Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 22 Nomor 1 Tahun 2026
Halaman 384-396

PEMANFAATAN LUMI EDUCATION PADA MATERI PANTUN BERBASIS ADAT DALIHAN NA TOLU DI SMK

Yulira Putri Nirwana Boang Manalu[1], Ika Septiana[2], Nazla Maharani Umaya[3]
[1, 2, 3]Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra indonesia, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Indonesia
*yulirapnboangmanalu@gmail.com[1], ikaseptiana@upgris.ac.id[2], nazla.umaya@upgris.ac.id[3]

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan LUMI Education sebagai media pembelajaran digital interaktif untuk materi pantun berbasis adat Dalihan Na Tolu di SMK Maranatha Sidikalang, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan triangulasi data observasi kelas, angket Likert terhadap 24 siswa kelas XI Seni Musik, dan wawancara semi-struktural dengan 5 siswa purposif serta 2 guru Bahasa Indonesia. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LUMI Education dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Siswa menunjukkan respons positif yang tinggi dengan rata-rata skor angket 3,78 (skala 4), khususnya terhadap relevansi nilai Dalihan Na Tolu (skor 3,83). LUMI Education efektif meningkatkan minat, pemahaman struktur pantun, serta menumbuhkan rasa menghargai budaya daerah. Simpulannya, integrasi LUMI Education dengan kearifan lokal merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan media digital berbasis budaya lokal untuk memperkuat literasi, karakter, dan identitas peserta didik, serta mendorong inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.
KATA KUNCI: *LUMI Education; Pantun; Dalihan Na Tolu; Media Pembelajaran Digital; Kearifan Lokal*

APPLICATION OF THE LUMI EDUCATION MODEL IN THE CONTEXT OF PANTUN MATERIAL BASED ON THE DALIHAN NA TOLU CUSTOMS IN VOCATIONAL SCHOOLS

ABSTRACT: The objective of research is to describe the use of LUMI Education as an interactive digital learning medium for Dalihan Na Tolu traditional pantun material at SMK Maranatha Sidikalang, Dairi Regency, North Sumatra. The empirical study employed a descriptive qualitative methodology, utilizing triangulation of classroom observation data, a Likert questionnaire administered to 24 students enrolled in the 11th grade Music class, and semi-structured interviews with 5 purposively selected students and 2 Indonesian language teachers. The data analysis was conducted according to the Miles and Huberman model. The findings indicated that LUMI Education is capable of facilitating interactive, contextual, and student-centered learning. The study revealed a predominantly favorable response from the student participants, with an average questionnaire score of 3.78 on a scale of 4. Notably, the relevance of Dalihan Na Tolu values received a particularly high rating, with a score of 3.83. The implementation of LUMI Education yielded significant improvements in student interest, comprehension of pantun structure, and the cultivation of an appreciation for local culture. In sum, the integration of LUMI Education with local wisdom has been demonstrated to be an innovative and effective learning strategy. The implications of this study underscore the importance of developing local culture-based digital media to strengthen the literacy, character, and identity of students, as well as to encourage innovation in Indonesian language learning that is adaptive to technological developments.
KEYWORDS: *LUMI Education; Pantun; Dalihan Na Tolu; Digital Learning Media; Local Wisdom*

Diterima:	Direvisi:	Disetujui:	Dipublikasi:
15-01-2026	14-03-2026	14-03-2026	30-03-2026

Pustaka : Manalu, Y. P. N. B., Septiana, I., & Umaya, N. M. (2026). Pemanfaatan Lumi Education pada materi pantun berbasis adat *Dalihan Na Tolu* di SMK. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *22*(1), 384-396.

Artikel ini berlisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kearifan Lokal merupakan aset berharga yang turun temurun dimiliki masyarakat Indonesia. Di era modern, kearifan lokal menjadi sangat penting sebagai penjaga identitas dan keberlanjutan budaya. Pendidikan berperan strategis dalam mentransformasikan nilai-nilai kearifan lokal kepada generasi muda agar tidak hanya mengenal, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan kearifan lokal tidak hanya berfungsi untuk melestarikan budaya, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan dan pengembangan masyarakat (Nasution, H. 2022).

Salah satu kekayaan budaya Indonesia yang berwujud sastra lisan tradisional adalah pantun. Pantun telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Indonesia selama berabad-abad. Pantun bukan sekadar kumpulan kata-kata yang berirama dan bersajak, tetapi juga cerminan dari identitas budaya, pengetahuan lokal dan adat istiadat yang diwariskan dari generasi ke generasi (Gajah dkk., 2024).

