

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LUMIO TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII PONDOK PESANTREN SYEKH IBRAHIM KUMPULAN (PPSIK)

Febria Handayani¹, Fenny Ayu Monia², Siska Yulia Rahmi³, Desti Sartini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: febriahandayani252@gmail.com¹, fennyayumonia@uinbukittinggi.ac.id²,

siskayuliahmi@uinbukittinggi.ac.id³, destisartini@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak: Media pembelajaran lumio adalah platform pembelajaran digital interaktif berbasis web yang dikembangkan oleh Smart Technologies. Lumio dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format interaktif, termasuk kuis, video, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media pembelajaran Lumio terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak pada peserta didik kelas VII di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi-eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, penelitian ini membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media Lumio dan kelompok kontrol dengan metode konvensional. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah penerapan media Lumio. Hal ini ditunjukkan oleh selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Lumio efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif serta bervariasi, sejalan dengan teori Konstruktivisme dan Multimedia Learning.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

Abstract: Lumio is a web-based interactive digital learning platform developed by Smart Technologies. Lumio is designed to present learning materials in an interactive format, including quizzes, videos, educational games, and collaborative activities. This study aims to test the effectiveness of Lumio learning media in improving learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak for seventh-grade students at the Syekh Ibrahim Kumpulan Islamic Boarding School. The research approach used is quantitative with a quasi-experimental research type using a *Nonequivalent Control Group Design*. This study compares learning outcomes between the experimental group using Lumio media and the control group using conventional methods. Statistical analysis results indicate a significant improvement in learning outcomes in the experimental group after the implementation of Lumio media. This is evidenced by the significantly higher average difference between *pretest* and *posttest* scores compared to the control group. Therefore, it can be concluded that the use of Lumio learning media is effective in improving student learning outcomes and providing interactive and varied learning experiences, in line with Constructivism and Multimedia Learning theories.

Keywords: *Learning Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah 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 dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹ Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.²

Tujuan pendidikan nasional telah di terapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang terdapat dalam Bab II pasal 3 UU Sidiknas 2003 yang telah dijelaskan secara detail bahwa: “Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”³

Salah satu cara untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas adalah dengan belajar. Belajar mencakup pengembangan berbagai kemampuan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, hobi, dan sikap manusia dibentuk, diubah, dan ditingkatkan melalui proses yang berlangsung sepanjang hidup. Oleh karena itu, belajar menjadi elemen yang penting dalam kehidupan setiap individu.⁴

Media pembelajaran adalah gabungan dari dua suku kata yakni, “media” dan “pembelajaran”. media merupakan sarana yang dapat di jadikan seseorang dalam melancarkan penyampaian pesan kepada penerima pesan. Sedangkan pembelajaran merupakan proses dimana terjadinya interaksi antara seseorang guru dengan murid untuk memperoleh ilmu

¹ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018). H 10.

² D. Pristiwanti, B. Badariah, S. Hidayat, & R. S. Dewi, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–7915

³ Abdullah Hidayat Rahmat, *Ilmu Pendidikan Kensep, Teori Dan Aplikasi* (Medan: lembaga peduli pengembangan pendidikan Indonesia (LPPPI), 2016).

⁴ Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta:Kaaffah Learning Center 2019), h 6.

pengetahuan dan pengembangan kepribadian yang baik.⁵

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Fungsi media dalam pembelajaran yaitu, media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar.⁶ Sebagaimana media memiliki peran untuk mempermudah jalan menuju tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Adapun ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan Media Pembelajaran terdapat pada Q.S. Al-Maidah (5): 16

هُدًى بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ١٦

Terjemahannya: "Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan, (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang berderang dengan seizing-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.

Dalam Tafsir Al-Maraghi disebutkan bahwa Al-Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhala. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh seorang guru seharusnya dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu. Sebuah media harus mampu mengantarkan para siswanya menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (mengambarkan) materi yang sedang diajarkan.⁷

Media Pembelajaran Lumio adalah platform pembelajaran digital interaktif berbasis web yang dikembangkan oleh Smart Technologies. Lumio dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format interaktif, termasuk kuis, video, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif.⁸ Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan Lumio, yaitu platform pembelajaran digital interaktif berbasis web yang dirancang untuk menyajikan materi secara

⁵ Hidra Ariza, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Libirin Untuk Penguatan Hafalan Al-Quran Siswa Di TPQ H. Rasyid Subarang Balingka.," Jurnal Pendidikan Inovatif, Vol 6, No 4 (2024), h 107.

⁶ Intan Nurhasana, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," Jurnal Pendidikan Dan Sains, Vol 2, no. No 2 (2020), h 220.

⁷ Ahmad Mushthafa Al-Maraghi, *Terjemahan Tafsir Al-Maraghi 6* (Semarang:CV Toha Putra Semarang, 1986), h 139.

⁸ She Fira Azka Arifin, "Indonesian Journal of Community," *Indonesian Journal of Community Empowerment* 1, no. 4 (2024): 148–159.

menarik melalui kuis, permainan edukatif, video, dan aktivitas kolaboratif. Lumio memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar seperti sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi Allah Swt sangat penting untuk ditanamkan sejak dini. Media seperti Lumio diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi ini dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil belajar peserta didik dapat diamati jika menunjukkan adanya perubahan perilaku, kemampuan menanggapi, menjawab pertanyaan yang meliputi keterampilan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Peserta didik dapat mengamati perubahan perilaku setelah melakukan penilaian, karena tolak ukur keberhasilan peserta didik adalah nilai yang diperoleh untuk mengetahui nilai tersebut. Peneliti dapat mengukurnya dengan tes, yang dimaksud dengan tes sisini adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berupa teka-teki silang sehingga peneliti dapat menilai keberhasilan belajar peserta didik.⁹

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Senin, 5 Februari 2025, di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan (PPSIK), pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan (PPSIK), ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi awal (nilai harian) yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai 75. Hasil pengamatan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Awal
Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa $\geq$ KKTP (≥ 75)	Siswa $<$ KKTP (< 75)	Persentase Tidak Tuntas
VII.1	25	14	11	44%
VII.2	25	15	10	40%
Total	50	29	21	42%

Sumber: Hasil observasi awal oleh peneliti, Februari 2025.

