



Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital

Egi Tri Saputra^{1*}, Nadjwa Nabila Rachman², Neng Tysha Nur Mahardiyanti³
Muhamad Rafly Permana Putra⁴, Wildan Muzaki⁵, Didik Aribowo⁶

¹⁻⁶Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

*Penulis Korespondensi: egitris24@gmail.com

Abstract. *In the digital era, advancements in information and communication technology have a significant impact on education, especially regarding the use of technology-based learning media. The purpose of this research is to evaluate how technology-based learning videos can enhance the quality of the teaching and learning process. The research and development (R&D) method was used, with data collection techniques such as observation, surveys, and documentation. The research results show that the learning video material was very well received by the students, with a percentage of 89.2%. By combining engaging animations, visual elements, audio, and simulations, the learning video has the ability to enhance student activity and improve material comprehension. Because it can be accessed and reviewed according to the students' needs, this media also helps students in self-directed learning. However, there are still several obstacles that hinder its implementation. Some of these include limited technological infrastructure, limited internet access, and the digital skills of teachers. Therefore, teachers need to have more technological resources and digital skills to maximize the use of learning videos. According to this study, technology-based learning videos are a useful innovation for improving the quality of education in the digital era.*

Keywords: *Digital Era; Educational Technology; Instructional Video; Learning Innovation; Learning Media.*

Abstrak. Di era digital, kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak signifikan pada pendidikan, terutama terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana video pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pengajaran dan pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan, dengan teknik pengumpulan data seperti observasi, survei, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi video pembelajaran diterima dengan sangat baik oleh siswa, dengan persentase 89,2%. Dengan menggabungkan animasi yang menarik, elemen visual, audio, dan simulasi, video pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan memperbaiki pemahaman materi. Karena dapat diakses dan dipelajari ulang sesuai dengan kebutuhan siswa, media ini juga membantu siswa dalam belajar mandiri. Namun, masih ada beberapa hambatan yang menghalangi pelaksanaannya. Beberapa di antaranya adalah infrastruktur teknologi yang terbatas, akses internet yang terbatas, dan keterampilan digital para guru. Oleh karena itu, para guru harus memiliki lebih banyak sumber daya teknologi dan keterampilan digital untuk memaksimalkan penggunaan video pembelajaran. Menurut studi ini, video pembelajaran berbasis teknologi adalah inovasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Era Digital; Inovasi Pembelajaran; Media Pembelajaran; Teknologi Pendidikan; Video Pembelajaran.

1. LATAR BELAKANG

Gelombang digitalisasi yang merambah berbagai sendi kehidupan turut membawa perubahan signifikan pada lanskap pendidikan. Kemajuan yang terjadi di bidang teknologi informasi dan komunikasi membuka cakrawala baru bagi para pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih segar, relevan, dan menyentuh kebutuhan generasi digital masa kini.

Tuntutan perkembangan zaman kini menuntut para guru agar tidak lagi sepenuhnya bergantung pada pendekatan konvensional, melainkan harus mampu mengintegrasikan berbagai perangkat berbasis teknologi supaya proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakter peserta didik modern. Di antara sekian banyak pilihan media yang berkembang di era digital, video pembelajaran berbasis teknologi tampil sebagai salah satu yang paling menonjol. Media ini dinilai sanggup menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan karena menyajikan elemen visual dan audio secara bersamaan dan saling mendukung, sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Sejalan dengan meluasnya kegiatan belajar daring dan pesatnya ekosistem digital pendidikan, efektivitas video pembelajaran kian mendapat pengakuan luas sebagai sarana yang memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang kreatif dan bervariasi. Media ini terbukti berhasil memancing perhatian dan membangkitkan antusiasme belajar siswa melalui penyajian yang dinamis dan tidak monoton. Berbagai kajian riset memperlihatkan bahwa penggunaan video dalam kegiatan belajar mengajar berdampak nyata pada meningkatnya keterlibatan siswa serta kapasitas mereka dalam menyerap konsep-konsep yang bersifat abstrak (Muthi et al., 2023).

Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi di sekolah belum sepenuhnya optimal. Masih banyak guru yang belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi, baik disebabkan keterbatasan kemampuan teknis maupun minimnya dukungan infrastruktur digital. Situasi ini berpotensi membuat pembelajaran tetap berjalan satu arah, dengan siswa yang cenderung pasif dan kurang terlibat. Akibatnya, motivasi dan pemahaman belajar siswa pun tidak dapat berkembang secara optimal. Untuk mengatasi kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital saat ini (Prinanda, 2025).

Kehadiran video pembelajaran berbasis teknologi menjawab kebutuhan tersebut. Sifatnya yang fleksibel memungkinkan siswa belajar kapan saja dan mengulang konten sesuai kebutuhan merupakan keunggulan yang sulit diungguli oleh media konvensional. Lebih jauh, paduan antara gambar, animasi, simulasi, dan contoh nyata menjadikan video sebagai wahana efektif untuk menumbuhkan kemandirian belajar sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis. Berbagai penelitian lain pun mengafirmasi bahwa media audiovisual pada umumnya efektif dalam mendorong motivasi dan meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran (Mustami, 2024).

Mengingat besarnya kontribusi video pembelajaran dalam era transformasi pendidikan berbasis teknologi, diperlukan kajian yang lebih komprehensif mengenai efektivitas, manfaat, sekaligus kendala yang menyertai penerapannya. Diharapkan, hasil kajian ini kelak menjadi acuan bagi guru dan pemangku kepentingan pendidikan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan memberikan dampak nyata bagi perkembangan peserta didik di era digital.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai seperangkat alat atau wahana yang difungsikan untuk memperlancar penyampaian materi kepada peserta didik. Dalam konteks pendidikan modern, media tidak lagi berperan sekadar sebagai elemen pelengkap, melainkan telah menjelma menjadi komponen esensial yang turut menentukan kualitas proses belajar. Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dengan materi terbukti mampu menumbuhkan motivasi, mempertajam perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran media yang tepat juga menjadikan proses belajar lebih konkret, menarik, dan berdaya guna (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Akselerasi teknologi digital yang terus meningkat membuka dimensi baru dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah. Para pendidik kini dituntut tidak hanya menguasai substansi materi, tetapi juga cakap dalam mendayagunakan berbagai platform dan perangkat digital guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan inovatif. Media berbasis teknologi semakin diminati karena kelebihanannya dalam menyajikan informasi secara lebih dinamis, adaptif, dan memikat dibandingkan media konvensional. Lebih dari itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga selaras dengan visi pendidikan abad ke-21 yang menekankan pengembangan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa berkomunikasi satu sama lain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Media berbasis teknologi seperti video pembelajaran, multimedia interaktif, game edukasi, e-modul, dan bahan ajar digital dapat meningkatkan hasil belajar, minat siswa, dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran juga dianggap memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perhatian, emosi, dan motivasi peserta didik, sehingga siswa tidak bosan dan lebih mudah memahami materi.

Video Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pada hakikatnya, video pembelajaran berbasis teknologi merupakan medium audiovisual yang memadukan gambar bergerak, suara, teks, animasi, dan beragam efek visual guna menyampaikan konten pembelajaran secara lebih komunikatif dan mudah dipahami. Kekuatan utama media ini terletak pada kemampuannya mengaktifkan dua indera secara bersamaan yakni penglihatan dan pendengaran sehingga materi dapat terserap dengan lebih efisien dan meninggalkan kesan yang lebih mendalam. Di samping itu, video pembelajaran sangat andal untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak atau bernilai tinggi kesulitannya, misalnya melalui animasi ilustratif atau simulasi suatu proses tertentu (Mustami, 2024).

Dalam ekosistem digital saat ini, posisi video pembelajaran semakin diperkokoh oleh kemajuan infrastruktur internet dan proliferasi platform digital. Peserta didik kini dapat mengakses konten belajar kapan pun dan di mana pun sesuai kecepatan belajar mereka, tanpa bergantung pada kehadiran fisik di ruang kelas. Kemampuan untuk memutar ulang bagian yang belum dikuasai menjadikan video sebagai medium yang sangat responsif terhadap kebutuhan belajar secara individual. Berbagai studi pun menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan video dan peningkatan motivasi serta hasil belajar dibandingkan dengan metode ceramah biasa (Muthi et al., 2023).

