

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VIDEO BASED LEARNING (VBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP IT NAJIB RASYID

Yogi Pratomi<sup>1</sup>, Dena Latif Setiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia

Email: [yogipratomi020702@gmail.com](mailto:yogipratomi020702@gmail.com)

---

### Article History

Received: 05-08-2025

Revision: 16-08-2025

Accepted: 19-08-2025

Published: 21-08-2025

**Abstract.** This research aims to determine the effect of implementing the Video Based Learning model combined with the interactive media Animaker on students' learning outcomes. The research method used is a quantitative research method with a Quasi-Experimental Design approach. The research sample consists of students from class VII at SMP IT Najib Rasyid. The population of this study is all seventh-grade students at SMP IT Najib Rasyid, totaling 83 students. The research sample is taken from classes VII A and VII B, with a total sample of 54 students. The research instruments include a learning outcome test and a questionnaire. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, hypothesis testing, validity test, reliability test, and data tabulation test. The results of this study indicate that (1) The application of the video-based learning model using animation videos based on Animaker can improve students' learning outcomes. This is evidenced by the post-test results of the experimental class being higher than that of the control class. (2) Based on the hypothesis test results, the average score of the pre-test and post-test of 32.828 is much higher compared to the control class (VII B) which only scored 11.52. Thus, the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. (3) Students' responses to the implementation of the VBL model are very positive, as evidenced by the student satisfaction questionnaire results which reached an average score of 92.64. This indicates that students feel satisfied and interested in learning using Animaker-based video media.

**Keywords:** Learning Model, Learning Media, Learning Outcomes

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis video (*Video Based Learning*) yang dipadukan dengan media interaktif Animaker terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif melalui pendekatan *Quasi-Experimental Design*. Sampel penelitian adalah siswa-siswi kelas VII SMP IT Najib Rasyid. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP IT Najib Rasyid dengan jumlah sebanyak 83 siswa dan siswi. Sampel penelitian di kelas VII A dan VII B dengan total sampel sebanyak 54 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan juga menggunakan angket (kuesioner). Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji validitas, uji reliabilitas dan uji tabulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Penerapan model pembelajaran video based learning menggunakan video animasi berbasis animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini dibuktikan dengan hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. (2) Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 32,828 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (VII B) yang hanya 11,52. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. (3) Respon siswa terhadap penerapan model VBL sangat positif, terbukti dari hasil angket kepuasan siswa yang mencapai rata-rata skor 92,64. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa puas dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media video berbasis Animaker.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

---

**How to Cite:** Pratomi, Y & Setiawan, D. L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Video Based Learning* (VBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP IT Najib Rasyid. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8320-8329. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4008>

---

## **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar harus ada dalam perencanaan dan pelaksanaan pendidikan agar hasil yang diharapkan tercapai. Belajar adalah setiap kumpulan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan dalam dirinya, seperti menambah pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalamannya. Mengajar adalah proses dan belajar tersebut yang dilakukan oleh pendidik. Belajar terdiri dari dua komponen yang sangat penting: metode mengajar dan media pengajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan; pemilihan metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai. Namun, masih ada beberapa faktor lain yang harus diperhatikan saat memilih media, seperti tujuan pengajaran, jenis tugas yang diberikan, dan respons yang diharapkan siswa miliki setelah pengajaran selesai. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa media pengajaran memiliki peran penting sebagai alat tiga bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan, suasana, dan lingkungan yang dibuat oleh guru.

Model Pembelajaran Video Base Learning menjadi salah satu inovasi yang menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Putry ( dalam Zubaedah & Efendy, 2024) mengatakan adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menerima pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Oleh karena itu, VBL berguna untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai gaya belajar, memperkaya pengalaman pembelajaran, dan memungkinkan siswa mempelajari materi dengan cara yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang mana dalam proses belajar mengajar dilakukan sangat monoton dan verbalis, yaitu dalam penyampaian materi pelajaran masih mengandalkan ceramah atau dalam istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah proses belajar mengajar yang berpusat pada guru (Fahrudin et al., 2021). Pembelajaran konvensional hanya mengacu pada metode-metode pembelajaran yang telah lama digunakan dan telah menjadi tradisional. Saat ini, perkembangan pendidikan mengalami pergeseran menuju metode pembelajaran yang lebih interaktif, berbasis teknologi, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, pernyataan ini di dukung dengan metode modern dalam pembelajarannya yaitu menggunakan cara-cara yang inovatif dengan berbagai kombinasi yang komparatif untuk menghasilkan cara belajar yang taktis, teknis dan praktis dalam mengaplikasikan, mengapresiasi dan menginterpretasikan pembelajaran modern sering mencakup elemen seperti penggunaan teknologi, kolaborasi antar siswa dan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan (Dewi, 2018).

