



Pengaruh Model Pembelajaran SrVER Berbantukan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 2 Narmada

Sanirim¹, Baiq Sri Handayani^{2*}, Tri Ayu Lestari³, Mohammad Liwa Ilhamdi⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10756>

Received: 05 Januari 2025

Revised: 27 Maret 2025

Accepted: 31 Maret 2025

Abstract: One of the learning outcomes of students is influenced by learning styles. The use of learning models and learning media that are not in accordance with students' learning styles causes low student learning outcomes. The learning model that suits the learning style of students is the *SrVER* learning model which stands for *Screening, Visualization, Elaboration, and Reflection*. This study aims to analyze the influence of the *SrVER* learning model assisted by learning video media on the learning outcomes of science students in grade VIII at SMP Negeri 2 Narmada. The type of research used is *Quasy Experimental* with a *Pretest-Posttest Control Group Design*. The population of the study used was all students of grade VIII of SMP Negeri 2 Narmada. The sampling technique uses the *population sample* technique so that the sample used is the entire population, namely as many as 2 classes with a total of 60 students. The data collection technique used is a student learning outcome test, before the hypothesis test, a prerequisite test is carried out, namely a homogeneity test and a normality test. Data analysis was carried out using the Anacova hypothesis test. The results of this study showed that the average score of the pretest and posttest of the experimental class was higher than the average score of the pretest and posttest of the control class. The average score of the control class in the pretest was 25.73 and the posttest was 39.00. The average score of the experimental class in the pretest was 43.86 and the posttest was 68.66. The results of the data analysis obtained a Significance (Sig) value of $0.000 < 0.05$. These results show that there is a significant influence with the application of the *SrVER* learning model assisted by learning video media on the science learning outcomes of grade VIII students on the human digestive system material. So that the use of the *SrVER* learning model assisted by learning video media is feasible to be applied in the learning process to improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes; *SrVER* Learning Model; Learning Videos.

Abstrak: Hasil belajar peserta didik salah satunya dipengaruhi oleh gaya belajar. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik menyebabkan hasil belajar peserta didik yang rendah. Model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *SrVER* yang merupakan singkatan dari *Screening, Visualization, Elaboration, and Reflection*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Narmada. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experimental* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Narmada. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampel populasi* sehingga sampel yang digunakan

adalah seluruh populasi yakni sebanyak 2 kelas dengan jumlah 60 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar peserta didik. Analisis data menggunakan uji hipotesis Anacova, sebelum uji hipotesis dilakukan uji prasyarat yakni uji homogenitas dengan Levene dan uji normalitas Shapiro-Wilk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas kontrol pada *pretest* sebesar 25.73 dan *posttest* sebesar 39.00. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* sebesar 43.86 dan *posttest* sebesar 68.66. Hasil analisis data diperoleh nilai Signifikansi (Sig) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII pada materi sistem pencernaan manusia. Sehingga penggunaan model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran layak diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Model Pembelajaran *SrVER*; Video pembelajaran.

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan dalam perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Paling *et al.*, 2023). Proses belajar tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa komponen yang dimaksud yaitu tujuan, materi ajar, model pembelajaran, alat atau media dan evaluasi (Qomarudin *et al.*, 2021)

Berdasarkan observasi awal pada salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Narmada pada tahun 2024, melalui angket peserta didik menunjukkan bahwa 75% peserta didik menerima penyampaian materi dari guru mata pelajaran IPA dengan metode ceramah. Selain metode ceramah, metode lain yang cukup banyak digunakan adalah presentasi menggunakan PPT sebanyak 18,8%, melihat lingkungan sekitar sekolah sebanyak 7,2% dan menggunakan media video sebesar 0%. Hasil observasi tersebut lebih dominan pada proses pembelajaran yang berpusat pada guru tanpa memperhatikan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang tidak memperhatikan kebutuhan peserta didik akan berdampak pada hasil belajar peserta didik (Prameswara & Pius, 2023). Hasil belajar adalah elemen yang sangat krusial dalam menentukan keberhasilan pendidikan (Hakim *et al.*, 2020). Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berorientasi pada guru yang menjelaskan materi, memberikan contoh, dan memberikan tugas atau soal kepada peserta

didik serta menyimpulkan pembelajaran (Bilanti *et al.*, 2022)

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di sekolah terkait, bahwa proses pembelajaran IPA masih monoton berpusat pada guru dan tidak bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan pada sekolah tersebut yakni model pembelajaran konvensional yang didominasi dengan metode ceramah. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih banyak guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media pembelajaran (Fahrudin *et al.*, 2021). Model pembelajaran konvensional adalah suatu metode pembelajaran yang sering dikeluhkan karena dipandang sebagai pembelajaran yang tidak memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk beraktivitas dalam pembelajaran (Harefa *et al.*, 2020), sehingga berakibat pada perolehan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal yakni hampir 60% hasil belajar IPA peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peran peserta didik dalam hal ini seharusnya tidak lagi sebagai subjek belajar melainkan sebagai objek pembelajaran yang terlibat aktif didalamnya (Bilanti *et al.*, 2022)