Dari tabel di atas terlihat bahwa sebanyak 21 dari 50 peserta didik (42%) belum

⁹ Dedi Wahyudi, *Aqidah Akhlak Dan Pembelajaran* (Lampung: Creative Tugu Pena, 2019). 4.

mencapai nilai ketuntasan minimum. Kelas VII.1 mencatatkan 44% peserta didik yang tidak tuntas, sedangkan kelas VII.2 sebesar 40%. Persentase ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari jumlah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Akidah Akhlak. Salah satu penyebab yang ditemukan adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta minimnya penggunaan media yang menarik dan interaktif selama proses belajar, salah satunya yaitu media power poin dan papan tulis saja. Hal ini membuat peserta didik kurang termotivasi dan cepat merasa bosan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat tantangan dalam proses pembelajaran yang harus segera ditanganin agar peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai akidah akhlak dengan efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan upaya yang tepat dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran Lumio. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, tetapi juga membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan aktivitas yang interaktif seperti kuis dan teka-teki silang, peserta didik dapat mengingat istilah dan konsep penting dalam Akidah Akhlak, seperti sifat-sifat Allah Swt, dengan cara yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Muhammad Firdaus dimana meneliti tentang inovasi pembelajaran berbasis digital seperti Learning Management System (LMS) mampu meningkatkan hasil belajar hingga 30% dibandingkan dengan metode konvensional. Inovasi dalam pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan penerapan teknologi yang tepat dan dukungan dari berbagai pihak, pendidikan yang lebih inklusif dan berkualitas dapat terwujud di masa depan.¹⁰

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yang digunakan adalah kuasi eksperimen (*quasi experimental design*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain kuasi eksperimen yang membandingkan dua kelompok tetap, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lokasi penelitian adalah di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan (PPSIK), Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. Populasi pada penelitian ini adalah kelas VII

¹⁰ Muhammad Firdaus, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *ELEMENTARY: Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2025): 10–13.

Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan sebanyak 2 kelas dan sampel pada penelitian adalah sebanyak 2 kelas, 25 siswa (kelas eksperimen) dan 25 siswa (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan berupa tes (*posttest* dan *pretest*), observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisis data, peneliti menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Analisis Deskriptif

penelitian memberikan tes yang berkaitan sebanyak dua kali pada kelompok Eksperimen dan kontrol, pada kelas eksperimen *pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan media pembelajaran lumio materi sifat-sifat Allah SWT, dan *Pos-test* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran lumio. Sedangkan kelas kontrol berbeda, *pre-test* diberikan sebelum pembelajaran dengan pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah pondok pesantren syekh ibrahim kumpulan yaitu dengan metode ceramah, dan *pos-test* diberikan setelah pembelajaran diterapkan dengan menggunakan media ceramah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran lumio efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan pada materi (Sifat-Sifat Allah SWT).

1) Kelompok Eksperimen

Hasil Nilai *pre-test* dan *pos-test* Akidah Akhlak peserta didik kelas VII Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan sebelum diterapkannya Media Pembelajaran Lumio

Tabel 1. 1

Skor Nilai *Pre-Tes* dan *Pos-Test* (Eksperimen)

No	Nama Peserta Didik	<i>Pret-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Abdul Razaq	70	80
2	Andrian Pratama	50	70

3	Adryan Maulana	40	80
4	Ahmad Fauzi	50	80
5	Aidil Fitra Pratama	50	70
6	Atiqa Syahrani Sahdad	80	90
7	Axel Fefory	60	90
8	Brata Asri	40	80
9	Calista Putri	50	90
10	Deza Leander Nelson	60	70
11	Dirga Cahya Pratama	60	80
12	Elsi Susanti	30	70
13	Fadlan Maulid Ambia	60	90
14	Fahrib Frihardi	40	80
15	Fahrizi Efendi	40	80
16	Fajar Putra Hendra	70	100
17	Faldino	50	90
18	M. Abdullah Alfarizi	50	90
19	M. Ilham	50	90
20	Muhammad Hakim	40	70
21	Mustaqim	60	90
22	Nabila Ratul Rafifa	60	90
23	Naira Yolia	40	90
24	Rahmavira Andryani	50	90
25	Tifani Putri	50	90

Untuk mencari mean (rata-rata), median dan modus nilai *Pre-tes* dan *Pos-test* dari murid kelas VII. 1 Di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 1.2

Mean (Rata-Rata), Median Dan Modus Nilai Pret-Test Dan Post-Test Eksperimen

		Statistics			
		PRETEST EKSPERIMEN	POSTEST EKSPERIMEN	PRETEST KONTROL	POSTEST KONTROL
N	Valid	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0
Mean		52.00	83.60	49.60	60.80
Median		50.00	90.00	50.00	60.00
Mode		50	90	60	60
Std. Deviation		11.547	8.602	11.358	9.092
Variance		133.333	74.000	129.000	82.667
Range		50	30	40	30
Minimum		30	70	20	50
Maximum		80	100	60	80

