

PENGARUH PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMPN 1 KUBUNG

Qori Aprilia Zaini¹, Ikhwan², Fera Zora³

^{1, 2, 3}Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Jl. Jenderal Sudirman No.6, Solok, Sumatera Barat, Indonesia
Email: qoriqoriapriliazaini@gmail.com

Article History

Received: 30-10-2025

Revision: 25-11-2025

Accepted: 30-11-2025

Published: 02-12-2025

Abstract. This research is motivated by the low learning outcomes of class VIII students in social studies at SMPN 1 Kubung, this is because teachers have not used interactive learning videos optimally in following the learning. This study aims to determine. The effect of the application of interactive learning videos on learning outcomes of class VIII in social studies at SMPN 1 Kubung. This type of research is quantitative research. The population in the study were students of class VIII.1, VIII.2, and VIII.3 at SMPN 1 Kubung in the 2024/2025 academic year, namely 81 people. Sampling was carried out using a total sampling technique of 81 people. The analysis technique used is a simple linear regression analysis technique, and the data collection techniques used are observation, questionnaires, and questionnaires. The results of this study indicate that interactive learning videos on learning outcomes value (Sig) $0.00 < 0.05$ and the t count value $> t$ table ($3.591 > 1.667$) means that H_a is accepted and H_o is rejected. Based on the results, it can be concluded that there is a positive and significant influence of the implementation of interactive learning videos on the learning outcomes of eighth-grade students in social studies at SMPN 1 Kubung. It is recommended that teachers continue to provide guidance on the use of interactive videos to help resolve learning difficulties experienced by students.

Keywords: Interactive Learning Videos, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII pada mata IPS di SMPN 1 Kubung, hal ini arena guru belum menggunakan video pembelajaran interaktif dengan maksimal dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui. Pengaruh penerapan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Kubung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII.1, VIII.2, dan VIII.3 di SMPN 1 Kubung pada Tahun Pelajaran 2024/2025, yaitu 81 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling* sejumlah 81 orang. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear sederhana, dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar nilai (Sig) $0,00 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,591 > 1,667$) artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pengaruh penerapan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Kubung. Di sarankan guru terus memberikan arahan untuk menggunakan video interaktif dalam membantu menyelesaikan masalah kesulitan belajar yang di alami siswa.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

How to Cite: Zaini, Q. A., Ikhwan., & Zora, F. (2025). Pengaruh Penerapan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Kubung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (8), 11370-11379. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i8.4478>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 tahun 2003 dalam Ujud, 2023). Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan guna mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki manusia, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun spiritual. Pendidikan tidak hanya sebatas transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, sikap, dan nilai-nilai yang baik. Video pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan animasi, suara dan berbagai fitur- fitur lainnya sehingga guru dapat memberikan materi pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga menimbulkan keterlibatan siswa bertanya dalam pembelajaran.

Menurut Prastowo dalam Wardani et al., (2018:373), video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Menurut Fathurrohman dalam Fernando (2024:297) hasil belajar terdiri dari dua istilah, yaitu *hasil* dan *belajar*, yang memiliki makna berbeda. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian hasil belajar, perlu dijabarkan arti dari masing-masing kata tersebut. Belajar merupakan aktivitas utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah.

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang telah peneliti di SMPN 1 Kubung upaya dalam peningkatan video pembelajaran interaktif di sekolah, SMPN 1 Kubung, sekolah telah menyediakan fasilitas canggih yang serta efisien. Misalnya dengan penyediaan projector computer dan wifi untuk membatu kegiatan belajar komputer, menyediakan proyektor LCD. Dalam pelaksanaannya guru membuat video pembelajaran dan referensi pembelajaran melalui penayangan video pembelajaran interaktif tersebut didalam kelas. Namun pada pelaksanaannya, ditemukan hambatan dan kendala sehingga implikasi penerapan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di SMPN 1 Kubung belum dikatakan maksimal. Pada kemampuan untuk menggunakan perangkat dan melakukan pengaksesan, siswa belum

memiliki keterampilan teknologi dan potensi yang cukup untuk memahami pembelajaran dalam video pembelajaran interaktif. Untuk mengatasi hal tersebut diterapkan video pembelajaran interaktif sebagai media pendukung yang mampu menghadirkan materi secara lebih menarik dan melibatkan siswa dalam aktivitas belajar dan guru terus memberikan arahan untuk menggunakan video interaktif dalam membantu menyelesaikan masalah kesulitan belajar yang di alami siswa.

