

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A . Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media dalam bahasa latin disebut dengan "*Medius*" yang berarti tengah atau perantara. Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Pembelajaran berarti komunikasi yang terjadi antar pendidik dengan siswa dan bahan ajar. Komunikasi akan lebih mudah diterima oleh siswa jika dibantu dengan sarana untuk menyampaikan pesan seperti media. Pengertian media pembelajaran Merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Nunirmala, 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda (Saleh, 2023).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari

pendidik kepada peserta didik, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak. Media ini bertujuan mempermudah komunikasi dalam proses belajar-mengajar, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat memahami pengetahuan yang diajarkan. Media pembelajaran mencakup pesan, orang, serta alat atau benda yang mendukung proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar guru dapat memilih media yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan efektif. Menurut Susanti (2020), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Media visual melibatkan penggunaan gambar, grafik, atau diagram untuk menyampaikan informasi secara visual kepada siswa. Media audio menggunakan suara, seperti rekaman atau *podcast*, untuk melatih kemampuan mendengarkan. Selanjutnya, media audio-visual adalah kombinasi antara suara dan gambar, seperti video atau film, yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Terakhir, media interaktif melibatkan teknologi, seperti aplikasi atau perangkat lunak, yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Jenis media pembelajaran mencakup media visual, seperti gambar atau grafik, yang membantu siswa memahami konsep secara konkret. Media audio, seperti rekaman atau musik, berfungsi untuk meningkatkan kemampuan mendengar. Media audio-visual, seperti animasi atau video, menggabungkan unsur visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menarik. Media interaktif, seperti aplikasi atau platform daring, memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan mendapatkan umpan balik secara langsung (Magdalena, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar. Media visual seperti gambar dan grafik membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas. Media audio, seperti rekaman atau musik, melatih kemampuan mendengar siswa. Media audio-visual, seperti video atau animasi, menggabungkan suara dan gambar untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Media interaktif seperti aplikasi atau platform daring memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan pengalaman yang lebih aktif dan mendapatkan umpan balik langsung.

c. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Hasil belajar siswa ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran mereka, yang dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang tepat. pemilihan media untuk proses pembelajaran sangat penting, terutama memilih media yang tepat untuk mengajarkan suatu bidang studi (Miftah, 2022).

Menurut Fitrah (2021), dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran memperhatikan persyaratan yang sesuai. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, sifat materi, dan proses pembelajaran. Selain itu media juga harus mudah diperoleh, mudah diakses, dan tidak memakan waktu lama untuk digunakan. Agar pembelajaran berjalan dengan baik, media harus sesuai dengan cara berpikir

siswa, keadaan lingkungan, dan kemampuan guru. Terakhir, untuk memaksimalkan hasil pembelajaran, penggunaan media yang efektif juga harus diperhatikan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media yang tepat sangat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Media harus sesuai dengan tujuan, materi, dan metode yang digunakan; harus mudah digunakan, efisien, dan sesuai dengan cara siswa berpikir, keadaan lingkungan, dan kemampuan guru. Penggunaan yang tepat, media dapat memaksimalkan hasil pembelajaran.

2. Video Pembelajaran

a. Definisi Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan konten video untuk mendorong siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dirancang untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan elemen suara, gerak, gambar, teks, dan grafik yang menarik, video ini membuat siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan guru.

Video pembelajaran interaktif disajikan dalam format audio-visual yang dilengkapi dengan narasi berbahasa Indonesia yang jelas, mudah dipahami, dan dirancang dalam program autorun. Media video pembelajaran ini, siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja sehingga menunjang pendalaman materi (Niswa, 2012). Penggunaanya video interaktif adalah video yang digabungkan dengan komputer sehingga peserta didik tidak saja mendengar dan melihat

gambar-gambar tetapi peserta didik juga dapat menanggapinya secara aktif (Rahmawati, 2021)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis video yang dirancang khusus untuk memfasilitasi interaksi siswa. Media ini menggabungkan berbagai elemen multimedia dan memungkinkan siswa merespon secara aktif, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

b. Tujuan Video Pembelajaran interaktif

Tujuan penggunaan media video dalam pembelajaran mencakup pengembangan tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif, media video berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mengenali dan merespons rangsangan berupa gerakan dan sensasi, menyajikan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto atau film, serta memberikan representasi perilaku atau sikap dalam konteks interaksi interpersonal. Media video juga menyediakan umpan balik visual secara langsung, yang memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi dan mengembangkan keterampilan gerakan yang relevan secara lebih efektif (Marliani, 2021).

