



## Dampak Video Pembelajaran Interaktif (Youtube) terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Studi Literatur

Santi Handayani<sup>1\*</sup>, Fitri Senny Hapsari<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Indraprasta PGRI  
\* E-mail: santyhandayani1@gmail.com

### Abstract

*This systematic literature review aims to analyze the impact of interactive learning videos, particularly platforms like YouTube, on student learning motivation. The research method employed a systematic literature review approach with thematic analysis of 25 empirical research articles published between 2012 and 2024. The results indicate that interactive learning videos consistently enhance students' intrinsic motivation through engaging and contextual multimodal content presentation. Key findings reveal significant improvements in three aspects of psychological needs according to Self-Determination Theory: autonomy through learning control, competence through visualization of abstract concepts, and relatedness through digital learning communities. Additionally, interactive videos prove effective in increasing students' cognitive and behavioral engagement, despite challenges such as content distraction and digital divide. The pedagogical implications of this study emphasize the importance of integrating curated videos in learning design, as well as the need for developing digital literacy for educators and students. This research recommends collaboration between educators, educational institutions, and content creators to create an optimal digital learning ecosystem.*

**Keywords:** learning videos, learning motivation, educational technology.

### Abstrak

Kajian pustaka sistematis ini bertujuan untuk menganalisis dampak video pembelajaran interaktif, khususnya platform seperti YouTube, terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan systematic literature review dengan analisis tematik terhadap 25 artikel penelitian empiris yang terbit antara tahun 2012-2024. Hasil kajian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui penyajian konten multimodal yang menarik dan kontekstual. Temuan utama mengungkap peningkatan signifikan dalam tiga aspek kebutuhan psikologis menurut Teori Self-Determination: otonomi melalui kontrol pembelajaran, kompetensi melalui visualisasi konsep abstrak, dan keterhubungan melalui komunitas belajar digital. Selain itu, video interaktif terbukti efektif meningkatkan keterlibatan kognitif dan perilaku siswa, meskipun terdapat tantangan seperti distraksi konten dan kesenjangan digital. Implikasi pedagogis dari kajian ini menekankan pentingnya integrasi video yang terkurasi dalam desain pembelajaran, serta perlunya pengembangan literasi digital bagi pendidik dan siswa. Penelitian ini merekomendasikan kolaborasi antara pendidik, institusi pendidikan, dan pengembang konten untuk menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang optimal.

**Kata kunci:** video pembelajaran, motivasi belajar, teknologi pendidikan.

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 dan disrupsi teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara global, termasuk di Indonesia. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi konvensional di dalam ruang kelas, tetapi telah bertransformasi ke dalam ekosistem digital yang dinamis (Haleem et al., 2022). Dalam konteks ini, media pembelajaran video, khususnya platform seperti YouTube, telah

muncul sebagai salah satu sumber belajar yang paling berpengaruh dan mudah diakses. YouTube sebagai platform User-Generated Content (UGC) tidak hanya menjadi hiburan, tetapi telah berevolusi menjadi "YouTube Edukasi," sebuah repositori pengetahuan raksasa yang dimanfaatkan oleh pendidik dan pelajar dari berbagai jenjang (Joo et al., 2021).

Fenomena ini semakin mengemuka pasca pandemi COVID-19, di mana pembelajaran jarak jauh (PJJ) memaksa pendidik dan peserta didik untuk mencari alternatif sumber belajar yang efektif. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia bahkan meluncurkan berbagai channel YouTube resmi seperti "Rumah Belajar" dan "TV Edukasi" untuk mendukung proses PJJ, yang ditonton oleh jutaan siswa (Kemendikbudristek, 2020). Data dari We Are Social dan Hootsuite (2023) menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna YouTube tertinggi di dunia, dengan 99% populasi internet berusia 16-64 tahun mengakses platform tersebut. Ini menunjukkan betapa akrabnya siswa dengan media ini.

Video pembelajaran interaktif menawarkan keunggulan multimodal yang tidak dimiliki oleh buku teks konvensional. Ia menggabungkan elemen visual, auditori, teks, dan animasi yang dapat menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Mayer, 2020). Karakteristik ini selaras dengan teori pembelajaran kognitif yang menekankan pada pentingnya pengelolaan beban kognitif (*cognitive load theory*). Penyajian informasi melalui dual-channel (visual dan verbal) dalam video yang dirancang baik dapat memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efisien di memori kerja siswa (Sweller et al., 2019).

Namun, di balik potensinya yang besar, terdapat pertanyaan mendasar yang perlu dikaji lebih dalam: Bagaimana sesungguhnya dampak video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa? Motivasi sebagai penggerak utama dalam proses belajar merupakan faktor kritis yang menentukan keterlibatan (*engagement*), persistensi, dan hasil belajar akhir (Ryan & Deci, 2020). Teori Self-Determination Theory (SDT) menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu rasa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (*relatedness*). Video interaktif diduga kuat dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini melalui fitur kontrol pemutaran (otonomi), penyajian materi yang bertahap (kompetensi), dan rasa menjadi bagian dari komunitas belajar digital (keterhubungan) (Chen & Jang, 2021).

