

# Implementasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis “Lumi” di SMP Negeri 2 Kodi Bangedo

## *(Implementation of "Lumi" Based Arts and Culture Learning Media at SMP Negeri 2 Kodi Bangedo)*

Susanti Inya Burra<sup>1</sup>, Stefanus D.I. Mau<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Stella Maris Sumba

E-mail: <sup>1</sup> susantiinyaburra06@gmail.com, <sup>2</sup> ivanmau1108@gmail.com,

### KEYWORDS:

**LUMI, MDLC, SMP**

### ABSTRACT

*This study aims to implement the effectiveness of LUMI-based learning media in Arts and Culture learning at SMP Negeri 2 Kodi Bangedo. LUMI media is an interactive learning platform that utilizes visual and audio technology to deliver material in a more engaging and easily understood manner by students. This study uses the Multimedia Development Life Cycle method. The results of the study show that the use of LUMI from the teacher's perspective, this media helps them present material in a more varied and innovative way, so that the classroom atmosphere becomes more dynamic.*

### KATA KUNCI:

**LUMI, MDLC, SMP**

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan efektivitas media pembelajaran berbasis LUMI dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 2 Kodi Bangedo. Media LUMI merupakan platform pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi visual dan audio untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LUMI dari sudut pandang guru, media ini membantu mereka menyajikan materi dengan cara yang lebih variatif dan inovatif, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis.*

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi saat ini maka pendidikan dituntun untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar dimana untuk dapat mengembangkan potensi siswa guru harus mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menarik. Salah satunya pada mata pelajaran seni budaya. [1] Pembelajaran seni budaya merupakan suatu proses untuk mengembangkan kemampuan konsep, imajinatif, prinsip dan kreativitas Seni sehingga dalam proses pembelajaran perlu menentukan pemilihan strategi dan metode pembelajaran yang efektif.

[2] Seni budaya merupakan salah satu hal telah banyak dikenal orang baik dari sekolah, keluarga, maupun lingkungan. Seni budaya merupakan gabungan dari dua kata yaitu seni dan budaya. Dikutip dari Jurnal Pendidikan Empirisme oleh Joko Supriyanto, kata seni berasal dari bahasa Sanskerta yaitu "sani" yang berarti pemujaan. Adapun budaya juga berasal dari bahasa Sanskerta "buddhayah" yang berarti akal dan budi. Ada berbagai sifat seni yang dikutip dari buku seni budaya oleh Harry Sulistianto, antara lain bersifat individualis[3], Ekspresif [4], Abadi [5], Universal [6] dan Kreatif.

Pendidikan seni memiliki peran dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa dalam mencapai multi kecerdasan. Perasaan seseorang dapat diungkapkan dalam bentuk seni seperti sastra, musik, tari, melukis dan seni drama. Pendidikan seni mengandung unsur-unsur keindahan yang dapat mempengaruhi perasaan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seni budaya baik di dalam kelas maupun di luar kelas diharapkan agar dapat membantu prestasi belajar siswa. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang tenang, menarik, kenyamanan dan menyenangkan. Dan juga mampu mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis teknologi, Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat dapat berupa undang-undang, peraturan pemerintah, keputusan pengadilan dan kebijakan yang dibuat oleh lembaga-lembaga pemerintah dalam kehidupan kenegaraan [7].

Oleh karena itu, guru dituntut untuk memanfaatkan dan menggunakan peralatan yang lebih efisien serta melakukan usaha-usaha inovasi pembelajaran. Kreativitas guru sangat berpengaruh, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Akan tetapi salah satu permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Kodi Bangedo, yaitu minimnya media atau peralatan elektronik sehingga proses belajar mengajar masih berpatokan pada buku teori dan keterbatasan waktu dalam proses mengajar yang mengakibatkan siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru

Jika dilihat dari permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Kodi Bangedo, maka solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode dan media yang tepat. Metode pembelajaran berbasis LUMI merupakan salah satu metode pembelajaran yang bisa dipakai dalam proses belajar mengajar karena di dalam media berbasis LUMI tersebut tersedia berbagai konten belajar dari berbagai sumber, yang dimana akan memudahkan guru dalam mengajar [8]. Model media pembelajaran berbasis LUMI ini merupakan metode yang menantang siswa untuk belajar, bekerjasama dalam kelompok. Metode pembelajaran berbasis LUMI akan menimbulkan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang besar pada siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis “LUMI” Di SMP Negeri 2 Kodi Bangedo, dengan tujuan agar membuat suatu sistem yang bisa membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa dengan cara yang lebih modern dan efisien yang berbasis teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

### **Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

Dari sistem pembelajaran yang sedang berjalan pada SMP Negeri 2 Kodi Bangedo sebagai berikut:

1. Minimnya media pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa tidak begitu bebas melakukan interaksi dalam pembelajaran
2. Guru mata pelajaran seni budaya masih menggunakan buku teori dalam proses pembelajaran

### **Analisis Hasil Solusi**

Berdasarkan hasil analisis penulis terhadap media pembelajaran yang terjadi maka solusi yang akan diterapkan untuk mempermudah proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis LUMI yang akan bisa dipakai guru maupun siswa dan dapat membantu disaat guru tidak sempat hadir, siswa bisa secara mandiri menggunakan Media berbasis LUMI .

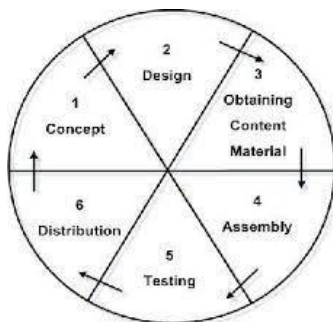
### **Analisis Kebutuhan Sistem**

Metode analisis ini berkaitan dengan perancangan suatu sistem yang akan dibuat dan berhubungan dengan hasil yang ingin dicapai. Perancangan dengan metode analisis yang terstruktur dan terpadu akan

menghasilkan suatu sistem yang tepat. Pada hal ini penulis memberikan solusi untuk membuat aplikasi media pembelajaran seni budaya khususnya materi mengenai alat musik tradisional.

### Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle*. Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Pada metode ini terdapat enam tahapan yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*).



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

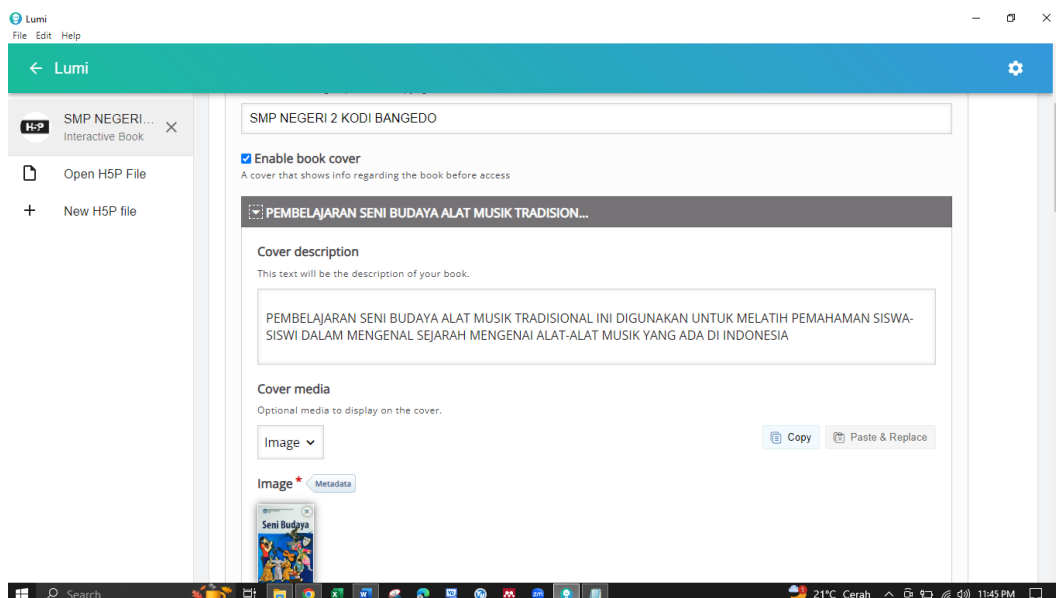
Berikut merupakan 6 (enam) tahapan kegiatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dilakukan, yaitu :

