



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Praktikum IPA untuk Meningkatkan Minat Siswa

Putri Nur Bintang¹, Neng Sholihat²

^{1,2}Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail : putrinurbintang6@gmail.com¹, nengsholihat@umri.ac.id²

Article Info

Article history:

Received July 17, 2025

Revised July 21, 2025

Accepted July 25, 2025

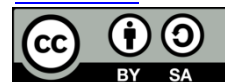
Keywords:

Interactive Video, Learning
Interest, Science Learning,
Learning Media

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using interactive video learning media in science learning practices to increase students' learning interest. This study was conducted using a systematic literature review method on 25 selected articles consisting of 15 national journals and 10 international journals, with a publication range between 2018 and 2025. The results of the review indicate that the use of interactive video-based learning media has been proven to significantly increase students' learning interest. Several studies highlight that interactive videos combined with animation, practical simulations, and reflective quizzes can facilitate student interest, increase focus, and strengthen a fun and immersive learning experience. In addition, an interactive video-based approach can also encourage active student participation in science learning, especially in abstract materials that require concrete visualization. This finding is supported by the results of research with a quasi-experimental design, pretest-posttest, and qualitative analysis that showed an increase in learning interest of up to >15% in some cases. Based on the results of the literature analysis, it can be concluded that interactive video media is an effective strategic alternative in increasing students' learning interest in science learning, especially at the junior high school level. The practical implications of this study recommend the integration of interactive videos in the science learning process that are designed contextually and oriented towards students' learning experiences.

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



Article Info

Article history:

Received July 17, 2025

Revised July 21, 2025

Accepted July 25, 2025

Keywords:

Video Interaktif, Minat Belajar,
Pembelajaran IPA, Media
Pembelajaran

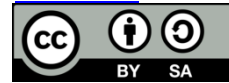
ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sains. Dilakukan tinjauan literatur sistematis menggunakan 25 artikel terpilih dari 15 jurnal nasional dan 10 jurnal internasional yang diterbitkan antara tahun 2018 dan 2025. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Beberapa studi menyoroti bahwa video interaktif yang dikombinasikan dengan animasi, simulasi praktis, dan kuis reflektif memfasilitasi minat, meningkatkan fokus, dan memperkuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Selain itu, pendekatan berbasis video interaktif mendorong partisipasi aktif siswa dalam pendidikan sains, terutama untuk topik abstrak yang memerlukan visualisasi konkret. Temuan ini didukung oleh desain penelitian quasi-eksperimental, metode pretest-posttest, dan analisis kualitatif yang menunjukkan peningkatan minat belajar lebih dari 15%. Berdasarkan analisis literatur, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif merupakan



strategi efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sains, terutama pada tingkat sekolah menengah pertama. Implikasi praktis studi ini merekomendasikan integrasi video interaktif ke dalam proses pembelajaran sains yang dirancang secara kontekstual dan berfokus pada pengalaman belajar siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Putri Nur Bintang

Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail: putrinurbintang6@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang unggul dan berbakat untuk bangsa dan negara. Oleh karena itu, setiap upaya untuk meningkatkan pengembangan sumber daya manusia melalui pendidikan harus dipertimbangkan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah untuk memperkaya kehidupan masyarakat melalui pengembangan kemampuan dan karakter, serta memupuk peradaban nasional yang bermartabat (Bere et al., 2022).

Pendidikan adalah proses yang sadar dan terencana yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam mengembangkan potensi penuh mereka. Proses ini mencakup pengembangan spiritual dan agama, pengendalian diri, pembentukan karakter, pertumbuhan intelektual, perkembangan moral, dan penguasaan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan, peserta didik harus terlibat dalam proses belajar yang terstruktur guna mencapai hasil belajar yang optimal (Hutagodang, 2021). Sementara itu, menurut Khoimatun et al. (2023), Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan sistematis. Pendidikan bukanlah sekadar rutinitas tanpa arah atau tujuan yang jelas. Dalam konteks sekolah, pendidikan memainkan peran penting dalam memperkaya kehidupan warga negara, meskipun pelaksanaannya seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan dan kompleksitas.

Tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa agar mereka tumbuh menjadi individu yang setia kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, memiliki karakter mulia, dan sehat secara fisik maupun spiritual. Mereka juga harus berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan mampu menjadi warga negara demokratis yang responsif terhadap perkembangan zaman. Kualitas pendidikan nasional dipengaruhi oleh tiga faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar: faktor internal yang berasal dari siswa, faktor eksternal yang berkaitan dengan lingkungan, dan strategi pengajaran yang diterapkan dalam proses Pendidikan (Bere et al., 2022).