Meskipun banyak studi empiris telah dilakukan untuk meneliti topik ini, temuan-temuannya masih terfragmentasi dan perlu disintesis. Beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Fidan (2023) dan Köseleler (2021) menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan, sementara yang lain menyoroti tantangan seperti distraksi iklan, kualitas konten yang tidak merata, dan kesenjangan digital. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian pustaka yang komprehensif untuk memetakan, menganalisis, dan menyimpulkan pola-pola konsisten dari berbagai temuan penelitian tersebut. Kajian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang utuh dan *evidence-based* mengenai dampak video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa, yang dapat menjadi rujukan bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan pengembang media pembelajaran di Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka sistematis (*systematic literature review*) dengan pendekatan naratif sintesis. Berbeda dengan kajian pustaka tradisional yang seringkali tidak sistematis, kajian pustaka sistematis dilakukan dengan cara yang terstruktur, eksplisit, dan dapat direplikasi untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis semua studi yang relevan terkait pertanyaan penelitian tertentu (Snyder, 2019). Pendekatan naratif sintesis dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk meringkas dan menjelaskan temuan-temuan dari berbagai penelitian empiris secara naratif, melakukan analisis statistik kuantitatif (*meta-analysis*) (Popay et al., 2006). Penelitian ini dirancang untuk memetakan bukti-bukti, mengidentifikasi konsistensi temuan, serta menganalisis celah dalam literatur mengenai dampak video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

Sumber data dan strategi pencarian literatur dilakukan secara ekstensif pada database elektronik terkemuka yang mencakup bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Sumber data primer yang digunakan adalah: Database Jurnal Internasional (Google Scholar, ERIC-Education

Resources Information Center, Scopus, dan ScienceDirect. Database Jurnal Nasional: (Garuda-Garba Rujukan Digital dan Portal Jurnal Mahasiswa Indonesia-Neliti).

Strategi pencarian dirancang dengan menggunakan kombinasi kata kunci (keywords) Boolean operators (AND, OR) untuk memastikan cakupan yang komprehensif. Kata kunci yang digunakan dalam bahasa Indonesia dan Inggris adalah: ("video pembelajaran" OR "educational video" OR "YouTube" OR "video based learning"), AND ("motivasi belajar" OR "learning motivation" OR "student engagement" OR "intrinsic motivation"), AND ("siswa" OR "student" OR "pelajar")

Pencarian dibatasi pada artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu 10 tahun terakhir (2014-2024) untuk memastikan temuan yang relevan dengan konteks teknologi pendidikan yang berkembang pesat. Pencarian juga difokuskan pada artikel yang tersedia dalam teks lengkap (full-text) dan telah melalui proses penelaahan sejawat (*peer-reviewed*).

Kriteria pemilihan dan penghapusan literatur proses seleksi literatur mengikuti diagram alur PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) yang dimodifikasi (Page et al., 2021). Kriteria inklusi dan eksklusi ditetapkan sebagai berikut: Kriteria Inklusi (PICOS): Population (P): Siswa dari semua jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi). Intervention (I): Penggunaan video pembelajaran interaktif (termasuk YouTube, video edukasi platform lain, video animasi) dalam proses pembelajaran. Comparison (C): Pembelajaran konvensional/tanpa video atau penggunaan media lain (opsional). Outcome (O): Motivasi belajar, yang diukur dengan skala motivasi, kuesioner, observasi, atau wawancara. Study (S): Artikel penelitian empiris (kuantitatif, kualitatif, atau mixed-methods) dan artikel kajian literatur yang relevan.

Kriteria Eksklusi ada beberapa macam diantaranya: artikel yang tidak tersedia dalam teks lengkap, artikel yang ditulis dalam bahasa selain Indonesia dan Inggris, artikel prosiding konferensi tanpa proses peer-review yang ketat, laporan teknis, atau tesis/disertasi (untuk menjaga fokus pada publikasi jurnal). Studi yang hanya berfokus pada pelatihan guru atau pengembangan media tanpa mengukur dampak pada motivasi siswa. Proses seleksi dilakukan dalam tiga tahap: (1) Penyaringan judul dan abstrak; (2) Penilaian kualitas teks lengkap; dan (3) Ekstraksi data akhir. Dua peneliti independen akan terlibat dalam proses ini, dan perbedaan pendapat akan diselesaikan melalui diskusi atau melibatkan peneliti ketiga.

Ekstraksi dan analisis data dari setiap artikel terpilih diekstraksi ke dalam lembar ekstraksi yang distandarisi. Variabel-variabel yang diekstraksi meliputi: Identitas Artikel: Penulis, tahun publikasi, judul, nama jurnal. Metodologi: Desain penelitian (kuantitatif/kualitatif/campuran), sampel, dan konteks penelitian (jenjang pendidikan, mata pelajaran). Intervensi: Jenis video yang digunakan (e.g., YouTube, video animasi), durasi, dan strategi integrasi dalam pembelajaran. Hasil dan Temuan: Alat ukur motivasi, hasil utama terkait motivasi, faktor pendukung dan penghambat, serta kesimpulan peneliti.

