

## MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERACTIVE VIDEO LESSON

Senja Dewi Farahita<sup>1</sup>, Nurhidayatul Mufiidah<sup>2</sup>, Rista Aulia Warosyatul Khilma<sup>3</sup>,  
Hudan Ismail<sup>4</sup>, Romeo Fernando<sup>5</sup>, Luailik Humairah Sakinah<sup>6</sup>, Restidina Azalia  
Hartono<sup>7</sup>, Reva Aulia Rahmadani<sup>8</sup>

1. Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
  2. Prodi Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
  3. Prodi Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
  4. Prodi Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
  5. Prodi Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
  6. Prodi Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
  7. Prodi Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
  8. Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang
- Email : senja.dewi.2303416@students.um.ac.id; nurhidayatul.mufiidah.2303426@students.um.ac.id;  
rista.aulia.2303326@students.um.ac.id; hudan.ismail.2303316@students.um.ac.id;  
romeo.fernando.2303326@students.um.ac.id; luailik.humairah.2303326@students.um.ac.id;  
restidina.azalia.2303116@students.um.ac.id; reva.aulia.2303416@students.um.ac.id

### Abstract (English)

The use of interactive learning media in education has become an urgent need in this digital era. This research aims to improve the learning process for students by using learning media in the form of interactive videos to overcome student learning problems. This research uses a qualitative approach with a literature study method, where this method is carried out by searching for information and data from accurate and relevant reference sources in the last 5 years or so on how to increase student engagement in class. Data was collected through observation, interviews and group discussions. Research results The research results show that interactive learning media significantly increases student engagement and motivation, as well as improving their understanding of the lesson material. However, challenges such as limited technological infrastructure are obstacles that need to be overcome. The conclusions of this research emphasize the importance of better support in terms of training and infrastructure to maximize the benefits of interactive learning media.

### Abstrak (Indonesia)

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak di era digital ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif dalam mengatasi permasalahan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, dimana metode ini dilakukan dengan mencari sebuah informasi dan data dari sumber rujukan yang akurat dan relevan dalam kurang lebih 5 tahun terakhir tentang cara meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan diskusi kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi kendala yang perlu diatasi. Kesimpulan penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan yang lebih baik dalam hal pelatihan dan infrastruktur untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran interaktif.

### Article History

*Submitted: 2 November 2024*  
*Accepted: 10 November 2024*  
*Published: 11 November 2024*

### Key Words

Analysis, Media, Interactive, Students

### Sejarah Artikel

*Submitted: 2 November 2024*  
*Accepted: 10 November 2024*  
*Published: 11 November 2024*

### Kata Kunci

Analisis, Media, Interaktif, Siswa

## PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah tidak asing dan sering digunakan di banyak sekolah. Teknologi dapat diartikan sebagai suatu hasil dari kemajuan

yang diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk dapat mempermudah dan memberikan layanan yang cepat serta dapat membantu manusia dalam segala aspek kepentingan hidupnya. Teknologi pada dasarnya memiliki banyak inovasi yang dapat di akses dengan cepat dan mudah oleh manusia baik dari kalangan muda hingga kalangan orang dewasa untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok (Sidabutar, dkk., 2023).

Seiring perkembangan zaman, teknologi memunculkan berbagai konsep baru yang menunjukkan adanya peningkatan dalam segala bidang, khususnya pendidikan. Pendidikan terus berkembang adanya teknologi, seperti kegiatan belajar mengajar yang esensinya lebih aktif dan kreatif. Perubahan dalam pendidikan mulai terjadi seiring dengan faktor yang memegang peranan penting dalam belajar dan mengajar. Dalam mengajar, guru sering kali menggunakan media pendidikan sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan baru, menimbulkan motivasi bahkan menimbulkan efek psikologis terhadap pembelajaran (Widyawati, dkk., 2024).

