

Pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa menggunakan kurikulum merdeka belajar pada siswa kelas X di SMK Negeri Kota Medan

Jenri Hamonangan Saragih*

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, 20142

Dedy Juliandri Panjaitan

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, 20142

*Corresponding Author: sgljenri@gmail.com

Abstract. A curriculum is a plan that guides teaching and learning process activities. The Merdeka Curriculum is a curriculum with diverse extracurricular learning where the content will be more optimal so that students have enough time to deepen concepts and strengthen competencies. This research aims to measure whether there is an influence of YouTube learning media on students' mathematics learning motivation and self-efficacy. This research was conducted using a mixed method by providing questionnaires and instrument questions to research subjects using multiple regression analysis tests. The research results show that there is an influence of using YouTube learning media on student learning motivation by 57.9% and the influence of using YouTube learning media on student self-efficacy is 46.6%. There is an influence of using YouTube learning media on student learning motivation and self-efficacy. is 63.2%.

Historis Artikel:

Diterima: 07 Juli 2023

Direvisi: 20 September 2023

Disetujui: 04 Desember 2023

Keywords:

Kurikulum merdeka;
learning motivation; *self-efficacy*

Sitasi: Saragih, J. H., & Panjaitan, D. J. (2023). Pengaruh penggunaan media sosial *youtube* terhadap motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa menggunakan kurikulum merdeka di SMK Negeri Kota Medan. *Journal of Didactic Mathematics*, 4(3), 180-188. Doi: 10.34007/jdm.v4i3.1862

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan informasi di era revolusi industri 4.0 saat ini semakin canggih dan berkembang begitu pesat. Perkembangan teknologi ini memberikan kemudahan dalam melakukan pertukaran informasi yang tidak terikat pada ruang dan waktu, dimana salah satu perkembangan teknologi yang dapat dirasakan dalam kehidupan adalah dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi serta segala ilmu pengetahuan berpadu untuk menciptakan perubahan besar dalam masyarakat modern. Untuk menghadapi perkembangan IPTEK dan arus globalisasi menyebabkan banyak persaingan dalam berbagai hal yang menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas, unggul dan berprestasi. IPTEK sendiri dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan kehidupan manusia di berbagai bidang kehidupan (Astuti & Dewi, 2021)

Dalam kehidupan manusia saat ini, dunia pada akhir abad ke-20 memasuki abad ke-21 yang lebih dikenal dengan era globalisasi, antara lain ditandai dengan terjadinya perubahan-perubahan yang cepat dan kompleks, baik yang menyangkut perubahan nilai maupun struktur yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Dalam pembangunan nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya peningkatan harkat dan martabat manusia, yang memerlukan pengembangan kualitas manusia yang lebih tinggi untuk menjamin terselenggaranya dan kesinambungan pembangunan. Pendidikan yang bermutu harus dicapai dengan meningkatkan mutu dan kesejahteraan pendidik serta tenaga kependidikan lainnya. (Hima & Palayukan, 2022).

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari masyarakat yang ingin maju. Pendidikan dan masyarakat membentuk suatu sistem dan yang dimaksud dengan sistem adalah suatu kombinasi

terpadu antara sarana, informasi dan manusia yang terlibat untuk menyelesaikan suatu misi yang spesifik. Jadi, pendidikan memiliki tujuan tertentu dan agar dapat mencapai sasaran, pendidikan perlu dirancang dengan seksama. Suatu rancangan pendidikan yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar dibawah bimbingan staf pendidik dan tanggung jawab suatu lembaga pendidikan disebut dengan kurikulum (Sukarna et al., 1992).

Kurikulum adalah suatu perencanaan yang dapat memberikan pedoman atau pegangan pada kegiatan proses belajar mengajar. Kurikulum merupakan suatu rancangan program pendidikan yang berisi serangkaian pengalaman yang diberikan kepada peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai melalui serangkaian pengalaman belajar. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan sebuah kebijakan baru yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju.

