

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LUMI EDUCATION PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS X SMK KRISTEN MAKALE**

SKRIPSI



Oleh :
WASTI OTA'
221115031

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2025**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LUMI EDUCATION PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS X SMK KRISTEN MAKALE**

SKRIPSI



Diajukan Kepada Program Studi Teknologi Pendidikan Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

WASTI OTA'

221115031

**FAKLTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LUMI EDUCATION PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS X SMK KRISTEN MAKALE**

SKRIPSI

Oleh:
Wasti Ota'
221115031

Mengetahui.
Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ervianti', with a stylized flourish at the end.

(Ervianti, S.Pd., M.Pd)

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan surat keputusan (SK) Dekan No HK.06.16-UKI Toraja DFKIP 2025 tanggal 20 februari 2025 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S Pd.) Pada Program Studi Teknologi Pendidikan pada hari jumat, 21 februari 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Daud Rudi Palimbong, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0930098202

Panitia Ujian

Ketua : Hasni, S.Pd., M.Pd.


(.....)

Sekretaris : Drs. I Ketut Linggih, M.Pd. (.....)

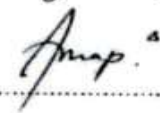


Anggota :

a. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd.


(.....)

b. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.


(.....)

c. Ervianti, S.Pd., M.Pd.


(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wasti Ota'
Nim : 221115031
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif
Berbasis *Lumi Education* Pada Mata Pelajaran Seni
Budaya Kelas X SMK Kristen Makale

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makale, 13 Mei 2025

Yang Menyatakan


Wasti Ota'

MOTTO

“ Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah
dalam Doa”

(Roma 12:12)

“Setiap langkah adalah proses, setiap tantangan adalah pelajaran, dan setiap Doa
adalah kekuatan”

Karena setiap proses membutuhkan pengharapan, setiap tantangan menuntut
kesabaran, setiap langkah harus disertai dengan Doa agar sampai pada tujuan
dengan kekuatan Iman

(Wasti Ota’

ABSTRAK

Wasti Ota (2025), Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lumi Education* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X SMK Kristen Makale, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja. Dosen pembimbing (I)Hasni, S.Pd.,M.Pd. (II) Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMK Kristen Makale. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif yang mendukung penerapan Kurikulum Merdeka. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: 1) Kebutuhan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *Lumi Education* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X SMK Kristen Makale. 2) Merancang video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran Seni Budaya. 3) Menguji validitas dan kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Four-D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pada tahap *Define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi. Tahap *Design* melibatkan perancangan video pembelajaran interaktif dengan fitur kuis, animasi, dan evaluasi. Tahap *Develop* mencakup produksi media serta uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, serta uji kepraktisan oleh siswa dan guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif berbasis video ini relevan dengan kebutuhan siswa dan selaras dengan Kurikulum Merdeka; (2) desain media ini menggunakan *lumi education* dengan fitur interaktif yang memperkuat pemahaman siswa; (3) hasil validasi ahli media sebesar 85% dan ahli materi 89%, dengan kategori “sangat layak”; (4) uji kepraktisan menunjukkan skor 87% dari guru dan 92% dari siswa.

Kata Kunci: *video, interaktif, Lumi education*

ABSTRACT

Wasti Ota (2025), Development of Interactive Learning Video Based on Lumi Education in Cultural Arts Subject for Grade X at SMK Kristen Makale, Educational Technology Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Indonesian Christian University of Toraja. Supervisors: (1) Hasni, S.Pd., M.Pd. (2) Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.

This study aims to develop interactive learning videos based on Lumi Education for the Seni Budaya (Art and Culture) subject in Grade X at SMK Kristen Makale. This development is motivated by the need for more innovative and interactive learning media that support the implementation of Kurikulum Merdeka (Independent Curriculum). The objectives of this research are: (1) To analyze the need for developing interactive learning videos based on Lumi Education for the Seni Budaya subject in Grade X at SMK Kristen Makale; (2) To design an interactive learning video based on Lumi Education that aligns with the needs of both students and teachers in Seni Budaya learning; and (3) To evaluate the validity and practicality of the interactive learning video based on Lumi Education.

This study employs the Research and Development (R&D) method using the Four-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). In the Define phase, a needs analysis was conducted through observation. The Design phase involved designing interactive learning videos with features such as quizzes, animations, and evaluations. The Develop phase included media production, validation tests by subject matter and media experts, and practicality tests by students and teachers.

The results of this study indicate that: (1) The interactive learning video is relevant to students' needs and aligns with the principles of Kurikulum Merdeka; (2) The video is designed using Lumi Education and includes interactive features to enhance students' comprehension; (3) The validation results from media experts scored 85%, and from subject matter experts 89%, categorizing the video as "highly feasible"; (4) The practicality test showed scores of 87% from teachers and 92% from students, indicating that the video is highly practical for use in the learning process.

Keywords: video, interactive, Lumi Education

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *lumi education* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X SMK Kristen Makale” dengan lancar. Proposal penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Dengan selesainya skripsi ini penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua Daniel Pangala’ dan Marlina Pawalinggi’ yang tiada henti memberikan kasih sayang, dukungan doa dan pengorbanan serta segala sesuatunya yang diperlukan penulis selama menuntut ilmu di bangku kuliah sampai pada saat penyelesaian skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, mendukung, mengarahkan dan mensupport dalam penyusunan skripsi yaitu:

1. Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E., M.Si., Ak., CA. Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
2. Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.

