**Volume I nomor I Juni/Desember 20xx**
Available online at https://ejournal.stit-almubarok.ac.id/index.php/Widyalaya
Email: widyalaya@stit-almubarok.ac.id | EISSN: xxxx-xxxx | Published by Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Mubarok Lampung Tengah

# PENERAPAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS *EDUTAINMENT* DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 MATARAM UDIK

**Fatihah Rahma[1], M.Choirul Muzaini[2], Elvandari Maulana[3], Ahmad Japari[4]**

[1]Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Mubarok Bandar Mataram, Indonesia, fatihahrahma2012@gmail.com
[2]STIT Al Mubarok Bandar Mataram, Indonesia, choirulmuzaini@gmail.com
[3]STIT Al Mubarok Bandar Mataram, Indonesia, elvandari16@gmail.com
[4]STIT Al Mubarok Bandar Mataram, Indonesia, Alimzainul81@gmail.com

**Abstract:** This study was motivated by the condition of mathematics learning among third-grade students at SD Negeri 2 Mataram Udik, which still faced several problems, including low levels of concentration, enthusiasm, and student participation during the learning process. Learning activities that predominantly relied on teachers' explanations, whiteboards, and textbooks caused some students to become easily bored and experience difficulties in understanding mathematics concepts. This study aimed to describe the process of implementing interactive video based on edutainment, identify the obstacles encountered during its implementation, and analyze students' learning experiences after the use of the media. This study employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data sources included the principal, the third-grade teacher, and students. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which consisted of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The results showed that the implementation of edutainment-based interactive videos was carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation. The videos combined educational and entertainment elements, including animations, images, sounds, and interactive activities. The implementation of this media brought positive changes to students' learning experiences. Students became more active, enthusiastic, focused, confident in asking questions and expressing their opinions, and better able to understand mathematics material. The obstacles encountered included limited facilities and infrastructure, differences in students' ability to use technology, and teachers' limitations in preparing and developing interactive media. Therefore, the implementation of edutainment-based interactive videos can serve as an alternative learning medium to create a more active, engaging, and enjoyable mathematics learning experience.

**Keywords:** interactive video, edutainment, learning experience, mathematics, elementary school.

**DOI:** 10.58577/widyalaya

OPEN ACCESS
Widyalaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru MI
Open access under Creative Commons Attribution 4.0 International Licence.
(CC-BY)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan tidak hanya berlangsung melalui proses penyampaian materi, tetapi juga melalui interaksi antara guru dan peserta didik yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Seiring dengan perkembangan zaman, pelaksanaan pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, termasuk perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang terarah dan berkelanjutan.[1] Dalam proses tersebut, pembelajaran perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa adalah matematika. Matematika memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.[2] Namun, dalam praktiknya, matematika masih sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian peserta didik.[3] Kondisi tersebut dapat memengaruhi konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru perlu memilih metode dan media yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta mendorong mereka untuk aktif selama pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa, dan membantu mengurangi kejenuhan ketika mengikuti pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pra-survei di kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik, proses pembelajaran matematika masih banyak menggunakan penjelasan materi, contoh, latihan soal, tanya jawab, papan tulis, buku paket, dan LKS. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa masih mudah bosan dan kurang berkonsentrasi ketika pembelajaran matematika berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.[4] Salah satu media yang dapat digunakan adalah video interaktif berbasis edutainment. Video interaktif memungkinkan materi disampaikan melalui kombinasi unsur visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam.[5] Penggunaan video interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui berbagai bentuk penyajian informasi. Siswa dapat mengamati visualisasi materi, mendengarkan penjelasan, serta mengikuti latihan yang terdapat dalam video. Hal tersebut dapat

[1] Chelsi Yuliana, et al., Buku Ajar Pengantar Ilmu Pendidikan (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h. 2.
[2] Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).
[3] Nana Sudjana, Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016).
[4] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).
[5] Sri Wulan Anggraeni, dkk., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 5, no. 6 (2021).

membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda untuk memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan video interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru dapat memberikan pertanyaan atau tugas setelah video ditampilkan sehingga siswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam memahami dan menerapkan materi matematika yang telah disampaikan.