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru SMK mata pelajaran bahasa Indonesia yang ada di Sidikalang, pembelajaran pantun di sekolah masih menghadapi tantangan. Guru menyampaikan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran pantun masih terbatas. Bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh buku-buku lama yang bersifat konvensional yang belum sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik. Menurut S. Nasution (1992) bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disususun secara sitematis serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran(Anwar, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa masih kesulitan dalam memahami materi pantun khususnya siswa SMK. Hal ini dibuktikan dengan kegagalan pelaksanaan lomba berpantun di SMKS Maranatha pada peringatan Hari Lahir Pancasila, 1 Juni 2025, karena jumlah peserta yang mendaftar tidak memenuhi kuota. Hasil wawancara terbatas dengan siswa didapati siswa kurang tertarik karena tidak percaya diri, pembelajaran pantun yang kurang menarik dan relevan, siswa merasa terhambat dalam mengungkapkan dan menemukan Ide. Faktor terjadinya hal tersebut karena pembelajaran yang dilaksanakan masih belum mampu mendorong siswa untuk dapat berfikir kreatif. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan institusi pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar memiliki kesiapan untuk bekerja, berjiwa wirausaha, cerdas, memiliki daya saing agar dapat berkompetisi dalam pasar global (Prianto dkk., 2021). Meskipun demikian, mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun tetap memiliki peran penting dalam pembentukan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa SMK. Hal ini menunjukkan perlunya strategi yang lebih efektif dan menarik untuk mengenalkan pantun kepada siswa.

Siswa yang ada di Kabupaten Dairi, Sumatera Utara mayoritas dari suku Batak. Salah satu adat budaya yang masih dipegang teguh oleh masyarakat Batak ialah Dalihan Na Tolu. Dalihan Na Tolu merupakan filosofi hidup etnis Batak yang telah ada sejak ratusan tahun dan masih tetap mereka jalankan hingga kini (Harvina dkk., 2017). Dalihan Na Tolu merupakan sistem sosial masyarakat Batak Toba yang terdiri atas tiga pilar utama, yaitu somba marhulahula (menghormati pihak keluarga istri atau mertua), elek marboru (menyayangi dan membimbing boru atau perempuan muda dalam keluarga), dan manat mardongan tubu (menjaga hubungan baik dengan saudara semarga). Nilai-nilai ini dapat menjadi sumber inspirasi dalam menulis pantun. Dalihan Na Tolu terdapat dalam konsep kehidupan siswa sehari-hari dan sering digunakan siswa sebagai pedoman dalam

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

tindak tutur sosial. Siswa tidak hanya belajar tentang sastra, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan dan memperkuat identitas.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik generasi digital, pemanfaatan media digital pada bahan ajar menjadi strategi yang relevandan diperlukan. Kehadiran media digital menjadi penting karena memungkinkan integrasi teks, visual, audio, animasi, dan interaktivitas dalam satu kesatuan pembelajaran. Media digital menawarkan fleksibilitas, multimodalitas, dan interaktivitas yang tidak dimiliki bahan ajar cetak konvensional. Visualisasi materi, animasi, simulasi, serta fitur interaktif yang dihadirkan melalui platform atau sofware digital dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta partisipatif. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Kadek Rusma Dewi dan Ferry Lourens S. Korompis (2023) mengungkap bahwa penggunaan media digital seperti PowerPoint, YouTube, dan Google Classroom dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Busungbiu dapat memberikan dampak positif. Implementasi tersebut terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman materi, capaian belajar, serta keterampilan teknologi siswa, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. (Nurhayati dkk., 2022; Mahyudi dkk., 2025).