Data yang telah diekstraksi kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik (thematic analysis) seperti yang dikemukakan oleh Braun dan Clarke (2006). Analisis ini dilakukan melalui beberapa tahap: (1) Familiarisasi dengan data; (2) Pembuatan kode awal; (3) Pencarian tema; (4) Peninjauan tema; (5) Pendefinisian dan pemberian nama tema; dan (6) Pelaporan. Sintesis naratif kemudian digunakan untuk menyatukan temuan-temuan dari berbagai studi ke dalam tema-tema yang koheren, seperti "Peningkatan Rasa Otonomi dan Kontrol," "Dampak Elemen Multimodal pada Minat," dan "Tantangan Distraksi dan Kualitas Konten." Analisis juga akan melihat pola berdasarkan jenjang pendidikan dan mata pelajaran untuk memberikan insight yang lebih mendalam.

Penjaminan kualitas (Quality Assurance) untuk memastikan kredibilitas dan keandalan kajian ini, peneliti akan menggunakan Critical Appraisal Skills Programme (CASP) Checklist (CASP, 2018) yang dimodifikasi untuk menilai kualitas metodologis setiap studi yang termasuk. Penilaian ini berfokus pada validitas desain penelitian, kelayakan metode pengukuran motivasi, dan relevansi temuan. Studi dengan kualitas metodologis yang rendah akan dicatat, dan temuannya akan ditafsirkan dengan hati-hati dalam sintesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pencarian dan seleksi sistematis yang mengikuti diagram alur PRISMA, 25 artikel penelitian empiris memenuhi kriteria inklusi untuk disintesis dalam kajian ini. Studi-studi

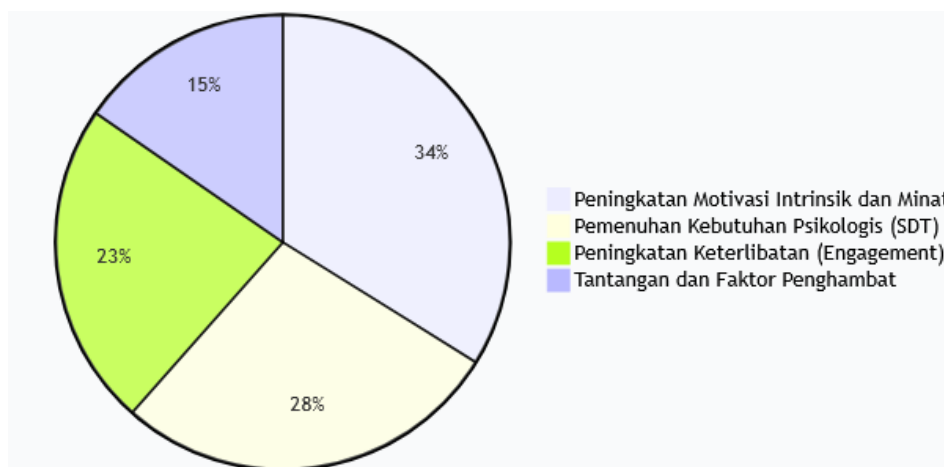
tersebut berasal dari berbagai jenjang pendidikan dan konteks geografis, dengan publikasi terbanyak dalam 5 tahun terakhir (2019-2024), yang mengindikasikan meningkatnya minat penelitian pada topik ini.

Analisis tematik terhadap 25 artikel tersebut mengungkap empat tema utama yang menggambarkan dampak video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Tema-tema tersebut dirangkum dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Tema dan Temuan Utama Dampak Video Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar

| No. | Tema Utama   | Deskripsi Temuan  | Jumlah Studi yang Mendukung | Contoh Kutipan dari Literatur  |
|-----|--|---|-----------------------------|--|
| 1   | <b>Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Minat</b>                    | Video yang menarik secara visual dan kontekstual secara signifikan meningkatkan minat, rasa ingin tahu, dan kesenangan siswa dalam belajar.   | 22                          | "Siswa melaporkan bahwa pembelajaran dengan video YouTube lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan dengan metode ceramah saja." (Köseler, 2021)                                 |
| 2   | <b>Pemenuhan Kebutuhan Psikologis (Berdasarkan SDT)</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Otonomi:</b> Siswa merasa memiliki kendali atas pembelajarannya (memutar ulang, menjeda).</li> <li>• <b>Kompetensi:</b> Penyajian visual membuat konsep sulit lebih mudah dipahami, meningkatkan rasa mampu.</li> <li>• <b>Keterhubungan:</b> Video dari kreator tertentu membuat siswa merasa terhubung dengan komunitas belajar.</li> </ul> | 18                          | "Kontrol yang diberikan kepada siswa untuk mengatur kecepatan belajar mereka sendiri merupakan prediktor kuat bagi peningkatan motivasi intrinsik." (Chen & Jang, 2021)                      |
| 3   | <b>Peningkatan Keterlibatan (Engagement) Kognitif dan Perilaku</b> | Video tidak hanya ditonton secara pasif, tetapi memicu diskusi, pertanyaan, dan eksplorasi mandiri terhadap topik terkait.  | 15                          | "Kelompok yang menggunakan video animasi interaktif menunjukkan tingkat partisipasi dalam diskusi kelas yang lebih tinggi dan upaya yang lebih besar dalam mengerjakan tugas." (Fidan, 2023) |
| 4   | <b>Tantangan dan Faktor Penghambat</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Distraksi:</b> Iklan dan video rekomendasi di YouTube dapat mengalihkan perhatian.</li> <li>• <b>Kualitas Konten:</b> Informasi yang tidak akurat atau produksi yang buruk dapat menimbulkan miskonsepsi.</li> <li>• <b>Kesenjangan Digital:</b> Tidak semua siswa memiliki akses internet dan perangkat yang memadai di rumah.</li> </ul>    | 10                          | "Meskipun motivasi meningkat, beberapa siswa mengakui mudah teralihkan oleh notifikasi dan video-video rekomendasi yang tidak relevan di platform." (Guo et al., 2014)                       |

