



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 8 Nomor 4, 2025  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2025  
 Reviewed : 11/12/2025  
 Accepted : 19/12/2025  
 Published : 29/12/2025

Gya Aida Fitri<sup>1</sup>  
 Hafiziani Eka Putri<sup>2</sup>  
 Salwa Rizqia<sup>3</sup>  
 Nadya Aulia Putri  
 Gunawan<sup>4</sup>  
 Nazwa November Rain<sup>5</sup>  
 Nirma Dwi Suci  
 Ramadhan<sup>6</sup>

## PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF BERBENTUK STORYTELLING TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI SD

### Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap sulit dan membosankan, yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh video interaktif berbentuk storytelling terhadap minat belajar matematika siswa. Metode yang digunakan adalah Study Literature Review (SLR) dengan mengkaji artikel jurnal relevan dari tahun 2022-2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan storytelling dalam video interaktif meningkatkan keterlibatan emosional siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, dan membantu pemahaman konsep matematika yang lebih mendalam. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta ketertarikan mereka terhadap materi matematika, karena materi disajikan secara visual, kontekstual, dan menarik.. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa video interaktif berbentuk storytelling dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media ini untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan efektif.

**Kata Kunci:** Storytelling, Video Interaktif, Matematika

### Abstract

Learning mathematics in elementary school is often perceived as difficult and monotonous, which leads to students' low learning interest. This study aims to describe the influence of interactive storytelling-based videos on students' interest in learning mathematics. The method used is a Study Literature Review (SLR) by examining relevant journal articles published between 2022 and 2025. The findings indicate that the use of storytelling in interactive videos enhances students' emotional engagement, creates a more active learning environment, and supports deeper understanding of mathematical concepts. This approach has proven effective in increasing students' interest and motivation, as well as their enthusiasm toward mathematics, because the material is presented visually, contextually, and appealingly. The implications of this study suggest that interactive storytelling videos can serve as an innovative and engaging learning medium that aligns with elementary students' developmental needs. Therefore, teachers are encouraged to utilize this medium to create more meaningful and effective mathematics learning experiences.

**Keywords:** Storytelling, Interactive Video, Mathematics

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum sekolah dasar karena tidak hanya mengajarkan keterampilan berhitung, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Kemampuan-kemampuan ini dibutuhkan dalam berbagai bidang ilmu serta berguna bagi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa perlu

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

email: gyaaidaf@upi.edu, hafizianiekaputri@upi.edu, salwarizqia4@upi.edu, nadyaapg24@upi.edu, nazwanovember20@upi.edu, nirmadsr\_10@upi.edu

memiliki minat dan pemahaman yang baik terhadap matematika agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan antusias. Rendahnya minat serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dapat menghambat proses belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar Suwandi (2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memanfaatkan video interaktif sebagai media pembelajaran.

Video interaktif mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang sulit dipelajari hanya melalui penjelasan verbal. Penelitian menunjukkan bahwa video interaktif yang memuat permasalahan autentik dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa karena memungkinkan mereka melihat proses penyelesaian masalah secara langsung dan berinteraksi dengan materi secara lebih aktif (Suwarnisi dkk., 2021). Temuan serupa juga diungkapkan oleh Putri, Keminah, dan Sutriyani (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penyajian materi yang menarik membuat siswa lebih termotivasi dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang dianggap sulit. Selain itu, penggunaan video animasi interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa karena visualisasi yang menarik membantu memperkuat pemahaman konsep matematika (Permatasari & Kusumah, 2024). Dalam pelaksanaannya, penggunaan video interaktif tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga efektif dalam mengatasi kendala yang sering muncul dalam pembelajaran matematika, seperti kurangnya variasi metode mengajar dan rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Annisa dkk., 2021) yang menunjukkan bahwa rendahnya minat siswa dan metode pengajaran yang kurang variatif menjadi hambatan utama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan demikian, video interaktif menjadi salah satu solusi yang mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Tidak hanya media interaktif yang berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, metode storytelling juga memberikan kontribusi yang signifikan, karena penyampaian materi melalui alur cerita yang menarik mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik. Penyajian cerita yang didukung visual, suara, dan ekspresi tidak hanya membuat suasana belajar lebih hidup, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak. Seperti yang dijelaskan Sunarti (2021), storytelling merupakan teknik penyampaian cerita secara lisan yang efektif dalam menarik perhatian dan membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mendalam, sehingga pendekatan ini berpotensi besar meningkatkan minat pembelajaran matematika di sekolah dasar. Namun, penggunaan kombinasi video interaktif dan storytelling dalam pembelajaran matematika masih jarang dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, artikel ini menyoroti bagaimana video interaktif berbentuk storytelling dapat digunakan sebagai media yang lebih imersif dibandingkan video konvensional maupun storytelling tanpa interaksi. Pendekatan ini berpotensi membantu siswa SD lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

#### **Video interaktif berbentuk storytelling dalam matematika**

Video interaktif berbentuk storytelling merupakan media pembelajaran digital yang menggabungkan unsur narasi, animasi visual, audio, serta fitur interaktif seperti tombol pilihan, kuis singkat, dan aktivitas respons siswa, cerita dalam pengajaran matematika dimaknai sebagai penerapan alur narasi untuk mengintegrasikan ide-ide matematika dengan pengalaman sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih berarti. Khotimi dkk 2024), menunjukkan bahwa pendekatan storytelling matematika digital dapat mengubah persepsi negatif siswa terhadap matematika. Dalam penelitian tersebut, siswa terlibat dalam pembuatan video kelompok sebagai media pembelajaran yang hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa.