Edutainment merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan.[6] Penggabungan kedua unsur tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.[7] Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media interaktif juga dapat membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.[8] Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan video interaktif berbasis edutainment dalam pembelajaran matematika serta bagaimana pengalaman belajar siswa setelah media tersebut diterapkan. Penggunaan pendekatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran matematika. Melalui penyajian materi yang disertai unsur hiburan, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik tanpa mengurangi substansi materi yang harus dipahami. Selain itu, video interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi melalui kegiatan menjawab pertanyaan, mengamati animasi, dan mengerjakan latihan. Dengan demikian, penerapan video interaktif berbasis *edutainment* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan video interaktif berbasis edutainment sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan penelitian juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang mampu mendorong keaktifan, motivasi, serta pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media video interaktif dan pendekatan *edutainment* dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai berbagai kendala yang mungkin muncul dalam penerapan media berbasis teknologi serta langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasinya. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran dapat dikembangkan secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kondisi sekolah, serta perkembangan teknologi pendidikan.

---

[6] Alip Saripudin, Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), h. 105.

[7] Moh. Sholeh Hamid, Metode Edutainment (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 17.

[8] Yusuf Abdali, Herson Anwar, dan Asriyati Nadjamuddin, "Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Video Animasi dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar," MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam 8, no. 1 (2025): 41–57.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik, (2) mengidentifikasi kendala dalam penerapan video interaktif berbasis edutainment, dan (3) menganalisis pengalaman belajar siswa setelah diterapkannya video interaktif berbasis edutainment. Rumusan tersebut sesuai dengan fokus penelitian dalam skripsi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai penggunaan video interaktif berbasis edutainment dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Melalui pendeskripsian proses pembelajaran, penelitian dapat menunjukkan bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media yang tersedia. Selain itu, identifikasi terhadap berbagai kendala dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan penerapan media, baik yang berkaitan dengan sarana dan prasarana, kesiapan guru, maupun kondisi peserta didik. Informasi mengenai kendala tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

Selanjutnya, analisis terhadap pengalaman belajar siswa diperlukan untuk mengetahui bagaimana respons, keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis edutainment. Pengalaman siswa menjadi aspek penting karena keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya dilihat dari terlaksananya penggunaan teknologi, tetapi juga dari kemampuan media tersebut dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus.[9] Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Mataram Udik, dengan fokus pada penerapan video interaktif berbasis edutainment dalam pembelajaran matematika kelas III. Sumber data dalam penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui informasi dari kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Pendekatan tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses penerapan video interaktif berbasis edutainment, faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaannya, serta dampaknya terhadap aktivitas dan pemahaman belajar siswa melalui data yang diperoleh secara langsung dari berbagai sumber penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi[10]. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran dan aktivitas siswa. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, kendala penerapan media, serta pengalaman belajar siswa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Ketiga teknik tersebut saling melengkapi sehingga data yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan dapat dipercaya. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data juga memungkinkan peneliti melakukan triangulasi untuk membandingkan hasil temuan dari setiap

[9] Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 244.
[10].ibid,h.244

sumber, sehingga meningkatkan keabsahan data dan ketepatan dalam menarik kesimpulan penelitian.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.[11] Keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari kepala sekolah, guru, dan siswa. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan teknik analisis dan uji keabsahan tersebut bertujuan menghasilkan temuan penelitian yang objektif, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan demikian, data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi nyata di lapangan serta menjadi dasar yang kuat dalam menjawab fokus dan tujuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pembelajaran Matematika Melalui Video Interaktif Berbasis Edutaiment

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video interaktif berbasis edutainment dalam pembelajaran matematika dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. [12]Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran, perangkat pendukung, serta video interaktif yang disesuaikan dengan materi matematika.[13] Persiapan tersebut diperlukan agar media yang digunakan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Guru juga memastikan kesiapan perangkat seperti laptop, LCD proyektor, dan speaker sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, guru mempelajari terlebih dahulu isi video dan menentukan bagian-bagian yang perlu diberikan penjelasan tambahan. Langkah tersebut dilakukan untuk menghindari kendala selama proses pembelajaran serta memastikan setiap unsur dalam video dapat dimanfaatkan secara optimal. Perencanaan yang baik membantu guru mengatur waktu, menentukan aktivitas siswa, dan menyesuaikan penggunaan video dengan metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara terarah, efektif, dan menyenangkan.

   Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan video interaktif yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan. Video menggunakan unsur berupa animasi, gambar, suara, serta aktivitas interaktif untuk menarik perhatian siswa. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, guru memberikan pertanyaan, latihan, dan diskusi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.[14] Tahapan penerapan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa proses penggunaan media berlangsung melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penggunaan video juga

[11]Ibid, h. 318–325.
[12] Muhammad Hasan, et al., Media Pembelajaran (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), h. 122–123.
[13] Marliana, et al., Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 95–96.
[14] Adhulhadi dan Alberth Supriyanto Manurung, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas III Sekolah Dasar," Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia 3, no. 4 (2024).

membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup.[15] Siswa tidak hanya menerima materi melalui penjelasan guru, tetapi memperoleh pengalaman belajar melalui tampilan visual dan aktivitas yang terdapat dalam video. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru dapat menghentikan video pada bagian tertentu untuk memberikan penjelasan, mengajukan pertanyaan, atau meminta siswa menyampaikan pendapat. Siswa juga dapat mengikuti latihan yang tersedia sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat diketahui secara langsung. Interaksi antara guru, siswa, dan media membuat proses pembelajaran berlangsung lebih komunikatif. Dengan demikian, video interaktif berbasis *edutainment* dapat menjadi media yang mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang aktif, menarik, dan menyenangkan.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawanvara dengan wali kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik mengenai proses pembelajaran matematika di kelas III, yaitu: *"Dalam* prose *pembelajaran matematika, guru berusaha menjelaskan materi dengan bahasa bahaya yang dipahami siswa. Selain itu, guru jugs menggunakan media pembelajaran sederhana dan memberikan latihan soal agar siswa lebih aktif dan memahami materi yang di ajukan."*[16] Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru telah berupaya menyesuaikan proses pembelajaran matematika dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan bahasa yang sederhana menjadi salah satu strategi yang penting, terutama bagi siswa kelas III sekolah dasar yang masih membutuhkan penjelasan konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media pembelajaran sederhana dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang memiliki tingkat abstraksi tertentu agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Pemberian latihan soal juga menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari. Melalui latihan secara bertahap, siswa memiliki kesempatan untuk mengulang dan memperkuat pemahamannya terhadap materi.

Namun, penggunaan media sederhana dalam pembelajaran matematika masih memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman belajar yang bervariasi. Oleh karena itu, penerapan video interaktif berbasis edutainment dapat menjadi salah satu alternatif untuk melengkapi metode pembelajaran yang telah digunakan guru. Video interaktif dapat menyajikan materi melalui perpaduan gambar, suara, animasi, teks, dan aktivitas interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan adanya unsur edutainment, siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan mereka secara aktif. Kondisi tersebut diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi matematika yang disampaikan selama proses pembelajaran.

2. Kendala Dalam Penerapan Video Interaktif Berbasis Edutaiment

Meskipun memberikan dampak positif, penerapan video interaktif berbasis edutainment masih menghadapi beberapa kendala. Kendala pertama berkaitan dengan sarana dan prasarana. Ketersediaan perangkat teknologi seperti LCD, proyektor, speaker,

[15] Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran MI/SD, ed. II (Semarang: CV Graha Edu, 2021).
[16] Wawancara, bapak hariadi pratama selaku wali kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik, 12 mei 2026 pukul10.37

dan fasilitas pendukung lainnya belum sepenuhnya mencukupi. Kepala sekolah menjelaskan bahwa fasilitas sekolah sebenarnya sudah mendukung, tetapi jumlah perangkat yang tersedia masih terbatas.[17] Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan media berbasis teknologi harus disesuaikan dengan ketersediaan perangkat yang ada. Guru perlu melakukan persiapan dan pengaturan waktu agar perangkat dapat digunakan secara optimal selama pembelajaran. Selain itu, kendala teknis seperti gangguan listrik, kualitas suara, maupun keterbatasan jaringan juga perlu diantisipasi. Oleh karena itu, dukungan sekolah dalam penyediaan, pemeliharaan, dan pengembangan fasilitas teknologi sangat diperlukan agar penerapan video interaktif dapat berlangsung secara efektif dan berkelanjutan.

