

Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar IPAS pada Materi Ekosistem Siswa UPT SMKN 3 Wajo

Serma Yulita¹, Syamsu Rijal^{1*}, Panessai Sir JC¹,

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Puangrimaggalatung

*e-mail korespondensi: syamsurijalspd@gmail.com

Keywords:

Interactive video; Media; Learning interest; Science; Ecosystem.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using interactive video learning media on students' interest in learning science, specifically ecosystems, at SMKN 3 Wajo. The research method used a quantitative approach with a quasi-experimental type and a Non-equivalent Control Group Design. The study population was all 70 students at SMKN 3 Wajo. The sample consisted of two classes selected using purposive sampling techniques: an experimental class of 21 students using interactive videos combined with student worksheets (LKPD), and a control class of 19 students using conventional methods. The research instrument was a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using an Independent Samples T-Test and effect size calculations. The results showed a significant difference between the experimental and control classes, with a significance value of <0.001 . The effect size of 5.18 is considered very high, confirming that interactive video media significantly increased students' learning interest.

Kata Kunci:

Video interaktif; Media; Minat belajar; IPAS; Ekosistem.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi ekosistem di SMK Negeri 3 Wajo. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMK Negeri 3 Wajo berjumlah 70 orang. Sampel terdiri dari dua kelas yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas eksperimen sebanyak 21 siswa menggunakan video interaktif dipadukan dengan LKPD, serta kelas kontrol sebanyak 19 siswa dengan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa kuesioner minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan uji *Independent Samples T-Test* dan perhitungan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol

dengan nilai signifikansi $< 0,001$. Nilai *effect size* sebesar 5,18 termasuk kategori sangat tinggi, menegaskan bahwa media video interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Submitted: 25-05-2026;

Accepted: 22-06-2026;

Published: 30-06-2026



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Ristiana, 2023). Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi dan kontekstual sehingga siswa dapat belajar secara mandiri sesuai gaya belajar mereka (Anggrayni *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan media digital interaktif seperti video pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan pendidikan modern (Musfiza *et al.*, 2025).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah karena pembelajaran cenderung abstrak dan monoton (Maulani *et al.*, 2022). Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Cahyaningsih & Sofyan, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video interaktif yang memadukan audio, visual, animasi, serta dipadukan dengan LKPD terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep abstrak dengan lebih mudah (Pebriani *et al.*, 2021; Rohma Hanida *et al.*, 2023).

Pembelajaran IPAS di tingkat SMK seharusnya berlangsung secara interaktif dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari (Astari *et al.*, 2024). Materi ekosistem menjadi salah satu topik yang dianggap sulit dipahami karena membutuhkan visualisasi untuk menjelaskan keterkaitan antar komponen (Rohma Hanida *et al.*, 2023). Minimnya penggunaan media interaktif membuat siswa kesulitan menghubungkan konsep dengan fenomena nyata di lingkungan sekitar (Pebriani *et al.*, 2021). Akibatnya, pembelajaran kurang bermakna dan tidak mampu menumbuhkan minat belajar yang tinggi pada siswa SMK (Astari *et al.*, 2024).

Selain itu, keterbatasan fasilitas digital di sekolah (Nailis Sa *et al.*, 2025) dan rendahnya kemampuan teknis guru dalam mengembangkan media interaktif (Putra *et al.*, 2025) menjadi faktor penghambat. Penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti motivasi atau hasil belajar pada jenjang SD dan SMP (Cahyani *et al.*, 2025; Musfiza *et al.*, 2025), sehingga minat belajar belum menjadi fokus utama di tingkat SMK. Padahal, materi ekosistem yang kompleks menuntut visualisasi yang jelas dan keterlibatan aktif siswa (Rohma Hanida *et al.*, 2023).

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kebaharuan dengan menempatkan minat belajar siswa SMK sebagai fokus utama melalui penggunaan video pembelajaran interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya strategi pembelajaran IPAS yang sejalan dengan tuntutan pendidikan era revolusi industri 4.0 dan karakteristik siswa SMK (Sholikha & Agustina, 2024)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap minat belajar IPAS pada materi ekosistem siswa SMK Negeri 3 Wajo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang telah terbentuk sebelumnya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal minat belajar, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan LKPD, sedangkan kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk melihat perbedaan minat belajar. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMK Negeri 3 Wajo, Sulawesi Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas X dengan jumlah responden sesuai pembagian kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar menggunakan skala Likert yang mencakup empat indikator utama yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Independent Samples T-Test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Selain itu, perhitungan *effect size* digunakan untuk melihat tingkat kekuatan pengaruh perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus utama penelitian ini adalah menilai minat belajar peserta didik pada dua kelompok yang berbeda, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Evaluasi dilakukan melalui angket minat belajar yang diberikan dalam dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Pelaksanaan *pretest* bertujuan mengukur kondisi awal minat belajar siswa sebelum perlakuan diberikan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengevaluasi perubahan minat belajar setelah kegiatan pembelajaran berakhir.