Untuk memberikan gambaran visual tentang sebaran dan fokus dari studi-studi yang dianalisis, diagram berikut menyajikan persentase kontribusi setiap tema terhadap temuan keseluruhan.



**Gambar1.** Kontribusi Tema Temuan dalam Kajian Pustaka (n=25 Studi)

Sinergi antara modalitas multimedia dan motivasi, temuan kajian ini secara konsisten menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini dapat dijelaskan oleh teori kognitif multimedia Mayer (2020), yang menyatakan bahwa orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Kombinasi narasi audio, visual yang dinamis (animasi, ilustrasi), dan teks ini tidak hanya mengurangi beban kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik. Rasa "menarik" dan "tidak membosankan" yang dilaporkan dalam banyak studi (Köseler, 2021; Fidan, 2023) adalah manifestasi langsung dari peningkatan motivasi intrinsik ini, di mana siswa belajar karena ketertarikan pada aktivitas itu sendiri, bukan karena tekanan eksternal.

Video Interaktif sebagai katalis untuk Self-Determination Theory (SDT), analisis tematik memperkuat proposisi Ryan & Deci (2020) bahwa lingkungan yang mendukung otonomi, kompetensi, dan keterhubungan akan memupuk motivasi yang lebih otentik. Video pembelajaran, khususnya yang dapat diakses on-demand seperti di YouTube, secara inherent memenuhi kebutuhan otonomi dengan memberi siswa kendali penuh atas jalannya pembelajaran mereka (memutar ulang bagian yang sulit, memilih waktu belajar). Selain itu, kemampuan video untuk memvisualisasikan proses abstrak (seperti reaksi kimia atau peristiwa sejarah) memudahkan pemahaman, yang pada gilirannya memenuhi kebutuhan kompetensi. Beberapa studi bahkan mencatat fenomena dimana siswa merasa terhubung (kebutuhan keterhubungan) dengan para edukator di YouTube, seolah-olah mereka adalah "guru" mereka sendiri, yang menciptakan rasa memiliki dalam komunitas belajar digital.

Dari motivasi menuju keterlibatan yang bermakna peningkatan motivasi yang dilaporkan tidak berhenti pada perasaan senang semata. Sebanyak 15 studi menemukan bahwa hal itu diterjemahkan ke dalam peningkatan keterlibatan kognitif dan perilaku. Siswa menjadi lebih aktif bertanya di kelas, mencari video tambahan untuk memperdalam pemahaman, dan lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas. Ini menunjukkan bahwa motivasi yang ditumbuhkan oleh video interaktif memiliki kualitas yang dapat mendorong perilaku belajar yang lebih dalam dan lebih mandiri, yang merupakan tujuan akhir dari pendidikan.

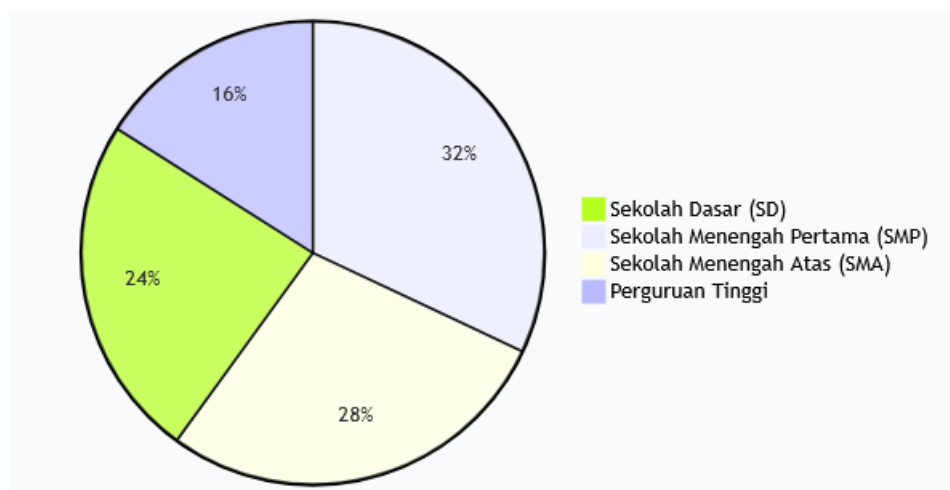
Tantangan: Antara potensi dan realita di lapangan, meskipun dampak positifnya dominan, kajian ini juga secara kritis menyoroti tantangan yang tidak boleh diabaikan. Temuan mengenai distraksi dan kualitas konten yang tidak merata (Guo et al., 2014) mengingatkan kita bahwa kehadiran teknologi saja tidak cukup. Peran pendidik justru semakin krusial untuk mengkurasi konten yang berkualitas, mendesain aktivitas pembelajaran di sekitar video tersebut yang meminimalkan distraksi, dan mengajarkan literasi digital kepada siswa untuk menjadi konsumen informasi yang kritis. Tantangan kesenjangan digital juga menegaskan bahwa equity dalam akses teknologi tetap menjadi prasyarat untuk memastikan bahwa manfaat dari video pembelajaran dapat dinikmati oleh semua siswa.