- Konsep (*Concept*) : Tahapan ini mendeskripsikan tujuan dan konsep aplikasi serta mengidentifikasi pengguna program.
- Perancangan (*Design*) : Tahapan ini merupakan pembuatan rancangan mengenai struktur program, gaya atau tema, tampilan, serta kebutuhan dalam pembuatan aplikasi.
- Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) : Tahapan ini merupakan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang dikerjakan. Bahan tersebut dapat berupa gambar, video, audio, animasi dan lain-lain.
- Pembuatan (*Assembly*) : Tahapan ini merupakan tahap penyusunan semua bahan yang telah dikumpulkan. Pembuatan aplikasi dibuat berdasarkan pada tahap desain.
- Pengujian (*Testing*) : Tahap pengujian merupakan tahap menjalankan aplikasi dan memeriksa apakah terdapat error atau tidak.
- Pendistribusian (*Distribution*) : Tahapan ini merupakan tahap analisis untuk pengembangan aplikasi yang sudah jadi agar menjadi lebih baik.

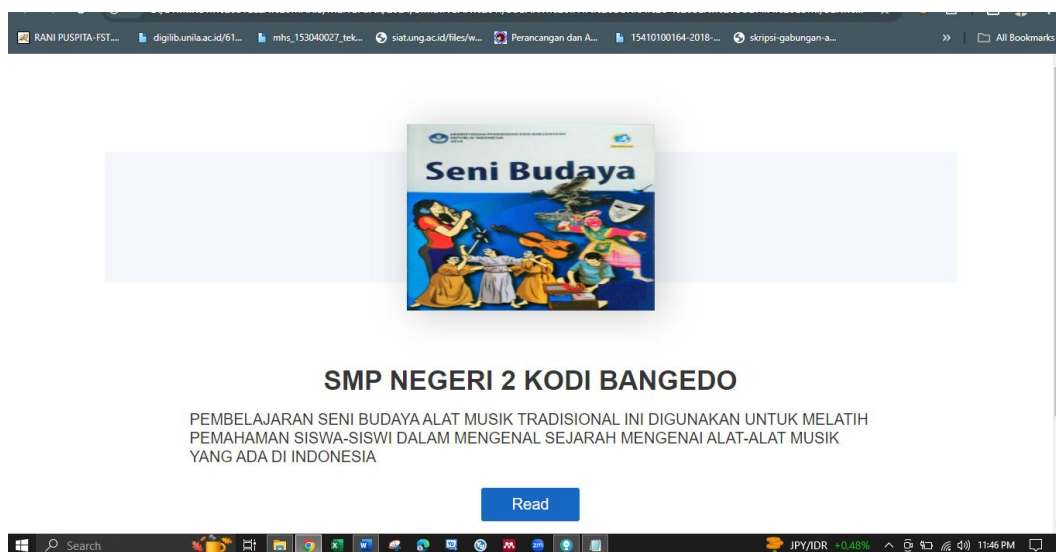
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penulisan diatas ditemukan suatu permasalahan dimana pada sekolah tersebut masih belum menggunakan system media pembelajaran secara digital. Dimana diharapkan jika menggunakan system pembelajaran secara digital berbasis Lumi ini bisa lebih memberikan daya tangkap tambahan terhadap siswa-siswi.

