



Jurnal Teknologi Pendidikan

Vol. 4– No. 1, Januari 2026 , Hal 193-202

ISSN: 2527-5151 (print)

<https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/index>



MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS VISME DAN DAMPAKNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA KELAS VIII

Usman M, Sam Hermansyah, Syamsunir

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Email: stkipusman@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran digital berbasis Visme terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental melalui desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, serta dokumentasi pendukung proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media Visme. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Visme. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest, serta hasil perhitungan *N-Gain* berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Visme memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Visme efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami materi secara lebih optimal.

Kata kunci: media pembelajaran digital, Visme, hasil belajar, seni budaya

Abstract

This study aims to examine the impact of Visme-based digital learning media on students' learning outcomes in Art and Culture subjects for eighth-grade students. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research participants were eighth-grade

students selected through a cluster random sampling technique. Data were collected using learning outcome tests in the form of pretests and posttests, supported by documentation of the learning process.

Data analysis was conducted using a paired sample t-test and N-Gain analysis to determine the improvement in students' learning outcomes after the implementation of Visme-based learning media. The results revealed a significant improvement in students' learning outcomes following the use of Visme-based digital learning media. The average posttest scores were higher than the average pretest scores, and the N-Gain results fell into the high category. These findings indicate that Visme-based digital learning media has a positive impact on students' learning outcomes in Art and Culture subjects.

Based on these findings, it can be concluded that Visme-based digital learning media is effective in enhancing eighth-grade students' learning outcomes in Art and Culture. The use of this media creates a more engaging and interactive learning environment and supports students' understanding of the learning material more effectively.

Keywords: digital learning media, Visme, learning outcomes, art and culture

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kreativitas yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era modern. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pendidikan tidak hanya berfokus pada proses transfer pengetahuan, tetapi juga dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual. Media pembelajaran digital mampu mendukung berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini menjadi sangat relevan pada mata pelajaran Seni Budaya yang menuntut kreativitas, imajinasi, dan kemampuan visualisasi yang tinggi dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran Seni Budaya memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, apresiasi budaya, serta kemampuan ekspresi peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Seni Budaya masih sering didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks dan presentasi statis, yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi ini dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan visual. Platform Visme

merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi, infografis, dan materi pembelajaran interaktif dengan mengombinasikan teks, gambar, animasi, dan elemen multimedia lainnya. Penggunaan Visme dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta hasil belajar siswa. Media pembelajaran digital seperti Visme memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi secara sistematis dan menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media digital juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun memiliki potensi yang besar, penerapan media pembelajaran digital berbasis Visme dalam pembelajaran Seni Budaya di tingkat sekolah menengah pertama masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian empiris untuk mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran digital berbasis Visme terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak media pembelajaran digital berbasis Visme terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Budaya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengukur secara objektif dampak penggunaan media pembelajaran digital berbasis Visme terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII melalui data numerik yang dianalisis secara statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, siswa memperoleh perlakuan berupa pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran digital berbasis Visme, kemudian diakhiri dengan pemberian tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII pada satuan pendidikan tempat penelitian dilaksanakan. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan

teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh satu kelas VIII sebagai sampel penelitian yang berjumlah 30 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media pembelajaran digital berbasis Visme, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa data siswa dan bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa, dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran digital berbasis Visme.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diperoleh

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengukur secara objektif dampak penggunaan media pembelajaran digital berbasis Visme terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII melalui data numerik yang dianalisis secara statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, siswa memperoleh perlakuan berupa pembelajaran Seni Budaya menggunakan media pembelajaran digital berbasis Visme, kemudian diakhiri dengan pemberian tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII pada satuan pendidikan tempat penelitian dilaksanakan. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh satu kelas VIII sebagai sampel penelitian yang berjumlah 30 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media pembelajaran digital berbasis Visme, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa data siswa dan bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa, dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran digital berbasis Visme.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang keefektifan penggunaan platform Visme sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Sidenreng Rappang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform Visme memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest, yaitu rata-rata pretest 37,17 meningkat menjadi 86,00 pada posttest setelah pembelajaran menggunakan Visme. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 76,35% menunjukkan kategori efektif, yang menandakan peningkatan hasil belajar yang tinggi setelah penerapan media Visme.

Selama proses pembelajaran, media Visme terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu pemahaman materi karena penyajiannya bersifat visual, interaktif, dan menarik. Platform ini juga memberi keleluasaan bagi guru untuk menyajikan materi lebih kreatif dengan integrasi teks, gambar, grafik, dan animasi.

REFERENSI

Widya, 6(1), 40-48. dissertation,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Drigas, A., Mitsea, E., & Skianis, C.

(2021). The role of clinical hypnosis and VR in special education. International

Ahmad, F., Puji Cahyani, V., Jumrah, E., Sukaria, M. I., & Fadly, D. (2024).

Implementasi penggunaan blog sebagai media pembelajaran di SMPN 4 Tanralili Kabupaten Maros. Jurnal Abdimas PHB, 7(4).
<https://doi.org/10/30591/japhb.v7i4.7747>

Aprida, N., Rahmawati, W. T., & Zulkarnain, I. (2025). Pengaruh penggunaan Blogger terhadap kemampuan menulis teks siswa. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 8(1), 2829–2838.