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, Pada kelas eksperimen, penggunaan media pembelajaran Lumio memberikan dampak yang jelas terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Terlihat dari peningkatan rata-rata nilai yang cukup besar dari pretest ke posttest, yaitu dari nilai sekitar 52 menjadi 83,6. Selain itu, nilai tengah (median) dan

nilai yang paling sering muncul (modus) juga ikut naik, menandakan sebagian besar siswa mengalami kemajuan yang signifikan. Penyebaran nilai yang awalnya cukup beragam menjadi lebih rapat setelah perlakuan, yang berarti pemahaman siswa menjadi lebih merata dan sebagian besar berhasil mencapai nilai yang lebih tinggi. Nilai terendah siswa pun naik dari 30 menjadi 70, dan nilai tertinggi meningkat ke 100, menunjukkan semua siswa mengalami peningkatan, baik yang nilainya rendah maupun yang sudah tinggi.

2) Kelompok Kontrol

Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Pos-Test* Akidah Akhlak peserta didik kelas VII Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan pada kelas Kontrol.

Tabel 1. 3 Skor Nilai Pre-Tes dan Pos-Test (Kontrol)

No	Nama Peserta Didik	Pre-Test	Pos-Tesr
1	Abdul Mim Halif	60	60
2	Afif Shodiq Alfa Risky	60	60
3	Akhbar Ibrahim	40	60
4	Adrian Maulana	30	50
5	Asyifa Angelita	60	70
6	Fauzi Ahmad Qobus	50	50
7	Ghyfar Gusriardi	60	50
8	Khaina Nabila	50	50
9	Marcel	50	60
10	Melati Ramadhani	50	70
11	Mila Indriana	40	60
12	Mohammad Nazrul Geffendi	50	60
13	Muhammad Al-Hafizhi	60	60
14	Muhammad Rafatan	60	70
15	Nadira Azura Syahid	60	70
16	Nasywa Aufa Ramadhani	50	80
17	Naufal Hylmi	30	50
18	Nisrina Rifdatuz Zikra	40	60
19	Oktari Lathifa	60	80
20	Radika Pratama	60	70
21	Rafatul Atfal	50	60
22	Rafiq Mudzaffar	60	60
23	Ragil Candra Dwi Putri	20	50
24	Zahfira	50	50
25	Nur Khaira	40	60

Untuk mencari mean (rata-rata), median dan modus nilai *pret-test* dan *post-test* dari peserta didik kelas VII Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan Pada Kelas Kontrol

terdapat tabel dibawah ini:

Tabel 1.4
Mean (Rata-Rata), Median Dan Modus Nilai Pret-Test Dan Post-Test Kontrol

		Statistics			
		PRETEST EKSPERIMEN	POSTEST EKSPERIMEN	PRETEST KONTROL	POSTEST KONTROL
N	Valid	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0
Mean		52.00	83.60	49.60	60.80
Median		50.00	90.00	50.00	60.00
Mode		50	90	60	60
Std. Deviation		11.547	8.602	11.358	9.092
Variance		133.333	74.000	129.000	82.667
Range		50	30	40	30
Minimum		30	70	20	50
Maximum		80	100	60	80

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada data Pret-Test dan Post-Test kelompok kontrol, dapat terlihat beberapa hal penting. Jumlah sampel (N) yang digunakan adalah 25 responden. Kelas Kontrol yang tidak menggunakan media Lumio, ternyata juga mengalami peningkatan nilai, meskipun dalam skala yang lebih kecil. Rata-rata nilai meningkat dari sekitar 49,6 menjadi 60,8, dengan median juga naik dan nilai modus stabil sekitar 60. Nilai minimum siswa naik cukup signifikan dari 20 menjadi 50, menandakan ada perkembangan untuk siswa dengan nilai rendah, tetapi nilai maksimum tidak banyak berubah. Sebaran nilai menjadi sedikit lebih konsisten, namun tidak sekuat kelas eksperimen yang memakai media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun pembelajaran konvensional di kelas kontrol memberikan dampak positif, media pembelajaran Lumio di kelas eksperimen terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan merata. Media ini membantu siswa memahami materi lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar mereka meningkat jauh lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media tersebut.

b. Analisis Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa nilai yang diperoleh dari masing-masing

kelas dan masing-masing tahap pengukuran, yaitu nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen maupun nilai pretest dan posttest dari kelas kontrol, berdistribusi normal.¹¹ Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro Wilk dengan jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik. Berikut ini disajikan tabel hasil uji normalitas nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan Kontrol.

Tabel 1. 5 Hasil Uji Normalitas Nilai *Pre-test* dan *Pos-test* Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKSPRIMEN_PRETEST	.209	25	.006	.929	25	.083
EKSPRIMEN_POSTTEST	.269	25	.000	.790	25	.061
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas, nilai pretest kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,083 (Sig > 0,05), sedangkan nilai posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,061 (Sig > 0,05). Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *pos-test* berdistribusi normal

Tabel 1. 6. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
CONTROL_PRE TEST	.190	25	.021	.877	25	.066
CONTROL_POS TEST	.181	25	.034	.930	25	.086
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai pre-test dan post-test kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,66 untuk pre-test dan 0,86 untuk post-test. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Dengan kata lain, data pre-test dan post-test kelas kontrol berdistribusi normal. Distribusi normal adalah kondisi di mana data tersebar secara merata dan simetris, yang menjadi syarat utama dalam penggunaan uji statistik

¹¹ Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), h. 79.

parametrik.

b. Uji Homogenitas

uji homogenitas adalah memastikan bahwa data nilai posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang sebanding atau homogen. Uji ini perlu dilakukan guna memenuhi asumsi yang digunakan dalam analisis selanjutnya, yaitu bahwa data dari kedua kelas yang dibandingkan mempunyai tingkat variabilitas nilai yang setara.¹²Berikut ini disajikan hasil dari uji homogenitas nilai posttest peserta didik yang telah dilakukan.

