



KEEFEKTIFAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK PADA MASA PANDEMI COVID-19

Anyan¹, & Antonius Edy Setyawan²

^{1,2}Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email:anyanright@gmail.com¹, edysetyawan.200286@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 6 April 2022
Revisi : 11 April 2022
Diterima : 11 April 2022

Kata Kunci:

Keefektifan; Video Interaktif;
Motivasi Belajar, SMK, Covid-19

Keywords:

Effectiveness; Interactive Videos;
Learning Motivation, Vocational
High School, Covid-19

Korespondensi:

Antonius Edy Setyawan
STKIP Persada Khatulistiwa
Email:
edysetyawan.200286@gmail.com

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi modern menjadikan aktivitas belajar lebih menarik di kalangan pelajar dengan munculnya berbagai video pembelajaran interaktif baik melalui *youtube* ataupun aplikasi belajar digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Nusantara Indah Sintang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Melalui pendekatan fenomenologi dimaksudkan adalah untuk menguraikan peristiwa yang dialami secara langsung oleh subjek yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif cukup efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMK dimana ditunjukkan pada siswa SMK Nusantara Indah Sintang lebih giat lagi untuk belajar sebab proses pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan lebih menarik. Namun, penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki hambatan yaitu adanya gangguan jaringan atau sinyal saat menggunakan video pembelajaran interaktif dalam belajar.

ABSTRACT

The development of modern technology makes learning activities more interesting among students with the emergence of various interactive learning videos either through Youtube or digital learning applications. The purpose of this study was to test the effectiveness of interactive learning videos in increasing student motivation at SMK Nusantara Indah Sintang. This research is a type of qualitative research using a phenomenological approach. Through the phenomenological approach, it is intended to describe the events experienced directly by the subject under study. The results showed that the use of interactive learning videos was quite effective and could increase the learning motivation of SMK students where it was shown that SMK Nusantara Indah Sintang students were even more active in learning because the learning process was not monotonous and more interesting. However, the use of interactive learning videos has obstacles, namely the presence of network or signal interference when using interactive learning videos in learning.

PENDAHULUAN

Di era revolusi yang telah mengalami berbagai perubahan dari revolusi industri 1.0 hingga revolusi industri 4.0 membawa dampak terciptanya berbagai perubahan di bidang teknologi yang semula sederhana menjadi lebih modern. Adanya perubahan atau terciptanya

teknologi yang semakin canggih, berpengaruh pada semua aspek kehidupan salah satunya di bidang pendidikan atau ilmu pengetahuan. Kegiatan – kegiatan yang dilakukan di bidang pendidikan awalnya banyak melalui cara sederhana seperti menggunakan bahan ajar cetak, mendengarkan penjelasan guru di kelas,



media pembelajaran sederhana, sarana prasarana sekolah yang kurang memadai dan terbatas serta sulitnya mencari informasi, akan tetapi sangat berbeda pada saat ini media – media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran semakin inovatif seiring berkembangnya zaman dan kemudahan mengakses semua informasi yang dapat dilakukan oleh semua orang bahkan tidak memandang umur, waktu, dan tempat. Kemudahan memperoleh informasi di era globalisasi saat ini akan lebih baik digunakan untuk hal – hal positif sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Pemanfaatan teknologi yang canggih dan kemudahan mencari informasi dalam dunia pendidikan dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga memiliki efek pada kegiatan yang akan mendorong siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar yang melibatkan pendidik maupun teman sebaya. Dengan demikian kemudahan memperoleh informasi membuat kegiatan belajar mengajar di dalam maupun luar kelas menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan pendidik di awal pembelajaran akan tercapai.