Salah satu media digital yang dapat digunakan sebagai bahan ajar interaktif adalah LUMI Education. Penelitian yaang dilakukan oleh Assobakh dan Sodiq (2025) membuktikan bahwa penggunaan LUMI Education pada pembelajaran menganalisis unsur fisik puisi mendapatkan respon positifdengan persentase mencapai 93,3% (Assobakh dkk., n.d.).Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pemanfaatan LUMI Education pada penelitian ini digunakan pada materi pantun berbasis kearifan lokal adat dalihan na tolu. Keunikan dari penelitian ini terdapat pada materi pantun yang dikaitkan dengan kearifan lokal setempat yaitu adat dalihan na tolu agar pembelajaran relevan dengan kehidupan siswa. Dengan pemanfaatan LUMI Education memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis dan kolaboratif, sekaligus memberi ruang bagi pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal ke dalam konten pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan teknologi digital LUMI Education dalam bahan ajar pantun berbasis adat Dalihan Na Tolu, peserta didik mampu memahami struktur dan kaidah pantun sekaligus mampu menghasilkan karya pantun yang mencerminkan kedalaman nilai-nilai budaya Batak sebagai bagian integral dari identitas siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya pelestarian budaya lokal, penguatan karakter peserta didik, serta inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan yang sejalan dengan perkembangan teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang secara sistematis menggambarkan fakta, sifat, atau karakteristik suatu objek tepat sesuai dengan praktik nyata.(Assobakh dkk., n.d.). Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam persepsi siswa dan guru terhadap media digital interaktif yang mengintegrasikan nilai budaya Batak dalam pembelajaran pantun. Penelitian dilaksanakan di SMK Maranatha Sidikalang, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara pada Januari 2026 dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas XI Seni Musik (2 perempuan, 22 laki-laki) dan dua orang guru Bahasa Indonesia. Pemilihan subjek bersifat purposive berdasarkan partisipasi penuh dalam sesi LUMI Education dan pengalaman mengajar guru pada jenjang SMK.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi kelas yang dilengkapi dokumentasi foto dan video, angket persepsi melalui Quizizz dengan skala 4 poin (sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) pada 11 item dan tiga pertanyaan terbuka, serta panduan wawancara semi-struktural untuk lima siswa dan dua guru Bahasa Indonesia. Lembar observasi mendokumentasikan ekspresi dan keaktifan siswa saat menggunakan LUMI Education melalui smartphone pribadi, sementara angket mengukur persepsi tentang kemudahan, relevansi budaya Dalihan Na Tolu, dan daya tarik materi. Panduan wawancara berisi pertanyaan yang berfokus pada pengalaman penggunaan media.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan peneliti memasuki kelas XI Seni Musik atas izin sekolah. Siswa diizinkan membawa smartphone pribadi sesuai kebijakan sekolah untuk mata pelajaran yang membutuhkan perangkat digital. Peneliti membagikan link LUMI Education (**https://app.lumi.education/run/nrTLrr**) melalui *whats up* group lalu menjelaskan dan mengimplementasikan LUMI Education secara langsung melalui smartphone siswa selama 70 menit. Peneliti melakukan observasi dan dokumentasi saat pembelajaran berlangsung. Pasca implementasi, angket Quizizz disebarkan melalui link dan QR code. Peneliti memilih lima siswa purposive berdasarkan pengamatan ekspresi emosional dan keaktifan selama sesi untuk diwawancarai. Selanjutnya, peneliti berinteraksi dengan dua guru Bahasa Indonesia, menunjukkan desain LUMI Education terlebih dahulu melalui smartphone, kemudian melakukan wawancara semi-struktural. Wawancara direkam audio dengan persetujuan responden.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan menyatukan, menyeleksi data yang sangat urgen dan data yang paling pokok dan membuang data-data yang tidak diperlukan. Penyajian data merupakan tahap krusial dalam proses analisis data kualitatif yang bertujuan mengorganisasikan informasi secara sistematis dan bermakna, dan pengambilan kesimpulan yang dilakukan sebagai bentuk hasil dari suatu proses yang telah dilakukan. (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Melalui tahapan analisis ini, peneliti berupaya menggambarkan tingkat keberhasilan LUMI Education sebagai media pembelajaran pantun berbasis adat Dalihan Na Tolu, mengetahui pola pemanfaatan teknologi digital melalui smartphone siswa selama proses pembelajaran, serta mengidentifikasi respon guru terhadap kehadiran media digital interaktif tersebut di SMK Maranatha Sidikalang.