Menurut Anggraeni et al. (2021), belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan karena merupakan jalan untuk mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Melalui kegiatan belajar, individu dapat terus berkembang dan meraih kesuksesan. Banyak orang sukses pun pernah mengalami kegagalan, tetapi mereka tidak putus asa dan selalu berusaha hingga berhasil. Hanya sedikit orang yang berhasil secara instan. Belajar dari



kegagalan dan memperbaiki kekurangan merupakan langkah penting menuju keberhasilan. Proses belajar berlangsung sepanjang hidup, dimulai sejak lahir hingga akhir hayat. Belajar terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya, sehingga dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja. Perubahan perilaku, baik dalam bentuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, menjadi indikator bahwa proses belajar telah terjadi.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru dituntut memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif. Tujuannya adalah agar siswa termotivasi untuk belajar secara maksimal, baik secara mandiri maupun saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran bersama di kelas (Lestari & Wirasty, 2019).

Menurut Dalyono (2010) dalam (Putra et al., 2023) Minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi bakat, motivasi dari dalam diri, tujuan hidup, serta kondisi kesehatan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan dari keluarga, pengaruh teman sebaya, peran guru, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar. Oleh karena itu, meningkatkan minat belajar siswa merupakan langkah krusial dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Metode SLR dipilih guna menghimpun dan menyusun secara sistematis temuan-temuan ilmiah dari berbagai hasil penelitian terdahulu, baik dari jurnal nasional maupun internasional, sehingga dapat menghasilkan sintesis yang valid, terstruktur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Hasil Artikel Dari 25 Artikel Terpilih yang Terdiri Dari 15 Jurnal Nasional dan 10 Jurnal Internasional

No	Sitasi	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
1	(Putra et al., 2023).	Analisis Minat Belajar IPA pada Pembelajaran Daring Di SMP Negeri 2 Gianyar	Hasil analisis penelitian mengungkapkan bahwa minat belajar siswa SMP Negeri 2 Gianyar terhadap mata pelajaran IPA selama masa pandemi menunjukkan variasi, di mana mayoritas siswa berada pada kategori minat sedang hingga tinggi, terutama dalam aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta partisipasi dalam pembelajaran. Secara umum, profil minat belajar siswa menunjukkan bahwa aspek perhatian dan perhatian cenderung tinggi, sedangkan aspek perasaan senang dan partisipasi lebih banyak berada pada tingkat sedang. Tingkat minat ini juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keterbatasan pembelajaran tatap muka, penggunaan media yang



			terbatas, dan kondisi pandemi yang membatasi kegiatan belajar di luar kelas.
2	(Masri et al., 2023).	Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP.	Penggunaan media Augmented Reality <i>Assemblr Edu</i> terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan ketertarikan siswa dalam mempelajari IPA, terutama terkait dengan topik sistem pencernaan manusia di tingkat kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon. Berdasarkan hasil analisis statistik, termasuk uji <i>t</i> dan regresi linier, diperoleh nilai <i>Sig (2-tailed)</i> sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, menandakan adanya pengaruh yang signifikan. Uji normalitas residual menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa media ini mampu menjelaskan sebagian besar variabilitas dalam minat belajar siswa. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan media <i>Augmented Reality Assemblr Edu</i> efektif dalam meningkatkan minat belajar, meskipun pelaksanaannya menghadapi tantangan, seperti keterbatasan sumber daya manusia dan waktu dalam pengembangan media.
3	(Wiliyanti et al., 2024).	A Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik.	Berdasarkan analisis dan kesimpulan dari berbagai hasil penelitian, Penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) telah terbukti membantu siswa lebih memahami konsep dan lebih tertarik untuk belajar. Beberapa studi mencatat adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan materi, seperti pada topik tata surya serta getaran dan gelombang, yang diperkuat oleh hasil uji statistik. AR dianggap sebagai cara yang efisien untuk menggambarkan ide-ide yang abstrak ke dalam bentuk tiga dimensi yang nyata dan dapat diinteraksi. Hal ini mendukung siswa dalam memahami pelajaran yang sulit dan meningkatkan minat mereka terhadap proses belajar. Secara keseluruhan, AR dianggap sebagai alat pembelajaran yang inventif dan efektif yang membantu mendorong siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil mereka.
4	(Lestari & Wirasty, 2019).	Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran	Hasil analisis dan kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa guru mendapatkan manfaat besar dari pelatihan dan pengembangan media



		Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	pembelajaran berbasis TI, khususnya dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka tentang cara menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Namun, penelitian juga menggarisbawahi bahwa tantangan utama terletak pada keterbatasan kemampuan guru dalam mengadopsi teknologi, khususnya untuk guru yang berusia di atas empat puluh tahun. Oleh karena itu, pelatihan yang berkelanjutan disertai dengan evaluasi secara berkala menjadi kunci untuk memastikan keberhasilan dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi.
5	(Anggraeni et al., 2021).	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.	Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis video telah memenuhi standar kelayakan dan efektivitas. Produk ini berada dalam kategori sangat baik, menurut penilaian ahli media dan ahli materi serta tanggapan pengguna, baik dari siswa maupun guru. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil angket dan perhitungan skor gain yang mengalami peningkatan signifikan dan termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif berhasil meningkatkan minat dan keinginan siswa kelas V SD untuk belajar.
6	(Waruwu & Sitinjak, 2022).	Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis simulasi dan video interaktif meningkatkan minat belajar siswa, perhatian mereka, dan pemahaman mereka tentang konsep. Media ini terbukti mampu menarik minat siswa dalam belajar, ditunjukkan melalui peningkatan skor post-test sebesar 15% serta meningkatnya indikator minat belajar seperti rasa ingin tahu dan partisipasi aktif. Media interaktif juga dirancang untuk menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Ini membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan relevan. Media ini juga berkontribusi dalam



			mengembangkan potensi siswa serta membangun kesadaran akan pentingnya belajar mandiri dan bertanggung jawab. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman materi siswa, sekaligus mendukung pengembangan penuh potensi siswa.
7	(Khoimatun et al., 2023).	UPAYA MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI PADA SISWA KELAS V DI UPTD SDN 1 JAYALAKSANA	Analisis dan kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) secara signifikan mampu meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Data observasi dan hasil tes memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari 72,2% pada siklus I menjadi 93,4% pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 66,7% pada siklus I hingga mencapai target keberhasilan sebesar 85% setelah siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa model SAVI efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas V untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pencapaian belajar siswa secara menyeluruh.
8	(Bere et al., 2022).	Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Koloid Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas XI IPA di SMA Negeri Makir sangat baik, dengan rata-rata 82%. Selain itu, setelah penerapan model pembelajaran discovery learning pada materi koloid, hasil belajar mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 86. Uji normalitas dan linearitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki pola hubungan linear, yang berarti analisis korelasi dan regresi dilakukan secara valid. Hasil analisis statistik, yang mencakup koefisien korelasi sebesar 0,65 dan kontribusi minat belajar sebesar 42,25%, menunjukkan hubungan yang cukup kuat antara minat belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara minat belajar siswa dan hasil belajar mereka. Dengan menerapkan model discovery learning, minat belajar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi koloid.



9	(Hutagodang, 2021).	Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture And Picture Kelas Iv Sd Negeri 228 Hutagodang.	Hasil analisis dan kesimpulan penelitian Menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Picture and Picture, ketertarikan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 228 Hutagodang meningkat secara signifikan. Siswa menunjukkan minat belajar yang rendah selama siklus I dengan sebagian besar menunjukkan kurangnya ketertarikan, dan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 25,93%. Namun, Siklus II memperlihatkan kemajuan yang berarti setelah adanya perbaikan: ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang tergolong sangat baik naik menjadi 70,38%, dan ketuntasan hasil belajar meningkat hingga 88,89%. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran Picture and Picture secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar, minat, dan pencapaian akademik siswa.
10	(Hidayat & Fathurrahman, 2019).	Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Vii Smp Lab. Stkip Muhammadiyah Arar Pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Diagram Alir Dalam Pembelajaran Inkuiri Terbimbing.	Analisis dan kesimpulan Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan metode Inkuiri Terbimbing yang didukung oleh Diagram Alir dapat memperbaiki pemahaman siswa mengenai konsep dalam pelajaran IPA. Data menunjukkan bahwa persentase siswa yang memahami konsep meningkat dari 35% sebelum tindakan menjadi 79,3% setelah siklus kedua, mencapai batas ketuntasan minimal 75%. Selain itu, tingkat keaktifan siswa juga mengalami peningkatan, meskipun masih ada kendala seperti kurangnya variasi dalam pembelajaran dan persiapan praktikum yang kurang matang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa, serta memberikan dalam metode pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat lebih optimal. kontribusi positif terhadap hasil belajar mereka.
11	(Erwin et al., 2018).	Penerapan Pendekatan Kontesktual Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas IV SDN No.22 SP5 SKPH Manis Raya. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa sebesar 59,48 dan ketuntasan klasikal sebesar 56,78%, tetapi pada siklus kedua, nilai rata-rata siswa naik menjadi 70,81 dan ketuntasan



