

## Media Pembelajaran Lumio: Workshop untuk Guru SMKN 2 Cikarang Barat

Lego Prayogo<sup>1</sup>, David Chandrawan<sup>2</sup>, Tuti Achyani<sup>3</sup>

Program Studi Akuntansi<sup>1</sup>, Program Studi Akuntansi<sup>2</sup>, Program Studi Akuntansi<sup>3</sup>

---

Diterima : 00/00/0000

Revisi : 00/00/0000

Diterbitkan : 00/00/0000

---

**Abstrak.** Kegiatan *workshop* ini merupakan pelatihan media pembelajaran Lumio *by smart*. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Kegiatan ini berupa pemberian materi dan juga praktik dalam menggunakan media pembelajaran Lumio. Metode pelaksanaan *workshop* ini mencakup pengenalan Lumio, penjelasan fitur, latihan praktis, diskusi dan refleksi, dan juga evaluasi dan sertifikasi. Peserta *workshop* yaitu 55 orang guru yang ada di SMKN 2 Cikarang Barat. Hasil *workshop* ini adalah Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti kuis interaktif, presentasi dinamis, dan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

**Kata kunci:** Workshop, Media Pembelajaran, Lumio, Guru

**Abstract.** This workshop activity is Lumio by smart learning media training. This training aims to provide teachers with understanding and skills in designing, developing, and implementing interesting and effective learning media. This activity is in the form of providing materials and practice in using Lumio learning media. The implementation method of this workshop includes an introduction to Lumio, explanation of features, practical exercises, discussions and reflections, and evaluation and certification. The workshop participants were 55 teachers at SMKN 2 Cikarang Barat. The results of this workshop are that teachers can create more varied learning media such as interactive quizzes, dynamic presentations, and activities that involve active student participation.

**Keywords:** Workshop, Learning Media, Lumio, Teacher

**Correspondence author:** Lego Prayogo, legoprayero10@gmail.com, Bekasi, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

# SENADA:

p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749  
Vol. 00 No. 00, bulan tahun, hal. 00-00  
DOI:

Semangat Nasional Dalam Mengabdikan

## Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru-guru, sebagai pendidik yang bertanggung jawab untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja, dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan industri. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran sangatlah penting.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Chan H. S., Morgan S, 2015)

Selain itu Model pembelajaran dalam bentuk digital juga dapat meningkatkan mutu pembelajaran melalui aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran digital (Kasmad et al., 2022).

Menurut Christina dan Kristin (2017) Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan informasi dan pemecahan sebuah masalah dari suatu masalah dengan cara bertanya kepada dirinya sendiri untuk menggali informasi tentang masalah yang sedang dihadapi. Jadi dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi, ide, atau situasi dengan cara yang objektif dan logis. Ini melibatkan evaluasi bukti, mempertanyakan asumsi, mengenali bias, dan menarik kesimpulan yang berdasar pada alasan yang kuat dan fakta. Berpikir kritis juga berarti tidak menerima informasi begitu saja tanpa memeriksa kebenaran dan relevansinya. Dalam pendidikan, berpikir kritis penting untuk membantu siswa memahami konsep secara mendalam dan membuat keputusan yang bijak.

Dari permasalahan yang ditemukan, dibutuhkan perbaikan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media Lumio by smart. Peningkatan kualitas dalam pembelajaran adalah salah satu target yang harus diupayakan oleh setiap pendidik dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya termasuk media pembelajaran (Kusnadi et al., 2017).

Dalam pengaplikasiannya penulis membuat kegiatan Workshop tentang "Pengembangan Media Pembelajaran lumio by smart" dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu para guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan pengetahuan yang diajarkan.

Untuk mendukung tujuan tersebut, kegiatan workshop mengenai penggunaan media pembelajaran berupa web yang bernama Lumio telah diselenggarakan. Lumio adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan para pendidik untuk menciptakan, mengelola, dan menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif. Platform ini dirancang untuk memudahkan guru dalam mengembangkan media

pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat digunakan di berbagai perangkat, baik di dalam kelas maupun secara daring.

Lumio mendukung kolaborasi siswa, sehingga mereka dapat bekerja bersama dalam tugas-tugas yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok. Dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan berbagai alat visualisasi, Lumio memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengajar dengan metode yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Platform ini juga terintegrasi dengan berbagai aplikasi pendidikan lainnya, memungkinkan para guru untuk mengimpor konten dari berbagai sumber atau membuat konten baru yang sesuai dengan kurikulum. Hal ini membuat Lumio menjadi alat yang sangat berguna bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif.

