

**STUDI LITERATUR PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS QUIZ POP-UP DALAM
MEMBANTU SISWA SMP MENGENALI GAYA BELAJAR**

**Nourma Wahyuningtyas, Roby Kavin Ahmad Fawwaz Ziafia, Rizky Amalia Utami, Novita Tris
Inggrita Nino, Salsabila Alvinajmia, Sayyidatul Aisyah, Selina Geovani Azmi, Septi Widya
Astuti**

Universitas Negeri Malang

* email: nourma.wahyuningtyas.2201416@students.um.ac.id
novita.tris.2201116@students.um.ac.id robby.kavin.2202316@students.um.ac.id
rizky.amalia.2201116@students.um.ac.id widyasepti091@gmail.com
syydtlaisyh1766@gmail.com selinageovani17@gmail.com salsabilaasr01@gmail.com

Abstrak: Pendidikan memiliki peran yang strategis dalam pembentukan sumber daya manusia yang memiliki kualitas baik ke perkembangan digital. Dengan adanya kemajuan teknologi di masa sekarang, maka perlunya inovasi metode dan media pembelajaran interaktif. Tujuan disusunnya jurnal ini untuk mengetahui penggunaan video interaktif berbasis quiz pop up dalam membantu siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) perihal gaya belajar. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan cara mencari berbagai macam jurnal, buku, artikel ilmiah yang relevan. Hasil yang ditunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis quiz pop up efektif dalam meningkatkan minat belajar mereka sesuai dengan gaya belajarnya. Media ini memiliki campuran macam elemen dari visual, auditori, dan kinestetik. Video interaktif terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, penerapan video interaktif berbasis quiz pop up dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, interaktif dan sesuai karakteristik gaya belajar peserta didik di era saat ini.

Kata kunci: video interaktif, gaya belajar, teknologi, pendidikan

Abstract: Education plays a strategic role in developing high-quality human resources for digital development. With today's technological advances, innovation in interactive learning methods and media is essential. The purpose of this paper is to examine the use of interactive videos based on pop-up quizzes to help junior high school students develop their learning styles. This study employed a literature review method, searching for relevant journals, books, and scientific articles. The results showed that the use of interactive videos based on pop-up quizzes was effective in increasing students' interest in learning, tailored to their learning styles. This medium combines visual, auditory, and kinesthetic elements. Interactive videos have been shown to increase student engagement and learning outcomes. Therefore, implementing interactive videos based on pop-up quizzes can be an innovative solution for creating adaptive, interactive learning that aligns with students' learning styles in today's world..

Keywords: interactive video, learning styles, technology, education

Article History

Received: November 2025
Reviewed: November 2025
Published: November 2025

Plagiarism Checker No 601
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era globalisasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami perubahan signifikan, terutama dalam hal metode dan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menarik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, Ruswan dkk. (2024) menyatakan bahwa pendidikan juga diartikan sebagai usaha untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi, spiritual, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang dimilikinya. Hal yang serupa juga dikatakan oleh Abd Rahman dkk (2022) bahwa pendidikan perlu diusahakan secara sadar agar dapat mewujudkan generasi yang mewariskan budaya yang positif.

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah memberikan kontribusi besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Marhusin, Kurniadi, & Rosmiati, 2023). Kemajuan teknologi digital telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, teknologi memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap sektor pendidikan, Riska Aini Putri, (2023).

Teknologi berperan penting sebagai sarana dalam pengembangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mengkombinasikan unsur teks, audio, visual, dan animasi untuk meningkatkan efektivitas serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mampu membangkitkan motivasi serta membuat pembelajaran lebih menarik (Damayanti dkk., 2020). Guru di era digital juga dituntut untuk memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran agar dapat menciptakan proses belajar yang kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (Mardhiyana, Setyarum, & Fitri, 2022). Dengan demikian, penerapan teknologi pendidikan menjadi langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Multimedia interaktif sendiri merupakan kombinasi antara teks, gambar, video, animasi, dan suara yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah (Marhusin dkk., 2023). Multimedia memiliki fungsi dalam memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa, (Manurung, 2020). Hasil penelitian Damayanti dkk. (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terutama karena media ini dapat disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dalam Maharani, (2018) dikatakan bahwa multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif untuk mengatasi permasalahan kualitas pembelajaran di sekolah. Multimedia interaktif mampu mengembangkan kemampuan indera serta menarik perhatian dan minat siswa.