Tujuan penggunaan media video pembelajaran adalah untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra peserta didik dan instruktur, memperjelas dan mempermudah penyampaian materi agar tidak terlalu verbalistik, dan mendukung variasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif (Mufarokah, 2022)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan video pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, memperjelas materi, serta mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra. Selain itu, video juga mendukung variasi dalam pembelajaran, membuatnya lebih menarik, dan efektif.

b. Manfaat Video Pembelajaran Interaktif

Penggunaan video sebagai sarana belajar mampu memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran diberbagai tingkatan pendidikan. Video pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, dan juga membantu para penngajar dalam menyampaikan informasi dengan lebih menarik dan interaktif (Mualif, 2024).

Manfaat video pembelajaran interaktif dapat kualitas pembelajaran dengan meningkatkan partisipasi siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendorong pemahaman mandiri. Karena fitur interaktifnya, video pembelajaran interaktif memungkinkan berbagai gaya belajar, memperkuat retensi informasi dan memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat belajar. Video interaktif membantu siswa berpikir kritis dengan lebih baik daripada metode lain (Cahyono, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat besar untuk proses pembelajaran. Video interaktif meningkatkan partisipasi siswa, memudahkan pemahaman materi, dan mendorong pembelajaran mandiri. Mereka juga membuat waktu dan tempat belajar lebih fleksibel, memperkuat daya ingat siswa, dan mendorong

pola pikir kritis. Semua ini membuat video interaktif menjadi cara yang bagus untuk meningkatkan pembelajaran secara keseluruhan.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Video Pembelajaran

Video pembelajaran interaktif memiliki keunggulan karena dapat memadukan elemen audio visual, yang membuat materi pembelajaran lebih jelas dan mudah dipahami. *Cone of Experience* yang diusulkan oleh Edgar Dale mengatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan lebih banyak indera cenderung lebih efektif. Kemampuan intelektual untuk mengolah dan diabstraksi pengalaman sensorik konkret, yang merupakan dasar pengetahuan manusia (Sofiyullah, 2018).

Kelebihan video interaktif, pembelajaran menjadi lebih praktis, lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan peserta didik dapat mengukur sendiri berapa banyak waktu dan tenaga yang harus dihabiskan untuk memperoleh nilai yang baik, memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, dan yang paling penting pendidik dapat melihat bagaimana proses belajar peserta didik berjalan (Siti Rohmah, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran interaktif meliputi kemampuan untuk memadukan elemen audio visual yang membuat materi lebih jelas dan mudah dipahami, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui keterlibatan banyak indera. Video interaktif juga membuat pembelajaran lebih praktis, menyenangkan, dan memungkinkan peserta didik untuk mengukur kemajuan belajar mereka sendiri, sementara pendidik dapat lebih mudah memantau proses belajar siswa.

Semua ini menjadikan video pembelajaran interaktif alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kelemahan video pembelajaran interaktif terletak pada keterbatasannya dalam menyampaikan konsep materi yang tidak bergerak, seperti peta, diagram, atau chart. Media ini memerlukan peralatan khusus dan tenaga listrik untuk penyajiannya, sehingga mungkin kurang praktis di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya. Proses pembuatan video interaktif juga membutuhkan keterampilan khusus dan kerja tim yang terorganisasi, yang dapat menjadi tantangan tambahan dalam pengembangannya (Purwoko, 2022).

Kekurangan media video pembelajaran menurut Muallif, (2024) adalah media video pembelajaran memerlukan biaya dan waktu yang banyak dalam pembuatan dan pada saat pemutaran video pembelajaran tidak semua siswa bisa mengikuti informasi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran memiliki kelemahan dalam menyampaikan materi statis, seperti diagram atau peta, yang sulit dijelaskan secara dinamis. Media ini juga memerlukan peralatan pendukung dan akses listrik yang tidak selalu tersedia di semua lingkungan. Selain itu, proses pembuatannya membutuhkan anggaran besar, waktu lama, dan tenaga ahli. Penyampaian informasi melalui video juga tidak selalu mudah dipahami oleh seluruh siswa, sehingga diperlukan strategi khusus untuk memastikan efektivitasnya.

3. *Lumi Education*

a. Definisi *Lumi Education*

Lumi education adalah aplikasi yang mampu mengembangkan video pembelajaran menjadi interaktif dengan menampilkan pertanyaan intraktif di sela- sela video pembelajaran (Depany, 2023). Media *Lumi* adalah media yang menggunakan cahaya sebagai elemen utama dalam penyampaian informasinya. *Lumi education* itu sendiri adalah media *live precentation* untuk membuat karya bahan ajar yang menyenangkan, bersifat interaktif dan dapat melibatkan peserta didik secara langsung dari presentasi, praktik, dan lain-lain (Permana, 2024).