Handoko (2006) dalam (Erawati, Darwis, & Nasrullah, 2017) efektivitas ialah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menentukan suatu tindakan atau target yang sesuai untuk menggapai tujuan yang sudah ditetapkan. Keefektifan suatu proses pembelajaran akan tercapai jika penggunaan media belajar dalam suatu proses pembelajaran sudah sesuai dan tepat, karena penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung di

kelas maupun berinteraksi langsung dengan lingkungan memegang peranan sangat penting. Menurut Miarso (2004) dalam (Rohmawati, 2015) efektivitas yang diperoleh saat proses pembelajaran ialah suatu standar tingkatan pendidikan dan terkadang diukur melalui ketercapaian suatu tujuan pembelajaran, disisi lain di artikan serupa dengan ketetapan yang diperoleh dari menguraikan suatu keadaan. Supardi (2013) dalam (Rohmawati, 2015) bahwasannya suatu proses belajar akan efektif bila mana terdapat beberapa kombinasi yang diantaranya melibatkan manusia, barang atau benda, sarana prasarana, perangkat dan metode yang ditujukan untuk memperbaiki karakter peserta didik dari ranah negatif ke positif dan senantiasa memahami atau selaras dengan kemampuan yang dimiliki masing – masing peserta didik untuk mencapai suatu tujuan belajar yang sudah ditentukan. Menurut Hamalik (2001) dalam (Rohmawati, 2015) suatu proses pembelajaran yang efektif akan memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara bebas tanpa ada larangan atau tekanan dari golongan tertentu dan dapat dilakukan dimana saja tanpa mengenal waktu ataupun tempat yang bertujuan mempermudah peserta didik dalam menelaah konsep mata pelajaran atau mengolah informasi baru yang telah diterima.

Penggunaan media dalam pembelajaran dan mengajar merupakan suatu alat untuk menunjang terciptanya pembelajaran yang efektif dan tidak dapat terpisahkan dalam dunia pendidikan (Tafonao, 2018). Media dalam arti sempit yaitu komponen bahan dan alat dalam sistem pembelajaran (Miftah, 2013). Menurut

pendapat Blacks dan Horalsen (Miftah, 2013) perangkat merupakan penghubung suatu proses komunikasi yang memiliki peran menyampaikan atau mentransfer suatu catatan atau informasi dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) dalam (Tafonao, 2018) mendefinisikan bahwasannya perangkat pembelajaran merupakan seluruh objek yang berkaitan melalui wujud benda maupun metode yang bertujuan untuk mempermudah seorang pendidik saat menyajikan atau mempresentasikan bahan pembelajaran pada peserta didik. Dengan demikian memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditentukan di awal pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi yang marak saat ini, utamanya dalam aspek pendidikan yang awal-mulanya menggunakan bahan mengajar cetak, kemudian merubah ke bahan mengajar audio. Setelah menggunakan bahan mengajar audio, beralih menggunakan bahan mengajar audio-video. Hal tersebut berkenaan dengan teknologi dan ilmu pengetahuan yang selalu berkembang mengikuti zaman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016), video ialah suatu rekaman gambar hidup atau program televisi yang ditayangkan melalui pesawat televisi, atau biasanya video diartikan sebagai tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara dengan tujuan dapat menyampaikan pesan kepada pendengar maupun penglihatnya. Media pembelajaran melalui video ialah salah satu media yang mengedepankan penglihatan

dan pendengaran dari setiap manusia. Media pembelajaran video ini dapat digunakan untuk menambah minat belajar siswa ketika pembelajaran dikelas ataupun belajar secara individu dirumah, sebab media video dapat digunakan siswa untuk memahami materi sekaligus melihat gambar. Pembelajaran melalui video memiliki keuntungan yaitu dapat memutar kembali materi hingga siswa paham dan mengerti apa yang disampaikan di video tersebut.

Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan ketrampilan lain yang dimilikinya. Pembelajaran interaktif ini dapat digunakan guru untuk melatih siswa aktif bertanya, aktif menjawab ataupun menyangga ketika pembelajaran berlangsung. Di zaman canggih seperti saat ini pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan tanpa kehadiran guru secara langsung atau tanpa tatap muka. Video interaktif ini dapat dijadikan sebagai daya tarik siswa saat proses kegiatan mengajar berlangsung, sehingga media yang disajikan guru lebih variatif dan siswa tidak mudah bosan. Siswa dapat merespon atau menanggapi apa yang mereka lihat dan dengar. Pesan dari materi yang ditayangkan dalam video akan diolah oleh otak siswa dan akan mendapatkan timbal balik, berupa pertanyaan atau sanggahan terkait materi pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi antara siswa dan guru. Menurut Asyhar (2012:113) dalam (Izzudin & Suharmanto, 2013) bahwasannya untuk membuat media pembelajaran ini memerlukan beberapa tahap yaitu tahap pra produksi video,

tahap produksi video dan tahap pasca produksi video.