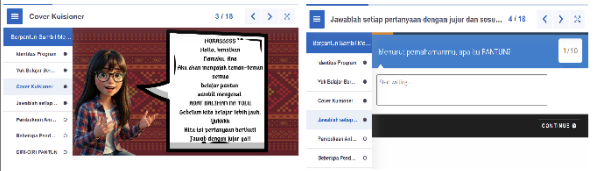
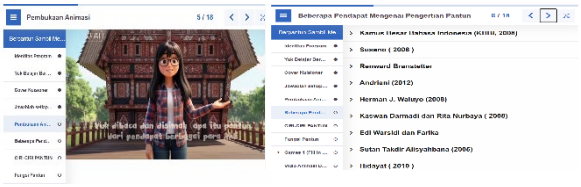
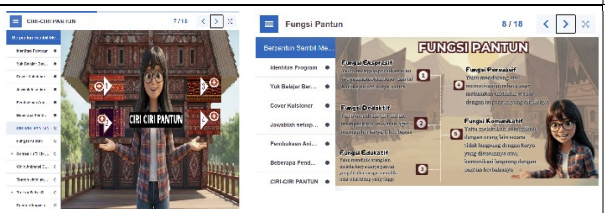
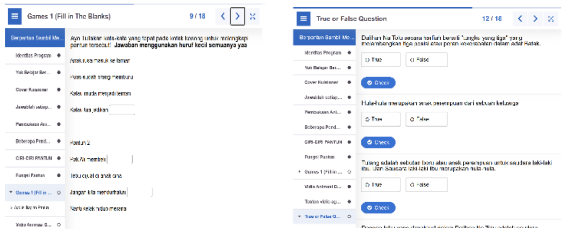
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menyajikan temuan dari triangulasi data observasi, angket Quizizz, dan wawancara yang menggambarkan pemanfaatan LUMI Education pada pembelajaran pantun berbasis adat Dalihan Na Tolu di kelas XI Seni Musik SMK Maranatha Sidikalang. Data dikumpulkan dari 24 siswa yang terdiri dari 2 perempuan dan 22 laki-laki, dua guru Bahasa Indonesia SMK Maranatha Sidikalang. Temuan disusun secara sistematis mulai dari desain LUMI Education, observasi lapangan, hasil angket, wawancara siswa yang sudah dipilih, hingga perspektif guru, untuk memberikan gambaran manfaat LUMI Education pada pembelajaran pantun berbasis kearifan lokal adat dalihan na tolu.

Tabel 1. Desain LUMI Education Pantun Berbasis Adat Dalihan Na Tolu

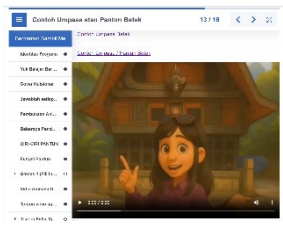
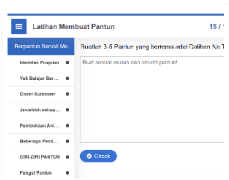
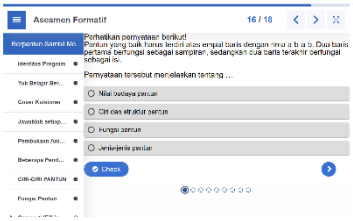
Segmen	Desain LUMI	Deskripsi

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Sampul dan Tujuan Pembelajaran		Menggunakan content text. Gambar didesain menggunakan canva dan di upload di LUMI Education
Kuisioner Pengertian Pantun		Menggunakan content gambar sebagai pembuka dan content questionnaire yang berisi pertanyaan terbuka dan pilihan ganda. Setiap siswa yang mengisi kuisioner mendapatkan umpan balik secara otomatis Menggunakan content vidio sebagai pembuka pengertian pantun, dilanjutkan content accordion yang berisi pengertian pantun dari berbagai para ahli. Di akhir terdapat tanggapan siswa tentang pengertian pantun
Ciri-ciri dan Fungsi Pantun Games Fill In The Blanks dan True or False		Ciri-ciri pantun menggunakan content hotspot. Ciri-ciri pantun akan tampil ketika mengklik gambar bertanda + . Fungsi pantun menggunakan content image Konten Games Fill in the blanks digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang pantu. Content True or false digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang adat dalihan na tolu setelah menonton vidio animasi

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Volume 22 Nomor 1 Tahun 2026
Halaman 384-396

Vidio animasi interaktif dan Vidio animasi contoh pantun	 	Vidio animasi berisi tentang adat dalihan na tolu. Terdapat juga contoh pantun bertema adat dalihan na tolu yang disajikan dalam bentuk animasi dan link youtube
Latihan berpantun dan Asesmen formatif	 	Latihan membuat pantun dibuat dengan content essay. Terdapat juga asesment formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa.