Kurikulum Merdeka Belajar dilakukan dalam rangka mendorong pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan sehingga peserta didik dapat bernalar kritis, kreatif, dan mandiri. Kurikulum merdeka diartikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu et al., 2022). Tujuan dan pengalaman belajar dalam sebuah kurikulum ditentukan oleh keinginan, keyakinan atau pengetahuan serta kemampuan anggota masyarakat yang menyelenggarakan program pendidikan tersebut. Pengimplementasian Kurikulum Merdeka dalam dunia pendidikan memerlukan pembelajaran yang berinovasi sebagai suatu ide, produk, metode, dan seterusnya yang dirasakan sebagai sesuatu yang baru guna mendorong terjadinya perubahan yang lebih baik (Masfufah et al., 2022). Pemutakhiran kurikulum sesuai ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengurangi nilai-nilai luhur kesopanan, moralitas serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukungnya, karena pendidikan disini dimungkinkan dan berlangsung seumur hidup, merupakan tanggung jawab keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat disemua jenjang tingkatan pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Untuk membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap pendidikan matematika, diperlukan objek konkret dengan materi tersebut agar pembelajaran matematika tidak lagi terlihat abstrak di mata siswa. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang perlu dikuasai oleh setiap orang, karena urgensitasnya didalam kehidupan sehari-hari berkaitan langsung terutama dalam perhitungan sederhana. Matematika adalah salah satu objek vital yang harus dimiliki dan harus dikuasai oleh setiap individu manusia dikarenakan peranannya yang sangat banyak mempengaruhi kehidupan manusia (Herawati et al., 2023). Pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat mendorong siswa dalam mengamati, merefleksikan dan mempertimbangkan dengan logika untuk menumbuhkan sebuah ide ketika menemukan suatu permasalahan

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran matematika adalah melalui pendidikan (Anderha & Maskar, 2021). Pembelajaran matematika masih sering mendapat keluhan dari siswa, karena sulit untuk dipahami dan dimengerti sehingga siswa tidak begitu berminat untuk belajar matematika. Masih banyak diantara siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai pelajaran yang rumit, penggunaan simbol dan logika yang diperankan didalamnya justru dianggap menyulitkan dan membosankan (Muniri et al., 2021). Menyadari begitu pentingnya peran matematika dalam kehidupan, maka sangat penting bagi kita terutama untuk para tenaga pendidik agar bisa menumbuhkan semangat belajar matematika dalam diri siswa dan menjadikannya sebagai suatu mata pelajaran yang menyenangkan. Motivasi belajar matematika diperlukan untuk menstimulus siswa untuk merasa senang jika mempelajari matematika. Hikmah dan Saputra (2023) mengungkapkan di dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, karena

seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar, tidak akan mungkin bisa melakukan aktivitas belajar.

Motivasi siswa dalam belajar matematika masih terkategori cukup rendah. Selama ini siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit karena melibatkan bilangan dan aritmetika. Motivasi belajar sangat memegang pengaruh yang penting terhadap siswa, karena dengan adanya motivasi siswa dapat menyadari betapa pentingnya belajar untuk kehidupan mendatang. Selain itu, motivasi belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi belajar adalah suatu daya, dorongan atau kekuatan, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar (Lestari, 2015).

Selain motivasi, siswa juga diharapkan memiliki kemampuan afektif lain dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah efikasi diri (*self-efficacy*). *Self-efficacy* didefinisikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk berhasil melakukan tugas-tugas tertentu (Mubyl et al., 2023). Menurut Bandura (1977), *self-efficacy* adalah keyakinan seseorang dalam kemampuannya untuk melakukan suatu bentuk kontrol terhadap fungsi orang itu sendiri dan kejadian dalam lingkungan. *Self-efficacy* juga sebagai penentu bagaimana seseorang akan merasa, berfikir memotivasi diri dan berperilaku. Kepercayaan diri untuk menyelesaikan setiap masalah dalam matematika mampu memperkuat motivasi dalam mencapai keberhasilan. Siswa yang memiliki tingkat percaya diri atau keyakinan yang tinggi akan berhasil mencapai prestasi belajar yang baik.