Secara ringkas, sejumlah keunggulan video pembelajaran berbasis teknologi antara lain: 1) Mampu menarik dan mempertahankan fokus belajar peserta didik sepanjang proses pembelajaran, 2) Membantu peserta didik mencerna materi yang sulit melalui visualisasi yang jernih dan menggugah, 3) Menciptakan atmosfer belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan menyenangkan, 4) Memperkaya pengalaman belajar melalui perpaduan elemen audio dan visual yang saling melengkapi, 5) Bersifat fleksibel karena dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dan ritme belajar masing-masing siswa.

Deretan keunggulan tersebut menjadikan video pembelajaran sebagai salah satu media yang paling relevan dan strategis untuk diterapkan dalam pembelajaran di tengah era digital yang terus berkembang.

Era Digital dalam Pendidikan

Era digital dapat dimaknai sebagai babak kehidupan di mana perangkat teknologi dan konektivitas internet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keseharian manusia, termasuk dalam ranah pendidikan. Dalam konteks ini, model pembelajaran yang sebelumnya bercorak konvensional perlahan mengalami pergeseran menuju pendekatan berbasis teknologi.

Baik pendidik maupun peserta didik kini diharapkan mampu memanfaatkan berbagai piranti digital sebagai bagian tak terpisahkan dari aktivitas belajar mengajar. Masuknya teknologi digital ke dalam dunia pendidikan membawa sejumlah manfaat yang signifikan, mulai dari kemudahan dalam mengakses informasi, meningkatnya efektivitas pembelajaran, hingga terbukanya model belajar yang lebih fleksibel dan adaptif. Video pembelajaran, sebagai salah satu wujud nyata penerapan teknologi di ruang kelas, dinilai efektif dalam membantu siswa menyerap materi dengan lebih cepat berkat tampilan yang visual dan interaktif (Hafizah, 2023).

Meski demikian, penerapan media berbasis teknologi di era digital tidak terlepas dari berbagai tantangan nyata. Keterbatasan sarana dan infrastruktur di berbagai daerah, rendahnya kapasitas teknis sebagian guru, serta kesenjangan kesiapan siswa menjadi hambatan yang memerlukan penanganan sistematis. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital menjadi prasyarat penting agar integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan merata.

Era digital pendidikan didefinisikan sebagai kemajuan teknologi yang mengubah secara signifikan cara pembelajaran di sekolah. Pada era digital, guru tidak lagi hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, tetapi juga memanfaatkan media berbasis digital seperti video, animasi, media interaktif, media sosial, dan e-learning. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk belajar menggunakan teknologi untuk membuat e-learning yang menarik dan efektif.

Pembelajaran di era digital juga ditandai dengan penggunaan media pembelajaran digital, yang dapat menyajikan pelajaran secara audio visual, kontekstual, menarik, dan interaktif. Media ini membuat belajar lebih mudah bagi siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan mendukung komunikasi aktif antara guru dan siswa.

Penggunaan Media Video Pembelajaran di Era Digital

Penggunaan video sebagai medium pembelajaran di era digital telah berevolusi menjadi salah satu inovasi paling berpengaruh dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui sajian audiovisual yang menarik, video mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Di sisi lain, karakter interaktif video turut mendorong partisipasi aktif peserta didik, mengingat penyajiannya yang dinamis jauh lebih menstimulasi dibandingkan ceramah konvensional. Keistimewaan lain yang tak kalah menonjol adalah kemampuan video dalam mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengatur sendiri waktu dan kecepatan belajar mereka dengan memutar ulang bagian yang belum dipahami, tanpa harus sepenuhnya mengandalkan penjelasan guru.

Riset telah membuktikan bahwa media video pembelajaran memberikan kontribusi positif yang cukup besar terhadap motivasi, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Prinanda, 2025).

Dengan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran interaktif, seperti video edukatif, telah menjadi lebih populer karena dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Siswa lebih mudah memahami pelajaran jika mereka menggunakan media video daripada belajar dengan buku atau ceramah. Selain itu, video edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan mempermudah interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Media video juga dianggap interaktif karena memungkinkan siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan video dalam pembelajaran di era digital membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi animasi, diagram, dan simulasi. Misalnya, video dapat menampilkan ilustrasi yang lebih nyata tentang topik seperti fotosintesis atau siklus air, yang membuat lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Selain itu, kombinasi gambar, suara, dan animasi dalam video membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Media pembelajaran video dapat meningkatkan perhatian siswa, membantu mereka memahami konsep yang kompleks, dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Dengan menyajikan materi melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan penjelasan guru, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir.