Model pembelajaran *SrVER* merupakan model pembelajaran yang lebih dominan ke arah gaya belajar visual. Gaya belajar visual lebih menekankan pada kemampuan peserta didik dalam melihat. *SrVER* merupakan singkatan atau akronim dari *Screening, Visualization, Elaboration, dan Reflection* (Handayani *et al.*, 2025). Model pembelajaran dan metode penyampaian yang diterapkan harus disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan lingkungan peserta didik (Azizah *et al.*, 2024). Hasil belajar tidak hanya bergantung pada model pembelajaran, melainkan harus memperhatikan karakter belajar peserta didik, salah satunya adalah gaya belajar peserta didik. Peserta didik yang memahami gaya belajarnya akan mampu meningkatkan hasil

belajar mereka (Aprilia *et al.*, 2022). Gaya belajar peserta didik memiliki dampak terhadap hasil belajar IPA (Irawati *et al.*, 2021). Gaya belajar peserta didik sangat beragam diantaranya dengan audio, audio visual, dan visual (Addarquthni *et al.*, 2020). Model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni model pembelajaran *problem base learning* (Arpianingsih, 2020; Wibowo, 2021) dan *cooperative learning* (Kastining, 2019).

Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga sangat penting (Yustiqvar *et al.*, 2019; Ramdani *et al.*, 2023). Media pembelajaran pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran (Badan *et al.*, 2019). Seringkali penggunaan media pembelajaran tidak selaras dengan model pembelajaran yang akan diterapkan pada proses belajar mengajar. Media sebagai komponen sistem pembelajaran hendaknya merupakan bagian penting dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh yang dibutuhkan oleh peserta didik sebagai penunjang proses pembelajaran (Ikhsan, 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai penyalur informasi untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik sehingga interaksi dan komunikasi antara peserta didik dan guru dapat berlangsung efektif (Nurfadhillah *et al.*, 2021)

Salah satu model pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar visual untuk mengatasi permasalahan diatas adalah model pembelajaran *SrVER*. Model pembelajaran *SrVER* ini memiliki singkatan *Screening*, *Visualization*, *Elaboration* dan *Reflection*. Keunggulan dari kolaborasi antara model pembelajaran *SrVER* dengan media pembelajaran video bahwa peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik yang beragam sehingga dapat mengatasi permasalahan hasil belajar yang rendah. Selaras dengan model pembelajaran *SrVER*, yang merupakan model pembelajaran yang menekankan pada gaya belajar visual (Handayani *et al.*, 2025). Menurut Djepy *et al.* (2022) media pembelajaran video dapat menyajikan informasi yang lebih menarik dan menyenangkan karena tidak hanya melibatkan gaya belajar visual namun gaya belajar audio visual. Media video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, karena siswa dapat melihat gambar dan mendengarkan penjelasan mengenai peristiwa yang tidak bisa mereka saksikan secara langsung, seperti kejadian di masa lalu, objek yang sangat kecil atau besar, serta peristiwa yang memerlukan waktu lama untuk diamati (Ningsih *et al.*, 2024). Media

pembelajaran video telah banyak digunakan pada berbagai mata pelajaran. Media video telah banyak diintegrasikan dengan model pembelajaran lain seperti model pembelajaran *Problem Base Learning* (PBL) (Ariyanti *et al.*, 2023), *Cooperative Learning* (Rahmayani, 2019), dan *Inquiry Learning* (Djepy *et al.*, 2022) namun belum ada penelitian yang mengintegrasikan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *SrVER*. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Narmada.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design* (Virgiana & Wasitohadi, 2016). Populasi pada penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Narmada yang sebanyak 2 kelas dengan jumlah 60 orang peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampel populasi*. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran dan kelompok kontrol diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* dengan pemberian soal objektif berupa 25 soal pilihan ganda yang sudah diuji coba dan divalidasi kepada peserta. Kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan *pretest* berupa soal objektif (pilihan ganda) terkait materi sistem pencernaan manusia untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest* yang sama seperti pada *pretest*. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji hipotesis Anacova untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum uji hipotesis Anacova, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji homogenitas dan uji normalitas dengan bantuan aplikasi IBM SPSS statistics for windows versi 25. Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis Anacova yaitu jika nilai Signifikansi (Sig) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika

nilai Signifikansi (Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil dan Pembahasan

Peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur hasil belajar awalnya. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran, sementara kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran secara konvensional. Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan menggunakan masing-masing model pembelajaran selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Nilai rata-rata hasil belajar IPA peserta didik diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Rerata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	Skor Tertinggi	40	64	76
Skor Terendah	12	16	16	40
Rata-rata	25.73	39.00	43.86	68.66