#### **Karakteristik video interaktif berbentuk storytelling yang Efektif untuk Siswa SD**

Untuk pembelajaran matematika lebih baik menggunakan animasi, visualisasi konsep, narasi atau cerita yang relevan dengan kehidupan siswa, hal ini bisa membuat materi matematika yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dicerna oleh siswa muda. Menurut Wibowo, Degeng, dan Praherdhiono (2024), untuk memberikan motivasi belajar yang kuat pembelajaran matematika harus menyenangkan.

### Ringkasan Temuan Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh (Khotimi., 2024), mengenai Digital Mathematics Storytelling menunjukkan bahwa unsur cerita dalam media digital dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep matematika. Temuan ini menguatkan bahwa narasi yang nyata membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Wibowo, Degeng, dan Praherdhiono (2024) yang mengembangkan video interaktif untuk siswa SD pada materi pengukuran. Hasilnya, video interaktif mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus, dan membuat mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh Susanti, Nurhasanah, dan Chrisnawati (2023), terkait pengembangan interactive storytelling-based learning video pada materi geometri menemukan bahwa media tersebut terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi numerik siswa. Keterlibatan siswa meningkat karena mereka dapat mengikuti alur cerita dan memahami konsep melalui visualisasi yang jelas.

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode Study Literature Review (SLR). Metode ini dilakukan dengan menelusuri dan mengkaji berbagai artikel ilmiah nasional yang relevan dengan penggunaan video interaktif dan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sumber data diperoleh dari jurnal-jurnal terakreditasi yang terbit pada rentang tahun 2022–2025.

Menurut Snyder (2020), literature review merupakan metode penelitian yang berfungsi untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis penelitian yang sudah ada sehingga peneliti dapat memahami perkembangan teori dan menemukan pola temuan secara lebih sistematis. Kutipan ini menguatkan penggunaan SLR sebagai metode yang tepat untuk menggabungkan hasil penelitian terdahulu secara terarah dan kredibel.

Artikel yang dipilih harus relevan dengan penggunaan video interaktif, video animasi, atau media berbasis storytelling dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel tersedia dalam teks lengkap; (2) artikel membahas media video interaktif atau storytelling; (3) penelitian menyajikan informasi mengenai minat belajar, motivasi, atau hasil belajar matematika; dan (4) terbit pada rentang tahun yang ditentukan.

Setelah proses seleksi, artikel dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu dengan membaca, menafsirkan, dan mengelompokkan temuan penelitian berdasarkan relevansinya terhadap penggunaan video interaktif berbasis storytelling. Analisis difokuskan pada pola pengaruh media, bentuk implementasi, serta dampaknya terhadap minat dan pemahaman konsep matematika siswa SD. Hasil analisis ini selanjutnya disintesis untuk mengidentifikasi konsistensi temuan dan implikasi praktis penggunaan video interaktif storytelling dalam pembelajaran matematika.

Dengan pendekatan SLR yang sistematis dan didukung pemahaman metodologis dari literature review sebagaimana dijelaskan Snyder (2020), penelitian ini mampu menyajikan rangkuman ilmiah yang kuat serta memberikan landasan teoretis bagi penggunaan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis storytelling telah menjadi salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa dan pemahaman konsep matematika pada siswa Sekolah Dasar. Media berbasis cerita dipandang mampu menjembatani konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret melalui narasi, visualisasi, dan alur interaktif yang dekat dengan kehidupan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh, Khotimi dkk. (2024) menegaskan bahwa storytelling digital membantu mengubah persepsi negatif siswa terhadap matematika. melalui kegiatan pembuatan video berbentuk cerita, siswa merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif.

dampaknya, motivasi belajar bertambah dan pemahaman konsep meningkat karena materi disajikan dalam format cerita yang bermakna dan mudah diikuti.

Sementara itu, Wibowo dkk. (2024) menyoroti karakteristik penting dari video interaktif yang efektif untuk siswa sekolah dasar, yaitu penggunaan animasi, ilustrasi visual konkret, serta narasi yang relevan dengan kehidupan anak. pembelajaran yang menyenangkan melalui visual dan cerita terbukti meningkatkan perhatian serta mendorong motivasi intrinsik siswa. hal ini sejalan dengan teori belajar visual auditorial bahwa kombinasi suara, gambar, dan cerita mampu memperkuat referensi informasi.