Adapun beberapa penelitian terdahulunya seperti penelitian oleh Sulistyaningsih (2023) “pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas ”Va.” Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Dari hasil analisis data sebesar 4,790 ini dapat dibandingkan dengan $dk = (N1)$ jadi $(28-1) = 27$ dalam taraf signifikasi 5% yaitu 2,052. Penelitian oleh Sholikhah (2024) “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT Permata Bangsa Tahun Pelajaran 2023/2024.” Penggunaan video pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) peserta didik kelas IV SDIT Permata Bangsa, dapat dilihat melalui hasil uji dengan nilai signifikasi 2 tailed lebih kecil dari 0.05 yaitu sebesar 0.005. Karena hasil signifikasi 0.005 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya bahwa penerapan pembelajaran menggunakan video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Kubung. (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 1 Kubung.

METODE

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data berupa angka untuk mengetahui hubungan, pengaruh, atau perbedaan antarvariabel secara objektif. Penelitian ini menerapkan pendekatan asosiatif dengan hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab-akibat. Dalam konteks ini, terdapat variabel independen yang berperan sebagai faktor pengaruh, dan variabel dependen yang menjadi faktor yang dipengaruhi atau yang hasilnya diukur terpengaruh.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMPN 1 Kubung, kelas VIII.1, VIII.2, dan VIII.3 berjumlah 81 orang. Pada proses pengambilan sampel peneliti menggunakan rumus teknik total sampling. Penelitian ini menggunakan kuisioner sebagai alat ukur penelitian dengan variabel video pembelajaran interaktif (X) dan variabel hasil belajar (Y). Video pembelajaran interaktif dalam penelitian ini diukur dengan skala likert berpedoman pada indikator yang dikembangkan oleh Khairani et al., dalam (Biassari & Putri, 2021) diantaranya: (1) *Clarity of message* (kejelasan pesan), (2) *Stand alone* (berdiri sendiri) (3) *User friendly* (bersahabat dengan pemakainya), (4) Representasi isi, (5) Dapat digunakan secara klasikal/individual, (6) Terdapat media yang konvergen.

Dari hasil pengujian validitas angket berikan variabel video pembelajaran interaktif (X) terdiri dari 28 pernyataan, jumlah pernyataan yang gugur 7 butir terdiri dari 4 butir pernyataan gugur karena r_{hitung} jauh lebih kecil dari pada nilai r_{tabel} dan 3 butir pernyataan diperbaiki karena nilai r_{hitung} mendekati nilai r_{tabel} . Jumlah soal yang dipakai pada variabel X adalah 24 butir soal.

Tabel 1. Hasil uji reliabilitas instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Role of Thumb	Keterangan
Video pembelajaran interaktif	0,871	0,60	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada variabel video pembelajaran interaktif nilai *cronbach's alpha* di peroleh $0,871 > 0,60$, hingga dinyatakan reliabel.

HASIL

Video Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan penjelasan dari masing-masing indikator yang telah diatas dapat disimpulkan rata-rata persentase variabel video pembelajaran interaktif sebagai berikut:

Tabel 2. Rangkuman rata-rata persentase variabel video pembelajaran interaktif (x)

Pernyataan	%	Kriteria
Kejelasan pesan (<i>clarity of message</i>)	72%	Tinggi
Berdiri sendiri (<i>stand alone</i>)	76%	Tinggi
Bersahabat dengan pemakainya (<i>User friendly</i>)	70%	Tinggi
Representasi isi	71%	Tinggi
Visual dengan media	67%	Tinggi
Digunakan secara klasikal	69%	Tinggi
Terdapat media yang konvergen	67%	Tinggi
Rata-rata	70%	Tinggi

Berdasarkan rangkuman data diatas dapat disimpulkan bahwa indikator tertinggi video pembelajaran interaktif yaitu berdiri sendiri memperoleh rata-rata nilai persentase 76%

termasuk kedalam kriteria tinggi. Indikator terendah terdapat media yang konvergen di SMPN 1 Kubung yaitu kejelasan pesan dengan mendapatkan nilai rata-rata jawaban responden sebesar 67% termasuk kriteria tinggi dari hasil analisa jawaban responden tentang video pembelajaran interaktif diperoleh rata-rata persentase sebesar 70% artinya video pembelajaran interaktif tinggi.