Berdasarkan penjabaran data Tabel 1, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, baik pada nilai rata-rata maupun skor tertinggi dan skor terendah. Selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yakni dengan selisih nilai 19,93 pada *pretest* sedangkan pada *posttest* dengan selisih nilai 29,66. Selain itu, data di atas juga menunjukkan bahwa skor tertinggi dan skor terendah *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat peningkatan. Kelas kontrol memiliki rentang skor *pretest* dari 12 hingga 40, sedangkan *posttest* menunjukkan peningkatan dengan skor terendah 16 dan tertinggi 64. Sementara pada kelas eksperimen, skor *pretest* berkisar antara skor terendah 16 hingga tertinggi 76, dan *posttest* dengan skor terendah 40 dan tertinggi 96.

Data hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari model pembelajaran *SrVER* berbantuan media pembelajaran Video terhadap hasil belajar IPA peserta

didik. Sebelum itu, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel penelitian adalah homogen dan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Uji Homogenitas

	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar IPA	.590	1	58	.445

Berdasarkan Tabel 2 uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar $0.445 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut homogen. Hal tersebut membuktikan, bahwa salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji Anacova dapat terpenuhi.

Syarat lain dalam penggunaan uji Anacova yaitu data harus terdistribusi normal. Karena sampel yang digunakan kurang dari 100, maka uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk. Uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		Keterangan
	df	Sig.	
<i>Pretest</i> Kontrol	30	.101	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	30	.263	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	30	.279	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	30	.112	Normal

Berdasarkan Tabel 3 uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi pada semua variabel *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari α 0.05. Dengan demikian, data tersebut terdistribusi normal. Setelah data homogen dan terdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis Anacova. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Uji Anacova

Kelompok	df	Sig.	α	Keterangan
	1	.000	0.05	
				Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan Tabel 4 uji Anacova, diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *SrVER*

berbantuan media video pembelajaran dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian diperoleh terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol, dikarenakan proses pembelajaran kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional peserta didik hanya diberikan penjelasan dengan metode ceramah oleh guru dan diberikan tugas diskusi yang terdapat di buku paket. Sementara proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran pada kelas eksperimen peserta didik dituntut lebih aktif dari pembukaan, kegiatan inti sampai penutup pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haidir *et al.* (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran berbasis video juga sangat diminati peserta didik. Beberapa langkah atau sintaks model pembelajaran *SrVER* yaitu *screening*, *visualization*, *Elaboration*, dan *Reflection* (Handayani *et al.*, 2025)

Sintaks awal dalam kegiatan inti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *SrVER* yaitu *screening*. Peserta didik terlebih dahulu diberikan soal-soal melalui website mentimeter.com untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik terkait materi yang sedang dipelajari. Pemaparan diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanuddin (2020) mengemukakan bahwa pengetahuan awal yang dimiliki oleh setiap individu akan digunakan untuk mengkonstruksi pengetahuan dan pengalamannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemahaman awal melalui *screening* dapat digunakan sebagai acuan langkah selanjutnya yaitu *Visualization* seperti memberikan media video pembelajaran. Pemberian media video pembelajaran dapat meningkatkan fokus peserta didik dalam memperhatikan materi yang disampaikan di dalam video karena objek berupa gambar bergerak disertai dengan penjelasan yang dapat dilihat dan didengar. Hasil penelitian yang dilakukan Hasanah *et al.* (2017) menyebutkan bahwa media video pembelajaran dapat mendorong perhatian peserta didik dalam memperhatikan materi pembelajaran sehingga berdampak meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media video pembelajaran berdampak juga pada kegiatan diskusi LKPD peserta didik. Kegiatan diskusi kelompok merupakan perwujudan dari langkah atau sintaks *Elaboration*, yang melibatkan kerjasama antar peserta didik. Kerjasama kelompok ini

mendorong peserta didik untuk bertukar pikiran berdasarkan pengetahuan mereka yang didapatkan melalui langkah-langkah pembelajaran sebelumnya untuk menyelesaikan soal-soal LKPD yang diberikan dengan kekompakan dan penuh tanggung jawab. Pemaparan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmah dan Winaryati (2019) berpendapat bahwa kemampuan kerjasama dapat diwujudkan dengan interaksi, kekompakan, tanggung jawab, musyawarah dan partisipasi.

Langkah akhir sintaks model pembelajaran *SrVER* yakni *Reflection*. *Reflection* merujuk pada kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran dalam bentuk peta pikiran sehingga peserta didik lebih memahami apa materi yang sudah disampaikan dan dapat menjadi tolak ukur evaluasi bagi peserta didik maupun tenaga pendidik. *Reflection* memiliki peranan yang penting yaitu suatu aktivitas atau kegiatan peserta didik dalam menangkap kembali pengalamannya, pemikirannya, pemahamannya, renungannya dan melakukan evaluasi (Dewi & Erman, 2021).