Tabel 1. Data nilai pretest dan posttest minat belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen

Kelas	N	Range	Min.	Max.	Mean
<i>Pre-test</i> Kontrol	19	21	30	51	36,74
<i>Post-test</i> Kontrol	19	18	56	74	65,95
<i>Pre-test</i> Eksperimen	21	20	45	65	51,52
<i>Post-test</i> Eksperimen	21	13	67	80	73,90

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kedua kelompok masih rendah, menunjukkan minat belajar siswa belum optimal sebelum perlakuan diberikan. Setelah pembelajaran, terjadi peningkatan minat belajar baik pada kelas kontrol maupun eksperimen. Namun, peningkatan yang lebih tinggi ditunjukkan oleh kelas eksperimen dengan rata-rata *posttest* sebesar 73,90, dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 65,95. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Media tersebut tidak hanya meningkatkan skor akhir, tetapi juga memperlihatkan perbedaan nyata antara kelas yang menggunakan video interaktif dengan kelas yang tetap menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video interaktif lebih efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada materi ekosistem.

Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar

Peningkatan minat belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik media video interaktif yang digunakan. Media ini memadukan audio, visual, animasi, serta navigasi yang memungkinkan siswa mengatur alur pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Kombinasi tersebut membuat siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan, merasa tertarik, dan senang mengikuti pembelajaran.

Selain itu, keterlibatan siswa meningkat karena video interaktif dipadukan dengan LKPD yang menuntut mereka aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas. Hal ini tercermin dari ketercapaian indikator minat belajar: perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan. Pada kelas eksperimen, semua indikator menunjukkan persentase ketercapaian lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Artinya, siswa tidak hanya mengalami peningkatan skor secara umum, tetapi juga menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif di setiap aspek minat belajar.

Secara teoritis, minat belajar terbentuk ketika siswa merasa pembelajaran lebih jelas, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Video interaktif menghadirkan visualisasi konsep ekosistem yang kompleks, sehingga siswa lebih mudah memahami keterkaitan antar komponen. Narasi audio yang jelas dan ilustrasi animatif memperkuat

pemahaman serta menjaga fokus siswa sepanjang pembelajaran. Ketika siswa merasa materi lebih mudah dipahami dan proses belajar berlangsung secara menyenangkan, motivasi dan rasa ingin tahu mereka meningkat, sehingga minat belajar terbentuk secara lebih kuat.

Hasil Uji Independent Samples T-Test dan Effect Size terhadap Minat Belajar

Hasil uji Independent Samples T-Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $< 0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi $0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti penggunaan media video interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Selain itu, hasil uji Effect Size menggunakan rumus Cohen's d menunjukkan nilai sebesar $5,18$, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai ini menegaskan bahwa pengaruh penggunaan video interaktif tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang sangat kuat secara praktis terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan kata lain, media video interaktif memberikan kontribusi besar dalam menumbuhkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan (Zai *et al*, 2024) yang mengatakan bahwa penggunaan video interaktif mampu meningkatkan minat belajar dengan respon positif mencapai 93% . Penelitian (Adam, 2023) juga menegaskan bahwa media audiovisual efektif memperjelas konsep abstrak sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa. Demikian pula, (Pebriani *et al*, 2021) dan (Rohma Hanida *et al*, 2023) menunjukkan bahwa media berbasis visual interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Kesamaan hasil ini memperkuat bukti bahwa media digital interaktif merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam mendukung Kurikulum Merdeka.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media yang menghadirkan pengalaman belajar kontekstual, visual, dan interaktif. Hal ini mendukung teori bahwa minat belajar terbentuk ketika siswa merasa pembelajaran menyenangkan, jelas, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian tentang peran media digital dalam meningkatkan faktor psikologis siswa, khususnya minat belajar.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk lebih memanfaatkan video pembelajaran interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran. Media ini terbukti mampu menumbuhkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi ekosistem. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain sampel hanya terbatas pada satu sekolah dan

variabel yang diteliti hanya minat belajar. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan sampel, menambahkan variabel lain seperti motivasi atau hasil belajar, serta mengembangkan media interaktif yang lebih variatif.

