

Menari di Antara Piksel dan Papan Tulis: Pergulatan Guru dalam Menghidupkan Video Interaktif di Kelas

Nuraini¹, Hilmiatus Sholeha², Ansori³

¹²³ IAI At-Taqwa Bondowoso, Indonesia

nuraini342005@gmail.com, hilmiatussholeha2010@gmail.com, chansori52@gmail.com

Article Info

Article history:

Submission 15 Mei 2026

Accepted 30 Mei 2026

Published 15 Juni 2026

Keywords:

Video interaktif;
dinamika guru;
fenomenologi;
resiliensi pedagogis;
transformasi digital.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi dinamika guru dalam mengintegrasikan elemen interaktif pada media video di kelas. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi terhadap enam guru. Hasil menunjukkan tiga pergulatan utama: pertama, ketegangan antara tuntutan inovasi teknologi dengan keterbatasan waktu dan kompetensi digital guru. Kedua, negosiasi strategi ketika menghadapi kendala infrastruktur dan resistensi siswa. Ketiga, proses pemaknaan ulang identitas profesional guru dari pengajar konvensional menjadi fasilitator pembelajaran digital. Guru mengembangkan strategi adaptif berupa kolaborasi sejawat, modifikasi konten, dan pendekatan bertahap dalam implementasi. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi video interaktif bukan sekadar proses teknis, melainkan transformasi pedagogis yang menuntut resiliensi dan dukungan ekosistem sekolah yang memadai.

Corresponding Author: Nuraini,

IAI At-Taqwa Bondowoso, Indonesia

Email: nuraini342005@gmail.com

Introduction

Pemanfaatan video interaktif dalam pembelajaran semakin jamak digunakan karena mampu memadukan aspek visual, auditori, dan partisipasi aktif. Data studi awal menunjukkan mayoritas guru sudah mengenal video pembelajaran, namun praktik integrasi elemen interaktif seperti kuis, *hotspot*, atau percabangan cerita masih belum konsisten. Kondisi ini menimbulkan jarak antara potensi teknologi dengan realisasi praktik di kelas.

Secara teoritik, efektivitas video interaktif ditentukan oleh kemampuan guru merancang dan mengorkestrasikan fitur interaktif secara pedagogis. *State of the art* penelitian terkini menjelaskan bahwa penyisipan pertanyaan reflektif pada titik kritis video dapat meningkatkan keterlibatan belajar. Di sisi lain, penggunaan fitur interaktif tanpa desain pembelajaran yang tepat justru berpotensi menjadi distraksi. Dengan demikian, posisi guru sebagai perancang pengalaman belajar menjadi faktor penentu.

Riset sebelumnya banyak membahas dampak video interaktif terhadap hasil belajar atau aspek teknis pengembangan media. Kajian yang secara khusus membedah proses, negosiasi, dan pemaknaan guru saat mengintegrasikan elemen interaktif masih terbatas. *Gap* tersebut menunjukkan perlunya eksplorasi mendalam tentang bagaimana guru menyiasati keterbatasan, membangun strategi, dan memaknai perubahan praktiknya.

Berdasarkan kesenjangan itu, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi dinamika guru dalam mengintegrasikan elemen interaktif pada media video. Fokus penelitian mencakup: (1) bentuk pergulatan yang dialami guru pada aspek teknis dan pedagogis, (2) strategi adaptif yang dikembangkan untuk merespons kendala, dan (3) proses pemaknaan ulang identitas profesional guru. Novelty penelitian terletak pada penggunaan pendekatan fenomenologi untuk menangkap pengalaman dan makna yang dikonstruksi guru selama proses integrasi, sehingga memberi perspektif baru bagi pengembangan pendampingan guru yang kontekstual

Research Method

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan mengungkap esensi pengalaman dan pemaknaan guru saat mengintegrasikan elemen interaktif pada video pembelajaran. Fenomenologi memungkinkan peneliti menangkap pergulatan, strategi, dan transformasi identitas profesional dari sudut pandang subjek secara mendalam, bukan sekadar mengukur variable.