Pengenalan gaya belajar siswa merupakan aspek penting dalam proses pendidikan, karena setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam memahami dan mengolah informasi. Dengan mengenali gaya belajar mereka, siswa dapat memilih strategi belajar yang paling efektif sesuai dengan karakteristiknya. Pemahaman terhadap gaya belajar ini juga membantu guru dalam menyusun metode dan media pembelajaran yang lebih sesuai, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, efisien, dan bermakna. Oleh karena itu, upaya membantu siswa mengenali gaya belajar mereka menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi berbagai kendala. Salah satunya adalah pemanfaatan media interaktif yang belum optimal. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Padahal, dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini, tersedia berbagai inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, salah satunya adalah video interaktif berbasis kuis pop-up. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi visual dan audio, tetapi juga menstimulasi siswa untuk berpikir aktif melalui kuis yang muncul secara interaktif di dalam video (Mardhiyana dkk., 2022). Selain itu, video interaktif membantu siswa belajar sambil mengevaluasi pemahamannya secara langsung, sekaligus membantu guru memantau tingkat pemahaman siswa secara real-time.

Melalui peran teknologi pendidikan, khususnya penggunaan video interaktif berbasis kuis pop-up, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan dan gaya belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil mengevaluasi pemahamannya secara langsung, serta membantu mereka mengenali cara belajar yang paling sesuai dengan diri mereka sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meninjau berbagai literatur yang membahas penggunaan video interaktif berbasis kuis pop-up dalam membantu siswa SMP mengenali gaya belajarnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Artikel ini menggunakan metode studi literatur sebagai pendekatan untuk mengumpulkan berbagai data dan sumber yang berkaitan dengan topik yang dikaji. Metode studi literatur digunakan untuk menelaah dan menganalisis berbagai referensi yang relevan, seperti jurnal, buku, maupun artikel ilmiah yang membahas topik serupa. Menurut Habsy (2023), studi literatur merupakan pendekatan yang dilakukan dengan meninjau berbagai sumber pustaka untuk memperoleh dasar teoritis dan temuan empiris yang dapat mendukung pembahasan dalam suatu kajian ilmiah. Sejalan dengan itu, Febrianto, Siroj, dan Hartatiana (2024) menjelaskan bahwa metode studi literatur berfungsi untuk mengumpulkan serta menganalisis informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan isu yang sedang dikaji. Melalui studi literatur yang menyeluruh, penulis dapat memahami berbagai pendekatan dan memastikan pembahasan yang dilakukan sesuai dengan konteks topik yang diangkat.

Dalam artikel ini, data diperoleh dari berbagai sumber yang membahas penggunaan video interaktif berbasis *quiz pop-up* dalam pembelajaran serta literatur yang membahas tentang gaya belajar siswa. Sumber-sumber tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Hal ini sejalan dengan pandangan Habsy (2023) yang menyatakan bahwa data dalam studi literatur dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan hasil temuan berdasarkan sintesis berbagai literatur yang telah dikaji. Selain itu, Creswell (2023) menegaskan bahwa studi literatur berperan penting dalam sebuah kajian ilmiah karena membantu penulis membangun kerangka teori, memahami temuan sebelumnya, serta mengidentifikasi celah kajian yang dapat

dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, bagian ini disusun untuk memberikan dasar konseptual yang kuat bagi pembahasan mengenai pemanfaatan video interaktif berbasis *quiz pop-up* dalam membantu siswa mengenali gaya belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Video interaktif berbasis kuis atau pop-up memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar, hasil belajar, serta membantu siswa mengenali gaya belajar mereka. Media pembelajaran berbasis video interaktif memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara siswa dan konten pembelajaran melalui fitur pertanyaan yang muncul di sela-sela video. Fitur ini tidak hanya meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir reflektif sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Hasil penelitian Mardhiyana, Setyarum, dan Fitri (2022) menunjukkan bahwa penerapan video interaktif menggunakan platform Edpuzzle mampu meningkatkan pengetahuan guru dan siswa tentang media interaktif. Sebanyak 83% peserta pelatihan memahami manfaat video interaktif, dan 67% di antaranya dapat menjelaskan fitur Edpuzzle termasuk fungsi kuis di dalam video.

Hasil studi Ruswan dkk. (2024) turut memperkuat bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Animasi dan elemen visual bergerak yang disertai suara terbukti mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan menarik. Dalam konteks pembelajaran SMP, video interaktif dengan fitur kuis pop-up dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, karena siswa dilibatkan secara aktif untuk menjawab pertanyaan selama proses menonton. Hal ini selaras dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa secara aktif membangun pemahaman melalui interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, penelitian oleh Marhusin, Kurniadi, dan Rosmiati (2023) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi konsep gaya fisika menunjukkan hasil validasi dengan skor 3,90 yang tergolong sangat layak digunakan. Media ini mampu membantu siswa memvisualisasikan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui tampilan animasi yang menarik. Widjayanti, Masfingatin, dan Setyansah (2019) melakukan pengembangan media berbasis animasi. Media tersebut telah diujikan baik secara terbatas maupun uji coba lapangan. Pada uji coba tertutup, didapati 100% peserta didik lulus dengan nilai di atas 75%. Pada uji coba lapangan dengan variasi pada tingkat kognitif siswa, tingkat kelulusan tetap tinggi pada angka 87.5% dengan skor di atas 75%. Rahayu, Mulyono, dan Mary (2023) juga melakukan penelitian serupa pada tingkat siswa berbeda di kelas X SMKN 6 Muko-Muko sebanyak 18 orang. Hasil temuan yang diberikan adalah tingkat validitas media sebesar 91% dan tingkat kelulusan peserta didik sebesar 82.54%.