Tautan lengkap: https://app.lumi.education/run/nrTLrr

Observasi pengamatan langsung selama 70 menit di kelas XI Seni Musik menunjukkan respon siswa yang positif dalam penggunaan LUMI Education. 16 siswa (67%) menggunakan HP pribadi secara individual, sementara 8 siswa (33%) berkolaborasi berpasangan berbagi 1 smartphone. Secara keseluruhan, siswa tampak tenang dan fokus menyimak LUMI Education melalui *smartphone*. Hal ini mencerminkan kondisi belajar yang kondusif. Dua puluh siswa (83%) menunjukkan keterampilan yang mahir dalam menggunakan smartphone, sementara lima siswa (21%) mengalami kesulitan teknis awal yang langsung difasilitasi oleh peneliti sebagai panduan penggunaan platform H5P. Respons emosional positif pertama tercatat saat konten video peneliti muncul, memicu senyuman pada 18 siswa (75%) dan meningkatkan minat melanjutkan eksplorasi materi. Terdapat kesulitan pada segmen hotspot ciri-ciri pantun, di mana beberapa siswa menanyakan cara penggunaan fitur klik (+). Peneliti memberikan bimbingan langsung dan mendapat respon dengan perubahan raut wajah siswa dari kebingungan menjadi senyum lega disertai ungkapan verbal positif seperti "unik ya Miss!" dan "Keren ini Miss!" dari tiga siswa.

Saat pemutaran video animasi adat Dalihan Na Tolu, Kedua puluh empat siswa tampak serius menyimak. Sebagian besar siswa menulis hal-hal penting yang didapatkan saat menonton animasi. Pasca animasi, peneliti menguji pemahaman siswa secara langsung dengan pertanyaan "jadi siapa hula-hula kamu?", yang dijawab benar perindividu sebanyak 20 siswa (83%) dengan antusias yang positif. Jawaban interaksi menunjukkan bahwa penggunaan media digital efektif untuk mengetahui pengetahuan budaya lokal.

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718



Gambar 1. Dokumentasi saat observasi: Sumber Pribadi

Hasil data angket Quizizz dengan 14 item memperoleh respons 100% dari 24 siswa kelas XI Seni Musik. Berikut disajikan top 5 item tertinggi

No. Angket	Pernyataan terpilih	Sangat setuju		Setuju		Tidak setuju		Sangat tidak setuju		Rata-rata
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	
9	Nilai adat Dalihan Na Tolu terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari.	20	83	4	17	0	0	0	0	3,83
2	Tampilan LUMI Education menarik dan mudah dipahami	20	83	3	13	1	4	0	0	3,79
7	saya dapat belajar pantun dan adat dalihan na tolu dengan LUMI Education	19	79	4	17	1	4	0	0	3,75
6	Materi pantun berbasis adat Dalihan Na Tolu lebih mudah	17	71	6	25	1	4	0	0	3,67

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

	dipahami melalui LUMI Education									
8	Pembelajaran ini menumbuhkan rasa untuk menghargai budaya daerah.	13	54	10	42	1	4	0	0	3,50

Tabel 2. Top 5 Item Angket Tertinggi

Pertanyaan	**Rata-rata jawaban**	**Jumlah siswa**	**%**	**Contoh respon siswa**
Menurut kamu bagian mana yang paling berkesan?	Animasi adat dalihan na tolu	20	83	“Tentang adat bataknya menarik”
	Game Fill in the blank	2	9	“Menantang dan seru”
	Bagian hotspot	1	4	“Mudah dipahami dan unik”
Kesulitan menggunakan LUMI	Semua bagian	1	4	“Semua bagian sangat berkesan bahkan membuat saya menjadi semangat”
	Tidak ada kesulitan	15	63	“Tidak namun saya justru lebih mudah memahami nya”
	Vidio	3	12	"Loading lama, butuh paket data"
	Share Hp yang berpasangan	6	25	"Gantian liat bareng teman agak ribet"
Pengalaman & saran	Dekat budaya Batak	12	50	“Saya jadi tau adat dalihan na tolu”
	Saran dapat diakses offline	8	33	“ agar bisa diulang tanpa paket data, ada baiknya dapat diakses secara offline”
	Belajar pantun mudah dimengerti	4	17	“ Dengan media digital LUMI, pembelajaran pantun lebih mudah dimengerti“

Tabel 3: Tema Jawaban Terbuka Angket (Pertanyaan 12-14)

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Volume 22 Nomor 1 Tahun 2026
Halaman 384-396

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 orang siswa disimpulkan LUMI Education bermanfaat dan efektif dalam mengajarkan budaya Dalihan Na Tolu. Tiga siswa paling suka animasi adat dalihan na tolu. Game fill the blanks pun disukai karena dianggap seru dan memicu nalar siswa. Adapun kendala yang dialami seperti share HP dan internet yang lamban, siswa tetap menganggap LUMI Education lebih mudah dibandingkan metode konvensional. Siswa yang diwawancarai menyarankan agar media ini dapat diakses secara offline agar pembelajaran dapat diulang tanpa paket internet.