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar didalam kancah dunia pendidikan memerlukan pembelajaran yang berinovasi sebagai suatu ide, produk, metode dan seterusnya yang bisa dirasakan sebagai sesuatu yang baru guna mendorong terjadinya perubahan yang lebih baik. (Masfufah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mendukung strategi pembelajaran yang menarik. Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan entitas yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang dapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar agar maksud dan pesan yang ingin disampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Youtube adalah salah satu aplikasi media sosial yang dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan. *Youtube* adalah aplikasi yang didalamnya berisi kumpulan-kumpulan video yang diupload oleh seseorang dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan mulai yang muda sampai yang tua (Rosyidah et al., 2023). Aplikasi *Youtube* merupakan aplikasi berbasis online yang didalamnya terdapat penggabungan antara visualisasi gambar dan audio yang dikemas menjadi sebuah video sehingga memudahkan bagi pengguna nya untuk mengakses dan menerima setiap informasi (Azizah, 2020). Penggunaan aplikasi *Youtube* di era pembelajaran abad 21 dapat dilakukan sebagai bentuk transformasi pembelajaran yang menarik sehingga siswa mampu mengeksplorasi kemampuan-kemampuan siswa lebih dalam lagi. Hal ini sejalan dengan kurikulum merdeka, dimana guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Selanjutnya, siswa dibebaskan agar mampu belajar secara individu maupun berkelompok salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Youtube* sebagai media pembelajaran menarik yang dapat diakses oleh siswa. Dalam hal ini, guru akan berperan sebagai pengajar atau fasilitator sedangkan siswa sebagai individu yang belajar, sebab pembelajaran yang efektif akan terjadi apabila seorang guru dapat mengatur proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil obeservasi dilapangan, motivasi belajar dan efikasi diri (*self-efficacy*) siswa dalam pembelajaran matematika masih cenderung rendah sebagaimana dalam “Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 025/H/KR/2022 Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Jalur Mandiri Pada Tahun 2022/2023 Tahap I” menyatakan beberapa sekolah SMK Negeri di Kota Medan yang sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka, SMK Negeri tersebut dituntut untuk mampu menerapkan perkembangan teknologi dalam hal ini adalah pembelajaran matematika. Hal ini menjadi penting, karena tujuan pembelajaran matematika yang

komperhensif harus dicapai dengan menggunakan media pembelajaran efektif sehingga mampu memberikan motivasi belajar terhadap siswa.

Berdasarkan uraian dan berbagai latar belakang diatas serta hasil kajian literatur yang dilakukan oleh peneliti terhadap riset-riset sebelumnya, peneliti tertarik dan termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Youtube* Terhadap Motivasi Belajar Matematika dan *Self-Efficacy* Siswa Menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas X di SMK Negeri Kota Medan”

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan metode *mix method* dengan pendekatan *ex-post facto*. *Mix method* sendiri memiliki arti penelitian kombinasi merupakan penelitian yang menggabungkan penggunaan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ilmiah (Waruwu, 2023). Sedangkan *ex-post facto* menurut Ibrahim adalah penelitian yang dilakukan tanpa adanya rekayasa maupun perlakuan terhadap variabel ataupun yang diteliti (Firmayanti & Fardhani, 2023). Penelitian secara kualitatif dilakukan dengan memberikan angket kepada subjek penelitian untuk mengukur motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa, selanjutnya hasil instrument penelitian diolah secara kuantitatif dengan analisis regresi berganda yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh dari variabel kriterium (dependen) terhadap variabel independen menggunakan bantuan program SPSS versi 25,0. Penelitian ini bersifat asosiatif kausal dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu media pembelajaran *Youtube* dan untuk variabel terikat yaitu motivasi belajar dan *self-efficacy* siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei dengan teknik analisis jalur yang menguji pengaruh langsung dan tidak langsung dari setiap variabel.

Penelitian ini akan dilakukan dikelas X SMK Negeri Kota Medan. Adapun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Medan yang akan dijadikan sebagai objek penelitian diantaranya yaitu : (1) SMKN 1 Medan; (2) SMKN 3 Medan; (3) SMKN 4 Medan; (4) SMKN 8 Medan; (5) SMKN 10 Medan; (6) SMKN 12 Medan; dan (7) SMK Negeri 14 Medan. Penelitian ini hanya dilakukan disekolah negeri saja yaitu pada 7 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dikarenakan keterbatasan waktu peneliti dengan subjek penelitian sebanyak 187 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri Kota Medan

Penelitian ini dilakukan pada subjek penelitian seluruh siswa kelas X yang berada disekolah SMK Negeri Kota Medan sebanyak 187 orang siswa. Dalam hal ini, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa-siswi dibantu dengan menggunakan media pembelajaran *youtube*, setelah itu siswa-siswi diberikan latihan soal untuk melihat pengaruh media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Berikut akan ditunjukkan pengaruh media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar siswa yang akan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Uji koefisien determinasi motivasi belajar matematika siswa

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.761 ^a	.579	.577	8.086

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X1)

b. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

Berdasarkan analisis data diatas, diperoleh nilai korelasi atau hubungan (*R*) sebesar 0,761. Selain itu, informasi lain yang dapat diperoleh adalah nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,579, artinya bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap variabel motivasi belajar siswa (X_1) adalah sebesar 57,9%.