Tabel 1. 7. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POSTTES	Based on Mean	.564	1	48	.456
	Based on Median	.284	1	48	.596
	Based on Median and with adjusted df	.284	1	47.995	.596
	Based on trimmed mean	.478	1	48	.493

Berdasarkan tabel uji homogenitas variansi di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.) untuk Based on Mean sebesar 0,456, yang berarti nilai tersebut lebih besar dari nilai alpha (α) yang digunakan, yaitu 0,05. Hasil ini memberikan pemahaman bahwa data nilai post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai variansi yang sama atau homogen atau berarti sebaran data dari dua kelompok tidak jauh berbeda. Artinya, nilai-nilai di kedua kelompok tersebar secara relatif serupa.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan independent samples t-test untuk mengetahui pengaruh media Lumia terhadap hasil belajar siswa. Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata nilai post-test antara kelompok eksperimen yang menggunakan media Lumia dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dari uji t. Apabila nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak

¹² Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas Dan Homogenitas Data Dengan SPSS* (Malang: Tahta Media Group, 2021), h. 14.

dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga H0 gagal ditolak dan H1 ditolak.¹³

Paired Samples Test									
		Paired Differences					Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	90% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p
					Lower	Upper			Two-Sided p
Pair 1	PRETEST EKSPERIMEN - POSTEST EKSPERIMEN	-31.600	11.060	2.212	-35.385	-27.815	-14.285	24	<.001
Pair 2	PRETEST KONTROL - POSTEST KONTROL	-11.200	10.536	2.107	-14.805	-7.595	-5.315	24	<.001

Berdasarkan hasil uji statistik Paired Samples t-Test, terdapat peningkatan signifikan pada nilai hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan media pembelajaran Lumio (Mean Difference = -31,6; $t(24) = -14,285$; $p < 0,001$). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Lumio efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akidah akhlak. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan media tersebut, juga terdapat peningkatan nilai yang signifikan namun lebih kecil (Mean Difference = -11,2; $t(24) = -5,315$; $p < 0,001$). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Lumio berperan penting dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 1.8 Paired Samples Effect Sizes

Paired Samples Effect Sizes						
		Standardizer ^a		Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	Cohen's d	11.060	-2.857	-3.744	-1.957
		Hedges' correction	11.422	-2.767	-3.626	-1.895
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	Cohen's d	10.536	-1.063	-1.549	-.563
		Hedges' correction	10.880	-1.029	-1.500	-.545

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Dari tabel 1.8 tersebut, terlihat adanya perbedaan yang sangat mencolok antara kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, yang mendapatkan perlakuan dengan media pembelajaran Lumio, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pretest ke posttest. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Cohen's d sebesar -2.857, sebuah nilai ukuran

¹³ I Putu Ade Andre Payadnya, *Panduan Penelitian Eksprimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Sleman: Deepublish, 2018), h. 75.

efek yang tergolong sangat besar. Angka ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Lumio memberikan dampak yang sangat kuat dan positif dalam meningkatkan pemahaman dan nilai siswa. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, meskipun terjadi peningkatan nilai dari pretest ke posttest, peningkatannya jauh lebih kecil dengan nilai Cohen's d sebesar -1.063 . Peningkatan ini mungkin disebabkan oleh faktor-faktor pembelajaran biasa, tetapi tidak sebesar pengaruh yang diberikan oleh media Lumio.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Lumio memiliki pengaruh yang sangat besar dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis ini secara statistik membuktikan bahwa penggunaan media Lumio bukan hanya sekadar memberikan variasi dalam pembelajaran, tetapi juga secara nyata berkontribusi signifikan dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa mata pelajaran Akidah Akhlak di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan.

Pembahasan

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya ialah video, televisi, computer dan lain sebagainya.¹⁴ Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media adalah cara atau alat untuk mencapai suatu tujuan. Media Pembelajaran Lumio merupakan platform pembelajaran digital interaktif berbasis web yang dikembangkan oleh Smart Technologies. Lumio dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format interaktif, termasuk kuis, video, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif.¹⁵ Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.¹⁶ Sehingga peneliti melakukan pengukuran terhadap dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Lumio, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional (ceramah). Pengukuran dilakukan melalui pemberian tes sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan setelah pembelajaran (*post-test*) pada kedua kelompok.

¹⁴ Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran* (Bekasi: cv.Nurani, 2016), h 9.

¹⁵ She Fira Azka Arifin, "Indonesian Journal of Community."

¹⁶ Yogi Fernando, Dkk, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan, Vol 2, No. 3 (2024), h 61.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran lumio terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran akidah akhlak kelas VII Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan (PPSIK). Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan secara tegas bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh signifikan ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan diterima. Keputusan ini didasarkan pada temuan statistik yang menunjukkan perubahan positif dan signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah media Lumio diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap awal, penelitian ini menguji validitas data melalui uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk untuk seluruh data (pretest dan posttest) pada kedua kelompok menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0.05, sehingga data dinyatakan terdistribusi secara normal. Kondisi ini memastikan bahwa data penelitian layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

Kemudian, uji homogenitas varians juga dilakukan pada data posttest kedua kelompok dengan menggunakan Levene's test. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.456, yang jauh lebih besar dari 0.05, sehingga varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan homogen. Pemenuhan kedua asumsi prasyarat ini memberikan landasan yang kuat dan meyakinkan bagi peneliti untuk melanjutkan pengujian hipotesis, memastikan bahwa hasil yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Analisis statistik deskriptif memberikan gambaran awal yang sangat menarik tentang perbandingan hasil belajar kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor pretest adalah 52.00, yang merupakan cerminan dari tingkat pemahaman awal peserta didik. Namun, setelah intervensi dengan media Lumio, rata-rata skor posttest melonjak drastis menjadi 83.60, menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 31.60 poin.