Djamarah (2002:34) dalam (Hasanah, 2020) mendefinisikan motivasi merupakan sebuah perubahan energi dalam diri manusia yang ditandai dengan adanya feeling dan diawali dengan tanggapan terhadap adanya tujuan yang ingin dicapai. Perubahan energi dalam diri manusia tersebut berupa suatu aktivitas nyata misalkan kegiatan fisik dari siswa. Setiap manusia memiliki tujuan dan aktivitas yang berbeda, sehingga manusia tersebut akan termotivasi untuk mencapai tujuan yang direncanakan dengan segala usaha yang dapat dilakukan. Motivasi dapat diberikan kepada siswa melalui berbagai cara, misalkan guru memberikan video motivasi sebelum pembelajaran dimulai, guru dapat memberikan kisah inspiratif orang yang sukses dalam berkariyer dan mengupayakan teman sebaya untuk memberikan motivasi terhadap siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. MC Clelland (1987) dalam (Sujarwo, 2013) bahwasannya sebuah konsep penting dari teori motivasi terletak pada kekuatan yang terdapat di dalam diri manusia, yaitu motivasi prestasi. Setiap individu memiliki motivasi ketika dirinya berkeinginan memiliki prestasi yang lebih dibandingkan dengan individu lainnya. Secara tidak langsung individu dengan motivasi yang sangat tinggi akan terlihat lebih bersemangat dalam melakukan segala aktivitas guna dapat mencapai tujuan yang telah dirancang dengan harapan mendapatkan hasil yang maksimal tentunya.

Perkembangan teknologi yang mengubah aspek pendidikan saat ini, dan tidak dapat

dipungkiri bahwa guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Guru memegang peran sebagai fasilitator dan mediator bagi siswa. Siswa dapat mencari informasi dari berbagai sumber sebagai bahan untuk belajar. Saat kegiatan belajar dikelas siswa dapat menerima pembelajaran melalui berbagai media, salah satunya pembelajaran menggunakan video interaktif. Pembelajaran berbasis video ini bisa diterapkan di sekolah – sekolah dengan fasilitas yang memadai dengan keikutsertaan peran aktif siswa sehingga dapat tergolong kedalam pembelajaran bermakna. Pembelajaran melalui video interaktif dapat juga dapat diakses oleh siapapun melalui berbagai aplikasi atau media sosial seperti, youtube, quipper video, dan ruang guru, dll. Pembelajaran melalui video dirasa cukup menarik sebab desain dari video yang dibuat sangat imajinatif yaitu, menggunakan animasi-animasi bergerak, dan penjelasan dari guru atau tutor yang menarik, sehingga terkesan tidak monoton dan membuat siswa yang menonton tidak mudah bosan. Pembelajaran melalui video interaktif sangat bermanfaat bagi siswa yang kurang suka dengan membaca buku dan dapat memanfaatkan media video sebagai media belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran menggunakan video interaktif dapat diterapkan tanpa kehadiran guru secara langsung. Sama halnya seperti saat ini Indonesia di tahun 2020 sedang terjadi pandemi Covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar disekolah beralih menjadi kegiatan belajar dirumah dan serba online. Penggunaan video interaktif sangat cocok untuk digunakan ketika penerapan belajar dari

