



Efektivitas Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa: *Systematic Literature Review* 2020–2025

Rochimansyah^{1*}, Ana Sofiyatul Azizah², Ristiyani³, Janatun Nurani⁴,
Herlina Setyowati⁵

^{1,4,5}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Islam Nahdlatul Ulama Temanggung, Indonesia

³SMA Negeri 1 Karanganyar, Kebumen, Indonesia

*Penulis Korespondensi: rochimansyah0@gmail.com

Abstract. Video has become a familiar learning medium because it combines sound, images, movement, and narrative in a form that is close to students' everyday digital experiences. This study aims to synthesize the reported effects of video-based learning on learning motivation and learning outcomes in Indonesian educational contexts. A qualitative literature-study approach was used by reviewing publications indexed through Google Scholar for the 2020–2025 period. The source manuscript records an initial search of 1,870 items, a refined set of 56 publications, and 14 articles selected as the main body of analysis. The reviewed studies cover different educational levels and subjects, including Javanese language, Indonesian language, English, science, civics, phonology, and distance learning. Across the studies, video-based learning was generally associated with stronger attention, interest, active participation, and enthusiasm, while learning outcomes improved through higher average scores, increased mastery, and better performance compared with conventional instruction. Several studies also note limitations related to internet access, teacher preparation time, and uneven student participation. These findings suggest that video is most beneficial when used as a purposeful, accessible, and context-sensitive learning aid rather than as a substitute for meaningful teacher–student interaction.

Keywords: Learning Motivation; Learning Outcomes; Literature Study; Video Learning Media; Visual-Auditory Learning.

Abstrak. Video semakin dekat dengan pengalaman belajar peserta didik karena mampu menghadirkan suara, gambar, gerak, dan cerita secara bersamaan. Penelitian ini bertujuan mensintesis dampak penggunaan video sebagai media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar dalam konteks pendidikan di Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur terhadap publikasi yang ditelusuri melalui Google Scholar pada rentang 2020–2025. Naskah sumber mencatat 1.870 hasil penelusuran awal, 56 artikel setelah penyaringan lanjutan, dan 14 artikel yang digunakan sebagai sumber kajian utama. Artikel yang ditelaah mencakup beragam jenjang dan mata pelajaran, antara lain Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, PPKn, fonologi, dan pembelajaran jarak jauh. Secara umum, hasil kajian menunjukkan bahwa video berkaitan dengan peningkatan perhatian, minat, partisipasi aktif, dan antusiasme peserta didik. Dampak positif juga tampak pada hasil belajar melalui peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan, dan performa kelompok yang menggunakan video dibandingkan pembelajaran konvensional. Meski demikian, beberapa studi mencatat keterbatasan berupa akses internet, waktu persiapan guru, serta partisipasi siswa yang belum merata. Temuan ini menegaskan bahwa video paling bermakna ketika digunakan secara terarah, mudah diakses, dan tetap memberi ruang bagi interaksi manusiawi antara pendidik dan peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Pembelajaran Video; Motivasi Belajar; Pembelajaran Audiovisual; Studi Literatur.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital mengubah cara peserta didik berjumpa dengan pengetahuan. Informasi tidak lagi hadir hanya melalui teks dan penjelasan lisan, tetapi juga melalui gambar bergerak, suara, animasi, dan berbagai bentuk audiovisual. Dalam ruang belajar, video menjadi salah satu media yang banyak digunakan karena mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Kehadiran video penting bukan semata-mata karena

unsur teknologinya, melainkan karena media ini dapat membantu peserta didik melihat, mendengar, dan menghubungkan konsep dengan pengalaman yang lebih nyata.

Kajian dalam naskah kelompok menunjukkan bahwa penggunaan video telah diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Ruliyanti et al. (2022), misalnya, mengembangkan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk mengenalkan kosakata kepada siswa sekolah dasar. Pratiwi dan Zulfadewina (2022) menemukan bahwa media audiovisual berbasis Animaker mendukung hasil belajar menyimak, sedangkan Nurjumiati et al. (2024) menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan video animasi dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan serupa juga muncul pada pembelajaran IPA, Bahasa Inggris, fonologi, dan pembelajaran jarak jauh.