Hasil penelitian yang diperoleh didukung dengan keterlaksanaan respon peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *SrVER* yang menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar peserta didik lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Model pembelajaran ini sesuai dengan karakter gaya belajar peserta didik sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Peserta didik juga melaporkan bahwa mereka lebih mudah menyerap informasi dan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media audio visual berbentuk video pembelajaran dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka untuk menghubungkan konsep abstrak dengan representasi nyata, yang meningkatkan pemahaman dan daya ingat informasi (Sari, 2024). Secara keseluruhan, respon peserta didik menunjukkan bahwa model pembelajaran *SrVER* tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *SrVER* berbantuan media video pembelajaran diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Narmada tahun ajaran 2024/2025. Sehingga penggunaan model pembelajaran *SrVER* berbantuan

media video pembelajaran tersebut cocok dipertimbangkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran melibatkan aktif peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Referensi

- Addarquthni, R., Sumiharsono, M. R., & Widiatsih, A. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VII di SMPN 2 Rambipuji. *Journal of Education Technology and Innovation*, 3(2), 69-82. <https://doi.org/10.31537/jeti.v2i2.581>
- Aprilia, B. L. K., Jamaluddin, J., Lestari, T. A., & Handayani, B. S. (2022). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2732-2743. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1065>
- Ariyanti, E. Y., Candra Yusro, A., & Sumaryanto. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tegalombo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2543-2559.
- Arpianingsih, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII SMKN 1 Sakra Pada Materi Pengolahan Hasil Hewani Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Journal of Classroom Action Research*, 2(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v2i2.782>
- Azizah, N., Setiadi, D., Lestari, T. A., & Jufri, A. W. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Smart Apps Creator Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 371-377. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Junaidi*, 3(14), 45-56.
- Bilanti, E., Susilawati, E., Suhartono, L., Salam, U., & Rezeki, Y. S. (2022). Developing a Minecraft Adventure Map to Support Eleventh Grade Senior High School Students' Vocabulary Learning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(2), 1379-1393. <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i2.3000>
- Dewi, V. A. K., & Erman. (2021). Model Praktik Berpikir Reflektif Dalam Pembelajaran IPA: Sebuah Studi Perbandingan. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(1), 119-126. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Djepy, A. N., Tolangara, A. R., Nur, T. D., Magister, & Biologi, P. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Negeri 44 Halmahera. *IPA Siswa SMP Negeri 44 Halmahera Barat*, 5(2), 124-133.
- 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>
- Hadir, M., Farkha, F., & Mulhayatih, D. (2021). Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81-89.
- Hakim, A. R., Ramdani, A., & Setiadi, D. (2020). Bahan Ajar Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(5), 482-487. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.2127>
- Handayani, B. S., Lestari, T. A., & Sukma, I. M. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Visual Pada Mata Pelajaran Biologi. *Biosfer : Jurnal Pendidikan Biologi*, 18(1), 115-125. <https://doi.org/10.21009/biosferpb.49270>
- Harefa, D., Telaumbanua, T., Sarumaha, M., Ndururu, K., & Ndururu, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 1-18. <https://doi.org/10.35724/musaje.v3i1.2875>
- Hasanah, Panjaitan, R. G. P., & Ariyanti, E. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Sub Materi Sistem Hormon. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Hasanuddin, M. I. (2020). Pengetahuan Awal (Prior Knowledge): Konsep dan Implikasi Dalam Pembelajaran. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 217-232. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119-127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>

- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kastining, N. W. S. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 84-88. <https://doi.org/10.29303/jcar.v1i2.312>
- Ningsih, S., Ramdani, A., & Hadiprayitno, G. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Berbasis Android Dengan Media Video Pembelajaran. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 0-6.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Prameswara, A. Y., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA-Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1-9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Qomarudin, O. A., Stai, D., Had, M.', Al-, A., & Malang, H. (2021). Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24-34. <http://e-jurnal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 59-62. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0122847>
- Rohmah, N. U., & Winaryati, E. (2019). Analisis Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Pada Metode Diskusi. *Edusaintek*, 3(2002), 382-392. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Sari, B. M. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Rumah Adat Sumatera untuk Menstimulasi Kecintaan Budaya dan Pemahaman Konsep Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 134-148. <https://doi.org/10.25273/jems.v12i2.21913>
- Virgiana, A., & Wasitohadi. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong-Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria*, 6(2), 100-118.
- Wibowo, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Menerapkan Prosedur Teknik Pengelarisan Balok Segiempat di SMK Negeri 1 Selong untuk Peningkatan Hasil Belajar Kelas IX. *Jurnal of Classroom Action Research*, 5(2), 163-166. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.70>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>