Peningkatan yang sangat substansial ini merupakan bukti empiris pertama yang menunjukkan bahwa penerapan media Lumio berhasil mengubah metode pembelajaran yang cenderung pasif menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan efektif. Perubahan skor dari rentang 50-an ke 80-an bukan hanya peningkatan kuantitatif, melainkan juga indikasi adanya pemahaman konsep yang lebih mendalam dan retensi informasi yang lebih baik.

Di sisi lain, kelompok kontrol yang menerima pembelajaran secara konvensional juga mengalami peningkatan, namun dengan skala yang jauh lebih kecil. Rata-rata skor pretest mereka adalah 49.60 dan meningkat menjadi 60.80 pada posttest, dengan rata-rata peningkatan

hanya 11.20 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran konvensional tetap memiliki dampak positif, namun tidak seefektif media Lumio.

Perbedaan sebesar 20.40 poin dalam peningkatan rata-rata antara kedua kelompok adalah inti dari temuan penelitian ini. Selisih yang besar tersebut menegaskan bahwa media Lumio memberikan nilai tambah yang signifikan yang tidak bisa diberikan oleh metode pengajaran tradisional. Ini membuktikan bahwa Lumio bukan sekadar alat bantu, melainkan inovasi yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara substantif.

Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Samples t-test pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (Two-Sided p) < .001. Nilai p-value yang sangat kecil ini memberikan bukti statistik yang kuat untuk menolak H₀ dan menerima H₁, yang berarti perbedaan antara skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen adalah sangat signifikan. Dengan kata lain, terdapat pengaruh media pembelajaran lumio dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak pada peserta didik.

Hasil ini selaras dengan berbagai teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya peran media dan teknologi. Salah satu teori yang sangat relevan adalah Teori Pembelajaran Konstruktivisme.¹⁷ Menurut teori ini, siswa belajar paling baik ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses membangun pengetahuan mereka sendiri, bukan hanya menerima informasi dari guru. Fitur-fitur interaktif Lumio, seperti kuis, polling, dan aktivitas kolaboratif, secara sempurna memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan ini. Selain itu, teori Konstruktivisme (Piaget) menegaskan pentingnya interaksi aktif siswa dengan sumber belajar. Media Lumio sebagai media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya menjadi penerima pasif informasi. Interaksi ini memperkuat pembelajaran dan membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep akidah akhlak.

Lebih lanjut, temuan ini juga mengukuhkan validitas Teori Multimedia Pembelajaran yang dikembangkan oleh Richard Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan dalam berbagai bentuk (verbal dan visual) secara bersamaan. Media Lumio mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep Akidah Akhlak yang kompleks. Hal ini membantu siswa memproses informasi melalui berbagai saluran kognitif, mengurangi beban kognitif, dan

¹⁷ Siska Nerita, *Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*, *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.11 No.2 Edisi Mei (2023), h 294.

membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat.¹⁸

Secara lebih spesifik, dalam konteks materi Akidah Akhlak, media Lumio dapat menyajikan sifat-sifat Allah, kisah-kisah teladan, diagram silsilah nabi, atau ilustrasi konsep-konsep tauhid yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Visualisasi ini memudahkan siswa untuk membentuk gambaran mental yang akurat, yang merupakan kunci untuk pemahaman yang mendalam. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya meningkatkan hasil tes, tetapi juga membantu pembentukan karakter dan nilai-nilai akhlak mulia.

Selain itu, media Lumio juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar yang interaktif dan gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika siswa merasa termotivasi dan tertarik, mereka cenderung lebih fokus, lebih gigih dalam menyelesaikan tugas, dan lebih proaktif dalam bertanya, yang secara kolektif berujung pada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Peningkatan hasil belajar yang juga terjadi pada kelompok kontrol, meskipun tidak signifikan, dapat dijelaskan sebagai efek dari proses pembelajaran yang rutin dan interaksi dasar di dalam kelas. Namun, fakta bahwa peningkatan tersebut jauh lebih rendah dari kelompok eksperimen menguatkan argumentasi bahwa Lumio memberikan stimulus yang lebih kuat dan efektif dalam menggerakkan potensi belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat krusial. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang memandu siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan belajar. Media seperti Lumio memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa, sebuah perubahan paradigma yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan modern.

Keefektifan media pembelajaran Lumio juga selaras dengan teori Motivasi Belajar (menurut Sukadi),¹⁹ yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan tampilan yang menarik dan metode pembelajaran yang variatif, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk

¹⁸ Eka Wulandari, Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, Volume 1 nomor 2 (2022), h 109-115.

