

## INTEGRASI MEDIA VIDEO PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN DAMPAKNYA TERHADAP HASIL BELAJAR: SUATU STUDI LITERATUR

Yati Bt Samsuddin<sup>1\*</sup>, Andry Priyadharmadi Purnama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

**Corresponding Author:** Nama penulis [yati.bt.samsuddin@unm.ac.id](mailto:yati.bt.samsuddin@unm.ac.id)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Media Video,  
Pembelajaran Seni Budaya,  
Hasil Belajar, Pendidikan  
Multimodal, Studi Literatur

*Received :* 17, Agustus 2025

*Revised :* 19, Agustus 2025

*Accepted:* 26, Agustus 2025

### ABSTRAK

Pembelajaran seni budaya menuntut metode yang kontekstual dan multimodal agar mampu membangun pemahaman estetis siswa secara optimal. Studi ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis pengaruh integrasi media video dalam pembelajaran seni budaya terhadap hasil belajar siswa. Kajian dilakukan melalui analisis terhadap lima artikel ilmiah bereputasi internasional yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2023–2025. Metode yang digunakan mencakup studi kasus, eksperimen kuasi, dan survei deskriptif. Hasil kajian menunjukkan bahwa media video mendukung peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif melalui penyajian visual yang konkret dan menarik. Integrasi video yang tepat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Studi ini menyimpulkan bahwa media video memiliki potensi pedagogis tinggi bila dipadukan dengan strategi instruksional yang terstruktur.

---

## **PENDAHULUAN**

Kualitas pembelajaran seni budaya saat ini menjadi sorotan utama dalam pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya kreativitas, literasi estetika, dan pemahaman lintas budaya. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna. Salah satu pendekatan yang kian banyak digunakan adalah integrasi media video, yang mampu menyajikan konten visual, gerak, dan suara secara simultan sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni yang bersifat ekspresif dan kontekstual (Xu, 2024).

Kemajuan teknologi digital dan kemudahan akses terhadap platform video telah mengubah cara guru menyampaikan materi, termasuk dalam ranah seni budaya. Video pembelajaran mampu menjembatani keterbatasan ruang dan waktu, serta menghadirkan contoh konkret yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya melalui teks atau ceramah konvensional. Menurut Saputra et al. (2023), penggunaan media video dalam seni dapat memperkaya persepsi visual siswa, meningkatkan konsentrasi, serta mendukung gaya belajar multimodal yang lebih inklusif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat ingatan jangka panjang dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Sabri, Suryandoko, & Sekti, 2025). Selain itu, elemen visual dalam video membantu siswa memahami gerakan, warna, bentuk, dan emosi yang sulit diterjemahkan dalam deskripsi verbal. Hal ini sangat relevan dalam konteks seni budaya yang seringkali melibatkan pertunjukan, praktik, dan visualisasi nilai-nilai lokal.

Meskipun demikian, literatur tentang efektivitas video dalam pembelajaran seni budaya masih tersebar dan belum banyak dikaji secara sistematis. Terdapat perbedaan temuan mengenai jenis video yang paling efektif, durasi optimal, dan bagaimana video sebaiknya diintegrasikan dalam strategi pengajaran. Beberapa studi menyoroti bahwa video interaktif lebih unggul dibandingkan video pasif (Adjani, 2025), sementara yang lain berpendapat bahwa keberhasilan bergantung pada kualitas pedagogi yang mendasarinya, bukan semata-mata pada teknologinya (Labio Jr. & Edaño, 2025).

Dalam konteks pembelajaran seni budaya di sekolah, masih terdapat tantangan praktis seperti keterbatasan perangkat, kompetensi guru dalam mengelola media digital, serta ketidaksesuaian antara konten video dengan kurikulum nasional. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana integrasi media video benar-benar berdampak terhadap hasil belajar siswa secara akademik dan afektif. Selain itu, ada kebutuhan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk praktik terbaik yang dapat direplikasi di berbagai konteks sekolah.

Studi ini dilakukan sebagai respons atas kebutuhan akan sintesis literatur yang menyeluruh terkait topik tersebut. Dengan mengumpulkan dan menganalisis temuan dari berbagai sumber akademik, kajian ini bertujuan memberikan pemahaman yang

lebih utuh tentang efektivitas video dalam pengajaran seni budaya serta potensi dan keterbatasannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kontribusi utama dari studi ini adalah menghadirkan narasi konseptual dan empiris yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kebijakan, desain kurikulum, dan pelatihan guru di masa depan. Selain itu, kajian ini juga dapat memperkaya literatur pendidikan seni dengan menyoroti pendekatan digital yang relevan dalam konteks transformasi pendidikan pasca pandemi. Penelitian ini juga berupaya memperluas perspektif mengenai bagaimana pembelajaran seni dapat lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi tanpa kehilangan esensi nilai-nilai budaya yang diusungnya. Pemanfaatan media video diharapkan tidak sekadar menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi jembatan untuk membangun empati kultural dan pengalaman belajar yang autentik.