			klasik sebesar 81,08%. Siswa juga menunjukkan peningkatan minat belajar mereka.
12	(Amalia et al., 2024).	Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD.	Analisis: Mayoritas Jurnal yang dikaji mengindikasikan bahwa pemanfaatan media yang interaktif seperti Edmodo, Quizizz, dan video animasi Media interaktif lokal berbasis budaya dapat meningkat secara signifikan setelah penggunaan media interaktif. Faktor seperti pengalaman belajar yang menarik, fitur interaktif, dan keterlibatan emosi menjadi kunci pengaruh media interaktif. Kesimpulan Umum: Penggunaan media interaktif terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat siswa SD dalam belajar, terutama dalam pembelajaran IPA. Media ini membuat pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan bermakna.
13	(Wulandari et al., 2023).	Meningkatkan Minat Belajar IPA melalui Penerapan Culturaly Responsive Pendekatan Teaching (CRT) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak.	Hasil analisis data menunjukkan bahwa minat belajar siswa di Siklus I adalah 85,45%, dan di Siklus II adalah 90,15%, dengan kenaikan 4,7%. Hasil belajar siswa (setelah ujian) di Siklus I adalah 73,53% Siklus II: 77,22% Kenaikan: 3,69% Kesimpulan Utama: Pendekatan CRT terbukti meningkatkan minat dan pencapaian belajar siswa dengan CRT. Proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan dan mengaitkan budaya lokal dengan konsep ilmiah.
14	(Muzanni et al., 2022).	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD.	Hasil Analisis: Rata-rata skor pretest yang awalnya 50,97 mengalami peningkatan menjadi 71,29 saat posttest setelah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,000, yang lebih rendah dari 0,05, menandakan adanya perbedaan yang sangat berarti antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.
15	(Hadi et al., 2024).	Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar.	Analisis Hasil: Sepuluh artikel menunjukkan bahwa Wordwall mampu: Meningkatkan pencapaian siswa dalam ilmu pengetahuan alam; Meningkatkan keterlibatan siswa; termotivasi, dan antusias Menyediakan media pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan interaktif Penggunaan Wordwall terbukti secara statistik maupun observasi kualitatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA.



			Kesimpulan Umum: Wordwall efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di SD. Media ini membantu siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Wordwall dapat dijadikan alat bantu evaluasi, media belajar, dan sumber pembelajaran alternatif.
16	(Fadiyah et al., 2023).	Quizizz Application Based Interactive Learning Media Development Workshop for Junior High School Teacher.	Analisis Hasil: Sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan. Terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz. Guru mampu membuat kuis interaktif dengan fitur-fitur seperti: pilihan ganda, drag & drop, video/audio response, dan membagikan kuis via tautan. Kesimpulan: Workshop Berhasil meningkatkan keterampilan pengajar dalam memanfaatkan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif. Meningkatkan keterampilan pengajar dalam memanfaatkan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif. Program ini mampu menjadikan aktivitas belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membuat pengajar merasa bahagia.
17	(Daryanes et al., 2023).	The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem Solving Ability.	Hasil Validasi: Ahli Materi: Skor 3.9 – sangat valid Ahli Media: Skor 3.69 – sangat valid Ahli Pedagogik: Skor 3.47 – valid Respon Mahasiswa: Tahapan metode kasus: 81.7% (kategori sangat setuju) Indikator pemecahan masalah: 81.4% (kategori sangat setuju) Tampilan media: 83.4% (kategori sangat setuju) Observasi pemecahan masalah tertinggi: 92.3% Indikator terendah: “Evaluasi solusi masalah” = 74.2% (cukup baik) Kesimpulan: Sebuah alat belajar yang interaktif yang menggunakan Articulate Storyline yang menggunakan metode case method adalah pilihan yang sangat baik. Media ini meningkatkan keterlibatan siswa, keterlibatan, dan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah.
18	(Sari et al., 2025).	Emerging Technologies of Interactive Learning Media with Wordwall for Students' Interest as an Impact on SDGs.	Hasil Uji Statistik: Normalitas: $p = 0.080 (> 0.05)$ → data terdistribusi normal Homogenitas: $p = 0.662 (> 0.05)$ → data homogen t-Test: $p = 0.000 (< 0.05)$ → Di antara pretest dan posttest, terdapat perbedaan yang jelas dalam nilai rata-rata : Pretest = 43,47 Posttest = 65,44 N-Gain: Skor = 0.44 (kategori sedang)