¹⁹ Sukadi, Efektivitas Penggunaan Lumio By Smartdalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Payangan, *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, Vol 16 No 1, April (2025), h 58.

belajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran digital Lumio by Smart memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Implementasi media pembelajaran digital ini tidak hanya sekedar mengikuti tren, tetapi juga merupakan upaya untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital yang menuntut pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa

Efektivitas tersebut dianalisis melalui perbandingan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Lumio (kelas eksperimen) dan yang tidak menggunakan media tersebut (kelas kontrol), dengan pendekatan statistik melalui uji Paired Sample t-Test. Di sisi lain, kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan media Lumio juga menunjukkan peningkatan hasil belajar, meskipun peningkatannya jauh lebih kecil, yaitu sekitar 11,2 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan kontribusi, namun penggunaannya tanpa media interaktif kurang optimal untuk mengatasi keterbatasan penyerapan materi yang bersifat abstrak seperti pada mata pelajaran akidah akhlak.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Lumio terbukti memiliki pengaruh tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini diperkuat oleh temuan dari penelitian Muhammad Rizki dan Jasiah yang menunjukkan bahwa siswa kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Lumio. Media ini mampu meningkatkan minat belajar, menjaga perhatian, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Rata-rata skor tertinggi dari aspek perhatian (13,86%) menunjukkan bahwa siswa merasa lebih fokus selama proses belajar, sementara aspek kepuasan dan kepercayaan juga menunjukkan angka yang tinggi (13,50%). Temuan ini mencerminkan peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran guru dalam mengintegrasikan media secara efektif, serta dukungan institusi pendidikan dalam menyediakan pelatihan dan fasilitas yang memadai.²⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Nurazizah Rahmah dan Nur Jannah juga memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman pengaruh media Lumio by SMART dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan

²⁰ Muhammad Rizki and Jasiah, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web Lumio Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya," *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin* 3, no. 2 (2025): 724–734.

pendampingan guru di MAN 1 Sinjai, ditemukan bahwa media Lumio mampu menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran yang berdampak langsung pada motivasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan e-kuesioner yang dibagikan, sebagian besar guru menyatakan telah memahami dan mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis slide presentasi yang relevan dengan mata pelajaran masing-masing. Selain itu, guru juga menunjukkan kemampuan dalam mengajak siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran menggunakan Lumio. Meskipun waktu pelatihan yang terbatas menyebabkan sebagian guru belum sepenuhnya memahami cara penggunaan media ini, kolaborasi antar-guru diharapkan dapat menjadi solusi untuk memperluas pemanfaatan Lumio secara merata.²¹

Pengaruh media Lumio bukan hanya terlihat dari peningkatan angka, tetapi juga dari segi keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.²² Media Lumio memfasilitasi interaksi, visualisasi materi, dan latihan-latihan langsung yang membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.²³

Pengaruh penggunaan media pembelajaran Lumio juga selaras dengan teori belajar kognitivisme yang menekankan pentingnya proses berpikir aktif dalam membentuk pemahaman.²⁴ Menurut Nasidah & Jasiah dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia melaporkan bahwa penerapan web Lumio pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist berhasil meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar. Peneliti menemukan bahwa media ini mempermudah siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan terkait agama. Temuan mereka diperoleh dari data kuantitatif dan kualitatif yang menunjukkan peningkatan nilai post-test dan positifnya respons siswa. Penelitian ini memperkuat temuan pada penelitian penulis yang juga mencatat peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan afektif peserta didik setelah

²¹ Nuraziza Rahmah, Nurjannah, and Fitriani, "Implementasi Lumio Untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Di Madrasah Aliyah."

²² Laditia Dilah Relawati, Iwan Ramadhan, and Hainon Hainon, "Peningkatan Minat Belajar Sosiologi Melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet Di Kelas X Sekolah Menengah," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 363–374.

²³ Jaelani Anton Pratama Putra and Muhamad Sofian Hadi, "Media Game Lumio Untuk Penilaian Kognitif IPS Kelas 4 SDN Serua 01 Kota Tangerang Selatan," *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo* 5, no. 3 (2025): 329–338.

²⁴ Nurhadi, "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol. 2, no. 1 (2020): 77–95.

menggunakan Lumio.²⁵

Peningkatan nilai tersebut sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan berdampak pada peningkatan nilai pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII. Hal tersebut sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, melalui pengalaman langsung dan media yang menarik, cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam. Seperti yang diungkapkan oleh Nurhidayati dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pendidikan yang menggunakan pendekatan konstruktivisme memungkinkan siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka. Dengan demikian, siswa dapat membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman yang mereka alami.²⁶

Teori belajar konstruktivisme menjelaskan bagaimana siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman, yang bersifat unik bagi setiap individu. Salah satu tokoh terkenal dalam teori konstruktivisme adalah Jean Piaget.²⁷ Menurut Piaget, konstruktivisme adalah suatu sistem yang menjelaskan cara siswa sebagai individu beradaptasi dan mengembangkan pengetahuan mereka. Teori Piaget sering dikenal sebagai konstruktivisme personal karena menekankan peran aktif individu dalam membangun pengetahuannya. Konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil konstruksi dari diri mereka sendiri.²⁸

Teori konstruktivisme menurut Piaget menekankan bahwa pengetahuan tidak semata-mata berasal dari lingkungan sosial, melainkan lebih pada aktivitas belajar yang ditentukan oleh individu dan berfokus pada penemuan mandiri. Namun, ini bukan berarti bahwa interaksi sosial tidak memiliki peran penting dalam proses pembentukan pengetahuan; interaksi sosial justru berfungsi sebagai rangsangan yang memicu terjadinya konflik kognitif di dalam diri individu.²⁹

²⁵ Evalia Nasidah, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Lumio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al- Qur ' an Hadist," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2025): 378–382.

²⁶ Euis Nurhidayati, "Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia," *Indonesian Journal of Educational Counseling* 1, no. 1 (2017), hlm. 1-14.

²⁷ Muhammad Asri Nasir, "Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis," *JSG: Jurnal Sang Guru* 1, no. 3 (2022), hlm. 215–23.

²⁸ Tri Yuni Hendrowati, "Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget," *Jurnal E-DuMath* 1, no. 1 (2015).