Hasil Belajar

Tabel 3. Frekuensi dan rata-rata ujian akhir semester ganjil IPS tahun pelajaran 2024/2025

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi
90-100	Amat baik	14
80-89	Baik	56
70-79	Cukup	11
0-69	mengulang	0
Jumlah		81
Rata-rata UAS		84,29

Berdasarkan tabel diketahui bahwa rata-rata UAS IPS kelas VIII.1- VIII.3 adalah 84,29 berkategori baik. UAS berkategori amat baik berjumlah 14 orang terletak pada interval 90-100. Kemudian UAS IPS siswa berada pada kategori baik berjumlah 56 orang terletak pada interval 80-89. Selanjutnya UAS IPS siswa berada di kategori cukup berjumlah 11 orang terletak pada interval 70-79. Serta tidak ada siswa yang mendapatkan kategori mengulang dengan interval nilai 0-69.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan pada sekumpulan data hendak menentukan apakah populasi data memiliki distribusi normal. Untuk mengetahui nilai normalitas digunakan uji normalitas koefisien varians dan hasilnya dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil uji normalitas

Kolmogrov-smirnov	Asymp.sig	Kriteria	Keterangan
0,200	0,200	>0,05	Berdistribusi Normal

Melalui tabel di atas menyajikan hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel video pembelajaran interaktif (X) dan variabel hasil belajar (Y) memiliki distribusi data yang normal.

Uji Linearitas

Untuk menentukan apakah variabel terikat Y dan variabel bebas X mempunyai korelasi linear, maka dilakukan uji linearitas. Ini adalah syarat umum untuk metode regresi linear. Tabel berikut menunjukkan hasil uji linear.

Tabel 5. Hasil uji linearitas

Deviation from Linearity	Sum of squares	Mean Square	F	Sig
	513.993	17.133	.800	.740

Melalui tabel diatas diketahui bahwa *sig deviation from linearity* pada pengaruh video pembelajaran interaktif dengan hasil belajar mempunyai nilai $0,740 > 0,05$, sehingga biasa disimpulkan terdapat pengaruh yang linear antara video pembelajaran interaktif dengan hasil belajar.

Uji Heterokedastisitas

Data yang layak seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi SPSS versi 22 dengan metode uji koefisien *Spearman's rho*, khususnya untuk mencocokkan faktor bebas dengan residunya.

Tabel 6. Hasil uji heterokedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Video pembelajaran interaktif	0,486	Tidak terjadi heterokedastisitas

Melalui tabel tersebut diketahui nilai sig variabel independen sebesar $0,486 > 0,05$ artinya tidak terjadi heterokedastisitas.

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara variabel terikat dan variabel bebas. Oleh karena itu, tujuan dari analisis regresi linier sederhana ini adalah untuk melihat pengaruh dari penerapan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar.

Tabel 7. Hasil uji regresi linear sederhana

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	67.113	13.913
Video pembelajaran interaktif	.206	3.591

Melalui tabel di atas, dirumuskan model persamaan regresi sebagai berikut, $Y = 67.113(\alpha) + .206(X) + \epsilon$. Dari persamaan tersebut diketahui bahwa koefisien pengaruh video pembelajaran interaktif positif, artinya jika pengaruh video pembelajaran interaktif mengalami peningkatan, hasil belajar juga meningkat. Sedangkan jika pengaruh video pembelajaran interaktif menurun, hasil belajar juga mengalami penurunan.

Hasil Uji t

Uji t dilakukan untuk menentukan terdapat atau tidaknya perbedaan yang besar antara dua variabel yang diteliti:

Tabel 8. Hasil uji t

Variabel	t_{hitung}	Sig.	Keterangan
Video pembelajaran interaktif	3.591	0,001	signifikan

Melalui tabel di atas, diketahui nilai (sig) yang didapatkan $0,01 < 0,05$. Disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

Tabel 9. Hasil koefisien r

Variabel	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Video pembelajaran interaktif	.375 ^a	0,140	.129	4.448

Diketahui nilai R square adalah 0,140 ($0,140 \times 100\% = 14,0\%$). Jadi dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh penerapan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar ialah 14,0% dan 86,0% hasil belajar dipengaruhi oleh faktor yang lainnya.

DISKUSI

Berdasarkan hasil analisis data diketahui (Sig) $0,00 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} (3,591) $> t_{tabel}$ (1,667), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan nilai *Beta Standardized Coefficients* diperoleh persamaan regresi $Y = 67.113 + 0,206 X$, maka diketahui bahwa video pembelajaran interaktif dan hasil belajar bernilai positif, artinya jika video pembelajaran interaktif dan hasil belajar mengalami peningkatan, video pembelajaran interaktif juga meningkat. Sedangkan jika video pembelajaran interaktif dan hasil belajar menurun maka video interaktif juga menurun.