Media video animasi pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif bentuk inovasi mengajar yang dapat dilakukan oleh guru saat ini. Video merupakan sarana yang digunakan dalam pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi. Video animasi pembelajaran berbasis animaker merupakan video animasi kartun yang diisi dengan materi pelajaran. Ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks atau ceramah. Mereka dapat membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Juwita (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis aplikasi Animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia.

*Animaker* merupakan program aplikasi bersifat *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *animaker* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *animaker* sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu.

Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan bantuan teknologi yaitu mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA merupakan materi yang berbeda dari mata pelajaran lainnya pada tingkat SMP karena merupakan ilmu yang berupaya menjelaskan bagaimana mempelajari alam sekitar dengan cara yang sistematis. Pembelajaran IPA adalah wawasan yang sifatnya kongkret. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yaqin et al., (2024) menyebutkan bahwa implementasi media video animasi animaker mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Lalu hasil penelitian Rahmadhani & Quro (2022) menyebutkan bahwa media video animasi *animaker* mampu meningkatkan kefokusannya meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Pahlawan et al., (2022) menyebutkan bahwa media digital dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Tarbiyah et al., (2022) menyebutkan bahwa penggunaan media video animasi animaker mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil literatur, ditemukan beberapa permasalahan yang sering terjadi di sekolah khususnya dalam pembelajaran IPA yaitu penggunaan media video animasi masih sangat minim, tidak semua guru menggunakan media video animasi dalam proses

pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai, kondisi siswa yang terlihat bosan pada saat guru menyampaikan materi, guru masih banyak menggunakan pola pembelajaran konvensional, serta siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPA itu sulit. Pemilihan model pembelajaran serta media ajar yang tepat mampu menunjang terlaksananya pembelajaran yang efektif. Maka dari itu diperlukan informasi yang kredibel mengenai efektivitas penggunaan berbagai jenis media dalam pembelajaran, untuk memberikan wawasan kepada guru sebelum memilih media dan model pembelajaran yang akan digunakan, khususnya pada pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Video Based Learning (VBL)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII Di SMP IT Najib Rasyid.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian menurut Sugiyono (dalam Suwarsa, 2021) merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (dalam Haryono, 2023) kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/artistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian ini adalah Quasi-Experimental Design dengan pre-test dan post-test. Quasi-experimental design adalah desain penelitian eksperimen yang tidak sepenuhnya memenuhi syarat eksperimen murni karena tidak adanya randomisasi dalam pemilihan kelompok sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 83 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 orang. Kelas VII B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 orang. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan observasi, tes/soal, kuesioner/angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## **HASIL**

### **Hasil Uji validitas**

Hasil uji validitas angket kepuasan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *video based learning* terdapat 7 angket valid dengan nilai  $r_{hitung} > 0,367$  ( $r_{tabel}$ ) dan terdapat 5 angket tidak valid dengan  $r_{hitung} < 0,367$  ( $r_{tabel}$ ).

### Hasil Uji Reabilitas

Hasil uji reliabilitas menunjukkan variabel dalam penelitian ini mempunyai *cronbach's alpha* 3.781 lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan pengukuran dalam variabel dari kuesioner adalah reliabel.

### Hasil Uji Normalitas

**Tabel 1.** Hasil uji normalitas soal kelas kontrol

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest kontrol	,141	25	,200*	,931	25	,093
Posttest kontrol	,118	25	,200*	,964	25	,510

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi untuk data kelas kontrol *pretest* 0,093 dan *posttest* sebesar 0,510. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* 0,093 > 0,05 dan nilai *posttest* 0,510 > 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Hasil uji normalitas soal kelas eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest eksperimen	,163	29	,048	,937	29	,085
Posttest eksperimen	,172	29	,027	,942	29	,115

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi untuk data kelas kontrol *pretest* 0,085 dan *posttest* sebesar 0,115. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* 0,085 > 0,05 dan nilai *posttest* 0,115 > 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

**Tabel 3.** Hasil uji homogenitas kelas kontrol

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	2,028	7	15	,119
	Based on Median	,573	7	15	,767
	Based on Median and with adjusted df	,573	7	6,000	,759
	Based on trimmed mean	1,798	7	15	,161

Berdasarkan hasil yang tertera pada tabel di atas, data hasil tes kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,119 maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen karena 0,019 > 0,05.