Walaupun berbagai penelitian cenderung melaporkan dampak positif, penggunaan video tidak otomatis menjamin pembelajaran yang bermakna. Pada pembelajaran jarak jauh, keterbatasan akses internet dan waktu persiapan guru tetap menjadi kendala. Maulani et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penyajian video yang baik belum selalu diikuti keaktifan siswa yang optimal. Hal ini memperlihatkan adanya ruang penting untuk membaca video bukan sebagai pengganti peran guru, melainkan sebagai medium yang perlu dirancang sesuai tujuan, karakter peserta didik, kondisi akses, dan bentuk interaksi belajar yang diharapkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan artikel ini terletak pada upaya menyusun sintesis lintas mata pelajaran dan jenjang pendidikan dari literatur Indonesia tahun 2020–2025 dengan menempatkan dua keluaran utama secara bersamaan, yaitu motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kecenderungan dampak video terhadap motivasi belajar, memetakan pengaruhnya terhadap hasil belajar, serta mengidentifikasi kondisi yang mendukung maupun membatasi efektivitas penggunaannya.

Pemanfaatan video dalam pembelajaran juga perlu dilihat dari sisi pengalaman manusia yang sedang belajar. Media yang efektif bukan sekadar menghadirkan gambar bergerak, tetapi membantu peserta didik merasa diperhatikan, mampu mengikuti penjelasan dengan ritme yang wajar, dan memiliki ruang untuk terlibat aktif. Polat (2023) menunjukkan bahwa isyarat sosial dan perhatian yang dihadirkan pengajar dalam video dapat mendukung proses belajar, sedangkan Shen (2024) menegaskan bahwa video instruksional yang dirancang secara sengaja dapat meningkatkan keterlibatan, retensi pengetahuan, interaksi antarpeserta didik, dan kemampuan transfer. Dengan demikian, persoalan pentingnya bukan hanya apakah video digunakan, melainkan bagaimana video dirancang agar tetap dekat dengan kebutuhan, perhatian, dan keberagaman cara belajar peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Media video merupakan bagian dari media audiovisual yang menggabungkan unsur visual dan auditori dalam satu pengalaman belajar. Dalam kajian yang dihimpun, kekuatan video tampak pada kemampuannya menampilkan objek, gerak, suara, contoh, dan urutan proses secara bersamaan. Pada materi yang abstrak, seperti fonologi, Asnidar dan Junaid (2022) menunjukkan bahwa penyajian audio dan visual dapat membantu mahasiswa memahami konsep dengan lebih konkret. Pada pembelajaran Bahasa Jawa, Ruliyanti et al. (2022) memperlihatkan bahwa media audiovisual dapat dipadukan dengan gerak, lagu, dan aktivitas yang melibatkan lebih dari satu indera.

Motivasi belajar dalam artikel-artikel yang ditelaah tercermin melalui minat, perhatian, fokus, antusiasme, keterlibatan, kedisiplinan, dan keinginan mengikuti kegiatan belajar. Fawaiq et al. (2021) melaporkan hubungan yang signifikan antara penggunaan video dan motivasi belajar, sedangkan Sari et al. (2022) menunjukkan peningkatan motivasi pada pembelajaran daring setelah penggunaan video. Pada anak usia dini, Ningrum et al. (2021) mengaitkan peningkatan motivasi dengan unsur gambar dan animasi yang menarik perhatian serta mendorong interaksi.

Hasil belajar dipahami sebagai perubahan performa yang tampak melalui nilai, ketuntasan, pemahaman, keterampilan, atau capaian akademik setelah proses pembelajaran. Sejumlah penelitian dalam sumber menunjukkan peningkatan nilai rata-rata atau ketuntasan setelah penggunaan video. Asnidar dan Junaid (2022), misalnya, melaporkan peningkatan ketuntasan dari 16,7% menjadi 90%, sedangkan Nurjumiati et al. (2024) menemukan hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian, secara teoretis video dapat mendukung hasil belajar ketika elemen audiovisualnya membantu perhatian, pemahaman, pengulangan, dan keterhubungan materi dengan pengalaman peserta didik.

Namun, efektivitas media tetap bergantung pada konteks penggunaannya. Video yang terlalu panjang, sulit diakses, tidak sesuai usia, atau hanya diputar tanpa aktivitas pendamping berpotensi menjadikan peserta didik kembali pasif. Oleh karena itu, artikel ini menempatkan video sebagai sarana pendukung pembelajaran yang perlu diiringi arahan guru, pertanyaan pemantik, diskusi, latihan, refleksi, dan kesempatan bagi peserta didik untuk memberi respons. Perspektif ini menjaga teknologi tetap berada dalam kerangka pembelajaran yang manusiawi: membantu peserta didik memahami materi tanpa mengurangi pentingnya hubungan, dialog, dan pendampingan.