Subjek penelitian adalah enam orang guru yang telah menggunakan video interaktif minimal satu semester. Kriteria partisipan: (1) aktif mengajar, (2) pernah merancang atau memodifikasi video dengan elemen interaktif seperti kuis, *hotspot*, atau percabangan, (3) bersedia menceritakan pengalaman secara reflektif. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memastikan keragaman latar belakang dalam hal lama mengajar 5-18 tahun, penguasaan teknologi dasar hingga mahir, serta variasi mata pelajaran. Kehadiran peneliti sebagai instrumen utama berperan dalam membangun *rapport*, melakukan wawancara, dan mengobservasi proses guru menyiapkan serta menggunakan video di kelas. Teknik pengumpulan data terdiri dari tiga cara. Pertama, wawancara mendalam semi-terstruktur untuk menggali pengalaman, hambatan, dan strategi guru. Pedoman wawancara dikembangkan dari tiga fokus penelitian dan telah divalidasi oleh dua ahli pembelajaran digital melalui *expert judgment* terkait kesesuaian isi dan bahasa. Kedua, observasi non-partisipan saat guru merancang dan menerapkan video interaktif di kelas, didokumentasikan dengan catatan lapangan dan rekaman layar. Ketiga, studi dokumentasi berupa RPP, *file* video, dan refleksi tertulis guru.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis fenomenologi menurut Colaizzi (1978), dengan tahapan: (1) transkripsi verbatim, (2) identifikasi pernyataan signifikan, (3) perumusan makna, (4) pengelompokan tema, (5) deskripsi mendalam, dan (6) validasi kembali ke partisipan. Keabsahan data dicek melalui triangulasi sumber dan teknik, *member checking*, serta *audit trail*. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan di lokasi yang disepakati bersama partisipan, dengan menjaga prinsip etika penelitian melalui *informed consent* dan anonimitas.

Research Finding

Hasil analisis data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi menghasilkan tiga tema utama yang menjawab rumusan masalah penelitian. Tema tersebut menggambarkan esensi pengalaman guru dalam mengintegrasikan elemen interaktif pada video pembelajaran.

Tabel 1. Distribusi Tema Hasil Penelitian

No.	Tema	Jumlah Pertanyaan Signifikan
1.	Ketegangan antara tuntutan teknis dan kompetensi pedagogis	42
2.	Negosiasi strategi di tengah keterbatasan	37
3.	Pemaknaan ulang identitas profesional guru	29

Tema pertama, ketegangan antara tuntutan teknis dan kompetensi pedagogis, muncul dari pengalaman guru saat harus menguasai perangkat lunak pembuat video interaktif sekaligus merancang skenario pembelajaran. Seluruh partisipan menyatakan bahwa penguasaan fitur seperti *hotspot*, kuis tersemat, atau percabangan menuntut waktu belajar tambahan di luar jam kerja. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati dkk. bahwa kompetensi teknis menjadi prasyarat awal. Namun penelitian ini menambahkan dimensi psikologis berupa rasa cemas ketika teknologi tidak berjalan sesuai rencana di depan kelas. Guru menafsirkan situasi tersebut bukan sebagai kegagalan, melainkan sebagai ruang belajar yang menuntut toleransi terhadap ketidaksempurnaan. Penafsiran ini menguatkan teori *technological pedagogical content knowledge* dengan menambahkan unsur resiliensi emosional sebagai komponen yang selama ini kurang dibahas. Temuan ini juga sejalan dengan kajian Tondeur et al. (2017) bahwa keyakinan pedagogis guru memengaruhi adopsi teknologi.

Tema kedua berkaitan dengan negosiasi strategi di tengah keterbatasan. Data observasi menunjukkan guru mengembangkan tiga pola adaptasi: modifikasi konten menjadi potongan video pendek agar sesuai bandwidth, kolaborasi dengan sejawat yang lebih mahir untuk *troubleshooting*, dan penerapan bertahap mulai dari kuis sederhana sebelum ke percabangan kompleks. Pola ini menjawab pertanyaan penelitian tentang bagaimana guru menyiasati

kendala infrastruktur dan resistensi siswa. Jika penelitian Prasetyo sebelumnya melihat resistensi siswa sebagai hambatan, temuan ini justru menempatkan resistensi sebagai pemicu kreativitas guru dalam mendesain pemantik yang kontekstual. Dengan demikian, keterbatasan infrastruktur tidak selalu berujung pada penolakan inovasi, melainkan mendorong lahirnya praktik *low-tech high-impact* yang relevan dengan kondisi lapangan. Prinsip multimedia dari Mayer (2021) turut menguatkan bahwa segmen pendek dengan interaktivitas justru meningkatkan retensi.