Dengan demikian, video pembelajaran berbasis teknologi layak diposisikan sebagai solusi inovatif yang efektif dalam mewujudkan proses belajar yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Video

Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik. Pendekatan ini mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Menurut Sadiman et al. (2018), media pendidikan seperti video berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Andarini, Masykuri, & Sudarisman, 2012).

Ketika CTL disinergikan dengan video pembelajaran berbasis teknologi, materi yang semula terasa abstrak dan sukar dapat dihadirkan secara lebih konkret melalui visualisasi konteks nyata, animasi interaktif, serta simulasi situasi kerja yang relevan. Sinergi antara keduanya terbukti mampu menjangkau beragam gaya belajar siswa, memperkuat kemampuan berbahasa, dan memaksimalkan pemahaman konsep karena siswa dapat secara langsung merasakan relevansi praktis dari materi yang sedang dipelajari (Fitriyanti dkk., 2025).

Pendekatan CTL adalah suatu kerangka pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan akademik dengan konteks kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima materi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam menemukan, bertanya, berbicara, dan memecahkan masalah yang berasal dari situasi dunia nyata. Beberapa komponen utama CTL disebutkan dalam jurnal: konstruktivisme (constructivism), bertanya (questioning), menemukan (inquiry), masyarakat belajar (learning community), pemodelan (modeling), refleksi (reflection), dan penilaian autentik.

Penggabungan video pembelajaran dengan pendekatan CTL dinilai dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik karena video menampilkan ilustrasi audio visual yang kontekstual dan dekat dengan dunia nyata. Selain itu, pembelajaran berbasis CTL juga membantu siswa berpikir kritis, membaca literatur sains, dan bekerja sama dengan baik melalui kegiatan diskusi.

Video pembelajaran berbasis CTL dapat membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri daripada hanya menghafal materi. Dalam komunitas belajar, siswa didorong untuk berbicara, bertukar pendapat, dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah. Ini meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama mereka.

3. METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) untuk menghasilkan produk baru berupa media video pembelajaran berbasis teknologi yang dapat difungsikan sebagai penunjang proses belajar di era digital. Metode R&D dipilih karena dinilai mampu melahirkan produk yang tidak saja dirancang secara terstruktur, tetapi juga diuji secara empiris untuk mengevaluasi tingkat efektivitasnya.

Seluruh tahapan pengembangan produk mengacu pada prosedur yang dirumuskan oleh Borg and Gall, yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, penyusunan prototipe awal, validasi oleh para pakar, revisi produk, uji coba pada skala terbatas, hingga finalisasi produk.

Proses penelitian diawali dengan melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui penelusuran literatur dan pengumpulan data mengenai kondisi riil penggunaan video dalam pembelajaran. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan media, yang mencakup penentuan konten materi, penyusunan alur narasi video, serta perancangan tampilan yang diselaraskan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Produk awal yang dihasilkan kemudian diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian kelayakan sebelum diimplementasikan dalam kegiatan belajar.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga instrumen utama, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi berfungsi untuk merekam kondisi aktual pembelajaran serta kebutuhan nyata peserta didik di lapangan. Angket digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari para validator dan respons peserta didik terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan. Sedangkan dokumentasi berperan sebagai sumber data pendukung sepanjang jalannya penelitian. Seluruh data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif guna mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk video pembelajaran yang dikembangkan.

Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta media video pembelajaran yang tidak hanya memiliki daya tarik visual yang tinggi, tetapi juga bersifat interaktif dan benar-benar responsif terhadap kebutuhan belajar di era digital, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Media Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran, teridentifikasi bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam lingkungan belajar masih sangat minim. Aktivitas pembelajaran umumnya masih terpusat pada pendekatan ceramah langsung yang konvensional, yang cenderung membuat peserta didik kurang aktif dan rentan kehilangan konsentrasi. Kondisi ini diperparah dengan fakta bahwa pola penyajian yang berpusat pada guru kerap menyulitkan sebagian peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital sejatinya membuka peluang besar untuk mentransformasikan pengalaman belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Menyadari adanya kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media video pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan komponen audio, visual, animasi, dan teks secara harmonis dalam satu paket sajian.