Kendala kedua adalah perbedaan kemampuan siswa. Sebagian siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan pendampingan. Perbedaan kemampuan tersebut membuat guru perlu memberikan arahan dan bantuan selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat ketika beberapa siswa dapat dengan cepat memahami petunjuk penggunaan media, sementara siswa lainnya memerlukan penjelasan secara berulang. Guru kemudian memberikan pendampingan secara bertahap agar seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Pendampingan dilakukan melalui pemberian contoh, pengarahan langsung, serta bantuan ketika siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti aktivitas interaktif. Dengan demikian, perbedaan kemampuan teknologi tidak menjadi hambatan yang berarti dalam proses pembelajaran.

Kendala berikutnya adalah kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Pengembangan video interaktif membutuhkan waktu, kreativitas, dan keterampilan tertentu. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan media dengan materi dan karakteristik siswa. Kendala lainnya adalah pengondisian siswa selama pembelajaran. Guru masih menghadapi kesulitan dalam menciptakan suasana kelas yang sepenuhnya kondusif. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam memberikan arahan dan pendampingan agar siswa tidak hanya tertarik pada unsur hiburan, tetapi tetap memahami materi pembelajaran.[18] Guru juga perlu mengatur waktu pembelajaran dengan baik agar penggunaan video tidak mengurangi waktu untuk kegiatan diskusi, latihan, dan evaluasi. Pengawasan selama penggunaan media diperlukan untuk memastikan siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan memberikan instruksi yang jelas, guru dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi setelah pembelajaran juga penting untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan memperbaiki penggunaan media pada pembelajaran berikutnya.

Sejalan dengan hadil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, salah satu kendala utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana ysng ada sebagaimana pernyataan yang dinyatakan oleh wali kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik, bapak Hariadi Pratama, yaitu: *"kendala yang pasti dihadapi itu terutama dari keterbatasan fasilitas mbak, karna* mungkin *di satu sekolah seperti sekolah kita ini ada banyak kelas 6-10 kelas, akan tetapi perangkat yang tersedia itu kadang Cuma tiga atau tiga jadi harus ganrian, itupun bias tabrakan jadwalnya. Nah ya itu bias*

[17] Muhammad Januaripin, Buku Ajar Media dan Teknologi Pembelajaran (Yogyakarta: K-Media, 2018), h. 122.
[18] Rufman Iman Akbar Eff, Pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam Pendidikan Nasional: Relevansi, Implementasi, dan Tantangan Abad 21 (Sukabumi: CV Jejak, 2025), h. 42.

*menghambat proses pembelajaran."*[19] Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana menjadi faktor penting dalam mendukung penerapan media pembelajaran di sekolah. Keterbatasan perangkat seperti komputer, proyektor, maupun perangkat pendukung lainnya dapat menyebabkan guru kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran secara optimal. Selain itu, penggunaan fasilitas secara bergantian juga membutuhkan pengaturan jadwal yang baik agar tidak terjadi benturan antarkelas. Kondisi tersebut dapat membuat guru harus menyesuaikan metode pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan sarana dan prasarana secara efektif serta perencanaan penggunaan media yang matang. Sekolah juga perlu mengupayakan penambahan fasilitas secara bertahap agar kebutuhan pembelajaran dapat terpenuhi.

Kendala berikutnya berkaitan dengan kesiapan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Tidak semua guru memiliki tingkat kemampuan yang sama dalam mengoperasikan perangkat dan mengintegrasikan video interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan peningkatan kompetensi melalui pelatihan, pendampingan, dan kegiatan berbagi pengalaman antar guru. Di sisi lain, peserta didik juga perlu diberikan arahan agar dapat menggunakan media secara tertib dan fokus pada materi yang disampaikan. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan aktivitas siswa selama penggunaan video interaktif sehingga media tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi tetap mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Berbagai kendala tersebut dapat diminimalkan melalui persiapan media yang matang, pemanfaatan fasilitas secara maksimal, pendampingan siswa, serta peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Upaya-upaya tersebut merupakan langkah strategis yang harus dilakukan agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru perlu mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif, kemampuan, dan gaya belajar siswa agar media yang digunakan benar-benar relevan dan mudah dipahami. Evaluasi terhadap penggunaan media juga penting dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitasnya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui evaluasi tersebut, guru dapat mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan pada penggunaan media di pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran secara tepat, kreatif, dan berkelanjutan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