Hasil wawancara dengan dua guru bahasa indonesia menunjukkan respon yang positif. Guru mengapresiasi pemanfaatan media digital yang sesuai dengan jaman sehingga dapat meningkatkan minat dan ketertarikan belajar secara alami. Animasi Dalihan Na Tolu dianggap menarik secara visual, dan games *fill in the blanks* menjadi hal yang menarik siswa untuk berfikir secara kritis. Guru tertarik untuk menggunakan media LUMI Education pada pembelajaran pantun.

Teknologi berasal dari kata techne yang artinya keahlian dan logia yang artinya pengetahuan(Belva Saskia Permana dkk., 2024). Teknologi digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam era digitalisasi, ketergantungan manusia terhadap teknologi semakin meningkat, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Lumi adalah salah satu teknologi pendidikan yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar buku interaktif dan dapat di akses secara gratis. Lumi education adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan menyajikan konten pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas digital, seperti kuis, vidio interaktif dan elemen interaktif lainnya (Susilo dkk., 2024; (Adianti dkk., 2025). Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan LUMI Education sebagai media pembelajaran digital interaktif pada materi pantun berbasis Adat Dalihan Na Tolu di SMK Maranatha Sidikalang berdampak positif. Dari hasil observasi siswa menunjukkan wajah senang, fokus dan tenang. LUMI Education membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa (student centered learning), sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Dari respon tersebut disimpulkan penggunaan LUMI Education dalam pembelajaran pantun sudah mencakup prinsip pembelajaran mendalam. Prinsip pembelajaran merupakan landasan penting yang memastikan proses belajar berjalan efektif. Tiga prinsip utama yang mendukung pembelajaran mendalam adalah berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Rahmawati dkk., 2025).

Angket Likert (n=24 siswa kelas XI Seni Musik) memperkuat observasi dengan rata-rata skor 3,78 dari skala 4,0 (kategori "setuju sangat tinggi"). Item teratas mencapai 95% (20 sangat setuju/83%, 4 setuju/17%, rata-rata 3,83) dengan respon positif yaitu nilai adat Dalihan Na Tolu relevan kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran kontekstual atau yang dikenal dengan CTL (Contextual Teaching and Learning) dimana para guru dituntut untuk mengaitkan materi-materi yang diberikan di sekolah dengan apa yang terjadi di kehidupan nyata, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa didik akan lebih bermakna bagi mereka(Nababan, 2023).

Media pembelajaran digital yang edukatif serta menyenangkan dapat menjadi sarana belajar yang membangkitkan ketertarikan siswa dalam belajar (S. Arif dkk., 2023). LUMI Education dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil Item kedua angket "Tampilan LUMI menarik" mencapai skor rata-rata 3,79 (20 sangat setuju/83%, 3 setuju/13%), menunjukkan siswa suka dengan pembelajaran yang memanfaatkan digital ke dalam pembelajaran. Serupa dengan penelitian yang

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

dilakukan oleh Dewi dkk (2023) pemanfaatan media digital dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 1 Busungbiu (Dewi & Korompis, 2023)

Item angket "Pembelajaran ini menumbuhkan rasa untuk menghargai budaya daerah" mencapai 96% respon positif (13 sangat setuju/54%, 10 setuju/42%, rata-rata 3,50), selaras dengan penelitian Sarumaha dkk. (2024) yang membuktikan integrasi kearifan lokal dalam kurikulum meningkatkan kesadaran budaya dan kebanggaan identitas siswa (Sarumaha dkk., 2024). Observasi langsung peneliti selama implementasi menangkap bukti konkret: saat ditanya "Siapa hula-hula?", siswa langsung menjawab marga hula – hula masing-masing siswa dengan tepat.Temuan wawancara menguatkan 83% respon angket "animasi adat Dalihan Na Tolu adalah yang paling berkesan. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti kendala teknis awal pada fitur *hotspot* dan ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Kendala ini justru menunjukkan peran guru sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran bertujuan untuk membimbing dan memberikan contoh kepada siswa untuk menumbuhkan kematangan kompetensi digital(Fatimah dkk., n.d.).

Salah satu hasil penting penelitian ini menunjukkan adanya perubahan orientasi pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (student-centered learning). Pemanfaatan LUMI Education memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui perangkat smartphone, berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran, serta menguji pemahaman melalui kuis, permainan interaktif, dan tugas berbentuk esai.