rumah. Namun sebagai seorang pendidik harus tetap mengontrol dan pengawasi proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Penerapan pembelajaran menggunakan video interaktif dirasa cukup mudah bagi siswa yang berada di wilayah dengan jaringan internet yang memadai. Sedangkan siswa yang berada di wilayah terpencil akan mengalami kendala kesulitan jaringan. Guru sebaiknya tetap memotivasi siswa agar kegiatan pembelajaran siswa tetap efektif dan efisien walaupun belajar dari rumah dan tanpa pengawasan secara langsung atau tanpa tatap muka dari guru. Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk menguji tingkat keefektifan media video interaktif apakah dapat dijadikan sebagai sumber meningkatnya motivasi belajar pada siswa atau tidak, karena pembelajaran melalui video interaktif dapat dijadikan siswa untuk mengeksplor pengetahuan yang dimiliki sebagai stimulus awal dan menggabungkan pengetahuan baru yang akan diterimanya. Motivasi belajar siswa akan menentukan hasil belajar. Ketika siswa bersemangat untuk belajar maka hasil belajar yang didapatkan juga akan memuaskan bagi siswa. Siswa dengan motivasi yang rendah juga akan mempengaruhi hasil belajar atau prestasi yang didapatkan. Guru wajib berperan aktif dalam memberikan motivasi bagi siswa yang kurang semangat dalam proses kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam mencari sebuah jawaban atas suatu persoalan dapat menggunakan tata cara tersendiri yang sebanding dengan pokok permasalahan yang akan diulas. Penentuan

metode penelitian ilmiah hendaknya ditentukan agar memperoleh hasil atau fakta positif sehingga dapat dipercaya akan kesahihannya. Metode yang dipilih peneliti pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dimana dalam penelaahan ini lebih berfokus pada kualitas, yaitu menyatukan substansi sosial dan budaya atau kebiasaan yang sukar dihitung menggunakan angka untuk penjabaran suatu peristiwa yang diteliti. Penelitian ini digunakan untuk meneliti tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran melalui video pembelajaran interaktif terutama pada saat pandemi Covid-19 bagi siswa di SMK Nusantara Indah Sintang.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah studi tentang esensi-esensi. Peneliti yang mengimplementasikan suatu fenomenologi bertindak untuk menafsirkan inti dari pengalaman atau kejadian responden penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah fenomena pembelajaran melalui video pembelajaran interaktif yang banyak digunakan di zaman modern ini memiliki pengaruh pada mekanisme pembelajaran sehingga diharapkan menumbuhkan semangat belajar siswa walaupun tidak ada guru yang membimbing atau mendampingi saat poses belajar berlangsung.

3. Sumber Data Penelitian

Dari hasil wawancara diperoleh data sebanyak 14 informan dari siswa SMK

Nusantara Indah Sintang. Pengambilan data ini bertujuan untuk mencari informasi bagaimana keefektifan video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa SMK. Seluruh data wawancara dianalisis menggunakan aplikasi Nvivo 12.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bersumber pada hasil penelitian kualitatif yang bersumber dari data – data informan melalui wawancara terkait keefektifan video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan diolah menggunakan alat analisis Nvivo 12 menunjukkan bahwa ada beberapa kata yang dominan dari hasil analisis tersebut. Kata yang dominan dalam hasil analisis tersebut tidak semuanya mengandung atau bermakna pada hal negatif namun ada beberapa kata yang bermakna positif.



Gambar: 1. Hasil Output Nvivo 12 Word Cloud

Dari hasil analisis yang diperoleh kemudian dihubungkan dengan variabel – variabel pada penelitian yang sudah diperoleh melalui wawancara pada responden atau informan. Variabel ini meliputi keefektifan,

media video interaktif, dan motivasi belajar pada siswa. Berdasar hasil wawancara dari informan tertera dalam tabel sebagai berikut, sehingga dapat diketahui kata – kata dominan dari hasil analisis tersebut berasal dari mana saja.

