilai interval terbesar hingga terkecil, yakni: (a) sebanyak 20,97% responden tergolong dalam klasifikasi sangat tinggi; (b) 37,10% responden tergolong dalam klasifikasi tinggi; (c) 32,26% responden tergolong dalam klasifikasi rendah; dan (d) 9,68% responden tergolong dalam klasifikasi sangat rendah.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 58,06% atau 36 dari 62 siswa berada pada kategori tinggi, sementara 41,94% atau 26 siswa lainnya berada pada kategori rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya minat siswa terhadap materi pelajaran, rendahnya tingkat perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan pengajaran yang monoton dan kurang variatif turut berkontribusi terhadap menurunnya motivasi belajar siswa.

Hasil penilaian ini mengindikasikan bahwa tingginya motivasi belajar siswa mencerminkan kuatnya dorongan internal untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar dapat ditempuh melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah media berbasis video. Peningkatan motivasi tersebut pada akhirnya akan memberikan dampak positif terhadap keaktifan, pemahaman materi, serta prestasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

2. Hubungan Aspek Tampilan Visual Dan Audio Dengan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara aspek tampilan visual dan audio (X1) terhadap motivasi belajar siswa (Y). siswa kelas XI teknik pemesinan di SMKN 1 Kota Kediri secara parsial.

Berdasarkan analisis korelasi pearson product moment. Dengan melihat Tabel 4.10 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig.) hasil uji hipotesis pertama adalah 0,000 karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka terdapat hubungan antara variabel bebas (X1) dengan variabel terikat (Y) secara signifikan. Nilai koefisien korelasi yaitu 0,670. Berdasarkan Tabel 3.7 maka tingkat keeratan hubungan antar variabel X1 dengan Y adalah kuat. Nilai koefisien korelasi positif mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel searah, yaitu hubungan antar variabel menunjukkan arah yang sama, variabel X1 mengalami peningkatan akan diikuti dengan peningkatan variabel Y.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Maharani & Wahyuni, (2024) yang menyatakan Media audio-visual mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Berbagai jenis media, termasuk video, animasi, presentasi multimedia, dan rekaman suara, digunakan dalam pembelajaran, dengan video dan animasi paling umum dan efektif. Efektivitas media audio-visual dipengaruhi oleh desain dan kualitas media, relevansi konten, keterlibatan siswa, dan integrasi dengan metode pengajaran. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi, sehingga meningkatkan perhatian dan minat belajar. Dalam konteks pembelajaran, media video dapat membantu menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Media video yang memiliki tampilan menarik, penyajian yang jelas, serta mudah dipahami mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ditinjau dari teori dan penelitian terdahulu yang relevan tersebut dengan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik aspek tampilan audio visual media pembelajaran berbasis video, maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

3. Hubungan Aspek Materi dengan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, disimpulkan bahwa terdapat hubungan aspek materi media pembelajaran berbasis video (X2) terhadap motivasi belajar

siswa (Y) kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur secara parsial.

Berdasarkan analisis korelasi pearson product moment. Dengan melihat Tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig.) hasil uji hipotesis kedua adalah 0,000 karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka terdapat hubungan antara variabel bebas (X2) dengan variabel terikat (Y) secara signifikan. Nilai koefisien korelasi yaitu 0,624. Berdasarkan Tabel 3.7 maka tingkat keeratan hubungan antara variabel X2 dengan Y adalah kuat. Nilai koefisien korelasi positif mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel searah, yaitu hubungan antar variabel menunjukkan arah yang sama, variabel X2 mengalami peningkatan akan diikuti dengan peningkatan variabel Y.