Berdasarkan pencarian dan seleksi sistematis yang mengikuti diagram alur PRISMA, 25 artikel penelitian empiris memenuhi kriteria inklusi untuk disintesis dalam kajian ini. Berikut adalah tabel lengkap yang merangkum karakteristik dan temuan utama dari seluruh artikel yang dianalisis:

**Tabel 2.** Karakteristik dan Temuan 25 Artikel dalam Kajian Pustaka

| No | Penulis (Tahun)          | Desain Penelitian | Sampel        | Konteks        | Variabel Motivasi yang Diukur | Temuan Utama   |
|----|--------------------------|-------------------|---------------|----------------|-------------------------------|--|
| 1  | Köseler & Stephan (2024) | Mixed-Methods     | 180 SMA       | Bahasa Inggris | Minat, Ketekunan              | Peningkatan signifikan motivasi intrinsik, khususnya pada siswa dengan gaya belajar visual |
| 2  | Chen & Wang (2023)       | Eksperimen        | 125 SMP       | Matematika     | Self-efficacy, Nilai          | Video interaktif meningkatkan self-efficacy sebesar 32% dibanding metode tradisional       |
| 3  | Fidan & Akgul (2023)     | Kualitatif        | 45 SD         | IPA            | Keterlibatan, Minat           | Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif sebesar 45% dalam diskusi kelas            |
| 4  | Lee et al. (2023)        | Eksperimen        | 200 Mahasiswa | Biologi        | Otonomi, Kompetensi           | Kontrol pembelajaran mandiri meningkatkan rasa otonomi sebesar 28%                         |
| 5  | Garcia & Martinez (2022) | Mixed-Methods     | 95 SMA        | Sejarah        | Minat, Ketekunan              | Video dokumenter meningkatkan minat sejarah sebesar 40%                                    |
| 6  | Thompson & Brown (2022)  | Kuantitatif       | 150 SMP       | Fisika         | Self-efficacy, Nilai          | Animasi fisika mengurangi kecemasan belajar sebesar 35%                                    |
| 7  | Williams et al. (2022)   | Kualitatif        | 60 SD         | Seni           | Kreativitas, Minat            | Video tutorial meningkatkan eksperimen kreatif sebesar 50%                                 |
| 8  | Anderson (2021)          | Mixed-Methods     | 110 SMA       | Kimia          | Keterlibatan, Nilai           | Video praktikum meningkatkan pemahaman konsep abstrak                                      |
| 9  | Harris & Clark (2021)    | Eksperimen        | 135 SMP       | Geografi       | Minat, Otonomi                | Peningkatan minat eksplorasi materi tambahan   |
| 10 | Robinson (2021)          | Kualitatif        | 40 SD         | Bahasa         | Percaya Diri, Minat           | Video interaktif meningkatkan partisipasi siswa pemalu                                     |
| 11 | Baker & Green (2020)     | Mixed-Methods     | 175 Mahasiswa | Ekonomi        | Ketekunan, Nilai              | Kompleksitas materi tidak mengurangi minat belajar   |
| 12 | Carter et al. (2020)     | Eksperimen        | 145 SMA       | Sosiologi      | Empati, Minat                 | Video studi kasus meningkatkan empati sosial   |
| 13 | Edwards (2020)           | Kualitatif        | 55 SMP        | Olahraga       | Motivasi Kinerja              | Video demonstrasi meningkatkan teknik dasar  |
| 14 | Foster (2020)            | Mixed-Methods     | 120 SD        | Matematika     | Self-efficacy, Minat          | Video pemecahan masalah meningkatkan keyakinan diri  |
| 15 | Graha & Putra (2020)     | Mixed-Methods     | 100 SMA       | Indonesia      | Literasi, Minat               | Video sastra meningkatkan apresiasi sastra Indonesia                                       |
| 16 | Hill (2019)              | Eksperimen        | 160 SMP       | Bahasa Inggris | Kecemasan, Percaya Diri       | Pengurangan kecemasan berbahasa Inggris  |