**Tabel 4.** Hasil uji homogenitas kelas eksperimen

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	2,262	6	21	,077
	Based on Median	1,626	6	21	,189
	Based on Median and with adjusted df	1,626	6	14,025	,212
	Based on trimmed mean	2,124	6	21	,093

Berdasarkan hasil yang tertera pada tabel 3.4 di atas, data hasil tes kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,077 maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen karena  $0,077 > 0,05$ .

### Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan paired sampel T- Test yaitu untuk menguji sampel yang berpasangan dengan menggunakan SPSS 26 for windows. Kriteria pengujian hipotesis yaitu 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir itu menunjukkan adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel. Sebaliknya  $> 0,05$  menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir itu menunjukkan tidak adanya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel hasil uji (t-test) data pembelajaran menggunakan model mind mapping di tunjukan pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Hasil uji hipotesis (*t-test*) *paired samples statistics* kelas kontrol

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	38,40	25	12,111	2,422
	<i>Posttest</i>	49,92	25	10,527	2,105

**Tabel 6.** Hasil uji hipotesis (*t-test*) *paired samples test* kelas kontrol

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 11,520	11,214	2,243	-16,149	-6,891	-5,136	24	,000

Berdasarkan tabel di atas hasil uji *Paired Sampeles T-Test* di peroleh nilai signifikansi (2-tailed) kelas kontrol sebesar 0,000 nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Berdasarkan tabel *Paired Sample T-Test* diatas, diketahui  $t_{hitung}$  yaitu sebesar -5,136 nilai rata-rata hasil belajar pretest lebih rendah daripada nilai posttest yaitu -11,52. Dalam kasus

seperti ini maka  $t_{hitung}$  negatif bermakna positif. Sehingga nilai  $t_{hitung}$  menjadi 5,136 dan selisih atau mean menjadi 11,52 dengan nilai  $df = 24$ .  $T_{tabel}$  diperoleh dari jumlah peserta didik ( $n = 25$  dengan derajat keterbatasan ( $df = n-2$  atau  $25-2 = 23$ ). Hasil  $t$  tabel yang diperoleh adalah 2,068 Pada pengujian ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,136 > 2,068$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 7.** Hasil uji hipotesis (*t-test*) *paired samples statistics* kelas eksperimen

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	36,83	29	9,158	1,701
	<i>Posttest</i>	69,66	29	10,771	2,000

**Tabel 8.** Hasil Uji Hipotesis (T-Test) Paired Samples Test Kelas Eksperimen

		Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t		df
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-32,828	10,817	2,009	-36,942	-28,713	-16,343	28	,000

Berdasarkan tabel di atas hasil uji *Paired Samples T-Test* di peroleh nilai signifikansi (2-tailed) kelas eksperimen sebesar 0,000 nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Berdasarkan tabel *Paired Sample T-Test* diatas, diketahui  $t_{hitung}$  yaitu sebesar -16,343 nilai rata-rata hasil belajar pretest lebih rendah daripada nilai posttest yaitu -32,82. Dalam kasus seperti ini maka  $t_{hitung}$  negatif bermakna positif. Sehingga nilai  $t_{hitung}$  menjadi 16,343 dan selisih atau mean menjadi 32,82 dengan nilai  $df = 28$ .  $T_{tabel}$  diperoleh dari jumlah peserta didik ( $n = 29$  dengan derajat keterbatasan ( $df = n-2$  atau  $29-2 = 27$ ). Hasil  $t$  tabel yang diperoleh adalah 2,051 Pada pengujian ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $16,343 > 2,051$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji hipotesis diatas pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 11,52 sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 32,82. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol sebelum diterapkannya model pembelajaran video *based learning* dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran video based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP IT Najib Rasyid.

## **DISKUSI**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP IT Najib Rasyid pada mata pelajaran IPA dengan sampel penelitian kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *video based learning* dan kelas VII B sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan tes/soal untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *video based learning* dan angket untuk mengetahui respon kepuasan siswa dengan diterapkannya model pembelajaran video based learning. Dan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji validitas, uji reliabilitas dan tabulasi data.

Tahap pertama dalam penelitian yaitu diberikan soal (pretest) sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan tes awal (*pretest*) dilanjutkan dengan pembelajaran, pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen menggunakan metode *video based learning*. Selanjutnya setelah pembelajaran siswa diberikan tes akhir (*posttest*) berupa soal dan angket. Kedua pembelajaran tersebut dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara metode konvensional dan metode *video based learning* yang digunakan oleh peneliti. Setelah data terkumpul maka dilanjutkan dengan mengolah data.

