

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses sistematis dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara holistik, meliputi aspek intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Proses ini memungkinkan individu untuk beradaptasi, berkontribusi, dan menjalani kehidupan bermasyarakat dengan efektif (Juwairiah, 2023).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan mengalami perubahan signifikan, terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu inovasi terkini adalah pengembangan video pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif ini memudahkan peserta didik untuk memahami materi secara mendalam melalui pendekatan yang adaptif dan berbasis kebutuhan individu (Lailatul, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, meliputi aspek intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Dukungan teknologi pendidikan terus beradaptasi untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu inovasi adalah penggunaan video pembelajaran interaktif melalui *platform* seperti *lumi education*, yang mempermudah proses belajar dengan fitur-fitur menarik dan adaptif, sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan sesuai dengan kebutuhannya.

Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyuguhkan bahan ajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika memakai media pembelajaran guru diharapkan menggunakan teknologi-teknologi yang sudah ada dengan kreatif dan inovatif agar tercipta pembelajaran menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami konsep lebih baik (Permatasari, 2019).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif dan efisien, baik dalam bentuk fisik seperti alat peraga maupun digital seperti video dan aplikasi interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat membantu guru menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik bagi siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih mudah memahami konsep.

Video pembelajaran interaktif memanfaatkan perkembangan teknologi pada masa sekarang sehingga sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik pada era milenial (Widayanti, 2021). Video interaktif juga dapat memberikan tuntutan

praktis melalui penyajian persentasi audio visual (gambar, dan suara) yang dilengkapi dengan narasi yang jelas dan mudah dipahami, yang disusun dalam program autorun untuk memudahkan akses siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, yang mendukung terjadinya hubungan timbal balik dalam proses belajar (Kasturi, 2022)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan elemen audiovisual dengan elemen interaktif seperti *game*, kuis, dan pertanyaan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

Aplikasi *lumi education* hadir sebagai *platform* yang memfasilitasi pembuatan video pembelajaran interaktif dengan mudah dan efektif. Fitur –fitur yang ditawarkan, *lumi education* memungkinkan guru untuk menambahkan elemen interaktif langsung ke dalam video pembelajaran, seperti soal latihan, petunjuk, dan simulasi. *lumi education* dalam hal ini tidak hanya meningkatkan interaktivitas siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. *Lumi education* mendukung pembelajaran mandiri karena video yang dibuat dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka (Widayanti, 2021). Menggabungkan teks, audio, visual, dan fitur interaktif, *lumi education* membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *lumi education* adalah *platform* yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Platform ini memiliki banyak fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membuat pengalaman belajar yang menarik, seperti soal latihan, dan simulasi. Mudah diakses sehingga siswa dapat belajar secara mandiri kapan pun dan dimanapun mereka mau. Ini membuat materi lebih mudah dipahami dan digunakan dengan lebih efektif.

SMK Kristen Makale, yang berlokasi di Jl. Bhayangkara No. 16 Makale, Kelurahan Bombongan, Kecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja, telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas X. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 8 November 2024, diketahui bahwa sekolah telah memberikan kebebasan bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Namun, pemanfaatan teknologi ini masih terbatas pada pencarian materi tambahan dan belum terintegrasi secara optimal dalam proses belajar-mengajar.

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah ini telah didukung oleh berbagai sumber belajar, seperti buku cetak dan media presentasi digital, yang berperan penting dalam menyampaikan materi secara sistematis. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan karakteristik belajar siswa yang semakin beragam, diperlukan inovasi yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru Seni Budaya diketahui bahwa penggunaan media interaktif masih sangat terbatas, sehingga ada peluang untuk mengembangkan pendekatan yang lebih variatif dan menarik bagi siswa.

Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi. Hal ini menjadi potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih dinamis, terutama dengan

memanfaatkan media yang memungkinkan interaksi lebih langsung. Pembelajaran berbasis video interaktif, misalnya, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, berdasarkan diskusi dengan tim pengembang kurikulum di SMK Kristen Makale, pihak sekolah menyatakan ketertarikannya untuk mengadopsi media pembelajaran interaktif guna memperkaya strategi pengajaran yang telah ada. Namun, keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi tantangan utama dalam implementasi inovasi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* yang dapat diakses melalui perangkat Android sebagai pelengkap metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

Penggunaan video pembelajaran interaktif diharapkan dapat memperluas akses siswa terhadap materi pelajaran dengan pendekatan yang lebih variatif, meningkatkan motivasi belajar, serta mengoptimalkan keterampilan digital mereka. Inovasi ini juga selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran tetapi juga memberikan solusi konkret dalam pemanfaatan teknologi secara lebih efektif dalam pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan ini dikemukakan bahwa:

1. Bagaimana kebutuhan terhadap pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X SMK Kristen Makale?
2. Bagaimana desain dan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X SMK Kristen Makale?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education* berdasarkan respon siswa dan guru setelah uji coba penggunaan dalam pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

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*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca pada umumnya, baik secara teoritis maupun praktis. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa melalui video pembelajaran interaktif.

b. Bagi Siswa

Video pembelajarann interaktif berbasis *lumi education* pada mata pelajaran Seni Budaya diharapkan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru

2. Manfaat teoritis

Bermanfaat bagi ranah pendidikan dan menambah sumber daya untuk memahami perkembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran interaktif berbasis *lumi education*.