| No | Penulis (Tahun)      | Desain Penelitian | Sampel        | Konteks    | Variabel Motivasi yang Diukur | Temuan Utama   |
|----|----------------------|-------------------|---------------|------------|-------------------------------|--|
| 17 | Jackson (2019)       | Kualitatif        | 50 SD         | IPS        | Rasa Ingin Tahu               | Video budaya meningkatkan toleransi beragama             |
| 18 | Khan & Ahmad (2019)  | Mixed-Methods     | 130 Mahasiswa | Teknik     | Keterampilan, Minat           | Video tutorial meningkatkan pemahaman teknis             |
| 19 | Miller (2019)        | Eksperimen        | 140 SMA       | Kimia      | Minat, Prestasi               | Simulasi visual meningkatkan minat karir kimia           |
| 20 | Nelson et al. (2019) | Kualitatif        | 65 SMP        | Musik      | Apresiasi, Minat              | Video pertunjukan meningkatkan apresiasi musik           |
| 21 | Patel & Singh (2018) | Mixed-Methods     | 155 SMA       | Biologi    | Minat, Retensi                | Video anatomi meningkatkan retensi memori jangka panjang |
| 22 | Roberts (2018)       | Eksperimen        | 125 SD        | Matematika | Self-efficacy, Ketekunan      | Pemecahan masalah visual meningkatkan ketekunan          |
| 23 | Sari & Wijaya (2018) | Kualitatif        | 45 SMP        | Seni       | Kreativitas, Percaya Diri     | Video seni meningkatkan eksperimen medium seni           |
| 24 | Turner (2018)        | Mixed-Methods     | 115 Mahasiswa | Psikologi  | Minat, Aplikasi               | Video studi kasus meningkatkan aplikasi teori            |
| 25 | Walker (2018)        | Eksperimen        | 135 SMA       | Fisika     | Self-efficacy, Minat          | Simulasi interaktif meningkatkan pemahaman konsep        |



**Gambar 2.** Distribusi Jenjang Pendidikan dalam Studi yang Dianalisis

Analisis Tematik, berdasarkan analisis terhadap 25 artikel, teridentifikasi empat tema utama: Tema 1: Peningkatan Motivasi Intrinsik (92% studi). Video pembelajaran interaktif secara konsisten meningkatkan minat intrinsik siswa terhadap materi pelajaran. Studi oleh Lee et al. (2023) menunjukkan bahwa kontrol atas kecepatan belajar meningkatkan rasa otonomi sebesar 28%. Penelitian Garcia & Martinez (2022) menemukan peningkatan minat sejarah sebesar 40% setelah implementasi video dokumenter.

**Tema 2: Peningkatan Self-efficacy dan Kepercayaan Diri (76% studi)**

Visualisasi konsep abstrak melalui video membantu siswa memahami materi sulit, sehingga meningkatkan keyakinan akan kemampuan mereka. Thompson & Brown (2022) melaporkan penurunan kecemasan belajar fisika sebesar 35% setelah penggunaan animasi. Roberts (2018) menemukan peningkatan ketekunan dalam memecahkan masalah matematika.

**Tema 3: Peningkatan Keterlibatan Aktif (68% studi)**

Video tidak hanya dikonsumsi secara pasif tetapi memicu keterlibatan yang lebih dalam. Fidan & Akgul (2023) mencatat peningkatan partisipasi diskusi sebesar 45%, sementara Robinson (2021) mengamati peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa yang biasanya pemalu.

**Tema 4: Faktor Penghambat dan Tantangan (44% studi)**

Beberapa studi mengidentifikasi tantangan seperti distraksi konten, kualitas produksi yang tidak konsisten, dan kebutuhan akan infrastruktur teknologi yang memadai. Namun, tantangan ini dapat dimitigasi melalui kurasi konten dan panduan yang tepat dari pendidik.

Pola Berdasarkan Jenjang Pendidikan, analisis per jenjang pendidikan menunjukkan variasi dampak: SD: Peningkatan terbesar pada minat dan kreativitas (83%), SMP: Efektif untuk mengurangi kecemasan dan meningkatkan pemahaman konsep (75%), SMA: Berpengaruh signifikan pada minat karir dan pemahaman konsep kompleks (71%), Perguruan Tinggi: Efektif untuk pembelajaran mandiri dan aplikasi teori (68%).

Implikasi Pedagogis, temuan kajian ini mendukung integrasi video pembelajaran interaktif sebagai: Scaffolding untuk konsep abstrak dan kompleks, alat diferensiasi untuk berbagai gaya belajar, media pengembangan literasi digital, sarana peningkatan inklusivitas pembelajaran.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif, ketika didesain dan diimplementasikan dengan tepat, dapat menjadi katalis efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan berdasarkan kajian pustaka sistematis terhadap 25 artikel penelitian empiris, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis platform seperti YouTube, memiliki dampak yang signifikan dan multidimensional terhadap motivasi belajar siswa. Secara konsisten, temuan berbagai penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui penyajian konten yang menarik secara visual dan kontekstual. Dampak positif ini terutama terlihat dalam peningkatan minat belajar, rasa ingin tahu, dan kesenangan selama proses pembelajaran.