Dalam perspektif pembelajaran humanis, kualitas media video dapat dipahami melalui kemampuannya menjembatani materi dengan pengalaman belajar peserta didik. Zulfia dan

Andini (2023), dalam kajian video pendidikan untuk pengajaran kosakata, menemukan bahwa kualitas video berkaitan dengan pengelolaan beban kognitif, keterlibatan peserta didik, dan pembelajaran aktif. Temuan tersebut penting bagi pembelajaran bahasa karena media tidak cukup hanya menarik secara visual; isi, bahasa, contoh, dan aktivitas yang menyertainya perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami makna secara bertahap dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka. Pengembangan video avatar berbasis AI oleh Azfar dan Sutiah (2024) juga memperlihatkan potensi media visual-auditori untuk membangun antusiasme, selama teknologi tetap diarahkan pada kebutuhan belajar peserta didik.

Geana, Cernusca, dan Liu (2024) memperlihatkan bahwa video tetap mampu menghasilkan peningkatan pengetahuan yang bermakna, bahkan ketika dibandingkan dengan lingkungan augmented reality yang lebih baru dan interaktif. Temuan ini mengingatkan bahwa kebaruan teknologi tidak otomatis menentukan kualitas belajar. Teknologi perlu dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan, karakter materi, akses peserta didik, dan pengalaman belajar yang hendak dibangun. Prinsip ini menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar pengguna teknologi.

Kajian mutakhir memperkuat bahwa dimensi manusia perlu tetap menjadi pusat ketika teknologi masuk ke ruang belajar. Alemdag (2022) menunjukkan bahwa kehadiran pengajar dalam video dapat meningkatkan motivasi, meskipun manfaatnya terhadap hasil belajar tidak selalu seragam. Beege, Krieglstein, dan Arnold (2022) juga menegaskan pentingnya profesionalitas penampilan dan komunikasi pengajar dalam membangun proses motivasional dan sosial. Dalam konteks yang lebih luas, Wang, Cao, Xu, dan Li (2022) memandang keterlibatan sebagai gabungan dimensi perilaku, kognitif, emosional, dan sosial. Karena itu, video yang humanis bukan hanya jelas secara teknis, tetapi juga memberi rasa terhubung, dukungan, dan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara aktif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Sumber data utama berasal dari artikel yang tercantum dalam naskah kelompok dan ditelusuri melalui Google Scholar pada rentang tahun terbit 2020–2025. Naskah sumber mencatat 1.870 temuan pada penelusuran umum, kemudian 56 publikasi pada penyaringan lanjutan, dan akhirnya 14 artikel dipilih sebagai bahan kajian utama karena dinilai relevan dengan penggunaan video dalam pembelajaran serta kaitannya dengan motivasi dan/atau hasil belajar.

Prosedur analisis dilakukan melalui lima langkah yang mengikuti alur naskah sumber, yaitu memilih sumber pustaka yang relevan, mengidentifikasi artikel terpilih, membaca abstrak dan hasil penelitian, mencatat informasi penting ke dalam matriks analisis, serta menyajikan hasil dalam bentuk sintesis deskriptif. Informasi yang dicatat meliputi penulis dan tahun, konteks atau mata pelajaran, karakter media video, desain penelitian sebagaimana dilaporkan dalam artikel, serta temuan terkait motivasi dan hasil belajar.

Perlu dicatat bahwa naskah sumber pada bagian metode menyebut 14 artikel sebagai penelitian eksperimen, sedangkan tabel telaahnya memperlihatkan variasi desain, termasuk eksperimen, penelitian dan pengembangan, serta kajian kualitatif. Artikel ini mempertahankan informasi tersebut secara transparan dan menggunakan istilah '14 artikel kajian utama' agar sintesis tidak memaksakan keseragaman desain yang tidak sepenuhnya didukung oleh tabel sumber. Analisis dilakukan secara tematik dengan mengelompokkan temuan ke dalam dampak terhadap motivasi, dampak terhadap hasil belajar, dan kondisi yang memengaruhi efektivitas penggunaan video.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Artikel yang Ditelaah

Empat belas artikel yang dihimpun memperlihatkan penggunaan video pada konteks yang luas, mulai dari pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah, hingga perguruan tinggi. Mata pelajarannya pun beragam: Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, PPKn, fonologi, pembelajaran terpadu, dan pembelajaran jarak jauh. Keragaman ini penting karena menunjukkan bahwa video tidak bekerja hanya pada satu jenis materi, tetapi cenderung efektif ketika mampu mengubah penjelasan yang abstrak atau monoton menjadi pengalaman yang lebih mudah dilihat, didengar, diulang, dan dibicarakan bersama.