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis kuis pop-up efektif dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, serta kemampuan siswa dalam mengenali gaya belajar mereka sendiri. Media ini berperan sebagai sarana pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa dengan berbagai gaya belajar, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, reflektif, dan mandiri. Integrasi video interaktif dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pendidikan yang menekankan pentingnya literasi digital, kolaborasi, serta pembelajaran yang berpusat pada

peserta didik (*student-centered learning*). Dengan demikian, penerapan video interaktif berbasis kuis pop-up dapat menjadi solusi inovatif dalam membantu siswa SMP mengenali dan mengoptimalkan potensi gaya belajar mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa integrasi video interaktif dengan kuis mampu meningkatkan interaksi, partisipasi, serta motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Apabila model pembelajaran ini diperkaya dengan elemen kuis pop-up, maka siswa tidak hanya memahami konsep gaya secara visual, tetapi juga dapat menguji pemahamannya secara langsung selama proses belajar berlangsung. Penggunaan video interaktif berbasis kuis pop-up dengan demikian dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa, di mana mereka mampu merefleksikan sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi.

Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian Damayanti (2020) menekankan pentingnya kesesuaian media pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Dalam studinya, siswa dengan gaya belajar visual memperoleh hasil belajar paling tinggi saat menggunakan media berbasis multimedia interaktif, diikuti oleh siswa dengan gaya belajar auditorial dan kinestetik. Video interaktif berbasis kuis pop-up dapat mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut secara bersamaan, karena memadukan elemen visual seperti animasi dan gambar, elemen auditori seperti suara penjelasan dan musik latar, serta elemen kinestetik melalui interaksi aktif menjawab kuis. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa mengenali kecenderungan gaya belajar mereka sendiri, yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk menyesuaikan strategi belajar yang lebih efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video interaktif berbasis kuis pop-up merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam mengenali gaya belajar mereka. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dengan menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi elemen visual, auditori, dan interaksi kinestetik. Fitur kuis yang muncul secara interaktif di tengah video tidak hanya menjaga fokus dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir reflektif serta mengevaluasi pemahamannya secara langsung. Dengan kemampuannya mengakomodasi berbagai gaya belajar sekaligus, video interaktif ini membantu siswa mengidentifikasi kecenderungan cara belajar mereka yang paling efektif, apakah visual, auditori, atau kinestetik. Pada akhirnya, penerapan media ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan tuntutan literasi digital, sehingga dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih adaptif, menarik, dan bermakna bagi siswa SMP.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang turut berkontribusi dalam penelitian ini. Terimakasih untuk teman - teman yang selalu memberikan semangat bagi penulis untuk terus berjuang dalam menyelesaikan penelitian ini.. Serta pihak - pihak yang terlibat dalam pengerjaan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Creswell, J. W. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed. (ed.)). SAGE Publications.
- Damayanti, E., Widiyanti, R., & Wibowo, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 27(2), 155-164. <https://doi.org/10.21831/jptk.v27i2.34327>
- Dewi, C., Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022). Studi Literatur : Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 272-281.
- Febrianto, A., Siroj, R. A., & Hartatiana. (2024). Analisis studi literatur dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 5(2), 210-218. <https://doi.org/10.31004/jpt.v5i2.2145>
- Habsy, B. A. (2023). Studi literatur sebagai metode penelitian dalam kajian ilmiah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 12(1), 45-54. <https://doi.org/10.52316/jips.v12i1.502>
- Indonesia, R. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Mardhiyana, D., Setyarum, F., & Fitri, D. (2022). Penggunaan video interaktif Edpuzzle dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(2), 101-112. <https://doi.org/10.15294/jpms.v10i2.56024>
- Marhusin, S. D., Kurniadi, W., & Rosmiati. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi fisika untuk siswa SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 48-57. <https://doi.org/10.24036/jitp.v10i1.694>
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105-111.
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Tambusan*, 7(1), 1764-1770.
- Ruswan, A., Marisa, S., & Putra, M. F. (2024). Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar (studi literatur). *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 1468-1476. <https://doi.org/10.58257/innovative.v4i3.694>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.