²⁹ Bakhrudin All Habsy et al., "Tinjauan Literatur Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran," *Jurnal Tsaqofah* 4, no. 2 (2024), hlm. 751-69.

Penerapan media pembelajaran yang efektif dan berbasis digital seperti Lumio, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan berdampak positif terhadap hasil pembelajaran. Penerapan media pembelajaran Lumio menunjukkan adanya peningkatan pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII.³⁰ Senada dengan penelitian Wirda dkk yang juga menggunakan Lumio by Smart, dan menghasilkan penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dan mengindikasikan bahwa penggunaan Lumio dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.³¹

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Khorim menunjukkan bahwa media pembelajaran Lumio mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dari satu siklus ke siklus berikutnya. Pada siklus pertama, hanya 40% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Namun, setelah penerapan Lumio secara berkelanjutan, persentase tersebut meningkat menjadi 85% pada siklus ketiga. Peningkatan ini menandakan efektivitas media Lumio dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan konsisten dalam jangka waktu tertentu.³²

Selain peningkatan dari segi kuantitatif, media Lumio juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. A. Mahmud, dalam penelitiannya mengenai pengembangan media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak, menemukan bahwa penggunaan Lumio secara signifikan berpengaruh pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (minat dan motivasi), serta psikomotorik (keterampilan). Siswa tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga menunjukkan keterlibatan aktif dan semangat belajar yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.³³

Media pembelajaran Lumio yang bersifat interaktif, visual, dan partisipatif, memungkinkan peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini membuat mereka lebih mudah menyerap dan memahami materi Akidah Akhlak, khususnya pada topik sifat-sifat Allah SWT. Keterlibatan aktif ini yang tidak banyak ditemukan dalam pembelajaran konvensional menjadi pembeda utama yang menjelaskan perbedaan hasil belajar antara kedua

³⁰ Desy Yantene Sukinarti, Asih Andriyati Mardiyah, and Taswirul Afkar, "Penerapan Media Digital Lumio By Smart terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 7 SMPN 2 Puri," *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 4 (2024), hlm. 76-83.

³¹ Aina Wirda et al., "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart," *Journal on Teacher Education* 5, no. 2 (2023), hlm. 80-86.

³² Abqoriyun et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Lumio by Smart Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis."

³³ A. Mahmud, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Materi Sifat-Sifat Allah SWT pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," *Jurnal Pengembangan Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2024): 90-102.

kelompok.³⁴

Menurut Mayer dalam teori Multimedia Learning, pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan kombinasi visual dan verbal, karena otak manusia memproses informasi dalam dua saluran berbeda: verbal dan visual. Media pembelajaran Lumio yang bersifat visual interaktif, mendukung prinsip ini dengan memberikan informasi melalui teks, gambar, animasi, dan aktivitas langsung. Ketika peserta didik melihat visualisasi yang relevan sambil berinteraksi secara aktif, maka pemahaman konsep lebih mudah terbentuk dalam memori jangka panjang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian penulis, di mana setelah menggunakan Lumio, peserta didik lebih aktif dan hasil belajarnya meningkat.³⁵ Ketika peserta didik melihat visualisasi yang relevan sambil berinteraksi secara aktif, maka pemahaman konsep lebih mudah terbentuk dalam memori jangka panjang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian penulis, di mana setelah menggunakan Lumio, peserta didik lebih aktif dan hasil belajarnya meningkat.

³⁶

Hal serupa juga ditemukan oleh Widiastari dan Puspita dalam penelitiannya yang berjudul Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hasil tersebut memperkuat temuan dalam penelitian penulis bahwa media Lumio bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang memfasilitasi proses berpikir siswa secara lebih menyeluruh.³⁷

Aryo Putut Sadewo & Marsofiyati dalam penelitian “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta” juga menemukan bahwa media pembelajaran digital interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa.³⁸ Hal ini mendukung argumen bahwa media digital interaktif bukan hanya efektif di sekolah menengah, tetapi juga

³⁴ Akram Oktarina, M., Nasir, “Efektivitas Penggunaan Media Lumio By Smart Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTS Muhammadiyah Mamajang Makassar,” *Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri* 10 (2024): 234–242,

³⁵ Zaenal Arifin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Berbasis Android,” *JEID : Journal of Educational Integration and Development* 5, no. 2 (2025): 106–118.

³⁶ Zaenal Arifin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Berbasis Android,” *JEID : Journal of Educational Integration and Development* 5, no. 2 (2025): 106–118.

³⁷ Ni Gusti Ayu Putu Widiastari And Ryan Dwi Puspita, “Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Namburu,” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–222.

³⁸ Marsofiyati Aryo Putut Sadewo, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta,” *Sindoro Cendekia Pendidikan* Vol. 7, no. 6 (2024): 3025–6488.

di tingkat perguruan tinggi. Fakta tersebut memperkuat hipotesis bahwa Lumio dapat memacu motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Keunggulan Lumio terletak pada kemampuannya dalam mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.³⁹ Visualisasi konsep-konsep abstrak seperti sifat-sifat Allah dalam Akidah Akhlak, yang sebelumnya sulit dipahami oleh peserta didik, dapat disajikan dalam bentuk gambar, animasi, dan kuis interaktif. Hal ini tentu membantu peserta didik dalam membangun makna dan menginternalisasi nilai-nilai keagamaan yang diajarkan.

Hasil ini membawa implikasi penting bahwa media pembelajaran digital seperti Lumio sangat potensial diterapkan dalam pembelajaran PAI, khususnya Akidah Akhlak. Guru dapat mengombinasikan pendekatan tradisional dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan menarik. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar karena kewajiban, tetapi juga karena minat dan ketertarikan terhadap materi yang disajikan secara menarik.