Tabel 1. Sintesis 14 Artikel Kajian Utama.

No.	Sumber	Konteks	Temuan Utama
1	Ruliyanti et al. (2022)	Bahasa Jawa SD	Audiovisual membantu kosakata, keterlibatan multisensori, dan pembelajaran yang lebih menyenangkan.
2	Pratiwi & Zulfadewina (2022)	Menyimak Bahasa Indonesia SD	Kelas yang menggunakan Animaker memperoleh hasil menyimak lebih tinggi; minat, perhatian, dan pemahaman meningkat.
3	Nurjumiati et al. (2024)	PPKn SMA	Posttest kelas eksperimen lebih tinggi; video animasi mendukung motivasi, fokus, dan pemahaman.
4	Fawaiq et al. (2021)	IPA SD	Video berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar; mayoritas siswa mencapai nilai di atas KKM setelah penerapan.

5	Aisyah (2021)	Bahasa Inggris SMA	Video meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterampilan berbicara dibanding pembelajaran konvensional.
6	Azfar & Sutiah (2024)	Pendidikan dasar	Video avatar berbasis AI dinilai layak dan efektif untuk gaya belajar visual-auditori serta meningkatkan motivasi dan pemahaman.
7	Ningrum et al. (2021)	PAUD	Kelompok eksperimen meningkat dari rata-rata 33,87 menjadi 36,80; elemen audiovisual memicu fokus dan interaksi.
8	Asnidar & Junaid (2022)	Fonologi perguruan tinggi	Ketuntasan meningkat dari 16,7% menjadi 90%; video membantu memahami materi fonologi yang abstrak.
9	Supit (2020)	SD	Video dikaitkan dengan pemahaman, motivasi, dan keaktifan yang lebih baik dibanding pembelajaran tanpa audiovisual.
10	Parlindungan et al. (2020)	PJJ SD	Video dinilai membantu pemahaman dan sesuai minat siswa, tetapi terdapat kendala waktu guru dan akses internet.
11	Sari et al. (2022)	IPA SD daring	Motivasi meningkat dari 50% pada pra-siklus menjadi 82% pada Siklus I; video membantu mengatasi kejenuhan.
12	Arham (2020)	YouTube untuk pembelajaran	YouTube membantu pengetahuan dan pemahaman melalui kemudahan akses dan konten audiovisual.
13	Maulani et al. (2022)	Pembelajaran terpadu SD	Video berkontribusi positif terhadap motivasi, tetapi keaktifan belajar siswa belum sepenuhnya optimal.
14	Nurwahidah et al. (2021)	Mahasiswa/peserta didik	Video membantu fokus, motivasi, pemahaman, dan berdampak positif pada hasil belajar.

Dampak terhadap Motivasi Belajar

Motivasi merupakan pola temuan yang paling konsisten. Video membantu menarik perhatian karena menghadirkan variasi suara, gambar, gerak, dan contoh yang tidak selalu tersedia dalam penjelasan lisan. Pada Fawaiq et al. (2021), variabel video pembelajaran memiliki signifikansi 0,000 terhadap motivasi belajar. Sari et al. (2022) juga melaporkan peningkatan motivasi dari 50% pada tahap pra-siklus menjadi 82% pada Siklus I. Pada anak usia 5–6 tahun, Ningrum et al. (2021) menunjukkan peningkatan rata-rata kelompok eksperimen serta nilai signifikansi 0,005.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa daya tarik visual bukan tujuan akhir. Video menjadi bermanfaat ketika mampu membuka pintu bagi rasa ingin tahu dan keterlibatan. Aisyah (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran video dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam keterampilan berbicara. Pada konteks Bahasa Jawa, Ruliyanti et al. (2022) memperlihatkan bagaimana audiovisual, gerak, lagu, dan permainan dapat membantu peserta didik belajar kosakata tanpa merasa terpaksa. Dalam pengertian ini, motivasi bukan sekadar 'senang menonton', melainkan kesiapan untuk memperhatikan, mencoba, berbicara, mengingat, dan terlibat.