3. Ervianti S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.
4. Hasni, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. I Ketut Linggih M.Pd Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, motivasi, petunjuk, dan arahan kepada penulis selama penyusunan Skripsi.
5. Dra. Dina Gasong. M.Pd. selaku dosen penasehat akademik (PA) yang telah membimbing dan membantu peneliti selama menempuh pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
6. Kepada Bapak/Ibu dosen program studi Teknologi Pendidikan yang telah mengajar, membimbing, dan mengarahkan penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Rendy Anugrah S.T selaku Admin Prodi Teknologi Pendidikan yang telah membantu penulis dalam mengurus persuratan mulai dari semester I hingga sampai pada tahap ini.
8. Kepada seluruh pihak sekolah SMK Kristen Makale yang telah memberikan kesempatan dan melancarkan dalam kegiatan penelitian.
9. Runi Isak S.Pd. selaku guru mata Pelajaran Seni Budaya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang terkait dalam penelitian ini dan telah membantu menyelesaikan skripsi ini
10. Kepada kelima saudara saya yaitu Mardi Doang, Maryam Lisa, Dewi Iring Ota', Selpi Pandung, dan Selina Kombong terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup serta berkontribusi dalam proses karya tulis baik dari segi

dukungan dan materi mendengarkan keluhan kesah dan selalu memberikan nasehat, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa teknologi pendidikan yang selalu memberikan motivasi dan semangat agar tetap kuat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
12. Terima kasih kepada teman-temanku Yohana, Risty, dan Seprianto yang selalu memberikan semangat, motivasi dalam penyelesaian tugas akhir ini.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan baik bersifat moril dan materi kepada peneliti selama menempuh Pendidikan di Universitas Kristen Indoensia Toraja hingga menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan melimpahkan anugerah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak pada umumnya dan bagi semua peneliti pada khususnya. Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun demi meningkatkan kualitas skripsi ini

Makale, Februari 2025.

Wasti Ota'

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KETUA PROGRAM STUDI.....	ii
MOTTO	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
KEASLIAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	ivi
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ixi
DAFTAR ISI.....	ixii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Peneliti	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
B. Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Fikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	26
B. Waktu danTempat Penelitian	34
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Sumber Data.....	34
E. Definisi Operasional Variabel.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Instrumen Pengumpulan Data	37
H. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	39
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Materi	40
Tabel 3.3 kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media	41
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru dan Siswa	42
Tabel 3.6 skala penilaian pada lembar validasi	44
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media	45
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi	57
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media	59
Tabel 4.3 Revisi Produk Ahli Media	60
Tabel 4.4 Jadwal Penerapan Media	62
Tabel 4.4 Hasil Angket Uji Kepraktisan Oleh Guru	63
Tabel 4.5 Hasil Angket Uji Kepraktisan Oleh Siswa	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Model pengembangan 4D	27
Gambar 6.1 Opening Video.....	81
Gambar 6.2 Tampilan Dosen Pembimbing.....	81
Gambar 6.3 Tampilan judul materi.....	82
Gambar 6.4 Tampilan capaian pembelajaran.....	82
Gambar 6.5 Tampilan tujuan pembelajaran.....	83
Gambar 6.6 Tampilan materi.....	83
Gambar 6.7 Tampilan materi.....	84
Gambar 6.8 Tampilan materi.....	84
Gambar 6.9 Tampilan contoh video.....	85
Gambar 6.10 Tampilan buttom kuis.....	85
Gambar 6.11 Tampilan soal kuis.....	86
Gambar 6.12 Tampilan materi bagian 2 tujuan dokumentasi jurnal visual.....	86
Gambar 6.13 Contoh video penjelasan materi 2.....	87
Gambar 6.14 Materi penjelasan nomor 3.....	87
Gambar 6.15 Video pemnjelasan dokumentasi peristiwa.....	88
Gambar 6.16 Penjelasan materi prosese pemikiran dan ide.....	88
Gambar 6.17 Video penjelasan materi proses pemikiran ide.....	89
Gambar 6.18 Penjelasa materi pengembangan keterampilan.....	89
Gambar 6.19 Video penjelasan materipengembangan keterampilan seni.....	90
Gambar 6.20 Tampilan kuis.....	90
Gambar 6.21 Penjelasan materi dokumentasi jurnal visual.....	91
Gambar 6.22 Tampilan soal kuis untuk mengevaluasi.....	91
Gambar 6.23 Penjelasan materi teknik dokumentasi karya seni rupa.....	92
Gambar 6.24 Penjelasan materi dokumentasi jurnal visual.....	92
Gambar 6.25 Penjelasan materi jenis-jenis jurnal visual.....	93
Gambar 6.26 Tampilan penjelasan materi.....	93
Gambar 6.27 Penjelasan materi jurnal visual manual.....	94
Gambar 6.28 Tampilan penjelasan jurnal visual digital.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat permohonan ijin penelitian	71
Lampiran 2 surat keterangan penelitian	72
Lampiran 3 storyboard	73
Lampiran 4 Angket Validasi Media	75
Lampiran 5 Angket Validasi Materi	78
Lampiran 6 Tampilan Media	81
Lampiran 7 angket Respon Guru	97
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	100
Lampiran 9 Tabel Penilaian Siswa.....	109
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Penerapan Media	110