



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Visme* Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas Vii Upt Smp Negeri 3 Panca Rijang

Wahyu, Madaling, dan Syamsunir
Universitas Muhammadiyah Sidenreng
E-mail: wahyu44c@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>This research focuses on the Effect of Using Web-Based <i>Visme</i> Learning Media on Informatics Learning Outcomes of Grade VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang Students. This study aims to improve the use of learning media in the learning process. The results showed that the data from the experimental class was 81.3 and the control class was 72.6. Based on this, <i>Visme</i> learning media has an influence, so that <i>Visme</i> learning media can be used in the learning process.</p>	<p>Article History: Submitted/Received 5 Mei 2025 First Revised 12 Mei 2025 Accepted 25 Mei 2025 First Available online 01 Juni 2025 Publication Date 01 Juni 2025</p>
<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Visme</i> Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen adalah 81,3 dan kelas control adalah 72,6. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran <i>Visme</i> ada pengaruh, sehingga media pembelajaran <i>Visme</i> dapat digunakan dalam proses pembelajaran.</p> <p>© 2025 Teknologi Pendidikan UPI</p>	<p>Keyword: <i>Visme, Media Pembelajaran, Hasil Belajar</i></p>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam membentuk kepribadian dan karakter seseorang. Tujuan pendidikan tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan kognitif, tetapi juga untuk mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan individu. Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dimanapun dan kapanpun dalam kehidupan sehari-hari (Madaling, 2023).

Pendidikan di Indonesia memiliki dasar hukum yang terdapat pada Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3. Dijelaskan bahwa pendidikan memiliki tujuan mengembangkan kapasitas siswa untuk berkembang menjadi manusia yang taat dan menghormati Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan berkembang menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Guru juga harus memenuhi sebagaimana diuraikan dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pedoman kompetensi guru berkaitan dengan pengetahuan tentang media pembelajaran. Keterampilan berikut ini diwajibkan oleh hukum bagi para guru: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pengajaran; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, simpatik, dan sopan dengan siswa.

Saat ini, teknologi dipandang sangat penting dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan berbagai tugas untuk pekerjaan dan pendidikan, dan guru mungkin memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran (Lailan, 2024).

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat sangat berdampak pada bidang pendidikan. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan merupakan komponen penting yang ada dalam urusan negara dan bangsa tidak dapat dipisahkan. Tingkat pendidikan suatu negara akan menentukan seberapa jauh negara tersebut akan maju atau mundur (Al-Aziz, 2015).

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyebarkan pengetahuan pada sumber yang dipercaya, tempat siswa mendapatkan informasi dari guru sehingga siswa dapat memberikan informasi kepada guru dan dapat membantu proses pembelajaran (Haryadi et al., 2021). Selain itu, apa pun yang dapat digunakan untuk stimulasi mental, emosi, perhatian, dan bakat atau kemampuan siswa dalam rangka mendukung prosedur untuk belajar dianggap sebagai media pembelajara (Luh & Ekayani, 2021). Media dalam bahasa Arab mengacu pada komunikasi atau perantara yang dikirim dari pengirim ke penerima (Arsyad A, 2011). Menurut (Moto, 2019) Media yaitu jenis sumber daya pendidikan yang dapat digunakan untuk mendorong siswa belajar dan mendukung proses belajar-mengajar.

Media adalah alat atau instrument yang digunakan untuk mengirimkan konten pembelajaran sehingga siswa dapat memahami apa yang diajarkan dengan menggunakan alat bantu media seperti papan tulis, buku paket atau bacaan, dan spidol. Informasi juga dapat disampaikan melalui lingkungan dan instruktur, di antara sumber-sumber lainnya Visme adalah platfrom visualisasi data dan desain grafis yang dirancang untuk mempermudah pengguna membuat konten visual menarik dan professional, seperti presentasi, infografis, laporan, dan desain grafis lainnya. Diluncurkan pada tahun 2013 oleh Perusahaan asal Amerika Serikat, Visme awalnya dikenal dengan nama "EWC Presenter". Platform ini awalnya berfokus pada pembuatan presentasi online yang menarik dan interaktif. Namun, seiring berjalannya waktu, Visme terus berkembang dengan menambahkan berbagai fitur baru yang memungkinkan pengguna menghasilkan

desain visual yang lebih kreatif dan dinamis, seperti infografis, desain grafis, hingga animasi.

Berdasarkan hasil observasi sebelum melakukan penelitian ini, proses pembelajaran di sekolah sudah menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran. Guru memanfaatkan media untuk membantu menyampaikan materi, tetapi pendekatan yang digunakan masih dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media belajar seperti *Visme*, proses pembelajaran dapat dibuat lebih mudah, interaktif, dan bervariasi. Platform ini dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik melalui visualisasi data, grafik, dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa *Visme* menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul berdasarkan uraian di atas yaitu "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Visme* Berbasis Web Terhadap hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang".

Pertanyaan penelitian ini adalah :

1. Pernyataan di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa pernyataan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Visme* Berbasis Web Terhadap hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang.