Tabel 2. Uji *F* simultan motivasi belajar matematika siswa

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	16643.821	1	16643.821	254.581	.000 ^b
	Residual	12094.810	185	65.377		
	Total	28738.631	186			

a. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X1)

Uji *F* menunjukkan apakah dari variabel variabel dependen dalam hal ini adalah menggunakan media pembelajaran *youtube* (Y) dapat berpengaruh secara signifikan terhadap variabel independen dalam hal ini motivasi belajar matematika siswa (X₁). Berdasarkan hasil analisis tabel diatas, didapatkan nilai $f_{hitung}(254,581) > f_{tabel}(3,893)$ dengan tingkat signifikansi sebesar $sig(0,000) < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel media pembelajaran menggunakan *youtube* (Y) secara simultan terhadap motivasi belajar siswa (X₁), sehingga dugaan penggunaan media pembelajaran youtube terhadap motivasi belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan dapat diterima.

Tabel 3. Uji signifikansi koefisien regresi motivasi belajar matematika siswa

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.769	3.878		1.230	.220
	Motivasi Belajar (X1)	.944	.059	.761	15.956	.000

a. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

Uji regresi dilakukan untuk membuktikan ada atau tidak pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi $Y = 4,769 + 0,944X_1$, dimana nilai konstanta $a = 4,769$ hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel motivasi belajar matematika siswa (X₁) bernilai sebesar 0 maka nilai Y akan tetap sebesar 4,769. Selain itu, diperoleh nilai variabel motivasi belajar siswa (X₁) memiliki koefisien regresi positif dengan nilai $b = 0,944$, artinya apabila terjadi kenaikan nilai variabel motivasi belajar siswa (X₁) sebesar 1 point, maka akan terjadi pula peningkatan terhadap variabel penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) sebesar 0,944. Karena koefisien regresi yang diperoleh bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) terhadap variabel motivasi belajar matematika siswa (X₁) adalah positif.

Pengaruh Media Pembelajaran Youtube Terhadap Self-efficacy Siswa di SMK Negeri Kota Medan

Selain mengukur motivasi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran *youtube* juga dilakukan untuk melihat pengaruh terhadap *self-efficacy* siswa. Berikut akan ditunjukkan pengaruh media pembelajaran *youtube* terhadap *self-efficacy* siswa yang akan disajikan dalam Tabel 4. Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4, diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,683. Selain itu, informasi lain yang dapat diperoleh adalah nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,466, artinya bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) terhadap variabel *self-efficacy* (X₂) siswa adalah sebesar 46,6%.

Tabel 4. Uji koefisien determinasi *self-efficacy* siswa

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.683 ^a	.466	.464	9.104	

a. Predictors: (Constant), Self-efficacy (X2)

b. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

Tabel 5. Uji *F* simultan *self-efficacy* siswa

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	13403.668	1	13403.668	161.701	.000 ^b
1 Residual	15334.963	185	82.892		
Total	28738.631	186			

a. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

b. Predictors: (Constant), Self-efficacy (X2)

Uji *F* menunjukkan apakah dari variabel dependen dalam hal ini adalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *youtube* (Y) dapat berpengaruh secara signifikan terhadap variabel independen dalam hal ini *self-efficacy* siswa (X_2). Berdasarkan hasil analisis tabel diatas, didapatkan nilai $f_{hitung}(161,701) > f_{tabel}(3,893)$ dengan tingkat signifikansi sebesar $sig(0,000) < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel media pembelajaran menggunakan *youtube* (Y) secara simultan terhadap *self-efficacy* (X_2) siswa, sehingga dugaan penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap *self-efficacy* siswa berpengaruh positif dan signifikan dapat diterima.