Media interaktif merupakan media yang dapat mengakomodasi respon pengguna. Media interaktif dapat terbentuk dari gabungan beberapa media dari komputer, gambar, video, dan teks yang bisa disebut dengan multimedia interaktif (Roosita, dkk., 2022). Penggunaan video interaktif efektif dalam meningkatkan fokus dan durasi keterlibatan siswa dibandingkan dengan media pembelajaran statis atau tradisional. Selain itu, *interactive video lesson* memungkinkan siswa belajar dengan cara yang sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan (Guo, dkk., 2014). *Interactive video lesson* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya metode pengajaran, khususnya di lingkungan pendidikan yang mulai menerapkan teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pembelajaran (Zhang, dkk., 2020). Berdasarkan manfaat dan keunggulan tersebut, penggunaan *interactive video lesson* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode menggunakan studi literatur, dimana metode ini dilakukan dengan mencari sebuah informasi dan data dari sumber rujukan yang akurat dan relevan dalam kurang lebih 5 tahun terakhir tentang cara meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Kemudian data informasi yang telah kami dapatkan akan digunakan sebagai dasar perencanaan dalam pengkajian menggunakan media pembelajaran berbasis *interactive video lesson*. Pada tahap ini kami akan melakukan metode kualitatif yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang proses, konteks, dan makna yang ada dibalik penggunaan media dalam pembelajaran. Metode kualitatif yang dapat kami terapkan dalam media pembelajaran berbasis *interactive video lesson* yaitu dengan melakukan observasi terhadap siswa, melakukan wawancara dengan siswa atau suatu kelompok, mengadakan diskusi kelompok.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan media pembelajaran kini sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi di abad ini. Pembuatan media pembelajaran kini harus terus dikembangkan agar tetap relevan dengan pola pikir siswa dan teknologi yang sekarang sudah menjadi sahabat dekat para siswa. Dapat kita ketahui bahwa rata-rata tahun kelahiran siswa SMA saat ini adalah 2006-2009. Dimana teknologi sudah sangat mudah untuk dijangkau. Inovasi dilakukan untuk menarik perhatian siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak cenderung monoton. Sekolah adalah tempat di mana siswa menimba ilmu. Namun, dalam proses pembelajaran, sering kali terjadi hal-hal yang mengurangi semangat belajar siswa. Tidak

hanya itu, beberapa siswa juga tampak kurang memahami setelah guru menyampaikan materi di kelas. Metode ceramah yang banyak digunakan guru cenderung membuat siswa bosan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih menarik, serta melakukan evaluasi dan perbaikan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu cara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam prosesnya. Guru memegang peranan penting dalam membangkitkan minat belajar siswa, sehingga mereka lebih aktif dan mampu menerapkan ilmu yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dibuat oleh guru salah satunya adalah video. Bukan sekedar video PPT dan guru menjelaskan, namun di dalamnya siswa juga diajak berinteraksi di dalam video. Terdapat penjelasan materi terlebih dahulu baik itu seputar kimia, biologi, maupun mata pelajaran lainnya. Ketika tiba saat tanya jawab untuk menguji kemampuan siswa, bisa diberi beberapa pilihan jawaban. Ketika siswa menjawab soal dengan benar, maka video selanjutnya akan memberikan apresiasi dan bisa lanjut pada materi berikutnya. Namun, apabila siswa menjawab pertanyaan yang salah, maka video yang diputar selanjutnya adalah pembetulan dari jawaban siswa agar siswa tahu dimana letak kesalahan mereka saat menjawab soal. Dengan video interaktif ini siswa diharapkan bisa ikut berpikir dalam memecahkan soal dan juga lebih tertarik memahami pelajaran, karena dikemas menjadi hal yang menarik dan tidak monoton.