Platform ini memungkinkan pengguna, terutama pendidik, untuk membuat video pembelajaran yang mengandung elemen interaktif, seperti pertanyaan yang muncul disela-sela video untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Lumi education* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan elemen visual dan cahaya untuk menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat presentasi *live* yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik, inovatif, dan partisipatif. kemampuan *lumi education* mendukung pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

b. Tujuan *Lumi Education*

Lumi Education adalah *platform* berbasis aplikasi yang bertujuan untuk membantu guru membuat konten pembelajaran interaktif. Tujuan utama *Lumi*

adalah membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, inovatif, dan fleksibel. Platform ini memungkinkan pendidik membuat berbagai materi pendidikan, seperti permainan, kuis, video interaktif, dan latihan kreatif, yang dapat diakses kapan saja dari berbagai perangkat. Keunggulan ini mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan mandiri, yang lebih efektif menyesuaikan kebutuhan siswa (Widayanti, 2021). *Lumi education* juga menawarkan kemampuan bekerja secara *offline*, menjadikannya solusi ideal bagi daerah dengan keterbatasan jaringan internet. Fitur pemantauan langsung memungkinkan guru melacak kemajuan siswa secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang relevan untuk meningkatkan strategi pembelajaran. fitur inovatif *lumi education* tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memberikan fleksibilitas dan efisiensi bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih modern dan inklusif (Depany, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan *lumi education* adalah membantu guru menciptakan konten pembelajaran interaktif yang menarik, inovatif, dan fleksibel dengan memanfaatkan teknologi berbasis H5P. Platform ini dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, mendukung pembelajaran yang lebih dinamis, mandiri, serta sesuai dengan kebutuhan individu. *Lumi education* bertujuan memberikan solusi efektif bagi daerah dengan keterbatasan internet melalui fitur *offline*, sekaligus meningkatkan efisiensi pengajaran dengan menyediakan pemantauan kemajuan siswa secara *real-time* dan umpan balik yang relevan.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Lumi Education*

Lumi hadir untuk mempermudah pengguna mengakses dan membuat konten H5P secara *offline* menurut Muhammad (2023), *Lumi education* memiliki beberapa keunggulan yang mendukung efektivitas pembelajaran. *Lumi education* memiliki banyak keunggulan yang mendukung fleksibilitas dan efisiensi pembelajaran guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan platform ini. Permainan dan kuis interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik langsung, yang memaksimalkan proses belajar. Selain itu, *platform* berbasis cloud mendukung fleksibilitas pembelajaran yang lebih luas dengan memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja. Dukungan untuk berbagai format *file*, seperti audio, video, dan teks, materi pembelajaran diperkaya dan pemahaman siswa ditingkatkan. Secara keseluruhan, *lumi education* menawarkan solusi inovatif yang membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang dapat disesuaikan dan berguna.

Menurut Apriyani (2023), *lumi education* memiliki beberapa kelemahan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya. Meskipun *platform* ini mendukung penggunaan *offline*, beberapa fitur, seperti pembaruan konten dan integrasi dengan *platform* lain, tetap memerlukan koneksi internet. Selain itu, *Lumi* belum mendukung kolaborasi *real-time*, yang dapat membatasi interaksi langsung antara guru dan siswa, berbeda dengan *platform* lain seperti *Google Classroom* atau *Microsoft Teams*.

Pengguna juga memerlukan pemahaman dasar tentang teknologi dan H5P untuk dapat memaksimalkan fitur-fitur *platform*, yang bisa menjadi tantangan bagi pengguna dengan keterampilan teknologi terbatas. Proses pembuatan konten interaktif yang menarik juga bisa memakan waktu dan memerlukan kreativitas, yang bisa sulit bagi guru dengan keterbatasan waktu. Disisi lain, *lumi education* memiliki komunitas dukungan yang lebih terbatas, khususnya dalam bahasa lokal, dan kapasitas penyimpanan serta performa aplikasi dapat menjadi masalah jika perangkat pengguna tidak memenuhi spesifikasi yang diperlukan (Pokhrel, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan *lumi education* meliputi kebutuhan koneksi internet untuk pembaruan konten dan integrasi dengan platform lain, kurangnya dukungan kolaborasi *real-time* yang membatasi interaksi langsung antara guru dan siswa, serta perlunya pemahaman teknologi dasar yang menjadi tantangan bagi pengguna dengan keterampilan terbatas. Pembuatan konten interaktif juga membutuhkan waktu dan kreativitas, sementara dukungan komunitas dalam bahasa lokal masih minim. Selain itu, performa aplikasi dapat terganggu jika perangkat tidak memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan.