[19] Wawancara, bapak hariadi pratama selaku wali kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik, 12 mei 2026 pukul 10.45

3. Pengalaman belajar siswa setelah diterapkannya video interaktif berbasis edutaiment

Temuan utama penelitian menunjukkan adanya perubahan positif pada pengalaman belajar matematika siswa setelah diterapkannya video interaktif berbasis edutainment.[20] Sebelum penggunaan media, pembelajaran matematika cenderung membuat sebagian siswa kurang fokus. Beberapa siswa berbicara dengan teman, bermain, dan menunjukkan rasa bosan ketika guru menggunakan metode ceramah. Setelah video interaktif digunakan, siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut terlihat melalui beberapa aspek.

Pertama, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media video interaktif mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Keaktifan tersebut terlihat dari kesediaan siswa untuk memperhatikan penjelasan, menjawab pertanyaan guru, mengikuti instruksi pada media, serta berpartisipasi dalam diskusi maupun latihan yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan berpusat pada aktivitas belajar siswa.[21]

Kedua, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan video interaktif yang memadukan gambar bergerak, animasi, suara, warna yang menarik, serta latihan-latihan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Berbeda dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah atau penggunaan buku teks, media video interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Ketika guru menampilkan video yang berisi ilustrasi, contoh soal, maupun animasi yang berkaitan dengan materi matematika, siswa terlihat lebih fokus memperhatikan setiap penjelasan yang disampaikan. Antusiasme tersebut tampak dari sikap siswa yang memperhatikan tayangan dengan saksama, mengikuti arahan guru, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Tingginya antusiasme siswa juga berdampak pada meningkatnya partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik saat mengamati tayangan, mengerjakan latihan, maupun berdiskusi bersama teman dan guru.[22]

Ketiga, siswa menjadi lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran. Keberanian tersebut muncul karena media video interaktif mampu

[20] Sri Hayati, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning (Bandung: Gelora Aksara Pratama, 2011), h. 43–46.

[21]Sri Wulan Anggraeni, dkk., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021).

[22] Restu Andika, Nur Ayu Ningsih, Restiyanti, Siti Maesaroh, dan Rasilah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran 2, no. 8 (2024).

menciptakan suasana belajar yang lebih santai, komunikatif, dan tidak menegangkan. Ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya setelah *menyaksikan* tayangan video, banyak siswa yang mulai aktif menyampaikan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami. Selain itu, siswa juga lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru maupun memberikan tanggapan terhadap pendapat teman-temannya. Situasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan komunikasi dan kemampuan berpikir kritis. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa tidak lagi hanya berperan sebagai pendengar, melainkan turut terlibat dalam proses membangun pengetahuan melalui kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, dan mengemukakan ide. Keberanian siswa untuk berpartisipasi secara aktif merupakan indikator bahwa pembelajaran telah berpusat pada siswa (*student centered learning*), sehingga mereka memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan potensi diri selama proses pembelajaran berlangsung.[23]

Keempat, siswa merasa lebih mudah memahami materi matematika yang dipelajari. Matematika merupakan mata pelajaran yang sering dianggap sulit karena banyak memuat konsep-konsep abstrak yang memerlukan kemampuan berpikir logis. Melalui penggunaan video interaktif, konsep-konsep tersebut dapat disajikan dalam bentuk visual yang lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penyajian materi dengan bantuan gambar, animasi, ilustrasi langkah-langkah penyelesaian soal, serta contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu siswa memahami hubungan antara konsep matematika dengan situasi nyata. Misalnya, materi mengenai operasi hitung, pecahan, maupun bangun datar dapat divisualisasikan melalui animasi sehingga siswa dapat melihat secara langsung proses penyelesaiannya. Visualisasi tersebut membantu mengurangi kesulitan siswa dalam membayangkan konsep-konsep yang sebelumnya hanya dijelaskan secara verbal. Selain itu, adanya latihan interaktif di dalam video memberikan kesempatan kepada siswa untuk langsung menerapkan konsep yang telah dipelajari sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat. Ketika siswa mampu memahami materi dengan lebih baik, mereka juga menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Dengan demikian, penggunaan video interaktif tidak hanya meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa secara keseluruhan.[24]