19	(Puhka et al., 2023).	Application of Learning Media and Technology in Schools to Increase Student Interest in Learning.	Analisis Hasil: Mayoritas responden setuju bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi (seperti YouTube) dapat: Meningkatkan minat belajar. Memudahkan pemahaman materi Membuat proses belajar lebih kreatif dan menarik Beberapa kendala masih ditemui, terutama pada: Keterbatasan jaringan di daerah tertentu Kurangnya pemahaman guru atau siswa dalam menggunakan teknologi Kesimpulan: Aplikasi pembelajaran seperti YouTube secara umum berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Guru perlu meningkatkan kreativitas dalam mengelola konten digital agar pembelajaran akan jadi lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran dapat digunakan tidak sekadar menjadi referensi data, tetapi juga berfungsi sebagai media visual yang dapat diakses kapan saja.
20	(Asmaniah & Rusnilawati, 2024).	Powtoon Interactive Media with a Problem Based Learning Model on Student Learning Outcomes and Interests in Plane Figure.	Analisis Statistik: Data normal dan homogen ($\text{Sig} > 0,05$) Uji t (pre post eksperimen) : Hasil belajar: $t = 28,258$, $\text{Sig} = 0,000$ Minat belajar: $t = 14,831$, $\text{Sig} = 0,000$ Uji ANOVA: $F = 164,495$, $\text{Sig} = 0,000$ Kesimpulan: Penggunaan media Powtoon dengan model PBL memengaruhi hasil belajar siswa tentang materi datar. Menghargai pembelajaran siswa terhadap matematika Siswa yang belajar menggunakan Powtoon + PBL menunjukkan hasil lebih baik daripada yang belajar menggunakan metode pendidikan konvensional berbasis buku teks.
21	(Simatupang & Napitupulu, 2023).	Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 Theme 5 My Heroes on Student Learning Interest Grade IV Elementary School.	Hasil Validasi: Ahli Materi: 72% → Kategori valid / baik. Ahli Media: 66% → Kategori valid / baik Respon Guru: 72,5% → Kategori sangat baik Respon Siswa: 85% → Kategori sangat baik Rata-rata keseluruhan : 86,2% → Kategori sangat layak digunakan Kesimpulan: Media pembelajaran yang menggunakan Articulate Storyline 3 sangat cocok diterapkan dalam proses belajar mengajar tematik Tema 5 “Pahlawanku”. Media ini menampilkan materi, animasi, evaluasi, dan menu interaktif yang meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran.
22	(Muhammad & ...)	Student Learning Interest in The Use of Augmented	Kesimpulan: Tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media Augmented Reality sangat baik. Media ini mampu meningkatkan minat