DOKUMENTASI

Selama proses penelitian, dilakukan dokumentasi kegiatan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dokumentasi ini bertujuan untuk menunjukkan keterlibatan peneliti dan siswa dalam setiap tahapan penelitian, mulai dari pengisian instrumen, pelaksanaan pembelajaran dengan video interaktif, hingga pengerjaan LKPD dan post-test.

a. Kelas Eksperimen



Gambar 1.1 Peneliti memberikan arahan cara pengerjaan *Pre-Test* di kelas Eksperimen



Gambar 1.2 Aktivitas kelas eksperimen saat mengerjakan kuesioner *Pre-Test*



Gambar 1.3 Aktivitas siswa saat menonton video pembelajaran interaktif



Gambar 1.4 Aktivitas siswa saat menonton video pembelajaran interaktif



Gambar 1.5 Aktivitas siswa saat mengerjakan LKPD



Gambar 1.6 Aktivitas kelas Eksperimen saat mengerjakan kuesioner *Post-Test*

b. Kelas Kontrol



Gambar 2.1 Peneliti memberikan arahan cara pengerjaan *Pre-Test* di



Gambar 2.2 Aktivitas kelas kontrol saat mengerjakan kuesioner *Pre-Test*



Gambar 2.3 Pembelajaran Konvensional tanpa

menggunakan media video
interaktif



Gambar 2.4 Aktivitas siswa kelas kontrol dalam mengerjakan LKPD



Gambar 2.5 Aktivitas kelas kontrol saat mengerjakan kuesioner *Post-Test*

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada materi ekosistem di SMK. Hasil *pretest* menunjukkan minat belajar awal siswa masih rendah, sedangkan *posttest* memperlihatkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Analisis uji *Independent Samples T-Test* menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga terdapat perbedaan nyata antara kedua kelompok. Nilai *effect size* sebesar 5,18 termasuk kategori sangat tinggi, menegaskan bahwa pengaruh video interaktif tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga kuat secara praktis. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan minat belajar siswa SMK melalui media video interaktif yang dipadukan dengan LKPD, sehingga memberikan kontribusi baru dalam strategi pembelajaran IPAS berbasis teknologi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga diberikan kepada guru dan peserta didik yang telah berpartisipasi aktif sehingga proses pengumpulan data dapat berjalan

dengan lancar. Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1, 29–37.
- Anggrayni, M., Rahma Putri, S., & Fitriani. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV SDN 09 Sitiung. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(2), 631–637. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Astari, N. K., Gading, D. I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(1), 50–59. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i1.77429>
- Cahyani, A., Shabrina Anshor, A., Silalahi, B. R., & Napitupulu, S. (2025). *Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 101805 Batu Rejo*.
- Cahyaningsih, U., & Sofyan, I. M. (2021). Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di SD. *Jurnal Ilmiah Konstektual*, 02(02), 77–83.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Musfiza, L., Elizar, & Rohmani. (2025). YouTube Videos as Learning Media to Improve Science Learning Outcomes in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(2), 569–582. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i2.89937>
- Nailis Sa, A., Alvi Millati, F., Naufali Muttaqin, F., Arifah, I., & Ummi Kaltsum, H. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Ekosistem Melalui Media Digital Interaktif Dan Video Pembelajaran Di SD* (Vol. 10).
- Pebriani, N. L. P. P., Japa, I. G. N., & Antara, P. A. (2021). Video Pembelajaran Berbantuan Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda. *Mimbar PGSD Undiksha*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Putra, A., Perkasa, J., Putera Permana, E., & Widodo, A. (2025). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 5 SD*

Negeri Mojoroto 2.

- Ristiana, E. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Google site dalam Pembelajaran IPA. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 209–216. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i4.1014>
- Rohma Hanida, J., Rachmadiarti, F., & Susantini, E. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekosistem Berbasis Masalah. In *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi* (Vol. 4, Issue 1). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jipb>
- Sholikha, R. W., & Agustina, Iina. (2024). Konferensi Internasional tentang Pendidikan Biologi, Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi. *INCOBEST Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Zai, Yernita Putri Lase, Asali Lahagu, Arianto Harefa, Y. (2024). *Pengembangan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa*. 5(2), 407–417.