Tujuannya adalah agar atensi dan motivasi belajar peserta didik dapat terdorong, sekaligus memudahkan mereka dalam membangun pemahaman terhadap materi pelajaran sesuatu yang tidak mudah dicapai hanya dengan metode konvensional.

Hasil Respon Peserta Didik dan Pembahasannya

Setelah media video pembelajaran dinyatakan layak oleh tim validator, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba kepada peserta didik guna mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran.

Hasil yang diperoleh sangat menggembirakan. Media video pembelajaran mendapatkan rata-rata persentase respons sebesar 89,2% dengan kategori sangat baik. Capaian ini mencerminkan bahwa peserta didik secara umum memberikan apresiasi yang sangat positif terhadap kehadiran media video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mereka.

Peserta didik menyatakan bahwa kehadiran video pembelajaran membuat mereka merasa lebih bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran, karena materi disajikan dengan cara yang jauh lebih hidup dan engaging. Perpaduan antara elemen visual dan audio dalam video juga dinilai sangat membantu mereka dalam memahami inti-inti materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Selain peningkatan motivasi, video pembelajaran juga terbukti berdampak nyata pada meningkatnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Hal ini tercermin dari meningkatnya antusiasme, bertambahnya pertanyaan yang dilontarkan, serta partisipasi aktif mereka dalam merespons konten yang sedang dipelajari. Situasi ini menciptakan iklim belajar yang jauh lebih hidup dan kondusif.

Keberhasilan ini tidak lepas dari pendekatan pengembangan media yang tidak sekadar menyajikan teks teoritis, melainkan juga mengintegrasikan visualisasi, audio, animasi, dan pemodelan situasi nyata yang relevan. Hal ini selaras dengan temuan Fitriyanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa video animasi yang dipadukan dengan pemodelan situasi nyata terbukti efektif dalam menarik atensi dan menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik.

Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran

Pengamatan yang dilakukan selama sesi pembelajaran mengkonfirmasi bahwa pemanfaatan media video berbasis teknologi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas proses belajar. Peserta didik menampilkan kapasitas pemahaman yang lebih baik karena materi dihadirkan secara visual disertai contoh-contoh kontekstual yang mudah dikaitkan dengan pengalaman nyata mereka.

Karakter video yang dapat diputar ulang sesuai kebutuhan juga memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk belajar mengikuti kecepatan mereka sendiri. Hal ini sangat bermanfaat bagi peserta didik yang memerlukan waktu lebih panjang untuk memproses informasi tertentu, karena mereka dapat mengulang bagian yang belum sepenuhnya dipahami tanpa tekanan.

Di luar aspek pemahaman materi, video pembelajaran juga berhasil mentransformasi dinamika kelas menjadi lebih aktif dan partisipatif. Peserta didik tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, tetapi turut terlibat secara aktif melalui stimulasi visual yang membangkitkan rasa ingin tahu dan memantik diskusi.

Secara teoretis, keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan penerapan prinsip-prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam konten video yang dikembangkan. Video pembelajaran ini berhasil menjembatani kesenjangan antara konsep-konsep ilmiah yang abstrak dengan penerapannya yang konkret dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu oleh Aulia & Jasmidi (2023) serta Graha et al. (2025) yang mengafirmasi bahwa video pembelajaran berbasis CTL memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi intrinsik, keaktifan, dan capaian belajar peserta didik secara menyeluruh.

Kendala Penggunaan Media Video Pembelajaran

Di balik segala keunggulan yang dimilikinya, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah hambatan yang memerlukan perhatian serius. Tantangan paling mendasar adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama menyangkut ketersediaan perangkat pembelajaran dan kestabilan jaringan internet yang masih menjadi kendala di sejumlah situasi belajar.

Selain itu, tidak semua pendidik memiliki kapasitas memadai untuk secara mandiri merancang dan mengoperasikan media pembelajaran digital. Proses produksi video pembelajaran sendiri cukup menyita waktu dan sumber daya, karena mencakup serangkaian tahap mulai dari perencanaan konten, proses perekaman, editing, hingga finalisasi produk.