Tabel 1. Hasil Wawancara Terkait Keefektifan

No	Informan	Hasil Wawancara
1.	Informan 1	cukup besar karena membuat audiens / pelajar lebih tertarik dan faham mengenai isi / materi yang disampaikan
2.	Informan 2	Sangat efektif karena tidak perlu bertatap muka bisa memahami materi
3.	Informan 3	Tergantung individu masing - masing kalau saya berpendapat cukup efektif ya karena setelah di jelaskan di beri latihan soal kan kadang kalau di sekolah hanya diberi soal atau kalau gak gitu hanya di jelaskan singkat saja dan penjelasannya cukup detail kita bisa mengulang” kembali video jika kurang paham kan kalau di sekolah hanya di jelaskan sekali saja dari rumah sudah lupa

Tabel 2. Hasil Wawancara Terkait Pembelajaran Video Interaktif

No	Informan	Petikan Wawancara
1.	Informan 1	Pembelajarannya menarik, tidak
2.	Informan 2	membosankan Sangat menarik dan banyak cara menyelesaikan satu masalah
3.	Informan 3	Pembelajaran dengan metode ini membuat pelajar tidak gampang jenuh dan lebih tertarik untuk mengikuti poses kegiatan belajar mengajar dikelas dikarenakan tampilan dari video interaktif yang tidak membosankan, pelajar bisa lebih memahami maksud dari materi yang disampaikan

Tabel 3. Hasil Wawancara Terkait Motivasi Belajar

No	Informan	Hasil Wawancara
1.	Informan 1	Menurut saya iya, karena setelah mengerjakan soal saya akan terus memperbaiki score agar mendapat score yang tinggi sehingga saya terus berlatih
2.	Informan 2	Sangat bisa, karena dengan cara hal yang unik seperti itu bisa meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi
3.	Informan 3	Iya, karena disamping ada pembelajaran guru juga motivasi-motivasi yang sangat amat berharga agar murid rajin belajar walaupun tidak di sekolah

Pembahasan

Berdasarkan analisis diatas dapat ditarik hasil bahwa pembelajaran melalui video interaktif cukup efektif dan dapat meningkatkan motivasi dalam proses kegiatan belajar di kalangan siswa SMK Nusantara Indah Sintang. Pada penelitian yang sudah dilakukan oleh (Irwanto & Guswiani, 2019) menyatakan bahwa penggunaan video saat proses belajar berlangsung dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Hal ini ditandai dengan adanya daya tarik siswa dalam melakukan proses belajar dengan menggunakan video interaktif sebab penggunaan video saat pembelajaran dapat menciptakan sebuah dorongan pada masing – masing individu untuk melakukan beberapa tindakan serta dilakukannya dengan sebaik mungkin.

Sumber video interaktif yang biasanya digunakan oleh siswa untuk belajar atau kegiatan belajar dikelas yaitu, melalui youtube, quipper video, ruang guru dan bahkan video yang bersumber dari guru mata pelajaran di sekolah. Siswa atau informan berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan video sangat bermanfaat bagi dirinya, beberapa alasan yang diutarakan yang pertama, yaitu video bisa diputar kembali ketika siswa belum paham materi yang dibahas. Siswa sangat diuntungkan dalam hal ini sebab materi dapat diulang-ulang dimanapun dan kapanpun ketika siswa berkeinginan untuk belajar. Alasan kedua yaitu pengemasan video atau penyampaian materi yang disajikan cukup menarik, seperti penggunaan animasi-animasi bergerak dan tutor dalam video memiliki kemampuan dalam penyampaian materi yang bagus, sehingga ada motivasi untuk menonton berulang-ulang videonya. Alasan ketiga, penyampaian materi dari tutor atau guru sangat mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang cukup dimudah dicerna dan alasan yang terakhir dengan adanya video interaktif ini siswa yang kurang suka membaca buku, bisa memanfaatkannya untuk memotivasi dirinya agar mendapat hasil belajar atau prestasi yang maksimal. Tetapi, pembelajaran melalui video interaktif ini harus ditunjang oleh fasilitas-fasilitas sekolah yang cukup memadai, misalkan wifi dengan kecepatan yang tinggi, dan juga penggunaan laptop atau gawai dalam mengakses video tersebut. Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil analisis melalui wawancara pada siswa, kebanyakan dari siswa mengeluh dan menyampaikan