	Angraini, 2023).	Reality Media on Triangles and Quadrilaterals	belajar, khususnya dari aspek rasa ingin tahu dan perhatian siswa. Cocok digunakan untuk pembelajaran geometri di MTs pada era digital.
23	(Rozi & Rijal, 2023).	Management of Online Based Learning Media Through The Google Classroom Application in Increasing Student Learning Interest.	Hasil Temuan: Pengelolaan Google Classroom dilakukan melalui: Perencanaan: Melibatkan semua pihak sekolah dalam rapat untuk memilih Google Classroom sebagai media. Implementasi: Meningkatkan partisipasi siswa; siswa lebih antusias dan disiplin mengumpulkan tugas. Evaluasi: Evaluasi mingguan dilakukan, ditemukan kendala kecil seperti gangguan sinyal, tetapi dapat diatasi. Faktor Pendorong Peningkatan Minat Belajar: Kemudahan akses pengguna Transparansi penilaian Kenyamanan penggunaan Komunikasi interaktif antara guru dan siswa Kesimpulan: Penggunaan Google Classroom secara terkelola dapat menambah ketertarikan belajar para siswa MI Miftahul Islam, terbukti dari keterlibatan dan antusiasme siswa yang meningkat selama pembelajaran daring.
24	(Wulan & Meitasari, 2023).		Hasil Pretest dan Posttest: Eksperimen: Peningkatan rata-rata dari 89,25 menjadi 89,73 Kontrol: Peningkatan rata-rata dari 87,46 menjadi 88,25 Kategori Minat Belajar: Sebagian besar siswa kelas eksperimen berada dalam kategori sedang ke tinggi pasca perlakuan. Uji Hipotesis (t test): Sig. (2 tailed) = 0.00 < 0.05 Terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh nyata terhadap minat belajar siswa. Pengamatan Kualitatif: Siswa lebih antusias saat pembelajaran dengan media animasi. Terjadi peningkatan partisipasi dan konsentrasi siswa selama pelajaran Geografi.
25	(Rachmavita, 2020).	Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics.	Analisis: Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif yang memadukan gambar, suara, musik, dan warna cerah mampu: • Menarik perhatian siswa. • Membantu memahami materi kompleks. • Menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar (visual, audio, kinestetik).



			Video animasi juga dapat memvisualisasikan situasi keseharian, sehingga lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa SD. Kesimpulan: • Media pembelajaran yang menggunakan video animasi secara interaktif memberikan dampak yang baik terhadap semangat belajar matematika siswa. • Media ini mampu menjembatani materi kompleks agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk dipelajari. • Penggunaan video animasi juga bisa dikembangkan untuk pelajaran lain, tidak terbatas hanya pada matematika.
--	--	--	---

Berdasarkan 25 artikel yang dianalisis dalam dokumen, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam konteks praktikum IPA terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa media video interaktif, baik dalam bentuk animasi, simulasi, maupun rekaman praktikum, mampu memfasilitasi siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam IPA dengan lebih mudah dan menarik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media video untuk menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi yang menjadikan pengalaman belajar lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar siswa, seperti yang dijelaskan oleh Rachmavita (2020) dan Anggraeni et al. (2021).

Efektivitas media video interaktif juga terlihat dalam peningkatan nilai post-test dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sebagaimana dilaporkan oleh Waruwu & Sitinjak (2022) dan Amalia et al. (2024). Media ini tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga berdampak langsung pada hasil belajar, karena siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran. Bahkan, dalam kondisi terbatas seperti tidak adanya laboratorium IPA di sekolah, media video interaktif mampu menjadi alternatif representasi praktikum yang layak dan bermanfaat. Hal ini sangat relevan dengan kondisi sekolah-sekolah di daerah yang minim fasilitas praktikum.

Selain itu, media pembelajaran berbasis video interaktif dinilai sangat layak oleh para ahli dan pengguna sebagaimana dilaporkan dalam penelitian Anggraeni et al. (2021) dan Simatupang & Napitupulu (2023). Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini bukan hanya layak dari sisi tampilan dan isi, tetapi juga sangat disukai oleh siswa dan guru karena mampu meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan pemahaman materi. Penelitian lainnya seperti oleh Wulan & Meitasari (2023) juga menguatkan bahwa video animasi dalam pelajaran seperti geografi memberikan dampak positif yang serupa, yang berarti potensi penerapan media video interaktif tidak hanya confined pada ilmu pengetahuan alam, melainkan juga dapat diperluas ke banyak pelajaran lain.

Meskipun demikian, beberapa penelitian juga menyoroti tantangan dalam penerapan media ini, seperti kurangnya pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi (Lestari & Wirasty, 2019), dan keterbatasan jaringan internet (Puhka et al., 2023). Namun, dengan adanya pelatihan



dan dukungan teknologi yang memadai, seperti yang ditunjukkan oleh hasil workshop Quizizz (Fadiyah et al., 2023), hambatan tersebut dapat diatasi secara bertahap.

Secara keseluruhan, media video interaktif terbukti tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai solusi efektif dalam pengajaran ilmu pengetahuan alam, terutama untuk merangsang ketertarikan dan semangat belajar para siswa. Media ini berfungsi sebagai sarana visualisasi praktikum yang memperkaya pengalaman belajar, menjembatani keterbatasan fasilitas laboratorium, dan merangsang keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi sains yang kompleks.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil pembahasan terhadap 25 artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif secara konsisten efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap belajar, khususnya dalam pelajaran IPA yang bersifat teori dan praktik. Video interaktif dapat menyajikan informasi dengan cara yang nyata, menarik, dan mudah dimengerti melalui animasi, simulasi, serta tayangan praktikum yang memberikan nuansa pengalaman langsung. Penggunaannya tidak hanya meningkatkan minat dan fokus siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman konsep, dan memberikan efek yang baik terhadap pencapaian hasil belajar.