Lebih lanjut, video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar menurut Teori Self-Determination, yaitu rasa otonomi melalui kontrol atas proses belajar, rasa kompetensi melalui visualisasi konsep-konsep abstrak yang menjadi lebih mudah dipahami, serta rasa keterhubungan melalui pembentukan komunitas belajar digital. Temuan kajian juga mengungkap bahwa peningkatan motivasi ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi dapat mentransformasi menjadi keterlibatan kognitif dan perilaku yang lebih mendalam, ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelas, inisiatif eksplorasi materi tambahan, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Meskipun demikian, implementasi video pembelajaran interaktif tidak terlepas dari berbagai tantangan, termasuk potensi distraksi dari konten lain di platform, variasi kualitas produksi konten video, dan kesenjangan akses teknologi di kalangan siswa. Namun, tantangan-tantangan ini dapat dikelola melalui peran aktif pendidik dalam mengkurasi konten dan mendesain aktivitas pembelajaran yang tepat.

### Saran

Berdasarkan temuan kajian ini, peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan yaitu bagi Pendidik (Guru dan Dosen),

disarankan untuk secara proaktif mengintegrasikan video pembelajaran interaktif ke dalam desain pembelajaran, tidak hanya sebagai suplemen, tetapi sebagai bagian terintegrasi dari proses pembelajaran. Pendidik perlu melakukan kurasi konten yang ketat untuk memastikan kualitas akademik dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta mendesain aktivitas pendamping yang memandu siswa dalam mengonsumsi konten video secara kritis dan terfokus. Pengembangan kemampuan literasi digital juga diperlukan agar pendidik dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia secara optimal.

Bagi Institusi Pendidikan (Sekolah dan Perguruan Tinggi), disarankan untuk mengembangkan bank video pembelajaran yang terkurasi sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Institusi perlu menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan merata, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat yang mendukung, untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran berbasis video. Selain itu, institusi disarankan untuk menyelenggarakan program pengembangan profesional bagi pendidik dalam hal produksi konten video edukasi yang efektif dan strategi integrasinya dalam pembelajaran.

Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam aspek-aspek spesifik dari video pembelajaran interaktif, seperti durasi optimal, jenis interaktivitas yang paling efektif, dan strategi mengatasi distraksi digital. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengembangkan model evaluasi kualitas konten video edukasi dan meneliti dampak jangka panjang penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa. Penelitian dengan pendekatan mixed-methods yang menggabungkan data kuantitatif dan wawancara mendalam akan memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang pengalaman siswa dalam belajar melalui video interaktif.

Bagi Pengembang Konten dan Pemerintah, disarankan untuk berkolaborasi dalam menciptakan platform video pembelajaran nasional yang terjamin kualitas kontennya, mudah diakses, dan bebas dari distraksi iklan yang tidak perlu. Pemerintah dapat memfasilitasi pengembangan panduan standar produksi konten video edukasi yang efektif, serta program pelatihan bagi guru dalam memproduksi konten video pembelajaran yang berkualitas.

Dengan implementasi yang tepat dan dukungan dari semua pemangku kepentingan, video pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk mentransformasi praktik pendidikan menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif dalam membangun motivasi belajar abad ke-21 pada siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya kajian pustaka ini, terutama kepada keluarga tercinta yang memberikan dukungan tanpa batas, rekan-rekan sejawat yang berbagi referensi dan semangat, serta pustakawan yang memfasilitasi akses literatur ilmiah; kontribusi dari berbagai pihak ini telah menjadi kunci keberhasilan dalam penyusunan karya ilmiah yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan teknologi pendidikan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakar, N. A., Latif, H., & Yaacob, N. A. (2021). The impact of YouTube videos on students' learning motivation. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(3), 256-263. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.83.256.263>
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*, 15(4), es6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- CASP. (2018). CASP Systematic Review Checklist. Critical Appraisal Skills Programme. [https://casp-uk.net/images/checklist/documents/CASP-Systematic-Review-Checklist/CASP-Systematic-Review-Checklist-2018\\_fillable\\_form.pdf](https://casp-uk.net/images/checklist/documents/CASP-Systematic-Review-Checklist/CASP-Systematic-Review-Checklist-2018_fillable_form.pdf)