Aktivitas *fill in the blanks*, *true or false*, serta tugas menulis pantun berbasis budaya lokal berperan penting dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Data angket terbuka menunjukkan bahwa sebagian siswa menilai permainan interaktif sebagai “menantang dan seru” serta mampu “memicu nalar”. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Dengan tema Dalihan Na Tolu, siswa dihadapkan pada tantangan untuk mengaitkan bentuk sastra dengan nilai budaya, sehingga proses menulis tidak hanya bersifat mekanis, tetapi reflektif. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa media digital interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian, saran dari siswa untuk mengembangkan versi LUMI Education yang dapat diakses secara offline menjadi masukan yang baik untuk dilakukan. Dengan mode offline, guru bisa menggunakan LUMI kapan saja tanpa khawatir kuota data mahal atau sinyal hilang, apalagi untuk sekolah vokasi dengan anggaran terbatas. Selain itu, share HP berpasangan (25% angket) jadi lebih lancar karena semua bisa akses bersamaan tanpa buffering.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pemanfaatan LUMI Education pada materi pantun berbasis adat Dalihan Na Tolu di SMK, hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran digital yang mendorong keterlibatan aktif siswa, pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta membantu siswa memahami struktur pantun melalui aktivitas interaktif yang terintegrasi dengan nilai budaya lokal. Temuan memperlihatkan bahwa pengaitan pantun dengan adat

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Dalihan Na Tolu menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa, sekaligus memperkuat kesadaran budaya. Dengan demikian, pemanfaatan LUMI Education tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi berbahasa, tetapi juga berkontribusi pada penguatan karakter dan identitas budaya peserta didik SMK. Meskipun masih ditemui keterbatasan teknis seperti ketergantungan pada koneksi internet dan penggunaan perangkat secara bergantian, hal tersebut tidak mengurangi efektivitas media, melainkan menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut, khususnya penyediaan akses offline serta penerapan pada materi sastra lain berbasis kearifan lokal agar pemanfaatan LUMI Education semakin optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK.

DAFTAR PUSTAKA

Adianti, Ummah, R., & Imamsyah, M. (2025). PENGARUH VIDEO INTERAKTIF BERBASIS LUMI EDUCATION TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS III SDN WORA. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10, 2477–2143.

Aisy, R., Prihatin, E., & Nurdin, D. (2024). Efektivitas Implementasi Evaluasi Pembelajaran pada Diklat Berbasis Digital. https://jurnaldidaktika.org

Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). PEMANFAATAN CERITA INTERAKTIF DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA YANG INOVATIF. JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA), 12(2), 193–208. https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11574

Anggara, A. D., & Sujatmiko, D. B. (n.d.). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Kompetensi Desain Produk Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif bagi Siswa SMK.

Anwar, S. (2023). Metode Pengembangan Bahan Ajar : FOUR STEPS TEACHING MATERIAL DEVELOPMENT (4STMD) (I. Hamidah, Ed.). Indonesia Emas Group.

Assobakh, R. F., Bahasa, P., Indonesia, S., Bahasa, F., & Seni, D. (n.d.). PENGGUNAAN MEDIA LUMI EDUCATION PADA MATERI MENGANALISIS UNSUR FISIK PUISI KELAS XI SMAS IPIEMS SURABAYA Syamsul Sodiq.

Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (n.d.). PADLET SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF.

Azmi, R. U. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Mengembangkan Bahan Ajar Materi

Bahasa Indonesia Berbasis Padlet SMK N 8 Semarang. In JURNAL INOVASI EKONOMI KREATIF (Vol. 6, Issue 2). https://ejurnals.com/ojs/index.php/jiek

Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 4(1), 19–28. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702

Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS X SMK NEGERI 1 BUSUNGBIU. Journal of Learning and Technology, 2(1), 26–32. https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842

Fathoni Firmansyah, A., & Dwi Rahmayantis, M. (n.d.). ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Aplikasi Quizizz pada Materi Teks Anekdot Kelas X SMK Negeri 3 Kediri. https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/alfabeta/index

Fatimah, S. M., Iriani, T., & Ramadhan, M. A. (n.d.). Analisis Facilitating Learners' Digital Competence Calon Guru Vokasional dalam Praktik Keterampilan Mengajar di SMK. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Faturrokhman, R. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA DI SEKOLAH SMK PEMBANGUNAN.

Gajah, E. S., Lubis, A. A., Suaimah, N., Siregar, P. S., & Qaqamahmudinejaz. (2024). Menelusuri Kekayaan Budaya Melalui Pantun. JURNAL DUNIA PENDIDIKAN, 4.