Tabel 6. Uji signifikansi koefisien regresi *self-efficacy* siswa

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-9.709	5.984		-1.622	.106
	Self-efficacy (X2)	1.166	.092	.683	12.716	.000

a. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

Uji regresi dilakukan untuk membuktikan ada atau tidak pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi $Y = -9,709 + 1,166X_2$, dimana nilai konstanta $a = -9,709$, hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel *self-efficacy* siswa (X_2) bernilai sebesar 0 maka nilai Y akan tetap sebesar $-9,709$. Selain itu, diperoleh nilai variabel *self-efficacy* siswa (X_2) memiliki koefisien regresi positif dengan nilai $b = 1,166$, artinya apabila terjadi kenaikan nilai variabel *self-efficacy* siswa (X_2) sebesar 1 point, maka akan terjadi pula peningkatan terhadap variabel penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) sebesar 1,166. Karena koefisien regresi yang diperoleh bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) terhadap variabel *self-efficacy* siswa (X_2) adalah positif.

Pengaruh Media Pembelajaran Youtube Terhadap Motivasi Belajar Matematika dan Self-efficacy Siswa di SMK Negeri Kota Medan

Setelah melakukan pengukuran hubungan antar setiap masing-masing variabel, maka langkah selanjutnya adalah mengukur pengaruh variabel terikat yaitu penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap kedua variabel bebas yaitu motivasi belajar matematika (X_1) dan *self-efficacy* (X_2) siswa dengan menggunakan analisis regresi berganda. Analisis regresi berganda adalah bertujuan

untuk membuktikan ada ataupun tidak pengaruh antara variabel terikat terhadap variabel bebas. Berikut akan ditunjukkan pengaruh media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa yang akan disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Uji koefisien determinasi regresi berganda

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.795 ^a	.632	.628	7.579

a. Predictors: (Constant), Self-efficacy (X2), Motivasi Belajar (X1)

b. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

Berdasarkan analisis data diatas, diperoleh nilai korelasi atau hubungan (*R*) sebesar 0,795. Selain itu, informasi lain yang dapat diperoleh adalah nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,632, artinya bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* (*Y*) terhadap variabel motivasi belajar matematika (*X*₁) dan *self-efficacy* (*X*₂) siswa adalah sebesar 63,2%.

Tabel 8. Uji *F* simultan regresi berganda

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	18170.774	2	9085.387	158.188	.000 ^b
Residual	10567.857	184	57.434		
Total	28738.631	186			

a. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

b. Predictors: (Constant), Self-efficacy (X2), Motivasi Belajar (X1)

Uji *F* menunjukkan apakah dari variabel dependen dalam hal ini adalah penggunaan media pembelajaran *youtube* (*Y*) dapat berpengaruh secara signifikan terhadap variabel independen dalam hal ini motivasi belajar matematika (*X*₁) dan *self-efficacy* (*X*₂) siswa. Berdasarkan hasil analisis tabel diatas, didapatkan nilai $f_{hitung}(158,188) > f_{tabel}(3,893)$ dengan tingkat signifikansi sebesar $sig(0,000) < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran *youtube* (*Y*) secara simultan terhadap motivasi belajar matematika (*X*₁) dan *self-efficacy* (*X*₂) siswa, sehingga dugaan penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa berpengaruh positif dan signifikan dapat diterima.

Tabel 9. Uji signifikansi koefisien regresi berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-12.887	4.993		-2.581	.011
1 Motivasi Belajar (X1)	.683	.075	.551	9.111	.000
Self-efficacy (X2)	.533	.103	.312	5.156	.000

a. Dependent Variable: Menggunakan Media Pembelajaran Youtube (Y)

Uji regresi dilakukan untuk membuktikan ada atau tidak pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi $Y = -12,887 + 0,683X_1 + 0,533X_2$, dimana nilai konstanta sebesar $a = -12,887$, hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel motivasi belajar matematika (*X*₁) dan *self-efficacy* siswa (*X*₂) bernilai sebesar 0 maka nilai *Y* akan tetap sebesar $-12,887$. Selain itu, hasil uji regresi ganda menunjukkan variabel