Peran penting dalam penggunaan media pembelajaran Lumio ini cukup jelas dipaparkan di atas, sehingga kami memutuskan memilih media pembelajaran ini untuk dibawakan pada sebuah workshop yang dilaksanakan di SMKN 2 Cikarang Barat

Meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan berbasis pendidikan, pelatihan merupakan langkah yang tepat (Salim et al., 2023).

Guru-guru SMKN 2 Cikarang Barat, seperti halnya guru di SMK lainnya, dihadapkan pada tantangan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri. Dengan hadirnya platform seperti Lumio, mereka memiliki kesempatan untuk memperkaya metode pengajaran, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan memfasilitasi keterlibatan siswa secara lebih mendalam. Workshop tentang media pembelajaran seperti Lumio dapat menjadi langkah penting bagi para guru di SMKN 2 Cikarang Barat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyiapkan siswa yang lebih siap menghadapi dunia kerja.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan workshop media pembelajaran yang dilaksanakan pada Rabu, 3 Juli 2024 di SMKN 2 Cikarang Barat. Peserta yang hadir pada kegiatann workshop ini adalah 55 guru SMKN 2 Cikarang Barat. dengan usia 25-40an. Kegiatan ini berupa penyampaian materi dan praktek dalam Menyusun dan menggunakan media pembelajaran Lumio by smart.

Metode pelaksanaan workshop media pembelajaran Lumio mencakup beberapa tahapan untuk membantu peserta memahami dan menguasai penggunaan platform Lumio dalam konteks pendidikan. Berikut adalah tahapan yang diterapkan:

### 1. Pengenalan Lumio

Sesi perkenalan ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada platform Lumio, fitur-fitur utamanya, dan bagaimana platform ini dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif. Aktifitas pada sesi ini berupa presentasi interaktif mengenai Lumio, demo penggunaan dasar, dan diskusi tentang manfaatnya dalam pembelajaran.

### 2. Penjelasan Fitur

Penjelasan fitur ini memberikan pemahaman mendalam tentang fitur-fitur Lumio, seperti pembuatan konten, integrasi dengan perangkat lain, dan penggunaan alat interaktif. Aktivitas yang dilakukan berupa demonstrasi langsung bagaimana membuat materi ajar, menggunakan kuis interaktif, kolaborasi, serta cara mengakses dan menyimpan hasil.

# SENADA:

p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749  
Vol. 00 No. 00, bulan tahun, hal. 00-00  
DOI:

## Semangat Nasional Dalam Mengabdikan

### 3. Latihan Praktis

Pada sesi latihan praktis ini membantu peserta mempraktikkan penggunaan Lumio dalam pembuatan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Aktifitas yang dilakukan adalah Peserta membuat konten pembelajaran sendiri dengan bimbingan instruktur, diikuti dengan sesi umpan balik.

### 4. Diskusi dan Refleksi

Tahapan ini merupakan pemberian ruang untuk diskusi dan refleksi mengenai pengalaman penggunaan Lumio, tantangan yang dihadapi, dan solusi. Aktifitas yang dilakukan berupa sesi tanya jawab, sharing pengalaman, dan diskusi kelompok mengenai cara meningkatkan efektivitas pembelajaran menggunakan Lumio.

### 5. Evaluasi dan Sertifikasi

Tahapan ini merupakan tahap penilaian pemahaman peserta terhadap penggunaan Lumio dan penilaian proyek yang telah dibuat dan memberikan sertifikat sebagai tanda partisipasi. Selanjutnya diikuti dengan penutup kegiatan.

## Hasil dan Pembahasan

### Waktu Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan yang berlangsung pada Rabu, 3 Juli 2024, dimulai pada pukul 08:00 dan diakhiri pada pukul 13:00. Kegiatan ini tidak hanya menyampaikan materi saja tetapi juga melakukan simulasi dari materi media pembelajaran yang sudah disampaikan sebelumnya. Di akhir pelatihan, para peserta menumpulkan hasil kerjanya dalam bentuk video screen record penggunaan Lumio.