Hasil penelitian ini sejalan Mubaidilla, (2025) yang mengungkapkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan secara sistematis dan terstruktur dalam media multimedia akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi yang jelas dan runtut dapat membantu siswa dalam mengorganisasi informasi, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penyajian materi yang baik dalam media pembelajaran berbasis video memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Materi yang jelas, terstruktur, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ditinjau dari teori dan penelitian terdahulu yang relevan tersebut dengan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik aspek materi dalam media pembelajaran berbasis video, maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

4. Hubungan Aspek Tampilan Audio Visual dan Aspek Materi dengan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, disimpulkan bahwa terdapat hubungan aspek tampilan audio visual media pembelajaran berbasis video (X1) dan aspek materi media pembelajaran berbasis video (X2) terhadap motivasi belajar siswa (Y) kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur secara simultan. Analisis yang digunakan adalah uji korelasi berganda dengan melihat nilai koefisien korelasi (R) dan nilai signifikansi.

Berdasarkan analisis korelasi berganda. Dengan melihat Tabel 4.12 disimpulkan bahwa nilai sig. hasil uji hipotesis ketiga adalah 0,000 karena nilai sig. 0,000 < 0,05, maka ada hubungan antara variabel bebas XI dan X2 dengan variabel terikat Y secara signifikan. Nilai koefisien korelasi berganda (R) yang diperoleh yaitu sebesar 0,691. Berdasarkan Tabel 3.7 maka tingkat keeratan hubungan antara variabel X1 dan X2 dengan Y adalah kuat. Nilai koefisien korelasi positif mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel searah, yaitu hubungan antar variabel menunjukkan arah yang sama, variabel X1 dan X2 mengalami peningkatan akan diikuti dengan peningkatan variabel Y.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Idris et al., (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui dua jenis saluran, yaitu visual dan verbal. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbasis video yang memadukan aspek tampilan audio visual dan penyajian materi yang sistematis mampu membantu siswa dalam memahami materi Gambar Teknik Manufaktur secara lebih optimal. Kombinasi antara tampilan visual yang menarik dan materi yang jelas tersebut dapat meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan siswa, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, terutama apabila didukung oleh tampilan yang menarik dan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kombinasi kedua aspek tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.Ditinjau dari teori dan penelitian terdahulu yang relevan tersebut dengan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik aspek tampilan audio visual dan aspek materi dalam media pembelajaran berbasis video secara bersama-sama, maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarakan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disusun kesimpulan yaitu:

1. Ada hubungan positif dan signifikan antara aspek visual dan audio dengan motivasi belajar siswa menggunakan pembelajaran berbasis video. Nilai signifikansi 0,000 dan nilai koefisien korelasi yaitu 0,670. Dapat disimpulkan bahwa semakin baik aspek tampilan audio visual pada media pembelajaran berbasis video, maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.
2. Ada hubungan positif dan signifikan antara aspek materi dengan motivasi belajar siswa menggunakan pembelajaran berbasis video. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,624. Dapat disimpulkan bahwa semakin baik penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video, maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.
3. Ada hubungan positif dan signifikan secara simultan antara aspek tampilan audio visual dan aspek materi dengan motivasi belajar siswa menggunakan pembelajaran berbasis video . Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai koefisien korelasi berganda sebesar 0,691. Dapat disimpulkan bahwa semakin baik aspek tampilan audio visual dan aspek materi dalam media pembelajaran berbasis video secara bersama-sama, maka akan semakin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sekolah disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung seperti LCD, komputer, serta akses media pembelajaran digital yang memadai. Selain itu, sekolah juga perlu memberikan pelatihan kepada guru terkait pengembangan dan pemanfaatan media video agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dengan tampilan audio visual yang menarik dan materi yang disajikan secara sistematis serta mudah dipahami. Penggunaan media video juga sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran interaktif seperti diskusi dan praktik langsung agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video secara optimal, baik di dalam maupun di luar kelas, untuk meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar. Siswa juga diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan dalam video, bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami, serta melakukan latihan secara mandiri. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat

mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang diduga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, maupun penggunaan teknologi pembelajaran lainnya, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif terkait peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, *3*(1), 1–6.

Arifin, M. N., & Susanti, N. A. (2018). *Pengembangan Modul Autodesk Inventor Pada Pembelajaran Gambar Manufaktur Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Pemesinan Di Smk Negeri 1 Pungging Mojokerto*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/25990

Aziz, A., Badriah, S., Putra, A. P., Ananda, S., & Lira, N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MENGATASI BERBAGAI MACAM UJIAN DAN COBAAN DI MAN KOTA PALANGKA RAYA*.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

Djarwo, C. F. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, *7*(1), 1–7.