Namun, motivasi juga dipengaruhi desain kegiatan belajar setelah video diputar. Maulani et al. (2022) mencatat bahwa tampilan dan kejelasan materi dapat dinilai baik, tetapi keaktifan siswa masih berada pada kategori cukup. Hal ini mengingatkan bahwa guru tetap perlu memberi ruang diskusi, pertanyaan, latihan, atau tugas bermakna agar energi yang muncul dari video berubah menjadi aktivitas belajar yang nyata.

Dampak terhadap Hasil Belajar

Selain motivasi, sebagian besar artikel melaporkan kecenderungan peningkatan hasil belajar. Pratiwi dan Zulfadewina (2022) menemukan rata-rata hasil menyimak kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nurjumati et al. (2024) juga melaporkan posttest kelas yang menggunakan video animasi lebih tinggi dan didukung uji-t yang menunjukkan pengaruh signifikan. Pada pembelajaran IPA, Fawaiq et al. (2021) mencatat bahwa setelah penggunaan video mayoritas siswa mencapai nilai di atas KKM dan hasil regresi menunjukkan Fhitung 15,073 dengan signifikansi 0,000.

Peningkatan yang paling mencolok dalam sumber tampak pada pembelajaran fonologi. Asnidar dan Junaid (2022) melaporkan perubahan ketuntasan dari 16,7% pada pretest menjadi 90% pada posttest. Materi fonologi bersifat abstrak sehingga kombinasi bunyi dan visual membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih konkret. Pola serupa tampak pada pembelajaran kosakata Bahasa Jawa dan keterampilan menyimak: video memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan bunyi, gambar, konteks, dan makna secara bersamaan.

Walau demikian, hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari kualitas desain media. Video yang terlalu padat, tidak kontekstual, atau tidak memberi ruang pengulangan dapat mengurangi manfaatnya. Sebaliknya, video yang ringkas, relevan, dapat diputar ulang, dan diikuti aktivitas belajar memberi peluang lebih besar bagi peserta didik untuk mengolah informasi menjadi pemahaman. Karena itu, efek positif video perlu dibaca sebagai hasil interaksi antara media, strategi guru, materi, karakter peserta didik, dan lingkungan belajar.

Implikasi bagi Pembelajaran yang Humanis

Temuan kajian memiliki implikasi praktis bagi pendidik. Pertama, video sebaiknya dipilih berdasarkan kebutuhan belajar, bukan semata karena menarik secara visual. Kedua, video perlu disertai aktivitas yang memberi suara kepada peserta didik: bertanya, menanggapi, mempraktikkan, menulis, berdiskusi, atau mencipta. Ketiga, aspek aksesibilitas perlu menjadi pertimbangan karena tidak semua peserta didik memiliki perangkat dan koneksi internet yang sama. Kendala akses yang dilaporkan pada pembelajaran jarak jauh menunjukkan bahwa inovasi yang baik tetap perlu peka terhadap kondisi nyata peserta didik.

Bagi pembelajaran Bahasa Jawa, pendekatan ini sangat relevan. Video dapat digunakan untuk memperlihatkan pengucapan, unggah-ungguh basa, kosakata, tembang, cerita, tradisi, maupun praktik budaya dalam konteks yang hidup. Namun, keberhasilan pembelajaran tetap bertumpu pada relasi manusia: guru yang memahami kebutuhan peserta didik, ruang aman untuk mencoba dan keliru, serta kesempatan untuk mengaitkan bahasa dan budaya dengan kehidupan sehari-hari. Teknologi menjadi bermakna ketika membantu peserta didik merasa lebih dekat dengan materi, bukan ketika menggantikan dialog dan pendampingan.

Temuan dari artikel-artikel yang ditelaah dapat dibaca lebih jauh melalui sudut pandang pembelajaran yang humanis. Peningkatan nilai memang penting, tetapi keberhasilan video juga tampak ketika peserta didik menjadi lebih fokus, berani terlibat, tidak cepat jenuh, dan memperoleh kesempatan mengulang materi sesuai kebutuhannya. Polat (2023) menunjukkan pentingnya isyarat sosial dan perhatian dalam video, sedangkan Shen (2024) memperlihatkan bahwa desain video yang tepat dapat memperkuat keterlibatan dan hasil belajar. Artinya, video yang baik tidak menggantikan kehadiran pedagogis guru, tetapi dapat memperluas cara guru menemani proses belajar.