Pengembangan media pembelajaran video interaktif ini, langkah merancang dilihat dari segi desain, kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa kelas 10 sampai 12 SMA/MA sederajat, serta segi bentuk dari media yang akan dikembangkan. 1) Video interaktif merupakan media yang dalam pembelajaran berisi mata pelajaran kimia dan biologi SMA. 2) Media pembelajaran video ini memuat beberapa komponen yaitu teks, gambar, dan audio pembelajaran. 3) Media pembelajaran video interaktif didesain dengan menarik dan dapat merangkum materi pembelajaran. 4) Media pembelajaran video interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. 5) Media pembelajaran video interaktif memperhatikan perkembangan dari siswa yang dapat dilihat dari indikator yang telah disusun. 6) Media pembelajaran video interaktif dilengkapi dengan gambar bergerak yang menarik, teks yang tidak monoton, gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran (Kasturi, dkk.,2022).

Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui berbagai alat dan teknologi yang mendukung interaksi dan keterlibatan aktif. Media pembelajaran interaktif mengacu pada alat atau platform yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini bisa berupa perangkat lunak pendidikan, aplikasi mobile, simulasi, video interaktif, dan teknologi lainnya yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Misalnya, siswa dapat menjawab pertanyaan, menyelesaikan kuis, atau terlibat dalam diskusi melalui platform digital. Oleh karena itu, Dalam konteks motivasi, menemukan bahwa siswa menunjukkan semangat yang lebih besar saat menggunakan media interaktif dalam pembelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022). Teori motivasi, seperti yang dikemukakan oleh Ryan & Deci (2000) menyatakan bahwa ketika siswa merasa terlibat dan memiliki kontrol dalam proses belajar, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang dapat menciptakan rasa memiliki dan meningkatkan kepercayaan diri mereka (Khabibah & Wathon, 2019).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menegaskan penggunaan media pembelajaran berbasis video interactive tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga dapat memperdalam pemahaman siswa tentang apa yang diajarkan. Video interactive dapat menarik minat siswa dalam belajar dan mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran karena memiliki interaksi yang dinamis dan visualisasi yang menarik. Siswa menjadi lebih tertantang untuk berpikir kritis dan kemampuan untuk memahami konsep lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun ada beberapa tantangan dengan penerapan media ini, salah satunya adalah bahwa beberapa sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang terbatas serta kebutuhan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan pemanfaatannya. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi dan dukungan dari berbagai pihak untuk mengatasi tantangan tersebut dan memaksimalkan manfaat media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan di era digital ini.

### B. Saran

Sekolah-sekolah harus berinvestasi dalam pengembangan infrastruktur teknologi agar mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis video interactive, seperti menyediakan perangkat yang memadai dan jaringan internet yang stabil dan andal guna mengoptimalkan hasil penelitian. Selain pengadaan fasilitas, guru harus dilatih terus menerus untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Pelatihan tersebut sebaiknya mencakup cara merancang, mengelola, dan mengadaptasi konten video interactive agar memenuhi kebutuhan dan karakteristik belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Sangat penting untuk melakukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media ini. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan konten, memastikan bahwa video interactive tetap relevan dengan perkembangan zaman. Lebih lanjut, kolaborasi yang sangat erat antara guru, pengembang teknologi pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya sangat diperlukan untuk menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan, serta memastikan bahwa pendidikan di era digital dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan artikel perancangan penelitian ini. Terimakasih kami ucapkan kepada Dosen Pengampu mata kuliah sekaligus Dosen Pembimbing kami atas bimbingan, masukan, dan motivasi yang sangat berharga dalam proses penyusunan artikel ini. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada rekan-rekan yang ikut serta dalam diskusi dan memberikan ide-ide yang konstruktif.

## DAFTAR RUJUKAN

Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the first ACM conference on Learning@ scale conference*, 41-50.

- Kasturi, L. I., Istiningasih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116-122.
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, 1(1), 117-122.
- Sidabutar, A. P., Asari, N. A., Ramadhania, J. A., Balqis, T. L., Pulungan, N. A., Siagian, L., & Rachman, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 15-20.
- Widyawati, I., Marmi, & Isrianto, P. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Edpuzzle Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *eRepository Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*.
- Zhang, H., Shi, Y., & Ma, Y. (2020). The influence of interactive video on learning engagement in online learning. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 13(1), 5-18.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Khabibah, B., & Wathon, A. (2019). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 174–192.