### Proses Rancangan Dan Hasil Cover



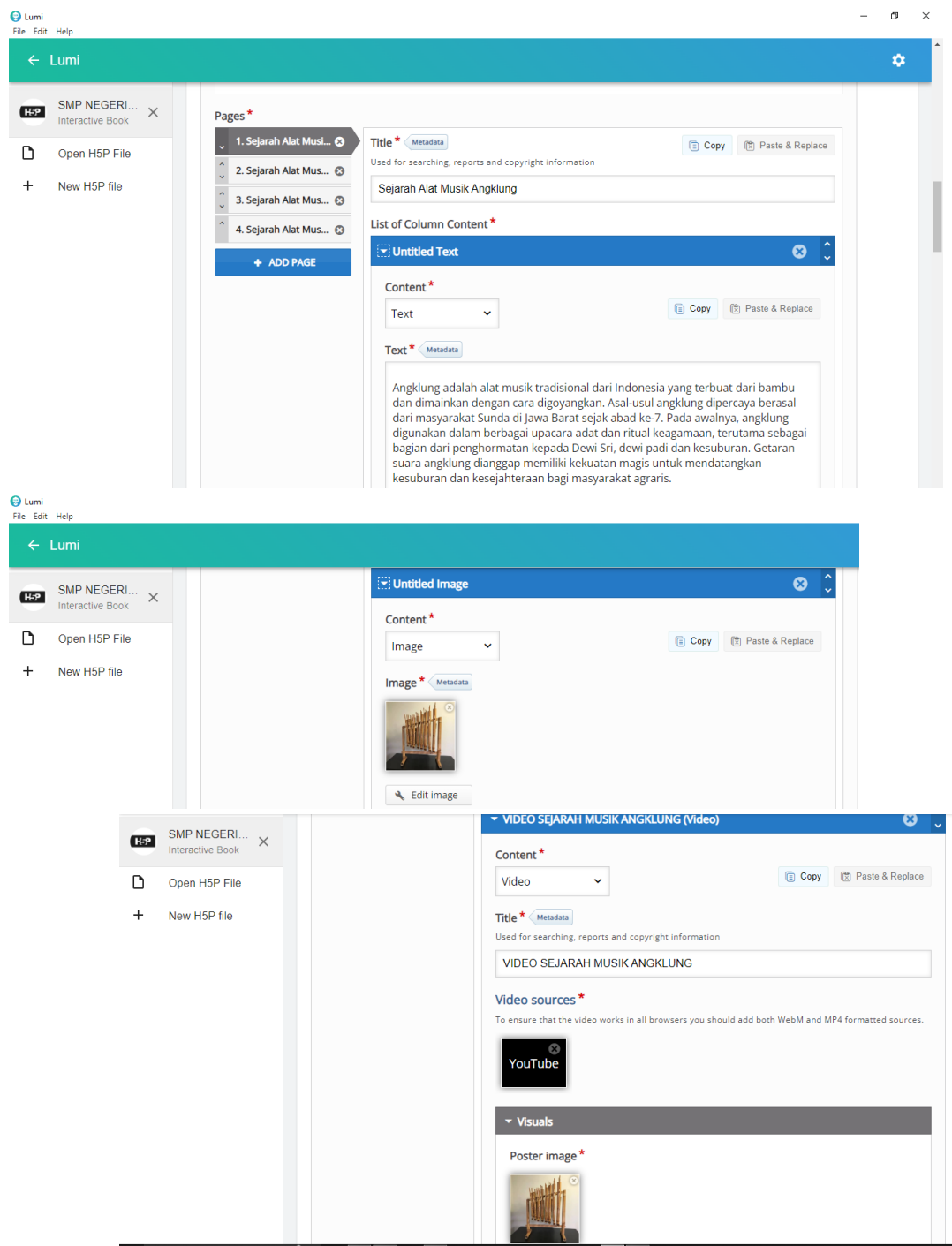
Gambar 2 Rancangan Halaman Cover Pada Aplikasi



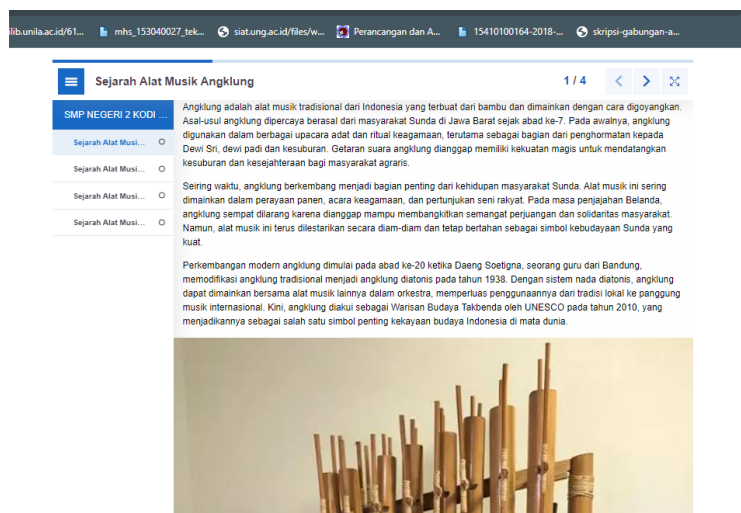
Gambar 3 Hasil Cover Saat Dijalankan Pada Web Browser