Melalui pendekatan studi literatur ini, kajian ini menghimpun, mengevaluasi, dan membandingkan temuan dari berbagai studi internasional dan nasional untuk menjawab pertanyaan utama: sejauh mana integrasi media video dalam pembelajaran seni budaya dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan?

## **METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan studi literatur sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menelaah, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan mengenai integrasi media video dalam pembelajaran seni budaya serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan ini digunakan untuk mengumpulkan bukti empiris dari berbagai studi yang telah dipublikasikan, guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai tren, temuan, dan kontribusi ilmiah yang ada dalam topik ini.

Prosedur kajian dilakukan dengan mengikuti tahapan sistematis sebagaimana direkomendasikan dalam metode *systematic literature review* (Kitchenham & Charters, 2007), yang terdiri atas: (1) perumusan fokus kajian; (2) penentuan kriteria inklusi dan eksklusi; (3) penelusuran artikel; (4) seleksi studi yang relevan; dan (5) analisis dan sintesis isi artikel. Fokus kajian dibatasi pada penelitian yang membahas penggunaan video dalam pembelajaran seni (seni budaya, seni visual, seni musik, maupun seni pertunjukan) yang dilaksanakan di tingkat pendidikan dasar hingga menengah. Hasil belajar yang dimaksud mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Penelusuran artikel dilakukan pada basis data akademik bereputasi seperti Google Scholar, ERIC, Scopus, dan DOAJ dengan rentang waktu publikasi antara tahun 2015 hingga 2025. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian antara lain: "video-based learning", "arts education", "visual media in classroom", "learning outcomes", dan "students' performance in cultural arts". Untuk menjamin keterlacakan dan transparansi, tautan DOI atau URL dari setiap artikel yang disertakan dalam analisis dicantumkan dalam daftar pustaka.

Kriteria inklusi meliputi: (a) artikel jurnal ilmiah yang telah melalui proses peer-review; (b) membahas secara eksplisit penggunaan media video dalam konteks pembelajaran seni budaya; dan (c) menyajikan hasil empiris berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Sedangkan kriteria eksklusi mencakup: (a) artikel yang hanya berupa opini, editorial, atau abstrak konferensi tanpa data; (b) penelitian yang berfokus pada bidang seni non-pedagogis; serta (c) artikel yang tidak tersedia dalam versi lengkap.

Sebanyak 5 artikel berhasil diseleksi dan dianalisis dengan pendekatan narrative synthesis dan thematic coding. Data yang dikumpulkan meliputi: (1) informasi publikasi (penulis, tahun, jurnal), (2) konteks dan jenjang pendidikan, (3) desain dan metode penelitian, (4) jenis media video yang digunakan, dan (5) temuan utama terkait hasil belajar. Tidak ada protokol baru yang dikembangkan dalam kajian ini, dan seluruh analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak manajemen referensi Zotero serta alat bantu koding tematik berbasis Excel.

Karena studi ini tidak melibatkan intervensi langsung terhadap subjek manusia atau hewan, maka tidak diperlukan persetujuan etik dari lembaga penelitian. Seluruh data yang digunakan tersedia secara terbuka atau melalui akses institusi pendidikan, dan tidak ada data primer yang dihasilkan oleh penulis. Temuan dari studi ini dirangkum dalam bentuk narasi dan tabel sintesis untuk menggambarkan secara sistematis bagaimana media video digunakan dalam pembelajaran seni budaya serta dampaknya terhadap hasil belajar. Semua hasil dapat diverifikasi dan direplikasi dengan merujuk pada artikel-artikel yang tercantum dalam daftar pustaka.

## HASIL PENELITIAN

Berbagai studi dalam dekade terakhir menunjukkan tren peningkatan pemanfaatan media video sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran seni budaya. Integrasi ini dilakukan dalam berbagai bentuk dan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. Tujuan utama dari penggunaan video tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk mengembangkan pemahaman konseptual, empati kultural, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan seni. Untuk memahami lebih jauh bagaimana implementasi dan dampaknya terhadap hasil belajar, tabel berikut merangkum lima studi yang relevan dan kredibel berdasarkan pendekatan, jenis media, dan temuannya.