d. Mata Pelajaran Seni Budaya

Seni merupakan salah satu produk budaya bangsa yang tercipta dari individu atau suatu kelompok masyarakat, seperti seni rupa, musik, tari, dan teater. Mata pelajaran seni dikembangkan sesuai dengan tantangan abad ke-21, di mana penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi

menjadi bagian dari pembelajaran. Aspek budaya dibahas dalam seni budaya dan keterampilan, bukan secara terpisah. Sebaliknya, aspek budaya terintegrasi dalam seni memperhatikan kebutuhan perkembangan anak untuk multikecerdasan, yaitu kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, matematika, logika, dan naturalis, serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreatif, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional, pendidikan seni dan keterampilan dapat membantu pertumbuhan individu siswa (Widaningsih, 2016).

Pendidikan Seni Budaya pada hakekat adalah suatu proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai budaya yang bermakna di dalam diri manusia melalui pembelajaran seni budaya. Nilai-nilai yang dimaksud berkaitan dengan pengembangan imajinasi, intuisi, pikiran, kreativitas, dan kepekaan rasa; Kata 'bermakna' terkait dengan 'kearifan' dalam menyikapi hidup dan kehidupan agar lebih berarti dan bermanfaat bagi sesama dan lingkungannya (Isten, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran seni budaya merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dalam diri siswa, seperti imajinasi, intuisi, kreativitas, dan kepekaan rasa. Pendidikan seni budaya juga berperan penting dalam mendukung perkembangan berbagai jenis kecerdasan siswa, baik yang bersifat intrapersonal, interpersonal, maupun kecerdasan lainnya. Lebih jauh lagi, pendidikan seni budaya memfasilitasi pengembangan kearifan hidup yang bermakna, yang dapat bermanfaat bagi individu dan lingkungan sekitar. Selain

itu, dengan memanfaatkan teknologi, pendidikan seni budaya dapat lebih relevan dengan tantangan abad ke-21.

B. Penelitian Terdahulu

Berikut ini penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan pengembangan video interaktif berbasis *lumi education*

1. Penelitian yang dilakukan oleh Widayanti (2021), yang berjudul “*Penerapan Video Interaktif Berbasis Lumi Education Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kimia Peserta Didik*”. hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan video interaktif berbasis *lumi Education* dalam pembelajaran Kimia yang menerapkan model *Problem-Based learning* berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan data kuesioner yang diberikan setelah proses pembelajaran, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, dari 70% (kriteria cukup) menjadi 88% (kriteria sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif berbasis *lumi education* efektif dalam merangsang keterlibatan dan meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari materi Kimia. Peningkatan sebesar 18% ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kritis dalam memahami materi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ummah (2019), yang berjudul “*Pengembangan Interactive E-Book Berbantuan Aplikasi Lumi Education Pada Materi Virus Sebagai Media Digital Peserta Didik Fase E Kurikulum Merdeka Belajar*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pengembangan *interaktive e-book* berbantuan aplikasi *lumi education* memiliki tingkat validitas dan kepraktisan

sangat baik. validasi media mendapatkan nilai KVG sebesar 1, yang menunjukkan kategori sangat valid dari ahli materi dan media. Sementara itu, uji kepraktisan melalui tahap perorangan (94%), kelompok kecil (93%), dan kelompok besar (88%) menunjukkan bahwa *e-book* ini sangat praktis digunakan oleh peserta didik. Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi *Lumi education* efektif sebagai media pembelajaran digital sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Depany (2023), yang berjudul “*Pengembangan Media Interactive Video Berbasis H5P Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Penguasaan Materi Fisika Kelas X SMA*”. Hasil penelitian menyatakan bahwa media Interactive Video berbasis H5P dengan bantuan aplikasi Canva dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran fisika kelas X pada materi usaha dan energi. Media ini dinilai sangat praktis, dengan rata-rata persentase angket respon siswa sebesar 91,27%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis." Dari segi efektivitas, media ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,63 (kategori sedang). Penguasaan materi siswa juga meningkat, ditunjukkan oleh nilai N-Gain hasil pretest dan posttest sebesar 0,60 (kategori sedang) dan nilai N-Gain dari hasil angket sebesar 0,66 (kategori sedang). Hal ini membuktikan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi fisika siswa kelas X.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif, baik berupa video maupun *e-book*,

menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi siswa. Widayanti (2021), menemukan bahwa video interaktif berbasis *lumi education* mampu meningkatkan minat belajar kimia secara signifikan, dari kriteria cukup menjadi sangat baik. Ummah (2019), mengembangkan *interactive e-book* berbantuan *Lumi Education* yang memiliki validitas dan kepraktisan tinggi serta sesuai dengan Kurikulum Merdeka, sementara Depany (2023), menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis H5P dan *Canva* efektif meningkatkan minat belajar dan penguasaan materi fisika siswa kelas X SMA. Ketiga penelitian ini menegaskan pentingnya media interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus materi pelajaran, tingkat pendidikan, serta metode pengembangan yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* untuk mata pelajaran Seni Budaya di kelas X SMK Kristen Makale, sementara penelitian Widayanti (2021), berfokus pada pembelajaran Kimia dan menggunakan model *Problem-Based Learning*, serta penelitian Ummah (2019), yang mengembangkan *e-book* interaktif berbantuan *Lumi education*, dan penelitian yang dilakukan oleh Depany (2023), yang berfokus pada pengembangan media interaktif video. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan *prototype*, dan evaluasi produk, sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan media tanpa mengikuti langkah-langkah pengembangan yang terstruktur seperti dalam

model 4D. Perbedaan mencolok terletak pada jenis media yang dikembangkan (video pembelajaran interaktif versus *e-book* atau media lainnya), materi pelajaran,

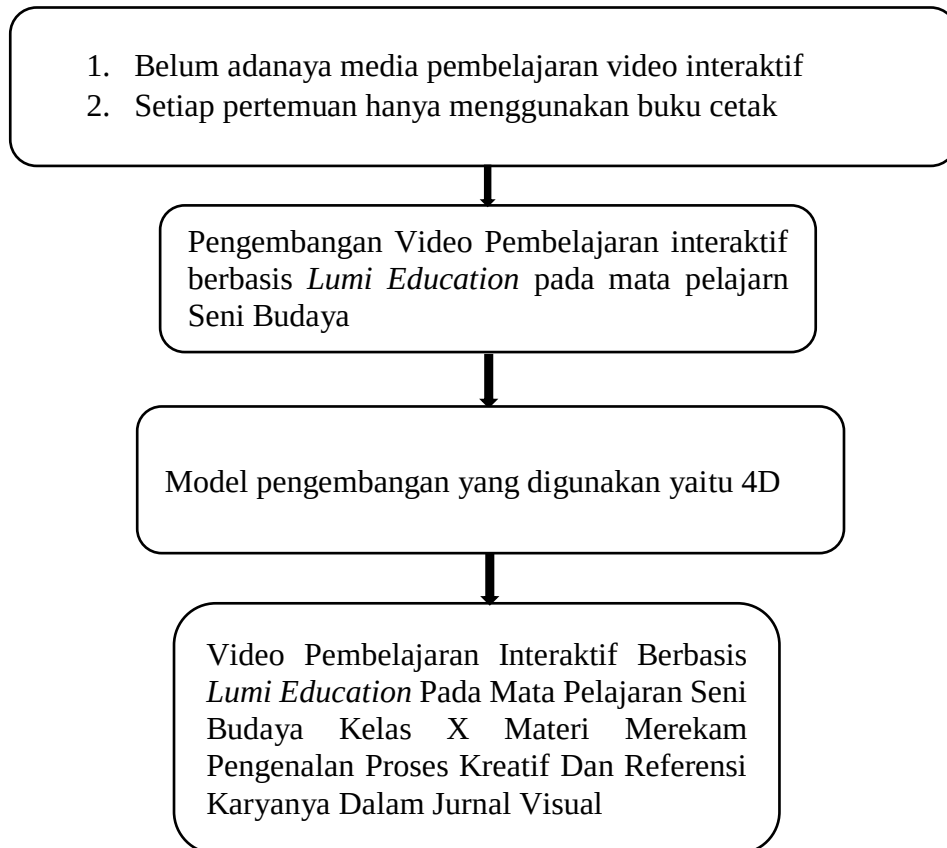
C. Kerangka Fikir

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada di SMK Kristen Makale, terutama dalam pembelajaran Seni Budaya, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada metode konvensional menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media yang digunakan tidak cukup mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat praktis, seperti seni rupa, musik, dan tari.

Mengatasi masalah ini, pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) menjadi solusi yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penggunaan video pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa, serta mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan praktis.

Pemanfaatan fasilitas yang tersedia di SMK Kristen Makale, seperti LCD proyektor, video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* dapat diimplementasikan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran

Seni Budaya dan mendukung pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan efektif di SMK Kristen Makale.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lumi Education* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X SMK Kristen Makale