*Workshop* media pembelajaran yang dilaksanakan di SMKN 2 Cikarang Barat ini terpacu dalam sebuah *rundown* kegiatan pada table berikut:

Tabel 1. *Rundown* Kegiatan

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pembukaan	08.00-08.15
2.	Pengenalan Lumio	08.15-09.00
3.	Penjelasan Fitur	09.00-10.00
4.	Latihan Praktis	10.00-11.00
5.	Diskusi dan Refleksi	11.00-12.00
6.	Evaluasi dan Sertifikasi	12.00-13.00

Sumber: Pribadi

### Penjelasan Kegiatan

#### *Pembukaan*

Untuk mengawali kegiatan panitia membuka *workshop* dan dilanjutkan dengan sambutan dari Wakil kepala sekolah SMKN 2 Cikarang Barat. Dalam sesi sambutan ini Wakil kepala sekolah menyampaikan pentingnya peran seorang guru dalam dunia

Pendidikan. Selain itu Wakil kepala sekolah juga menyampaikan mengenai kemajuan teknologi yang seharusnya mulai saat ini guru-guru harus mulai beradaptasi dengan teknologi dalam proses pembelajaran yang merupakan alat bantu pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan efektif, yang dapat memudahkan para siswa dalam menerima materi.



Gambar 1. Pembukaan

### *Pengenalan Lumio*

Pada sesi pengenalan ini dijelaskan tentang manfaat Lumio dalam proses pembelajaran. Penulis juga memberikan penjelasan secara umum peran Lumio dan membandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Selain itu penulis juga menanyakan kepada peserta mengenai pengalaman dalam penggunaan Lumio ini ternyata semua peserta yang hadir belum pernah menggunakan aplikasi Lumio sebelumnya. Jadi aplikasi ini merupakan aplikasi yang baru diketahui oleh peserta workshop. Sehingga perjalanan workshop ini semakin menarik dan menantang karena semua peserta belum mengetahui Lumio.

# SENADA:

p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749  
Vol. 00 No. 00, bulan tahun, hal. 00-00  
DOI:

Semangat Nasional Dalam Mengabdi



Gambar 2. Proses Pengenalan Lumio

## Penjelasan Fitur



Pada tahap penjelasan fitur ini kami memberikan pemahaman mendalam tentang fitur-fitur Lumio, seperti pembuatan konten, integrasi dengan perangkat lain, dan penggunaan alat interaktif. Aktivitas yang dilakukan berupa demonstrasi langsung bagaimana membuat materi ajar, menggunakan kuis interaktif, kolaborasi, serta cara mengakses dan menyimpan hasil.

Gambar 3. Proses Penjelasan Fitur Lumio

### Latihan Praktis

Pada sesi latihan praktis ini kami meminta peserta untuk membuka laptopnya masing-masing namun ada beberapa peserta yang tidak memiliki laptop sehingga peserta yang tidak membawa laptop kami berikan alternatif untuk menggunakan *smartphone*. Setelah perangkat siswa sudah ada kami meminta peserta untuk menyambungkan perangkatnya ke jaringan internet lalu kami meminta peserta untuk membuka aplikasi google chrome. Dalam tahap selanjutnya peserta harus memiliki akun Lumio sebagai Pendidik, sehingga kami jelaskan langkah-langkah pendaftaran akun Lumio melalui Power Point yang kami tampilkan di screen projector. Setelah pembuatan akun Lumio selesai kami meminta peserta membuat konten pembelajaran dan soal, namun sebelum itu kami memberikan contoh cara membuat konten pembelajaran dan soal melalui Lumio terlebih dahulu. Setelah selesai sesi pemberian contohnya peserta diminta untuk langsung membuat bahan konten pembelajaran dan soalnya sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing peserta dengan ketentuan ada materi dan soalnya. Pada tahap pembuatan konten pembelajaran ini ada beberapa peserta yang masih bingung dalam penggunaan aplikasi Lumio ini, terkhusus pada saat menggunakan setiap fitur nya sehingga kami harus membantu satu-persatu setiap peserta yang kesulitan. Seiring berjalanya waktu setiap pertanyaan kami jawab setiap permasalahan kami atasi sehingga pembuatan konten pembelajaran akhirnya dapat dibuat oleh peserta. Setelah konten pembelajaran dan soal selesai dibuat peserta diminta untuk mengirimkan link konten kepanitia untuk dinilai dan dievaluasi.