motivasi belajar matematika memiliki koefisien regresi positif dengan nilai $b = 0,683$. Artinya apabila terjadi kenaikan nilai variabel motivasi belajar matematika (X_1) sebesar 1 point, maka akan terjadi pula peningkatan terhadap variabel penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) sebesar 0,683. Kemudian, berdasarkan variabel *self-efficacy* hasil uji regresi ganda menunjukkan variabel *self-efficacy* memiliki koefisien regresi positif dengan nilai $b = 0,533$. Artinya apabila terjadi kenaikan nilai variabel *self-efficacy* (X_2) sebesar 1 point, maka akan terjadi pula peningkatan terhadap variabel penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) sebesar 0,533. Karena koefisien regresi yang diperoleh bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) terhadap variabel motivasi belajar matematika (X_1) dan *self-efficacy* siswa (X_2) adalah positif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,795. Selain itu, informasi lain yang dapat diperoleh adalah nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,632, artinya bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* (Y) terhadap variabel motivasi belajar matematika (X_1) dan *self-efficacy* (X_2) siswa adalah sebesar 63,2%. Menurut peneliti, penggunaan media pembelajaran *youtube* memberikan pengaruh yang positif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa. *Youtube* merupakan media pembelajaran yang cukup menarik dan efektif, karena *youtube* tidak hanya menampilkan bentuk visual seperti gambar saja, tetapi dapat dipadukan dengan adanya audio yang membuat siswa semakin mudah untuk memahami pesan-pesan yang terdapat didalamnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu, berdasarkan hasil analisis regresi untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar matematika siswa di SMK Negeri Kota Medan diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,761 serta nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,579. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar matematika siswa sebesar 57,9%. Berdasarkan hasil analisis regresi untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap *self-efficacy* siswa di SMK Negeri Kota Medan diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,683 serta nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,466. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap *self-efficacy* siswa adalah sebesar 46,6%. Berdasarkan hasil analisis regresi berganda untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa di SMK Negeri Kota Medan diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,795 serta nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,632. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *youtube* terhadap motivasi belajar matematika dan *self-efficacy* siswa adalah sebesar 63,2%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Astuti, N. R. W., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya implementasi nilai-nilai pancasila dalam menghadapi perkembangan IPTEK. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 41-49.
- Azizah, H. (2020). Konten kreatif *youtube* sebagai sumber penghasilan ditinjau dari etika bisnis islam (Studi kasus *youtuber* kota Metro). Doctoral Dissertation. IAIN Metro.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H Freeman and Company.
- Firmayanti, D., & Fardhani, I. (2023). Analisis kemampuan kolaborasi siswa smp pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. *Seminar Nasional Pendidikan IPA dan Matematika 2023*, 133-

136.

- Herawati, I., Afnaria, A., Rambe, I. H., & Yusuf, R. (2023). Pengembangan LKPD berbasis blended learning untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran trigonometri di SMA. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 374-388. <https://doi.org/10.24127/emteka.v4i2.4230>
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi motivasi belajar dan pemahaman matematis terhadap hasil belajar matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 42-57. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2552>
- Hima, L. R., & Palayukan, H. (2022). Analisis pemberian reward oleh guru untuk motivasi belajar matematika dalam kurikulum merdeka. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 61-70. <http://dx.doi.org/10.31100/histogram.v6i2.2380>
- Lestari, K. E. (2015). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, K. L., Maharani, D., Saputra, D. T., Astrianto, F., & Dayu, K. P. D. (2022). Media pembelajaran CANVA untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran kurikulum merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2, 347-352.
- Mubyl, M., Purnamasari, W., & Maryanti, M. (2023). Peran self esteem self efficacy motivasi kerja dan komitmen organisasi dalam menentukan kepuasan kerja. *Jurnal Manajemen STIE Muhammadiyah Palopo*, 9(1), 178-193. <http://dx.doi.org/10.35906/jurman.v9i1.1520>
- Muniri, M., Wayuningtyas, N., & Choirudin. (2021). Pengaruh *self-efficacy* dan motivasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Rejotangan. *SNASTEP. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 80-91. <http://snastep.com/proceeding/index.php/snastep/index>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313-6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rosyidah, A., Hasanudin, C., & Marzuki, I. (2023). Pemanfaatan media youtube untuk pembelajaran mendongeng era digital. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 2(1), 8-15. <http://dx.doi.org/10.30734/jr.v2i1.3288>
- Safitri, E., Anwar, Setiawan, A., Darmayanti, R., & Wardana, M. R. F. (2023). Pinokio dalam pembelajaran matematika materi geometri untuk siswa SMP. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 106-113. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.179>
- Sukarna, S., Kodir, A., & Semiawan. R. C. (1992). *Kurikulum untuk abad ke-21*. University Press IKIP Bandung.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>