Handayani, D. F., Deswarni, D., & Rahmah, A. M. (2024). Using blogs as a medium for learning feature writing skills. International Journal of Educational Dynamics, 6(2), 476–483.
<https://doi.org/10.24036/ijeds.v6i2.479>

HERMANSYAH, S. (2023). Investigating Difficulties Faced by Lecturers in

- Teaching General English. *Journal of English Education and Teaching*, 7(3), 499–509. <https://doi.org/10.33369/jeet.7.3.499-509>
- Hidayati, N., & Nugrahani, F. (2024). Pengaruh kemampuan berpikir kritis dan minat baca terhadap kemampuan literasi digital. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3201–3212. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i2.4752>
- Hobbs, R., & Coiro, J. (2019). Fitur desain program pengembangan profesional dalam literasi digital. *Jurnal Literasi Remaja & Dewasa*, 62(4), 401–409. <https://doi.org/10.1002/jaal.907>
- Idayanti, I., Kahar, A., Isumarni, I., Hanafi, M., Hermansyah, S., & M, U. (2025). Effectiveness of LMS-based digital learning methods on improving Indonesian language literacy among students of SMP Muhammadiyah Rappang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 1376-1385. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v9i2.9178>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2013). *Teknologi pendidikan: Definisi dengan komentar*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203054000>
- Lubis, P., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Gerakan literasi sekolah: Tantangan literasi di era digital dan cara mengatasinya. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 487–496. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4399>
- Lutfiyatun, E. (2020). Optimasi keterampilan menulis digital di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknodik*, 175–186. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v24i2.719>
- Mudinillah, A., Kuswandi, D. ., Erwin, E., Sugiarni, S., Winarno, W., Annajmi, A., & Hermansah, S. (2024). Optimizing Project-Based Learning in Developing 21st Century Skills: A Future Education Perspective. *Qubahan Academic Journal*, 4(2), 86–101. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a352>
- M U, Sari H, Hermansyah S, Maming K, Kahar A, Hasan, Elfahmi FK (2025), "Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools". *International Journal of Information and Learning Technology*, Vol. 42 No. 5 pp. 432–448, doi: <https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239>
- Manda, I., & Hermansyah, S. (2022). Audio-Lingual Method to Improve Students' English Speaking Skills. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(1), 563–578. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i1.4460>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design*

- and implementation. Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Muhammad Rahmattullah. (2019). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Munir, N. S., Gani, H. A., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengaruh media pembelajaran e-learning, gaya belajar, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 2 Pinrang. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.26858/ujtv.v6i1.34285>
- Nila Kencana, Sam Hermansyah THE DIGITAL DILEMMA: OPPORTUNITIES AND THREATS FOR ELT STUDENTS IN THE EVOLVING CLASSROOM. (2025). *Language and Education Journal*, 10(2), 290-313. <https://doi.org/10.52237/lej.v10i2.312>
- Nur Rahmah Wahyuddin, Nur Eva Yanti, Riska Arnas, Sam Hermansyah, Utilization of Artificial Intelligence in EFL Learning from a Digital Literacy Perspective, <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8331>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nursamsi, I. (2021). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran alternatif siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Gunungtanjung. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1). <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i156848>
- Prasetya, C. I. (2025). Penggunaan media blog dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 25–41. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2025.5.1.25-41>
- Pratiwi, R., & Nugroho, A. (2020). Literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 123–131.
- Rahmawati, E., & Kurniawan, D. (2021). Kendala pembelajaran berbasis web di sekolah menengah pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–54. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2>
- Rida, A., Bahri, A., & Paidia, A. (2024). Pengaruh penggunaan media blog

- terhadap minat belajar siswa pada keterampilan menulis pengalaman pribadi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 33–38. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i1.581>
- Sam Hermansyah, Syamsu T, Syamsunir, Winda Pratiwi, K., Hamka, N., & Ramli, R. (2025). Improvement of Vocational Skills of SMK Muhammadiyah Rappang Students Through an Entrepreneurship-Based Training Program in Pancarijang District, Sidenreng Rappang Regency . *Unram Journal of Community Service*, 6(2), 326–333. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v6i2.987>
- Sari, R., Hudiyono, Y., & Soe'oed, R. (2017). Pengembangan media blog dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(4), 317–330. <http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v1i4.712>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulasmianti, N. (2018). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 22(2), 143–158. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.365>
- Sulistyo, T., Widiastuti, O., Mafulah, S., & Puspitasari, Y. (2025). Online feedback in interactive blogging: Cultivating students' writing performance and learning engagement. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 10(2), 263–283. <https://doi.org/10.30762/jeels.v10i2.1099>
- Sunaryati, S., Nurhadi, N., & Lestari, D. (2024). Penerapan pre-test dan post-test dalam evaluasi pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 85–94.
- Suryani, N. Y., Rizal, S., Rohani, T., & Ratnaningsih, H. (2024). Improving learners' English writing skills through digital technology and project-based learning. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 8(1), 21–34. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v8i1.32506>
- Suryanti, T., & Utari, R. (2025). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran abad 21: Tinjauan literatur tentang penerapan learning management system (LMS) di sekolah menengah. *MANDALA WIDYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 49–57.
- Wahyuddin, N. R., Yanti, N. E., Arnas, R., & Hermansyah, S. (2024). Digital Literacy Integrated with Blended Learning in Improving EFL Students' English Language Skills: A Lesson Learned from the Independent

Campus Program. Journal of Language and Literature Studies, 4(4), 744-757. <https://doi.org/10.36312/jolls.v4i4.2351>