Meski demikian, berbagai kendala tersebut sejatinya dapat diatasi dengan langkah yang terencana dan sistematis. Penguatan kompetensi digital pendidik secara berkesinambungan, didukung dengan penyediaan fasilitas teknologi yang lebih memadai, merupakan langkah krusial agar pemanfaatan video pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan memberikan dampak nyata terhadap kualitas pembelajaran di era digital.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi di era digital memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap kualitas proses belajar mengajar. Media video yang dihasilkan dalam penelitian ini mendapatkan penilaian sangat baik dari validator ahli materi maupun ahli media, yang membuktikan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan

Lebih lanjut, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa video pembelajaran memiliki potensi besar dalam mendorong motivasi siswa dan menggerakkan mereka untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Penyampaian materi yang terstruktur, visual, dan interaktif terbukti membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Terlebih lagi, karakter video yang fleksibel memberi keleluasaan bagi setiap siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan preferensinya.

Kendati demikian, beberapa tantangan masih perlu diatasi, seperti keterbatasan sarana teknologi, kestabilan koneksi internet, serta kapasitas pendidik dalam memproduksi konten digital. Secara keseluruhan, media video pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti sebagai inovasi yang relevan dan efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di era digital.

Berdasarkan temuan tersebut, berikut beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan: 1) Bagi para pendidik, disarankan untuk menjadikan video pembelajaran sebagai media utama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, 2) Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mengalokasikan anggaran dan atensi yang lebih serius dalam hal pengadaan infrastruktur teknologi guna mendukung ekosistem pembelajaran digital yang optimal, 3) Bagi peserta didik, disarankan untuk secara aktif dan mandiri memanfaatkan media video pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan penguasaan materi, 4) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan fitur yang lebih canggih dan inovatif, sejalan dengan perkembangan teknologi, agar kontribusinya bagi kualitas pembelajaran terus meningkat.

DAFTAR REFERENSI

- Andarini, T., Masykuri, M., & Sudarisman, S. (2012). Pembelajaran biologi menggunakan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) melalui media flipchart dan video ditinjau dari kemampuan verbal dan gaya belajar. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 100–109.
- Aulia, F., & Jasmidi, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi Canva menggunakan pendekatan CTL pada materi asam basa. *Reflection Journal*, 5(1), 44–53.

- Aureli, B. Z., & Ariani, T. (2024). Video Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Keterampilan Kolaboratif: A Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(2), 06-14.
- Efendi, A., Sumarni, S., & Efendi, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 1(1).
- Fitriyanti, N. P. D., Jampel, I. N., & Parmiti, D. P. (2025). Animated video media with the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model in mathematics subjects for grade IV in elementary schools. *Journal of Education Technology*, 9(2), 145–156.
- Iqbal, M., & Muarif, S. (2024). Dampak Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Pengalaman Pendidikan Mahasiswa STAIN Meulaboh. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 237-249.
- Jamaluddin, S. A. (2024). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Perkuliahan: Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Mahasiswa.
- Graha, B. T., Meiliasari, M., & Hidajat, F. A. (2025). Pengembangan video pembelajaran berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi eksponensial dan logaritma. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 7(2), 120–132.
- Gustina, R., & Yasthophi, A. (2023). Desain dan uji coba video pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran dimasa pandemic dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi asam dan basa. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 12(2), 127–134.
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 238-244.
- Kusairoh, E. N., Rahmawati, R., Sari, N., & Setiaji, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah mekanika analitik. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(2), 121-126.
- Latuny, L. S., Sriwati, M., Priastuti, D. N., Roza, N., Suyana, N., & Syafii, M. (2024). Media pembelajaran berbasis teknologi: Apakah efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada perguruan tinggi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 15055-15061.
- Nuraisyah, N. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Rupita, S., Jumhur, J., Irmansyah, I., Saputra, B., & Sholekhah, A. (2024). Implementasi model Contextual Teaching and Learning berbantuan video dalam pembelajaran bahasa. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 17(1), 55–66.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 90–99.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205-218.
- Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Desemb), 563-572.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95.