Hasil wawancara dengan wali kelas III juga menunjukkan bahwa setelah penggunaan video interaktif, siswa terlihat lebih bersemangat, lebih fokus memperhatikan materi, lebih cepat memahami penjelasan terutama pada materi berhitung, serta lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Pernyataan wawancara tersebut yaitu: *"pembelajaran ini memberi*

[23] Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru (Jakarta: Rajawali Pers, 2018)

[24] Rosihan Anwar, Firman, dan Desyandri, "Pendekatan Model Realistic Mathematic Education (RME) Berbantuan Video Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," Innovative: Journal of Social Science Research 4, no. 6 (2024): 794–809.

*pengaruh yang positif ya tentunya, kaya missal anak-anak yang awalnya males-malesan masuk kelas selalu nanti-nanti, tapi ketika metode ini diiterapkan mereka langsung semangat dan pengen cepet-cepet masuk kelas gitu, nah dikelas terjadilah keaktifan siswa, jadi mereka bias lebih ceria saat belajar."*[25]

Dengan demikian, penggunaan video interaktif berbasis edutainment tidak hanya memberikan variasi media pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dicantumkan dalam skripsi, bahwa penggunaan media interaktif dan multimedia berbasis video animasi dapat membantu meningkatkan keaktifan, motivasi, antusiasme, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan video interaktif berbasis edutainment dalam meningkatkan pengalaman belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik, dapat disimpulkan bahwa: Penerapan video interaktif berbasis edutainment dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Video yang digunakan memadukan unsur pendidikan dan hiburan berupa animasi, gambar, suara, dan aktivitas interaktif. Pengalaman belajar siswa mengalami perubahan positif setelah penerapan video interaktif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, fokus, berani bertanya dan mengemukakan pendapat, serta lebih mudah memahami materi matematika. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kendala penerapan meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, keterbatasan guru dalam menyiapkan media, serta kesulitan mengondisikan siswa. Kendala tersebut dapat diminimalkan melalui persiapan yang matang, dukungan sekolah, pendampingan siswa, dan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, video interaktif berbasis edutainment dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdali, Yusuf, Herson Anwar, dan Asriyati Nadjamuddin. "Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Video Animasi dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar." *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 1 (2025): 41–57.

[25] Wawancara, *bapak hariadi pratama selaku wali kelas III SD Negeri 2 Mataram Udik,* Pada Tanggal 8 Mei 2026. Pukul 14.02 WIB

Adhulhadi, dan Alberth Supriyanto Manurung. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 3, no. 4 (2024).

Akbar Eff, Rufman Iman. *Pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam Pendidikan Nasional: Relevansi, Implementasi, dan Tantangan Abad 21.* Sukabumi: CV Jejak, 2025.

Andika, Restu, Nur Ayu Ningsih, Restiyanti, Siti Maesaroh, dan Rasilah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 8 (2024).

Anggraeni, Sri Wulan, dkk. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021).

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran MI/SD.* Edisi II. Semarang: CV Graha Edu, 2021.

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.

Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment.* Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Hasan, Muhammad, et al. *Media Pembelajaran.* Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021.

Hayati, Sri. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning.* Bandung: Gelora Aksara Pratama, 2011.

Januaripin, Muhammad. *Buku Ajar Media dan Teknologi Pembelajaran.* Yogyakarta: K-Media, 2018.

Putri, Nor Aliya Maulida, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Mubarok, dan Eka Cahya Sari Putra. "Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian." Journal Educational Research and Development 1, no. 2 (2024): 195–202.

Marliana, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI.* Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Rosihan Anwar, Firman, dan Desyandri. "Pendekatan Model *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantuan Video Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 6 (2024): 794–809.

Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru.* Jakarta: Rajawali Pers, 2018.

Saripudin, Alip. *Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD.* Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.

Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2016.

Yuliana, Chelsi, et al. *Buku Ajar Pengantar Ilmu Pendidikan.* Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.