Selanjutnya, penelitian oleh, Susanti dkk. (2023) menambahkan bukti bahwa video berbasis storytelling bukan hanya menarik, tetapi juga valid dan efektif untuk meningkatkan literasi numerasi siswa. Melalui penyajian alur cerita yang struktural, siswa dapat memahami langkah-langkah pemecahan masalah secara runtut. penggunaan interaksi dalam video, seperti pertanyaan singkat atau pilihan respons, juga meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Jika dianalisis secara keseluruhan, ketiga penelitian tersebut memperlihatkan pola yang konsisten, yaitu:

- 1. Storytelling meningkatkan motivasi belajar**

Siswa merasa pembelajaran lebih menarik karena materi tidak hanya disampaikan secara tekstual, tetapi dikemas dalam bentuk cerita yang menghibur dan relevan.

- 2. Video interaktif membuat konsep matematika lebih mudah dipahami**

Visualisasi dan animasi membuat konsep numerik yang abstrak menjadi lebih konkret. hal ini sangat penting bagi siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret

- 3. Keterlibatan siswa meningkat**

Fitur interaktif seperti pertanyaan dalam video atau pilihan respons membuat siswa aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

- 4. Media berbasis cerita membantu pembelajaran bermakna**

Narasi memungkinkan siswa menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah diingat.

Selain tiga penelitian tersebut, Rahmawati dkk. (2022) menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman konsep dasar dan retensi siswa. walaupun tidak spesifik pada storytelling, hasil penelitian ini relevan karena menegaskan bahwa unsur interaktif visual memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan proses belajar matematika.

Penelitian lain oleh, Putri dkk. (2021) menunjukkan bahwa storytelling dalam pembelajaran sekolah dasar membantu meningkatkan motivasi intrinsik dan membuat siswa lebih berani mencoba menyelesaikan soal matematika. cerita dianggap mampu menurunkan kecemasan dan membuat materi terasa lebih ramah bagi anak-anak.

Dengan demikian, penggunaan video interaktif berbasis storytelling merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar, terutama untuk materi yang bersifat abstrak dan menumbuhkan bantuan visualisasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian melalui Study Literature Review (SLR), dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif berbentuk storytelling memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menggabungkan unsur visual, narasi, dan interaksi sehingga konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Storytelling dalam video interaktif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif seperti pemahaman konsep, tetapi juga aspek afektif berupa motivasi, ketertarikan, serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan dari berbagai penelitian menunjukkan konsistensi bahwa pembelajaran berbasis video interaktif storytelling membuat siswa lebih fokus, aktif, dan antusias. Visualisasi yang menarik, alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta fitur interaktif dalam video mendorong keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar matematika yang bermakna. Dengan demikian, video interaktif berbentuk storytelling layak dijadikan alternatif

media pembelajaran inovatif bagi guru untuk menciptakan suasana belajar matematika yang lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D., dkk. (2021). Kendala Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 30-40. <https://ejournal.umm.ac.id>
- Kartika, R. A., Apriza, B., & Darwanto. (2025). The effectiveness of using animated videos in learning mathematics to improve student learning outcomes in elementary schools: A systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(1), 244–259. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i1.88016>
- Khotimi, F., Wardani, D. A., & Lestari, S. (2024). Digital mathematics storytelling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 44–56. <https://ejournal.teknologipendidikan.id>
- Octaviani, E. M., Humairah, & Khasanah, L. A. I. U. (2024). Penerapan media video interaktif pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan kelas V SD. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 219–226. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.518>
- Permatasari, U., & Kusumah, R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 3 SD Negeri Kaduagung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 45-55. <https://ejournal.stkipsubang.ac.id>
- Putri, A. R., Maulida, S., & Dharmawan, R. (2021). Storytelling sebagai strategi meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–42. <https://journal.upi.edu/jpd>
- Putri, A. V. E., Keminah, & Sutriyani, W. (2022). Peran Media Interaktif pada Materi Matematika SD terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 15-25. <https://journal.um.ac.id>
- Rahmawati, N., Fadhilah, S., & Nurmala, I. (2022). Pengaruh media digital interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 115–127. <https://jurnalpgsd-sinta6.id>
- Snyder, H. (2020). Literature review as a research method: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Sulistyaningsih, D., Wicaksono, A. G., & Mustofa, A. (2022). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VA. *ELIA: Journal of Educational Research*, 3(1). <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.646>
- Sunarti. (2021). Storytelling sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kreativitas peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 55–63.
- Sutriyani, W. (2022). Peran Media Interaktif pada Materi Matematika SD terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 15-25. <https://journal.um.ac.id>
- Suwandi, B. (2022). Pengaruh Video Interaktif dengan Elemen Gamifikasi terhadap Minat Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 10-20. <https://journal.uny.ac.id>
- Suwarnisi, N. M., Sariyasa, & Suparta, I. N. (2021). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Masalah Autentik untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 1-10. <https://journal.umm.ac.id>
- Susanti, R., Nurhasanah, N., & Chrisnawati, L. (2023). Pengembangan video berbasis interactive storytelling pada materi geometri kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–112. <https://journal-ipd.id>
- Wibowo, A., Degeng, I. N. S., & Praherdhiono, H. (2024). Pengembangan video interaktif berbasis cerita pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–12. <https://jktp.unesa.ac.id>