Implementasi media Lumio di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan juga membawa implikasi praktis yang besar. Media ini dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lain untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum mereka, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep abstrak. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi yang tepat dapat mempercepat dan memperdalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti ukuran sampel yang relatif kecil. Oleh karena itu, penelitian di masa mendatang dapat memperluas sampel atau membandingkan efektivitas Lumio dengan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. Perlu juga dilakukan penelitian kualitatif untuk menggali lebih dalam persepsi dan pengalaman siswa dalam menggunakan media Lumio.

KESIMPULAN

Singkatnya, temuan penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Lumio berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di Pondok Pesantren Syekh Ibrahim Kumpulan. Media ini

³⁹ Dinda Tasya Fajrianti, Siti Raudhatul Ulum, and Ika Putra Viratama, "Solusi Cerdas Untuk Kehidupan Modern Dengan Lumio By Smart," *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN* 4, no. 12 (2024): 21–30.

tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga memiliki landasan teoretis yang kuat dan implikasi praktis yang positif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran. Hasilnya dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pengambil kebijakan untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami pengaruh yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran Lumio. Peningkatan ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai pre-test dan post-test yang cukup besar, serta dukungan dari data aktivitas pembelajaran yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran digital seperti Media Lumio memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan menambah variasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Hidayat Rahmat, (2016), *Ilmu Pendidikan Kensep, Teori Dan Aplikasi* (Medan: lembaga peduli pengembangan pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ahmad Mushthafa Al-Maraghi, (1986), *Terjemahan Tafsir Al-Maraghi 6* (Semarang:CV Toha Putra Semarang.
- Aina Wirda et al., (2023), "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart," *Journal on Teacher Education* 5, no. 2.
- A. Mahmud, (2024), "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Materi Sifat-Sifat Allah SWT pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," *Jurnal Pengembangan Pendidikan Islam* 10, no. 1.
- Akram Oktarina, M., Nasir, (2024), "Efektivitas Penggunaan Media Lumio By Smart Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTS Muhammadiyah Mamajang Makassar," *Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri* 10.
- Bakhrudin All Habsy et al., (2024), "Tinjauan Literatur Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran," *Jurnal Tsaqofah* 4, no. 2.
- Dedi Wahyudi, (2019), *Aqidah Akhlak Dan Pembelajaran* (Lampung: Creative Tugu Pena).
- Dodiet Aditya Setyawan, (2021), *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas Dan Homogenitas Data Dengan SPSS* (Malang: Tahta Media Group,).

- D. Pristiwanti, B. Badariah, S. Hidayat, & R. S. Dewi, (2022), "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6.
- Desy Yantene Sukinarti, Asih Andriyati Mardiyah, and Taswirul Afkar, (2024), "Penerapan Media Digital Lumio By Smart terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 7 SMPN 2 Puri," *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 4.
- Dinda Tasya Fajrianti, Siti Raudhatul Ulum, and Ika Putra Viratama, (2024), "Solusi Cerdas Untuk Kehidupan Modern Dengan Lumio By Smart," *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN* 4, no. 12.
- Eka Wulandari, (2022), Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, Volume 1 nomor 2.
- Evalia Nasidah, (2025), "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Lumio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al- Qur ' an Hadist," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 2.
- Euis Nurhidayati, (2017), "Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia," *Indonesian Journal of Educational Counseling* 1, no. 1.
- I Putu Ade Andre Payadnya, (2018), *Panduan Penelitian Eksprimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Sleman: Deepublish.
- Intan Nurhasana, (2020), "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol 2, no. No 2.
- Jaelani Anton Pratama Putra and Muhamad Sofian Hadi, "Media Game Lumio Untuk Penilaian Kognitif IPS Kelas 4 SDN Serua 01 Kota Tangerang Selatan," *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo* 5, no. 3.
- Laditia Dilah Relawati, Iwan Ramadhan, and Hainon Hainon, (2024), "Peningkatan Minat Belajar Sosiologi Melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet Di Kelas X Sekolah Menengah," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2.
- Munir Yusuf, (2018), *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Muhammad Riski and Jasiah, (2025), "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web Lumio Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya," *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin* 3, no. 2.
- Muhammad Asri Nasir, (2022), "Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis," *JSG: Jurnal Sang Guru* 1, no. 3.

- Marsofiyati Aryo Putut Sadewo, (2024), “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta,” *Sindoro Cendekia Pendidikan* Vol. 7, no. 6.
- Ni Gusti Ayu Putu Widiastari And Ryan Dwi Puspita, (2024), “Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Namburu,” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4.
- Nurhadi, (2020), “Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol. 2, no. 1.
- She Fira Azka Arifin, (2024), “Indonesian Journal of Community,” *Indonesian Journal of Community Empowerment* 1, no. 4.
- Setria Utama Rizal et al., (2016) *Media Pembelajaran* (Bekasi: cv.Nurani).
- Siska Nerita, (2023), Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.11 No.2.
- Sukadi, (2025), Efektivitas Penggunaan Lumio By Smartdalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Payangan, *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, Vol 16 No 1, April.
- Tri Yuni Hendrowati,(2015),“Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget,” *Jurnal E-DuMath* 1, no. 1.
- Wardana,(2019), Belajar Dan Pembelajaran (Jakarta:Kaaffah Learning Center.)
- Yogi Fernando, Dkk, (2024), “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Vol 2, No. 3.
- Zaenal Arifin, (2025), “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Berbasis Android,” *JEID : Journal of Educational Integration and Development* 5, no. 2.