Dalam penelitian ini tentang pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada kelas VIII di SMPN 1Kubung sebesar 14% artinya terdapat pengaruh sedang tapi positif

dan signifikan antara pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada kelas VIII di SMPN 1Kubung sedangkan 86% sisanya dipengaruhi oleh faktor yang lainnya. Hal ini diperkuat oleh penelitian Anggela (2025) pengembangan video pembelajaran interaktif dengan tipe *make a match* hasil analisis data video pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan tingkat pengaruhnya 90%. Dari hasil analisis variabel didapatkan hasil kemampuan video pembelajaran interaktif (X) berada pada kategori tinggi dan dari hasil belajar berada pada kategori tinggi. Sesuai dengan persamaan regresi sederhana dapat disimpulkan semakin tinggi video pembelajaran interaktif siswa maka semakin tinggi juga perolehan hasil belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Sulistyaningsih (2023) bahwa video pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan semua jawaban yang diisi oleh responden dengan kriteria persentase sebesar 72% pada indikator *clarity of message* (kejelasan pesan), hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif memberikan kejelasan pesan dengan video media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya. Indikator *stand alone* (berdiri sendiri), pada indikator berdiri sendiri dengan persentase sebesar 76% artinya video pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama dengan bahan ajar lain. Pada indikator *user friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakaiannya) dengan persentase sebesar 70% artinya video pembelajaran interaktif dapat menggunakan bahasa yang sederhana, agar dapat mudah di mengerti oleh siswa, serta mudah dalam pemakaian video dalam pembelajaran dan mengakses video pembelajaran tersebut.

Pada indikator representasi isi dengan persentase sebesar 71% artinya dalam video pembelajaran interaktif materinya harus benar- benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pembelajaran baik sosial dapat dibuat menjadi video pembelajaran interaktif. Pada indikator visualisasi dengan media dengan persentase 67% artinya video pembelajaran interaktif materinya dirancang secara multimedia yang didalamnya terdapat teks, animasi, suara dan video sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan sehingga gambar dalam video tersebut dapat menarik siswa dalam memahami video pembelajaran tersebut. Pada indikator digunakan secara klasikal dengan persentase sebesar 69% artinya video pembelajaran interaktif dapat digunakan secara klasikal atau individual memberikan kelancaran dalam proses belajar mengajar. Dalam penggunaan video ini membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis dengan meningkatkan keaktifan dan kolaborasi antar siswa kelompok. Pada indikator terdapat media yang konvergen dengan persentase sebesar 67% artinya video pembelajaran interaktif tersebut mengabungkan lebih

darso satu jenis media dalam satu perangkat pembelajaran seperti unsur audio, grafik, gambar, dan animasi secara bersamaan.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi signifikan dari penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar sangatlah penting dalam konteks pendidikan modern. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan video interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi secara mendalam serta pencapaian akademik siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara konsisten setelah menggunakan media tersebut. Selain itu, video pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Dengan kata lain, video interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengoptimalkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif belajar. Selain peningkatan hasil akademik, penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki implikasi positif terhadap motivasi dan minat siswa dalam belajar. Media ini berhasil mengurangi kejenuhan dan kebosanan yang sering terjadi pada metode pembelajaran konvensional karena menyajikan materi dalam format yang menarik, interaktif, dan bervariasi seperti animasi, kuis, dan simulasi.

Video pembelajaran interaktif berbasis video juga membantu mengatasi kendala dalam pembelajaran tradisional seperti kejenuhan, keterbatasan waktu penyampaian materi, dan perbedaan kemampuan tiap siswa dalam memahami pembelajaran. Dengan pemanfaatan video interaktif, pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik, sehingga siswa lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, guru dapat memberikan umpan balik lebih cepat terhadap kinerja siswa melalui fitur interaktif yang ada, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih responsif dan adaptif terhadap kebutuhan individual.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka video pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar. Ini berarti apabila siswa mempunyai tingkat percaya diri yang lebih tinggi, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar sebab mereka dapat melakukan apapun tanpa keraguan. Oleh karena itu, hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang pengaruh penerapan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Kubung, terdapat pengaruh video pembelajaran interaktif dengan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari kemampuan video pembelajaran interaktif terhadap hasil

belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kubung. Hal ini berarti penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Besarnya pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar ini dapat diukur melalui peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa setelah penerapan metode tersebut. Dengan besarnya pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar yaitu sebesar 14% artinya berpengaruh sedang tapi positif dan signifikan antara pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Kubung. Penerapan video pembelajaran siswa dapat terus ditingkatkan dengan adanya pembiasaan penggunaan video interaktif, pengarahan dan pembimbingan yang tepat serta adanya pemberian tugas dengan memanfaatkan aplikasi belajar dan jaringan internet secara rutin oleh guru bidang studi. Semakin terbiasanya siswa untuk belajar menggunakan video pembelajaran interaktif dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, maka hasil belajar yang didapatkan juga akan semakin baik.

REFERENSI

- Anggela, M., & Jasiah. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Tipe Make A Match. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 106-118. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/272>
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 62-74.
- Sulistyaningsih, R., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Va. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(1), 238-248.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.