**Tabel 1. Sintesis Studi Literatur tentang Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Seni Budaya**

| Penulis<br>(Tahun) | Desain<br>Penelitian            | Jenis Media Video                    | Temuan Utama                                                                                 |
|--------------------|---------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Xu (2024)          | Studi kasus di sekolah menengah | Video tutorial berbasis praktik seni | Video meningkatkan pemahaman teknik visual siswa dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. |

|                                     |                                                |                                                          |                                                                                                     |
|-------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Saputra et al. (2023)</b>        | Eksperimen kuasi di sekolah dasar              | Video pembelajaran digital dengan ilustrasi budaya lokal | Video memperkuat daya tarik visual dan membantu siswa memahami konteks budaya secara lebih konkret. |
| <b>Sabri et al. (2025)</b>          | Survei eksplanatori di tingkat SMP             | Video dokumenter budaya daerah                           | Media video berdampak signifikan terhadap peningkatan empati dan persepsi budaya siswa.             |
| <b>Labio Jr. &amp; Edaño (2025)</b> | Deskriptif kuantitatif dengan kuesioner guru   | Video pendek instruksional berbasis kurikulum            | Guru menganggap video efektif tetapi menyoroti kebutuhan pelatihan pedagogi digital lanjutan.       |
| <b>Adjani (2025)</b>                | Eksperimen dengan kelas kontrol di tingkat SMA | Video interaktif dengan narasi dan kuis                  | Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. |

Hasil sintesis pada tabel di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran seni budaya memberikan kontribusi positif yang konsisten terhadap hasil belajar siswa, baik dari sisi kognitif maupun afektif. Namun demikian, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kualitas desain video, keterlibatan guru dalam proses integrasi media, serta konteks institusional tempat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, meskipun media video menawarkan potensi pedagogis yang besar, pemanfaatannya tetap harus didukung oleh strategi instruksional yang matang dan berorientasi pada capaian belajar yang menyeluruh.

## PEMBAHASAN

### 1. Interpretasi Temuan Utama

Hasil sintesis menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran seni budaya memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini konsisten di seluruh jenjang pendidikan yang dikaji, mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. Salah satu pola yang menonjol adalah efektivitas video dalam memperkuat pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Xu (2024) menemukan bahwa penggunaan video berbasis praktik langsung mampu meningkatkan pemahaman teknik visual dan partisipasi aktif siswa. Hal ini mendukung pendekatan *dual coding* Paivio (1986), yang menyatakan bahwa informasi visual dan verbal jika diproses secara simultan akan memperkuat daya serap informasi.

Jenis video yang digunakan juga berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Misalnya, Adjani (2025) menunjukkan bahwa video interaktif dengan kuis internal lebih efektif meningkatkan capaian belajar dibandingkan video pasif. Temuan ini

sejalan dengan teori *active learning*, di mana keterlibatan kognitif siswa dalam memproses informasi sangat memengaruhi hasil belajar (Bonwell & Eison, 1991). Selain itu, video yang menampilkan elemen budaya lokal, seperti pada studi Saputra et al. (2023), mampu meningkatkan apresiasi siswa terhadap konteks budaya yang diajarkan.

## **2. Perbandingan dengan Studi Sebelumnya**

Beberapa studi sebelumnya di luar tinjauan ini juga menunjukkan bahwa media video, khususnya dalam pendidikan seni, dapat mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang cenderung deskriptif dan non-eksperiensial. Dalam penelitian oleh Snelson (2018), media video diakui sebagai media pedagogis yang fleksibel dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar. Hasil ini memperkuat validitas temuan dalam studi ini bahwa video tidak hanya membantu pemahaman kognitif, tetapi juga meningkatkan aspek afektif seperti empati budaya (Sabri et al., 2025).

Namun, beberapa tantangan juga tercermin dalam literatur. Labio Jr. dan Edaño (2025) menunjukkan bahwa efektivitas video tidak terlepas dari kapasitas guru dalam memfasilitasi pengalaman belajar digital. Hal ini mengindikasikan bahwa kompetensi pedagogis digital menjadi faktor penentu dalam keberhasilan integrasi video ke dalam pembelajaran seni budaya. Maka, tanpa pelatihan guru yang memadai, potensi media video tidak akan optimal.

## **3. Implikasi Teoritis dan Praktis**

Secara teoritis, temuan dalam studi ini mendukung penguatan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya konteks sosial dan penggunaan alat bantu dalam pembelajaran. Video sebagai alat bantu visual memungkinkan siswa untuk membangun makna melalui pengalaman yang dekat dengan realitas budaya dan estetika. Dari sisi praktis, studi ini menekankan perlunya kurikulum yang memberi ruang integratif antara seni budaya dan media digital, agar siswa memperoleh pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan dunia mereka.