Harvina, Fariani, Putra, D. K., Simanjuntak, H., & Sihotang, D. (2017). DALIHAN NA TOLU PADA MASYARAKAT BATAK TOBA DI KOTA MEDAN (B. Abubakar, Ed.). Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh.

Izzah, A., Sujana, I. M. S., Saputra, A., Melani, B. Z., & Munanda, L. O. A. H. (2025). Kahoot Game-Based Learning Design in Teaching English for Vocational School Using Genre-Based Approach Model. Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(3), 1303–1321. https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1147

Khusnaeni, A. (n.d.). PENERAPAN TEKNOLOGI INOVATIF DALAM MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DI SMK PEMBANGUNAN.

Mahyudi, J., Wahyuni, W., Ramdhani, M., Aprilia Susanti, P., & Bahasa dan Sastra Indonesia, P. (2025). PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA KEGIATAN MENULIS PUISI BAGI GURU BAHASA INDONESIA DI TINGKAT SMK. In Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora (Vol. 5, Issue 1). http://journal.unram.ac.id/index.php/darmadiksani

Mahyudi, J., Wahyuni, W., Ramdhani, M., Aprilia Susanti, P., & Bahasa dan Sastra Indonesia, P. (2025). PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA KEGIATAN MENULIS PUISI BAGI GURU BAHASA INDONESIA DI TINGKAT SMK. In Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora (Vol. 5, Issue 1). http://journal.unram.ac.id/index.php/darmadiksani

Mardiana, Y., Toibah,) ;, Kalsum, U., Prahasti,) ;, Achmad,) ;, Sallaby, F., Agung,) ;, & Iskandar, P. (2024). Pemanfaatan Internet of Thing Dalam Dunia Pendidikan Sekolah Menegah Atas Negeri 1 Kepahiang. In Jurnal Dehasen Mengabdi (Vol. 3, Issue 1).

Nababan, D. (2023). PEMAHAMAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DALAM MODEL PEMBELAJARAN (CTL). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Nabila Dewi, F. (2025). Implementasi Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Problem Based Learning: Literature Review. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Oktaviani, R., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 7(2), 717–726. https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1121

Pendidikan Administrasi Perkantoran, J., Studi, P. S., Administrasi Perkantoran, P., Pendidikan Ekonomi, J., Ekonomi, F., & Suratman, B. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718

Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman Rahmatun Nafidah. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap

Putu, N., Ajmadewi, K., Rasna, W., & Artika, W. (2024). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 5, 1117–1126. https://jurnaledukasia.org

Prianto, A., Winardi, & Qomariyah, U. N. (2021). Seri Pendidikan SMK : Pembelajaran Aktif dan Berbasis Kerja di SMK (A. A. I. Saputro, Ed.). Pustaka Ilmu.

Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. Journal of Management, Accounting, and Administration, 1(2), 77–84. https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93

Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). PEMBELAJARAN MENDALAM: TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MENUJU PENDIDIKAN BERMUTU. Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 18(1). https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1281

Sarumaha, M., Telaumbanua, K., & Harefa, D. (2024). PENDIDIKAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL NIAS SELATAN: MEMBANGUN IDENTITAS BUDAYA PADA GENERASI MUDA. 12(3), 663. https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6585

Sahri Nova Yoga. (2024). Pembelajaran Pantun Dan Dampaknya Dalam Pembentukan Karakter Siswa. Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan , 2(2), 194–200. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i2.1013

Semaranatha, I. M., Mardana, I. B. P., & Rapi, N. K. (2016). TINDAK GURU FISIKA DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA SISWA DI SMA NEGERI 1 SAWAN. In Wahana Matematika dan Sains (Vol. 10, Issue 1).

Setyadiharja STISIPOL Raja Haji Tanjungpinang dan Pengurus Asosiasi Tradisi Lisan Provinsi Kepulauan Riau, R. (2024). PANTUNESIA: PRESERVATION AND LEARNING PANTUN BY USING TECHNOLOGY (Vol. 1, Issue 1). www.smartpantun.com

Setyarum, A., Nurmalisa, D., Dewi, D. P., Pramitasari, A., Agustina, M., Ifanka, T., Aditya, A., Saputra, P. A., Abdiyansah, R., Anas, S., & Murty, D. A. (2025). Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah. Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia, 5(4), 1641–1648. https://doi.org/10.54082/jamsi.2033

Susanti, R. (2013). TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PERANANNYA DALAM TRANSFORMASI PENDIDIKAN (Vol. 2, Issue 2).

p-ISSN 2086-0609
e-ISSN 2614-7718