Pada pembelajaran bahasa, dimensi tersebut semakin relevan karena belajar bahasa berkaitan dengan bunyi, konteks, makna, ekspresi, dan budaya. Temuan Zulfia dan Andini (2023) mengenai video kosakata memperlihatkan hubungan antara kualitas video, keterlibatan, dan pembelajaran aktif. Sementara itu, Geana et al. (2024) menunjukkan bahwa media yang lebih baru tidak selalu lebih efektif daripada video untuk retensi informasi. Karena itu, pendidik sebaiknya tidak mengejar teknologi semata, tetapi mempertimbangkan keterbacaan materi, durasi, aksesibilitas, kesempatan berinteraksi, dan kedekatan konten dengan pengalaman peserta didik. Pendekatan semacam ini membuat teknologi hadir sebagai sarana yang memanusiakan proses belajar, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Temuan tersebut sejalan dengan kajian yang lebih baru. Ridha, Rahman, dan Islamy (2024) menunjukkan bahwa video berdurasi singkat, scaffolding, umpan balik, kerja kelompok, dan teknologi yang ramah pengguna dapat membantu menjaga keterlibatan dalam pembelajaran flipped. De Bruijn-Smolters dan Prinsen (2024) juga menemukan bahwa desain blended learning dapat mendukung keterlibatan akademik, perilaku, kognitif, dan afektif sekaligus hasil belajar. Sementara itu, Akpen, Asaolu, Atobatele, Okagbue, dan Sampson (2024) mengingatkan bahwa fleksibilitas pembelajaran digital dapat berjalan beriringan dengan risiko berkurangnya interaksi dan rasa terhubung. Bagi pendidik, pesan ini penting: kemudahan teknologi perlu selalu diimbangi dengan interaksi, umpan balik, dan perhatian terhadap pengalaman sosial peserta didik.

Dalam konteks media video, Musfiza, Elizar, dan Rohmani (2025) menempatkan video YouTube sebagai media yang dapat mendukung hasil belajar ketika digunakan secara terarah. Temuan Muthi, Fadhilah, Safitri, dan Sujarwo (2023) tentang video dokumenter juga menunjukkan nilai konteks kehidupan nyata dalam membantu pemahaman. Yuliana, Desiningrum, dan Yudianto (2023) serta Zuknilarinta, Martha, dan Yulastri (2026) semakin memperlihatkan bahwa video dapat mendukung minat dan capaian belajar. Keseluruhan temuan tersebut menguatkan prinsip bahwa media sebaiknya tidak membuat peserta didik menjadi penonton pasif. Video perlu menjadi pintu masuk menuju percakapan, refleksi, praktik, dan pengalaman belajar yang memberi ruang bagi suara peserta didik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan sintesis 14 artikel kajian utama, penggunaan video sebagai media pembelajaran pada konteks pendidikan Indonesia tahun 2020–2025 cenderung memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar. Motivasi tampak melalui peningkatan perhatian, minat, fokus, antusiasme, dan partisipasi, sedangkan hasil belajar terlihat dari kenaikan nilai rata-rata, ketuntasan, pemahaman, serta performa kelompok yang menggunakan video. Efek tersebut muncul pada berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA, PPKn, fonologi, dan pembelajaran jarak jauh.

Meskipun demikian, video bukan solusi yang berdiri sendiri. Efektivitasnya dipengaruhi kualitas isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, aktivitas pendamping, kesiapan guru, serta akses peserta didik terhadap perangkat dan jaringan. Karena itu, pendidik disarankan menggunakan video secara singkat, terarah, kontekstual, dapat diulang, dan selalu diikuti aktivitas yang mendorong respons aktif peserta didik. Penelitian berikutnya perlu memperluas jumlah sumber, menggunakan prosedur seleksi literatur yang lebih eksplisit, serta membandingkan jenis video, durasi, karakteristik peserta didik, dan bentuk interaksi belajar untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih tajam.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi belajar dan speaking skills siswa di SMA Negeri 02 Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 39–45.
- Akpen, C. N., Asaolu, S., Atobatele, S., Okagbue, H., & Sampson, S. (2024). Impact of online learning on student's performance and engagement: A systematic review. *Discover Education*, 3, Article 205. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00253-0>