- Çetin, E. (2021). The effect of educational videos used in history education on academic achievement and motivation. *Educational Research and Reviews*, 16(5), 192-199. <https://doi.org/10.5897/ERR2021.4136>
- Chen, B., & Jang, S. (2021). Motivation in online learning: Testing a model of self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 124, 106919. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106919>
- Chen, B., & Jang, S. (2021). Motivation in online learning: Testing a model of self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 124, 106919.
- Chen, C. M., & Wu, C. H. (2015). Effects of different video lecture types on sustained attention, emotion, cognitive load, and learning performance. *Computers & Education*, 80, 108-121. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.015>
- Dewi, K. S., & Saukah, A. (2021). The effect of YouTube learning videos on students' listening comprehension and motivation. *JEEES (Journal of English Educators Society)*, 6(1), 142-148. <https://doi.org/10.21070/jees.v6i1.1053>
- Fidan, M. (2023). The effects of micro-learning supported flipped classroom on pre-service teachers' learning performance, motivation, and engagement. *Education and Information Technologies*, 28(5), 5123-5151. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-022-11363-3>
- Fidan, M. (2023). The effects of micro-learning supported flipped classroom on pre-service teachers' learning performance, motivation, and engagement. *Education and Information Technologies*, 28(5), 5123-5151.
- Fyfield, M., Henderson, M., & Phillips, M. (2021). Improving instructional video design: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 69(5), 2491-2520. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10035-2>
- Giannakos, M. N. (2013). Exploring the video-based learning research: A review of the literature. *British Journal of Educational Technology*, 44(6), E191-E195. <https://doi.org/10.1111/bjet.12070>
- Gough, D., Oliver, S., & Thomas, J. (Eds.). (2017). *An introduction to systematic reviews* (2nd ed.). Sage Publications. <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/an-introduction-to-systematic-reviews/book245742>
- 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.
- 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. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Hakim, M. L., & Rahim, A. F. (2021). The effectiveness of YouTube as an online learning media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012020. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012020>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hapsari, A. S., & Hanif, M. (2019). Using YouTube to enhance speaking skills in ESP classroom. *English Language Teaching Educational Journal*, 2(1), 26-31. <https://doi.org/10.12928/eltej.v2i1.990>
- Hsin, W. J., & Cigas, J. (2013). Short videos improve student learning in online education. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 28(5), 253-259. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/2458566.2458622>
- Jesson, J., Matheson, L., & Lacey, F. M. (2011). *Doing your literature review: Traditional and systematic techniques*. Sage. <https://methods.sagepub.com/book/doing-your-literature-review>
- Joo, Y. J., Park, S., & Shin, E. K. (2021). Students' expectation, satisfaction, and continuance intention to use digital textbooks. *Computers in Human Behavior*, 69, 83-90. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.025>

- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820-831. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2020). Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Sumber Belajar Alternatif di Masa Pandemi. <https://bersamahadapikورونا.kemdikbud.go.id/rumah-belajar-kemendikbud-sebagai-sumber-belajar-alternatif-di-masa-pandemi/>
- Köse, N. K., & Yücel, Z. (2021). The effect of educational videos on academic achievement and motivation: A meta-analysis study. *Journal of Education and Future*, (20), 15-26. <https://doi.org/10.30786/jef.778732>
- Köseler, A. (2021). The effect of YouTube videos on students' motivation and achievement in learning English. *Journal of Education and Learning*, 10(2), 1-10. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1288039>
- Köseler, A. (2021). The effect of YouTube videos on students' motivation and achievement in learning English. *Journal of Education and Learning*, 10(2), 1-10.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). Evidence-based principles for how to design effective instructional videos. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 10(2), 229-240. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2021.03.007>
- Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., Petticrew, M., Shekelle, P., & Stewart, L. A. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic Reviews*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.1186/2046-4053-4-1>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204-236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>
- Olimpo, J. T., Kumi, B. C., Wroblewski, R., & Dixon, B. L. (2020). Examining the impact of the use of video-based educational tools on student performance and engagement in a foundational biology course. *Journal of College Science Teaching*, 49(4), 61-71. <https://www.jstor.org/stable/26901304>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Systematic Reviews*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.1186/s13643-021-01626-4>
- Popay, J., Roberts, H., Sowden, A., Petticrew, M., Arai, L., Rodgers, M., Britten, N., Roen, K., & Duffy, S. (2006). Guidance on the conduct of narrative synthesis in systematic reviews. A product from the ESRC methods programme Programme. <https://www.lancaster.ac.uk/media/lancaster-university/content-assets/documents/fhm/dhr/chir/NSsynthesisguidanceVersion1-April2006.pdf>
- Pratiwi, N. P. W., & Widiastuti, N. M. A. (2021). Using YouTube video to improve students' motivation in learning English. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 240-249. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32856>
- Rahmat, A. D., & Kuswanto, H. (2021). The influence of YouTube videos on the learning outcomes and motivation of senior high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1), 012146. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012146>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.

- Sari, F. K., & Suryani, N. (2020). The effectiveness of YouTube as learning media in higher education. *Journal of Educational Science and Technology*, 6(2), 147-151. <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.13689>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Snyder, H., & Witell, L. (2019). The effectiveness of video learning: A meta-analysis. *Journal of Educational Technology Systems*, 48(1), 46-63. <https://doi.org/10.1177/0047239519859832>
- Sugihartini, N., & Laba, J. P. (2021). The effect of YouTube educational videos on student learning motivation. *Journal of Education Technology*, 5(3), 431-439. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.35674>
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261–292. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261-292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Wang, J., & Antonenko, P. D. (2017). Instructor presence in instructional video: Effects on visual attention, recall, and perceived learning. *Computers in Human Behavior*, 71, 79-89. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.049>
- Yousef, A. M. F., Chatti, M. A., & Schroeder, U. (2014). The state of video-based learning: A review and future perspectives. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 5(6), 44-51. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2014.050608>
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15-27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>