Tema ketiga mengungkap proses pemaknaan ulang identitas profesional. Partisipan awalnya memosisikan diri sebagai penyampai materi, namun setelah rutin menggunakan video interaktif, mereka mulai melihat diri sebagai desainer pengalaman belajar. Pergeseran ini diperoleh melalui refleksi berkelanjutan ketika menyaksikan perubahan respons siswa yang lebih aktif bertanya saat video berhenti di titik kuis. Temuan ini memperluas struktur pengetahuan tentang peran guru di era digital. Teori sebelumnya menekankan guru sebagai fasilitator, sedangkan data penelitian ini menunjukkan bahwa fasilitasi tersebut menuntut keberanian bereksperimen dan menerima peran baru sebagai kurator konten. Novelty penelitian terletak pada penggambaran transisi identitas yang tidak linear, melainkan berlapis: guru bergerak dari rasa tidak kompeten, ke eksperimen terbatas, hingga akhirnya membangun keyakinan baru bahwa teknologi adalah mitra pedagogis.

Secara keseluruhan, ketiga tema saling berkaitan dan menunjukkan bahwa integrasi video interaktif bukan proses teknis semata. Temuan ini mengkonfirmasi penelitian sebelumnya tentang pentingnya desain pedagogis sekaligus memodifikasi pemahaman dengan menegaskan bahwa dinamika batin guru berupa ketegangan, negosiasi, dan pemaknaan ulang menjadi variabel kunci yang menentukan keberlanjutan inovasi.

Conclusion

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dinamika guru dalam mengintegrasikan elemen interaktif pada video pembelajaran terbentuk dari tiga esensi pengalaman: ketegangan teknis-pedagogis, negosiasi strategi adaptif, dan pemaknaan ulang identitas profesional. Ketegangan muncul karena tuntutan penguasaan teknologi berbenturan dengan keterbatasan waktu, sehingga memunculkan resiliensi emosional sebagai bagian dari kompetensi guru. Negosiasi strategi ditunjukkan melalui modifikasi konten, kolaborasi sejawat, dan implementasi bertahap sebagai respons terhadap kendala infrastruktur dan resistensi siswa. Proses pemaknaan ulang menegaskan pergeseran peran guru dari penyampai materi menjadi desainer pengalaman belajar yang berani bereksperimen.

Temuan ini memberi kontribusi teoretis dengan memperluas kerangka *technological pedagogical content knowledge* melalui penambahan dimensi resiliensi dan identitas. Secara praktis, hasil penelitian merekomendasikan program pendampingan guru yang tidak hanya berfokus pada pelatihan teknis, tetapi juga menyediakan ruang refleksi, komunitas belajar, dan dukungan ekosistem sekolah agar transformasi digital mengakar pada perubahan praktik dan keyakinan pedagogis guru.

Referencing/Quotation

- Colaizzi, P. F. (1978). Psychological research as the phenomenologist views it. In R. S. Valle & M. King (Eds.), *Existential-phenomenological alternatives for psychology* (pp. 48–71). Oxford University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Erlandson, D. A., Harris, E. L., Skipper, B. L., & Allen, S. D. (1993). *Doing naturalistic inquiry: A guide to methods*. SAGE Publications.
- Hsin, W. J., & Cigas, J. (2013). Short videos improve student learning in online education. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 28(5), 253–259.
- Hung, H. T. (2015). Flipping the classroom for English language learners to foster active learning. *Computer Assisted Language Learning*, 28(1), 81–96.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Merkt, M., Weigand, S., Heier, A., & Schwan, S. (2011). Learning with videos vs. learning with print: The role of interactive features. *Learning and Instruction*, 21(6), 687–704.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Prasetyo, B. (2022). Distraksi digital dalam pembelajaran berbasis video interaktif: Studi kasus pada guru sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 115–128.
- Rahmawati, F., Sari, D. P., & Nugroho, A. (2023). Efektivitas penyisipan kuis reflektif pada video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 22–35.
- Schwan, S., & Riemp, R. (2004). The cognitive benefits of interactive videos: Learning to tie nautical knots. *Learning and Instruction*, 14(3), 293–305.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: A systematic review of qualitative evidence. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555–575.

van Manen, M. (2016). *Phenomenology of practice: Meaning-giving methods in phenomenological research and writing*. Routledge.

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15–27.