Fitrinaldi, F., Rosadi, K., Husain, F. M., Hidayat, T., Rahmatina, D., & Abdulhajar, E. (2024). Pengaruh Penggunaan CAD atau CAM terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran CNC. *Khidmat: Journal of Community Service*, *1*(3), 180–192.

Idris, I., Wahid, A. N., Kusuma, T. D., & Sahono, M. N. (2026). Analisis Peran dan Efektivitas Multimedia dalam Transformasi Pembelajaran Modern. *Router: Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, *4*(1), 01–13.

Maharani, D., & Wahyuni, R. (2024). Systematic literature review: Upaya meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media audio-visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, *1*(2). https://ccg-edu.org/index.php/jsp/article/view/160

Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan buku. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=kOqdEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+media+pembelajaran+merupakan+alat+yang+sangat+penting+dalam+pembelajaran+karena+mampu+menjadi+jembatan+komunikasi+antara+guru+dan+siswa.&ots=_mlqE_03si&sig=-C5MLPG4BF6zAew1ZC4iQc3QP1M

Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, *41*(1), 31–48.

Mubaidilla, I. A. (2025). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Cahaya Edukasi*, *2*(4), 14–21.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171–210.

Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*, *65*. http://repo.uinsatu.ac.id/35168/1/TEORI%20DAN%20PRAKTIKMODEL%20PEMBELAJARAN%20BERDIFERENSIASI.pdf

Rohman, M. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Gambar Teknik Berbasis Multimedia. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, *5*(1), 8–13.

Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi pembelajaran berorentasi standar proses pendidikan*. https://lib.unib.ac.id/index.php?p=show_detail&id=20660&keywords=

Sarif, M. J., Arfandi, A., & Pancayana, T. (2024). SIMULASI VIDEO MENGGAMBAR AUTOCAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK BISNIS KONSTRUKSI DAN PROPERTI. *Jurnal Education*, *1*(1), 15–18.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education, Incorporated. https://www.pearsonhighered.com/assets/preface/0/1/3/4/0134287525.pdf

Sutadji, E., Nurmalasari, R., Nafiah, A., & Oktaviastuti, B. (2020). Peningkatan kualitas SDM Guru SMK dalam penerapan budaya belajar Ergonomis pada masa pandemic COVID-19. *Al Tijarah*, *6*(3), 130–134.

Sutadji, E., Pakaya, W. C., Dina, L. N. A. B., Rahma, F. I., Mashfufah, A., & Ayu, I. R. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Nawa Litera Publishing. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=N7G3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=eddy+sutadji+instrumen+penelitian&ots=xBVd1Hc6kK&sig=H_1e6BJhkZyC0s5K1Po938lrYGc

Sutadji, E., Rahma, F. I & Aynin, A. (2023). Urgensi Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa Belajar Matematika/The Urgency of Learning Media in Mathematics Learning in View of Students' Interest in Learning Mathematics. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, *6*(1), 34–48.

Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina. https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=i96KEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+Media+Pembelajaran&ots=3Bq9G9pM43&sig=LIjM1GVkpmoEZxisRy3P-6av5xM

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=7IBYEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=hasil+belajar+merupakan+kemampuan+yang+dimiliki+siswa+setelah+menerima+pengalaman+belajar,+yang+ditunjukkan+melalui+peningkatan+kemampuan+pengetahuan,+pemahaman,+dan+penerapan+materi+dalam+konteks+nyata.+Dengan+demikian,+hasil+belajar+menjadi+indikator+utama+untuk+menilai+keberhasilan+proses+pembelajaran+serta+efektivitas+media+yang+digunakan+dalam+kegiatan+belajar+mengajar.&ots=V0xSY77ii9&sig=GcjCXjNHM1FqwR32l_z690-unXw

Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*. https://eprints.ummi.ac.id/354

.