Untuk penelitian ini, berikut Hipotesis yang dirumuskan :

1. Hipotesis Alternatif (H_a) = Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Visme* Berbasis Web Terhadap hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang
2. Hipotesis Nol (H_0) = Tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Visme* Berbasis Web Terhadap hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang

2. METODE

Penelitian ini peneliti menggunakan teknik penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah metode untuk melihat populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan informasi, menggunakan instrumen penelitian, dan menganalisis data statistik untuk menguji hipotesis (Syamsunir, Pendidikan et al., 2023). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *true experiment*, di mana peneliti memiliki kontrol penuh terhadap variabel luar yang dapat memengaruhi proses eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan tes. Pendekatan analisis data ini menggunakan teknik statistik untuk mengolah data yang terkumpul. Skor siswa, akan dikategorikan dan dikonversi menjadi nilai berdasarkan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Firmansyah, 2023)

Untuk memastikan ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Visme* terhadap hasil belajar Informati siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang dan menggunakan rumus Mean sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N_x} \quad M_y = \frac{\sum fy}{N_y}$$

Keterangan :

M_x = Simbol Mean X (Website *Visme*).

M_y = Simbol Mean Y (Hasil belajar dalam pembelajaran Informatika).

Σ = Sigma (Jumlah).

N = Jumlah Individu

Σf_x = Jumlah frekuensi masing-masing nilai individu X

Σf_y = Jumlah frekuensi masing-masing nilai individu Y

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII.2 dan VIII.3 di SMP Negeri 3 Panca Rijang. Kedua kelas tersebut dipilih sebagai sampel yang mewakili seluruh siswa kelas VIII di sekolah tersebut. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran dengan bantuan media *Visme*, sedangkan kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran secara konvensional. Berikut tabel hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Hasil Belajar Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

No	Nilai	Kelompok Eksperimen	Kelompok kontrol
1	95	2	-
2	90	3	1
3	85	8	2
4	80	2	3
5	75	2	6
6	70	1	3
7	65	2	6
8	60	1	2

Untuk mengetahui apakah penggunaan media *Visme* dapat mempengaruhi hasil belajar Informatika siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang Berdasarkan data analisis, perhitungan uji teks digunakan untuk analisis seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 2. Perhitungan Mean

M_x	X	Nilai	Y	M_y
190	2	95	-	0
270	3	90	1	90
680	8	85	2	170
320	4	80	3	240
150	2	75	6	450
70	1	70	3	210
130	2	65	6	390
60	1	60	2	120
1.870	23	Σ	23	1.670

DOI: <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.83724>

p- ISSN 2528-1410 e- ISSN 2527-8045

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa keseluruhan nilai yang diperoleh kelas eksperimen (X) yaitu 1.870 sedangkan kelas kontrol (Y) yaitu 1.670. Nilai tersebut akan dikonversi menggunakan rumus mean untuk mengetahui nilai rata-rata siswa

$$a. M_x = \frac{\sum fx}{N_x}$$

$$M_x = \frac{1.870}{23}$$

$$M_x = 81,3$$

$$b. M_x = \frac{\sum fy}{N_y}$$

$$M_x = \frac{1670}{23}$$

$$M_x = 72,6$$

Berdasarkan perhitungan diatas ditemukan bahwa hasil tes pada kelompok eksperimen yang diberikan oleh siswa mempunyai nilai rata- rata yaitu 81,3 dan nilai rata-rata yang didapat dari hasil tes pada kelompok kontrol adalah 72,6. Hal tersebut dapat menjadi petunjuk adanya pengaruh menggunakan media *Visme* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang yang diajarkan menggunakan buku dalam proses pembelajaran dan yang diajarkan menggunakan media *Visme*. Hal tersebut dapat menjadi petunjuk adanya pengaruh menggunakan media *Visme* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang yang diajarkan menggunakan buku dalam proses pembelajaran dan yang diajarkan menggunakan media *Visme*.

4. SIMPULAN

Penggunaan media *Visme* pada proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang. Berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan menguji hipotesis melalui analisis data diperoleh nilai rata-rata yaitu $M_x = 81,3 > M_y = 72,6$. Ini berarti perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *visme* berbasis web terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Panca Rijang. Hasil analisis dengan tes akhir menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media *Visme*

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

Al-Aziz. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Sidenreng Rappang. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2).

Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.

Firmansyah, F. (2023). Pengaruh Media Ispring Suite terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 515–524. <https://doi.org/10.54082/jupin.192>

Madaling. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(1).

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Syamsunir, Pendidikan, J. T., Takdir, M., Zain, S., Sari, W., Muhammadiyah, U., Rappang, S., Quizizz, A., & Grafis, D. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH*. 01, 1–8.

Al-Aziz. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Sidenreng Rappang. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2).

Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.

Firmansyah, F. (2023). Pengaruh Media Ispring Suite terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 515–524. <https://doi.org/10.54082/jupin.192>

Madaling. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(1).

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Syamsunir, Pendidikan, J. T., Takdir, M., Zain, S., Sari, W., Muhammadiyah, U., Rappang, S., Quizizz, A., & Grafis, D. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH*. 01, 1–8.