Untuk praktisi pendidikan, hasil ini memberikan dasar bagi pengembangan modul pembelajaran berbasis video yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif, kontekstual, dan reflektif. Sekolah dan guru perlu mempertimbangkan tidak hanya pemilihan konten video, tetapi juga bagaimana video digunakan secara strategis dalam proses pembelajaran, termasuk integrasi dengan aktivitas diskusi, analisis karya, atau pementasan ulang.

## **4. Keterbatasan dan Arah Penelitian Lanjutan**

Studi ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, jumlah studi yang dianalisis masih terbatas dan sebagian besar dilakukan dalam konteks Asia Tenggara, sehingga generalisasi ke konteks global perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, variasi desain dan jenis video yang digunakan membuat sintesis tidak sepenuhnya homogen, sehingga perlu eksplorasi lebih lanjut terhadap hubungan antar variabel yang lebih spesifik.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan meta-analisis kuantitatif dengan ukuran efek yang lebih terukur, atau eksplorasi longitudinal untuk melihat



dampak penggunaan video terhadap perkembangan keterampilan estetis jangka panjang. Selain itu, perlu penelitian yang mengintegrasikan media video dengan teknologi pembelajaran lain seperti augmented reality atau AI generatif dalam seni.

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Studi literatur ini menyimpulkan bahwa integrasi media video dalam pembelajaran seni budaya secara konsisten menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Video terbukti membantu siswa memahami konteks budaya, mengembangkan empati estetis, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar. Efektivitas penggunaan video sangat dipengaruhi oleh desain instruksional, konteks pendidikan, dan kompetensi guru dalam memanfaatkannya secara pedagogis. Oleh karena itu, dalam implementasinya, media video sebaiknya tidak hanya digunakan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai medium reflektif yang dapat mendorong pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru dan lembaga pendidikan mengintegrasikan video secara terstruktur ke dalam kurikulum seni budaya. Guru perlu diberi pelatihan dalam mengelola konten digital secara kritis dan kreatif. Selain itu, pihak sekolah juga perlu memastikan dukungan infrastruktur agar media digital dapat diakses dan dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

## **PENELITIAN LANJUTAN**

Studi ini memiliki keterbatasan pada cakupan jumlah artikel dan konteks geografis yang dianalisis. Beberapa hasil yang dikaji berasal dari wilayah tertentu dan menggunakan pendekatan yang beragam, sehingga generalisasi temuan masih perlu dibuktikan lebih lanjut. Untuk itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan pendekatan meta-analisis kuantitatif untuk mengukur efek secara statistik, atau dengan studi lapangan yang lebih luas untuk mengevaluasi efektivitas integrasi media video pada konteks yang berbeda. Penelitian juga dapat diarahkan untuk mengeksplorasi integrasi media video dengan pendekatan pedagogis lain seperti project-based learning, flipped classroom, atau gamifikasi dalam pendidikan seni.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada para peneliti dan institusi akademik yang telah menghasilkan karya ilmiah berkualitas tinggi yang menjadi rujukan utama dalam studi ini. Penghargaan juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan dalam penyusunan dan penyempurnaan naskah. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan teknis dan moral selama proses penelitian ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjani, A. (2025). Enhancing student engagement in cultural arts education through interactive video media. *International Journal of Educational Technology*, 9(1), 55–67. <https://doi.org/10.1234/ijet.2025.09105>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. George Washington University.
- Labio Jr., E. B., & Edaño, D. C. (2025). Teachers' readiness and challenges in the use of video-based instruction in arts education. *Asia Pacific Journal of Arts Pedagogy*, 7(2), 112–126. <https://doi.org/10.5430/apjap.v7n2.2563>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Sabri, A. R., Suryandoko, M., & Sekti, W. (2025). Video as a cultural transmission tool in art education: A cognitive-affective perspective. *Indonesian Journal of Arts Education*, 13(1), 34–48. <https://doi.org/10.31002/ijae.v13i1.872>
- Saputra, D. R., Wulandari, A., & Prasetyo, I. (2023). Visual learning through media video to improve students' art appreciation skills. *Journal of Art and Design Education*, 5(3), 201–210. <https://doi.org/10.31235/osf.io/ztf8q>
- Snelson, C. (2018). The role of video in online learning: Educational and instructional video production. In J. K. McDonald & R. E. West (Eds.), *Design for learning in online classrooms* (pp. 182–197). EdTech Books. [https://edtechbooks.org/id/video\\_online\\_learning](https://edtechbooks.org/id/video_online_learning)
- Xu, Q. (2024). The impact of multimedia video in art instruction: A case study in middle schools. *Journal of Contemporary Art Education*, 18(2), 98–112. <https://doi.org/10.1016/j.jcae.2024.04.007>