Pada gambar 2 merupakan proses pembuatan isi materi dari pembelajaran seni budaya khususnya alat musik dengan menginputkan beberapa komponen yang harus diisi ke dalam aplikasi Lumi. Dan pada Gambar 3 merupakan hasil dari aplikasi ketika dijalankan pada web browser.

### Proses Rancangan Dan Hasil Materi Alat Musik Angklung



Gambar 4 Proses Penginputan Materi Sejarah Angklung



Gambar 5 Hasil Materi Angklung Pada Web Browser

Pada gambar 4 merupakan proses pembuatan isi materi angklung dengan menginputkan beberapa komponen yang harus diisi ke dalam aplikasi Lumi. Dan pada Gambar 5 merupakan hasil dari aplikasi ketika dijalankan pada web browser.

## KESIMPULAN

Bagian ini berisi Media pembelajaran ini memberikan pendekatan interaktif dan visual yang menarik bagi siswa, sehingga mempermudah proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas. Selain itu, guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi dengan lebih variatif dan inovatif. Implementasi LUMI ini dapat diintegrasikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anisa Ababil and Jagar Lumbantoruan, "Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Materi Bernyanyi Berbasis Kurikulum Merdeka," *J. Ris. Rumpun Seni, Desain dan Media*, vol. 2, no. 1, pp. 66–79, 2023, doi: 10.55606/jurrsendem.v2i1.1191.
- [2] J. Pembelajaran and A. R. Dewi, "KEMAMPUAN KOGNITIF DAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK KELAS VII A SMPN 4 MALANG Afrida Rusmila Dewi \*," vol. 4, no. 9, 2024, doi: 10.17977/um065.v4.i9.2024.1.
- [3] P. E. Rewah, "Nilai- Nilai Pendidikan Agama Kristen Dalam Musik Maka ' ruyen Menghadapi Sikap Individualisme Masyarakat Minahasa," vol. 5, no. 2, pp. 57–69, 2024.
- [4] I. Alamanda, N. Putra, R. Budiarti, R. A. Puspatarini, P. S. Arsitektur, and F. Teknik, "Application of Contemporary Architecture in Design of West Java Art and Cultural Center," *Arsitektur*, no. September, pp. 192–198, 2019, [Online]. Available: <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/sim/article/view/6639/5028/19564>
- [5] N. K. D. B. Y. Putri, I. M. G. P. Wijaya, and I. G. G. A. Gunawan, "Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Siswa Kelas X Usaha Perjalanan Wisata (Upw) 1 Smk Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022," *Batarirupa J. Pendidik. Seni*, vol. 3, no. 1, pp. 80–94, 2023, doi: 10.59672/batarirupa.v3i1.2970.
- [6] J. Filsafat, "Harmonisasi Olah Nalar dan Olah Rasa ; Sebuah Seni Mendidik di Era Merdeka Belajar," *J. Filsafat, Sains, Teknol. dan Sos. Budaya*, vol. 29, no. 2, pp. 87–96, 2023.
- [7] N. Sikki, D. Priadi, C. N. Kholifah, and F. K. Putri, "Implementasi Etika Bisnis Pelayanan Konsumen E-Commerce Di Era Globalisasi," *Pros. Konf. Nas. Sos. Polit.*, vol. 1, pp. 501–514, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.usbykp.ac.id/index.php/prosiding-konaspol/article/view/2395/691>

- [8] R. Nasir, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pelaksanaan Administrasi Perkantoran pada Kantor Kelurahan Tabaringan Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar," *J. Mirai Manajemen*2, vol. Vol 6, No, no. 2, pp. 288–295, 2021.