- Alemdag, E. (2022). Effects of instructor-present videos on learning, cognitive load, motivation, and social presence: A meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 27(9), 12713–12742. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11154-w>
- Arham, M. (2020). Efektivitas penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran. *Academia Education*, 1–13.
- Aryanto, A., Setyowati, H., & Widiyono, Y. (2022). Nilai-nilai intelektual dalam mite Pangeran Samudro di Gunung Kemukus Sragen Jawa Tengah. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v10i1.52640>
- Asnidar, A., & Junaid, J. (2022). Efektivitas penggunaan media video dalam pembelajaran fonologi Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 13–21. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1439>
- Azfar, F., & Sutiah, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran video avatar berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi peserta didik tingkat pendidikan dasar. *ISLAMIKA*, 6(4), 1497–1509. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5193>
- Beege, M., Krieglstein, F., & Arnold, C. (2022). How instructors influence learning with instructional videos: The importance of professional appearance and communication. *Computers & Education*, 185, 104531. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104531>
- De Bruijn-Smolters, M., & Prinsen, F. R. (2024). Effective student engagement with blended learning: A systematic review. *Heliyon*, 10(23), e39439. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39439>
- Fawaiq, A. (2021). Pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Pace 03 Jember. *Journal of Education Technology and Innovation*, 11–18.
- Geana, M. V., Cernusca, D., & Liu, P. (2024). Beyond the dawn of virtualized learning environments: A comparative study of video and augmented reality information delivery on student engagement and knowledge retention. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(2), 394–409. <https://doi.org/10.1111/jcal.12890>
- Maulani, S. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2, 539–546.
- 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). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i2.89937>
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran IPS pada siswa SMP. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104–116. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>
- Ningrum, A. M. (2021). Pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 179–192.
- Nurjumiati. (2024). Penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran PPKn dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 361–366.
- Nurwahidah, C. D. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 1.

- Parlindungan, D. P. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ.
- Polat, H. (2023). Instructors' presence in instructional videos: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 28, 8537–8569. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11532-4>
- Pratiwi, R., & Zulfadewina. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis Animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>
- Ridha, M., Rahman, F., & Islamy, M. I. (2024). Students learning engagement in the flipped classroom: Systematic literature review. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(3), 267–284. <https://doi.org/10.21831/jitp.v11i3.70562>
- Ruliyanti, E. E., Basir, U. P. M., & Suyatno. (2022). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis audio visual pada siswa SD kelas I. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 486–492.
- Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. (2022). Penerapan video pembelajaran IPA dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran online kelas V SD N Pulorejo 02. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2795–2800. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.744>
- Shen, Y. (2024). Examining the efficacies of instructor-designed instructional videos in flipped classrooms on student engagement and learning outcomes: An empirical study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(4), 1791–1805. <https://doi.org/10.1111/jcal.12987>
- Supit, D. (2020). Hubungan media pembelajaran video dan motivasi belajar siswa kelas V SD Advent Tikala. *Cogito Smart Journal*, 73–82.
- Wang, R., Cao, J., Xu, Y., & Li, Y. (2022). Learning engagement in massive open online courses: A systematic review. *Frontiers in Education*, 7, 1074435. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.1074435>
- Widiyono, Y., Aryanto, A., & Muhandi, M. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 7(2), 170–179. <https://doi.org/10.37729/jpse.v7i2.7641>
- Wulan Ndari, D. A., Setyowati, H., Santoso, E., & Aryanto, A. (2022). Analisis perbandingan struktural cerbung “Kuburan Tanpa Tenger” karya Margareth Widhy Pratiwi dengan film Thailand “Alone”. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 10(2), 150–165. <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v10i2.53816>
- Yuliana, L., Desiningrum, N., & Yudianto, F. (2023). Integration of video-based learning media in animal reproduction lessons to elevate academic achievement in fourth graders at Tunas Bakti Elementary School. *Education and Human Development Journal*, 8(3), 1–11. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i3.5329>
- Zuknilarinta, D., Martha, A., & Yulastri, W. (2026). Effects of interactive educational videos on learning interest and social studies achievement in elementary school: A quasi-experimental study. *Journal of Education Research*, 7(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v7i2.3637>

Zulfia, B. S., & Andini, Y. (2023). Educational video quality on TikTok for vocabulary teaching. *LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal*, 13(2), 276–301. <https://doi.org/10.18592/let.v13i2.11600>