kendalanya berupa jaringan internet yang kurang memadai. Sebab, salah satu informan yang berasal dari wilayah Ketungau Hulu berpendapat demikian. Siswa tersebut jarang mendapatkan pembelajaran melalui video interaktif dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi bisa mengakses video interaktif melalui youtube dan quipper video secara pribadi. Materi yang disajikan di *youtube* juga cukup memadai dan dapat diterima oleh siswa penyampaian materi dari penyaji. Pembelajaran melalui video interaktif di sekolah secara tidak langsung dapat menjadikan siswa termotivasi untuk selalu belajar, sebab proses pembelajaran tidak monoton hanya satu arah, tetapi disisi lain guru dapat melatih *skill* bertanya, menjawab ataupun menyanggah ketika pembelajaran berlangsung. Siswa dapat memanfaatkan media yang ada ini dengan sebaik-baiknya, sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih bermakna dan mendapatkan hasil belajar atau prestasi siswa yang maksimal, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

SIMPULAN

Di era revolusi industri 4.0 yang telah mengalami berbagai perubahan dari zaman ke zaman sehingga memunculkan berbagai perubahan di bidang teknologi dari sederhana ke modern. Dengan adanya perubahan atau terciptanya teknologi yang semakin canggih, berdampak pada semua aspek kehidupan salah satunya di bidang pendidikan atau ilmu pengetahuan. Penggunaan media dalam pembelajaran dan mengajar merupakan suatu

penunjang terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tidak dapat terpisahkan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran melalui video memiliki keuntungan yaitu dapat memutar kembali materi hingga siswa paham dan mengerti apa yang disampaikan di video tersebut. Pembelajaran melalui video interaktif saat ini cukup digandrungi oleh kalangan siswa. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan ketrampilan lain yang dimilikinya. Pembelajaran interaktif ini dapat digunakan guru untuk melatih siswa aktif bertanya, aktif menjawab ataupun menyanggah ketika pembelajaran berlangsung. Video interaktif ini dapat dijadikan sebagai pemancing siswa saat proses kegiatan mengajar berlangsung, sehingga media yang disajikan guru lebih variatif dan siswa tidak mudah bosan. Siswa dapat merespon atau menanggapi apa yang mereka lihat dan dengar. Pesan dari materi yang ditayangkan dalam video akan diolah oleh otak siswa dan akan mendapatkan timbal balik, berupa pertanyaan atau sanggahan terkait materi pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi antara siswa dan guru. Kegiatan pembelajaran melalui video interaktif dapat juga dapat diakses oleh siapapun melalui berbagai aplikasi atau media sosial seperti, youtube, quipper video, dan ruang guru, dll. Kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran melalui video interaktif yaitu kurang memudahinya jaringan internet yang tersedia, sebab untuk mengakses video tersebut membutuhkan kuota yang cukup banyak,

ataupun jika disekolah difasilitasi dengan wifi dengan kecepatan tinggi dapat menerapkan kegiatan pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. Siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal ketika memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dari internal atau eksternal siswa. Secara tidak langsung individu dengan motivasi yang sangat tinggi akan terlihat lebih bersemangat dalam melakukan segala aktivitas guna dapat mencapai tujuan yang telah di rencanakan sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Erawati, I., Darwis, M., & Nasrullah, M. (2017). *Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Jurnal Office. Vol. 3 No. 1 2017*, hal 14
<https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3450>
- Hasanah, U. (2020). *Analisis Pengaruh Biaya Kompensasi Terhadap Motivasi Dan Kinerja Karyawan. Jurnal Studi Manajemen Dan Bisnis. Vol. 5 (2) 2018*, hal 102
<https://doi.org/10.21107/jsmb.v5i2.6661>
- Irwanto, & Guswiani, W. (2019). *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Front Office di Kelas Xi Akomodasi Perhotelan SMK N 3 Garut. Literasi. Vol. X No. 2 2019*, hal 82
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. Journal Unnes. 2 (2) (2013)*
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kementerian Pendidikan Dan Budaya.*
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Kwangsan. Vol. 1 No. Desember 2013*, hal 97
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 9 Edisi 1 April 2015*, hal 16
- Sujarwo. (2013). *Motivasi Berprestasi sebagai Salah Satu Perhatian dalam Memilih Strategi Pembelajaran. Journal of Chemical Information and Modeling. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004*
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2 No. 2 Juli 2018*, hal 105-108
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