Olah data yang pertama yaitu uji normalitas. Hasil uji normalitas pada kelas VII B (kelas kontrol) mendapatkan hasil signifikansi pretest 0,93 dan posttest 0,510 hasil tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi  $> 0,05$ . Hasil uji normalitas kelas VII A (kelas eksperimen) mendapatkan hasil signifikansi pretest 0,85 dan posttest 0,115 hasil tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi  $> 0,05$ . Setelah data berdistribusi normal dilanjutkan dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas pada kelas VII B (kelas kontrol) diperoleh nilai  $p = 0,119$  dimana  $p > 0,05$  dinyatakan bahwa variansi populasi homogen. Hasil uji homogenitas kelas VII A (kelas eksperimen) nilai  $p = 0,077$  dimana  $p > 0,05$  dinyatakan bahwa variansi populasi adalah homogen.

Kemudian setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan uji hipotesis dengan uji t (t-test). Pada kelas VII B (kelas kontrol) diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang dimana nilai signifikansi tersebut  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji t paired samples t-test diketahui nilai  $t_{hitung}$  5,136 dan  $t_{tabel}$  yang diperoleh dari  $n-2$  ( $25-2$ ) = 23 diketahui  $t_{tabel}$  2,068. Sehingga nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,136 > 2,068$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan. Pada kelas VII A (kelas eksperimen) diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang dimana nilai signifikansi tersebut  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji t paired samples t-test diketahui nilai  $t_{hitung}$  16,343 dan  $t_{tabel}$  yang diperoleh

dari  $n-2$  ( $29-2$ ) = 27 diketahui  $t_{tabel}$  2,051. Sehingga nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $16,343 > 2,051$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis kelas VII B (kelas kontrol) dengan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata antara pretest dan posttest 11,52 sedangkan kelas VII A (kelas eksperimen) dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran video based learning mendapatkan nilai rata-rata pretest dan posttest 32,82. Berdasarkan nilai tersebut bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen, Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selanjutnya uji validitas dan reliabilitas yaitu pengujian terhadap angket kepuasan siswa dengan diterapkannya model pembelajaran video based learning. Hasil uji validitas terdapat 7 pernyataan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan terdapat 5 pernyataan tidak valid dengan nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Sedangkan uji reliabilitas mendapatkan nilai *crombach's alpha* 3,781 yang dimana nilai tersebut  $> 0,6$  ( $3,781 > 0,6$ ). Hasil angket kepuasan siswa yang dihitung dengan menggunakan tabulasi data menggunakan microsoft excel diketahui nilai rata-rata hasil respon siswa mendapatkan 92,64. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat puas dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan model *video based learning*

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Penerapan model pembelajaran *Video Based Learning (VBL)* yang dipadukan dengan media video animasi berbasis Animaker pada materi Sistem Tata Surya terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP IT Najib Rasyid secara signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai post-test yang jauh lebih tinggi dibandingkan pre-test pada kelas eksperimen.
- Hasil uji hipotesis menggunakan uji *t (paired sample t-test)* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran VBL. Pada kelas eksperimen (VII A), nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 32,828 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (VII B) yang hanya 11,52. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.
- Respon siswa terhadap penerapan model VBL sangat positif, terbukti dari hasil angket kepuasan siswa yang mencapai rata-rata skor 92,64. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa puas dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media video berbasis Animaker.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Video Based Learning (VBL)* efektif digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA, khususnya untuk materi abstrak seperti Sistem Tata Surya, karena mampu meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa

## REFERENSI

- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Haryono, E. (2023). Article Template : e-journal an-nuur : The Journal of Islamic Studies Petunjuk Penulisan Artikel Jurnal Online , An-Nuur Institut Agama Islam ( IAI ) Al Muhammad Cepu. *E-Journal an-Nuur: The Journal of Islamic Studies*.
- Ilmi 'Ainul Yaqin, Muhammad Hanif, & Ajo Sutarjo. (2024). Penggunaan Media Video Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 109–124. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v10i2.9384>
- Indonesia, D. I., & Solusi, D. A. N. (2022). *No Title*. 13, 1–13.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., & Noviyanti, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 188–197.
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMAKER*. 8(4), 1141–1149.
- Suwarsa, T. (2021). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.
- Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., & Ar-raniry, U. I. N. (2022). *PENGUNAAN MEDIA ANIMASI ANIMAKER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 32 BANDA ACEH*.
- Zubaedah, N., & Rustan Efendy. (2024). Penerapan Pembelajaran Video Based Learning di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Parepare. *Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.35905/dialektika.v2i2.7495>