Hal ini sangat relevan terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas laboratorium, karena video interaktif dapat menjadi alternatif praktikum yang efektif dan efisien. Dukungan guru dalam menguasai penggunaan media ini juga menjadi faktor penting keberhasilannya, sehingga pelatihan dan pengembangan profesional guru perlu diperkuat. Dengan demikian, penggunaan video interaktif dalam pembelajaran IPA tidak hanya mendukung siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi untuk belajar yang lebih besar, menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Asmaniah, T. G., & Rusnilawati. (2024). Powtoon Interactive Media with a Problem Based Learning Model on Student Learning Outcomes and Interests in Plane figure. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 326–339. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2424>
- Bere, R., Wariani, T., & Boelan, E. G. (2022). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Koloid Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 128–132. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4249>



- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Erwin, H., Awang, I. S., & Anyan. (2018). PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(1), 169–178.
- Fadiyah, F., Fuadi, A., Nurjannah, N., Irmayanti, I., & Lita, W. (2023). Quizizz Application-Based Interactive Learning Media Development Workshop for Junior High School Teacher. *Pengabdian: Jurnal Abdimas*, 1(2), 59–65. <https://doi.org/10.55849/abdimas.v1i2.157>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Hidayat, F. A., & Fathurrahman. (2019). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII SMP LAB. STKIP MUHAMMADIYAH ARAR PADA MATA PELAJARAN IPA MENGGUNAKAN DIAGRAM ALIR DALAM PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 117–129.
- Hutagodang, S. (2021). PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE KELAS IV SD NEGERI 228 HUTAGODANG. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(1), 11–20.
- Khoimatun, Dewi, R. A. K., & Devinah. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI PADA SISWA KELAS V DI UPTD SDN 1 JAYALAKSANA. *Guru Kita*, 7(3), 627–642.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Masri, Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- Muhammad, I., & Angraini, L. M. (2023). Student Learning Interest in the Use of Augmented Reality Media on Triangles and Quadrilaterals. *Matematika Dan Pembelajaran*, 11(1), 32–49. <https://doi.org/10.33477/mp.v11i1.4299>
- Muzanni, A., Kartiani, B. S., Sudarwo, R., Anam, K., & Handayani, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan PAUD*, 4(1), 18–28. <http://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/index>



- Puhka, P., Annemari, B., & Harry, R. (2023). Application of Learning Media and Technology in Schools to Increase Student Interest in Learning. *World Psychology*, 1(3), 160–176. <https://doi.org/10.55849/wp.v1i3.387>
- Putra, I. P. O. P., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2023). Analisis Minat Belajar IPA pada Pembelajaran Daring Di SMP Negeri 2 Gianyar. *JPPSI(Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia)*, 6(1), 79–89.
- Rachmavita, F. P. (2020). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012040>
- Rozi, F., & Rijal, S. (2023). Management of Online-Based Learning Media Through The Google Classroom Application in Increasing Student Learning Interest. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 188–206. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v5i1.564>
- Sari, Y., Marini, A., Rahmawati, Y., Fitriarsi, E., Wardhani, P. A., Safitr, D., Dewiyani, L., & Muda, I. (2025). Emerging Technologies of Interactive Learning Media with Wordwall for Students' Interest as an Impact on SDGS. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(2), 1–18. <https://doi.org/10.47172/2965-730x.sdgsreview.v5.n02.pe03268>
- Simatupang, N. A., & Napitupulu, S. (2023). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 Theme 5 My Heroes on Student Learning Interest Grade IV Elementary School. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(2), 155–165. <https://doi.org/10.55299/ijere.v2i2.455>
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). a Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 953–964. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1359>
- Wulan, A., & Meitasari, I. (2023). The Influence of Interactive Media On Students' Learning Interest In Geography Subjects At SMAN 17 Tangerang Regency. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 5(1), 27–43. <https://doi.org/10.20527/kss.v5i1.9557>
- Wulandari, A., Ningsih, K., & Rahmawati. (2023). Meningkatkan Minat Belajar IPA melalui Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 6(2), 130–142. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>