Gambar 4. Proses Latihan Praktis

### Diskusi dan Refleksi

Tahapan ini merupakan pemberian ruang untuk diskusi dan refleksi kepada peserta *workshop* mengenai pengalaman penggunaan Lumio, tantangan yang dihadapi, dan solusi. Aktifitas yang dilakukan berupa sesi tanya jawab, sharing pengalaman, dan diskusi kelompok mengenai cara meningkatkan efektivitas pembelajaran menggunakan Lumio. Pada proses ini ada beberapa peserta yang menanyakan tentang apa perbedaan

# SENADA:

p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749  
Vol. 00 No. 00, bulan tahun, hal. 00-00  
DOI:

## Semangat Nasional Dalam Mengabdi

Lumio dan Power point? Ada pertanyaan juga tentang penyajian video apakah bisa ditampilkan? Dan juga pertanyaan apakah bisa digunakan jika tidak ada internet? dari pertanyaan tersebut tentunya kami jawab dengan sejeles jelasnya sehingga peserta dapat memahami materi dan dapat mempraktikanya dengan mudah.



Gambar 5. Proses Diskusi dan Refleksi

### *Evaluasi dan Sertifikasi*

Tahapan ini merupakan tahap penilaian pemahaman peserta terhadap penggunaan Lumio dan penilaian proyek yang telah dibuat dan memberikan sertifikat sebagai tanda partisipasi. Selanjutnya diikuti dengan penutup yang mana pada sesi





penutup ini dihadiri oleh kepala sekolah SMKN 2 Cikarang sehingga dalam proses penutupan kegiatan ini ditutup dengan wejangan-wejangan untuk ikhlas dalam mendidik siswa dan bersungguh sungguh dalam memberikan ilmu kepada siswa. Setelah itu diakhiri dengan foto bersama.

Gambar 6. Evaluasi dan sertifikasi

## **SIMPULAN**

Workshop media pembelajaran Lumio memberikan pemahaman mendalam kepada para peserta tentang pentingnya inovasi dalam pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital. Lumio, sebagai platform pembelajaran interaktif, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk merancang dan mengelola konten pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Beberapa poin utama yang menjadi kesimpulan dari workshop ini adalah:

1. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Lumio membantu guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas, baik untuk pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Fitur interaktif yang ditawarkan meningkatkan partisipasi siswa.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Dengan menggunakan media interaktif, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Lumio mendukung berbagai format pembelajaran, seperti kuis, video interaktif, dan papan diskusi.

3. Efisiensi Waktu dan Pengelolaan Kelas

Lumio mempermudah guru dalam merancang, menyimpan, dan membagikan materi pembelajaran. Hal ini menghemat waktu persiapan dan membantu dalam pengelolaan kelas yang lebih efisien.

4. Fleksibilitas Penggunaan

Platform ini dapat diakses oleh guru dan siswa melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, atau ponsel. Ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar.

5. Peningkatan Keterampilan Digital Guru

Workshop ini tidak hanya memperkenalkan Lumio, tetapi juga meningkatkan keterampilan digital guru, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Secara keseluruhan, workshop ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana Lumio dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, serta bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMKN 2 Cikarang Barat telah memberikan kesempatan serta bersedia untuk melakukan pengabdian masyarakat dalam bentuk workshop ini, dan kepada Politeknik Bina Madani terimakasih karena telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan ini, Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada tim peneliti dan pihak lain yang terlibat dalam penulisan artikel ini. Kerja sama dan kontribusi mereka telah memperkaya isi

# SENADA:

p-ISSN 2614-574X, e-ISSN 2615-4749  
Vol. 00 No. 00, bulan tahun, hal. 00-00  
DOI:

Semangat Nasional Dalam Mengabdi

artikel dan memberikan informasi yang lebih lengkap kepada pembaca. Setiap langkah dan kesimpulan yang dibuat sangat terbukti dan didukung dengan bukti yang kuat, yang menjadikan artikel ini sebagai sumber referensi yang sangat berharga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chan H.S., Morgan S (2015) Interactive Learning Media to Enchancing Student Learning Proses. *Journal Of Education Research*,18,1467-1472.Amsterdam: Elsevier.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217.
- Kasmad, M., Iskandar, S., & Ruswan, A. (2022). Model Pembelajaran Digital di Era 4.0 Bagi Guru Sekolah.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48–57.