



MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB LUMIO BY SMART SEBAGAI METODE ALTERNATIF DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN SANTRI PADA PEMBELAJARAN PAI

Anna Noprianty¹, Jasiah²

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya ^{1,2}

annanoprianty113@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

Islamic boarding schools as traditional educational institutions have an important role in shaping the character of students, but challenges arise along with developments in technology and learning methods. This research aims to improve the quality of fiqh learning in class 10 MA Islamic Boarding School Manba'u Darissalam through the application of interactive media Lumio by Smart. This research uses a classroom action method which consists of the stages plan, act, observe, and reflect. Lumio media, especially the Super Sort activity, is used to make the learning process more interesting and interactive, even though Islamic boarding schools have a policy of prohibiting the use of gadgets. The research results show that using Lumio with the support of a projector and laptop can increase student involvement in the learning process, as well as facilitate understanding of fiqh material, especially about Hajj and Umrah. Lumio is proven to help teachers deliver material interactively through presentations and games, so that the quality of student learning increases.

Keywords: *LUMIO by Smart; interactive media, Islamic Religious Education, student involvement*

Abstrak

Pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan tradisional memiliki peran penting dalam membentuk karakter santri, namun tantangan muncul seiring perkembangan teknologi dan metode pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fiqh di kelas 10 MA Pondok Pesantren Manba'u Darissalam melalui penerapan media interaktif Lumio by Smart. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang terdiri dari tahapan plan, act, observe, dan reflect. Media Lumio, khususnya aktivitas Super Sort, digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, meskipun pondok pesantren memiliki kebijakan larangan penggunaan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Lumio dengan dukungan proyektor dan laptop mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta memfasilitasi pemahaman materi fiqh, khususnya tentang haji dan umrah. Lumio terbukti membantu guru menyampaikan materi secara interaktif melalui presentasi dan permainan, sehingga kualitas belajar siswa meningkat.

Kata Kunci: *LUMIO By Smart; Media Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Keterlibatan Siswa*

PENDAHULUAN

Pondok pesantren adalah lembaga pendidikan tradisional di Indonesia yang telah berperan penting dalam mendidik dan membentuk karakter para santri, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, tantangan dalam menjaga relevansi dan daya tarik pondok pesantren sebagai pusat pembelajaran semakin meningkat. Oleh karena itu, penerapan teknologi pembelajaran di pondok pesantren menjadi isu krusial untuk dipelajari. Teknologi Pembelajaran di Pondok Pesantren merupakan upaya modernisasi dan penggunaan teknologi informasi dalam proses pendidikan di lembaga pendidikan tradisional Indonesia. Pondok

pesantren juga di mana santri (murid) tinggal dan belajar bersama di bawah bimbingan seorang atau beberapa kyai (guru agama). Pondok pesantren biasanya mengajarkan ilmu-ilmu agama Islam melalui metode pengajian kitab kuning.

Berdasarkan fakta di Pp. Manba'u Darissalam (MA) sudah menerapkan penggunaan teknologi pembelajaran. Di ponpes ini memiliki ruang multimedia yang biasa disebut mereka "ruang lab" di dalamnya ada 10 laptop dan 20 komputer, yang di gunakan hanya ketika adanya ujian. Selain laptop dan komputer di ponpes (pondok pesantren) ini memiliki proyektor yang di gunakan ketika mata pelajaran ta'lim (ceramah), tidak hanya itu proyektor juga boleh di gunakan ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Tetapi penggunaan teknologi ini jarang di gunakan di ponpes ini, khususnya pelajaran fiqih di jenjang MA kelas 10, mereka biasanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran fiqih ini, yang bersumber kitab kuning (fiqih) lalu di jelaskan melalui ustad/ustadzahnya. Oleh sebab itu santriwan/santriwati cenderung kurang memperhatikan penjelasan yang di sampai kan, juga tidak dapat menjawab saat di evaluasi pembelajaran, karna hal itu pun kualitas belajar santri pun menurun.

Adapun upaya dalam meningkatkan kualitas belajar santri dengan adanya media pembelajaran seperti web LUMIO by Smart, yang berupa presentasi sebagai penjelasan dan game sebagai evaluasi pembelajaran. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif Lumio by Smart efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa, khususnya terkait kompetensi dan motivasi mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Meneses dkk. (2022) mengungkapkan bahwa penerapan Smart Learning Suite Online (Lumio by Smart) dapat meningkatkan kompetensi matematika siswa. Selain itu, penelitian oleh Inanta dkk. (2020) juga menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti Nearpod berdampak positif pada pencapaian belajar siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Chan H. S., Morgan S., 2015). Selain itu, model pembelajaran berbasis digital juga berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran digital (Kasmad et al., 2022).

Menurut Nur Alifah et al. (2023), penggunaan media dalam proses pembelajaran berperan sebagai perantara bagi guru dalam menyampaikan gagasan yang telah dirancang, serta berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan materi kepada siswa. Sementara itu, menurut Handayani et al. (2020), hasil belajar di kelas adalah bentuk pernyataan akhir yang disampaikan oleh guru mengenai kemajuan siswa atau pencapaian hasil belajar mereka dari waktu ke waktu, seperti yang terlihat dalam nilai rapor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini di laksanakan di jenjang MA kelas 10 mata Pelajaran fiqih pada materi Haji dan Umrah. Metode dan Rancangan Penelitian Dalam setiap siklus memiliki tahapan-tahapan tertentu sesuai dengan tahapan dalam tindakan kelas. Menurut Taniredja, dkk (2013) tahapan-tahapan tersebut mencakup 1. Plan (rencana) 2. Act (tindakan) 3. Observe (pengamatan) 4. Reflect (reflektif atau analisis).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di Pondok pesantren Manba'u Darissalam (MA), pada pembelajaran Fiqih di kelas 10 menggunakan media pembelajaran konvensional. Guru hanya mempersiapkan diri dengan menguasai materi. Pada awal pembelajaran, guru seperti biasa memeriksa kehadiran siswa, lalu menjelaskan tujuan pembelajaran terkait materi surat yang akan dipelajari. Untuk menarik perhatian dan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik. Selama proses pembelajaran, siswa diminta mengambil buku pegangan

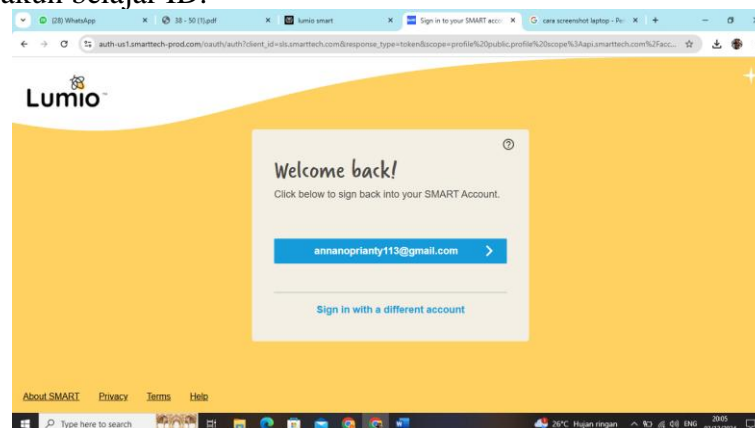
dan mendengarkan penjelasan guru. Metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas 10 Pondok pesantren Manba'u Darissalam (MA) adalah ceramah dan tanya jawab, yang mengandalkan media buku serta pendekatan pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan suasana belajar di kelas terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu peneliti ingin membantu dengan menyarankan media interaktif menggunakan teknologi berupa presentasi dan games sebagai evaluasinya yaitu LUMIO by smart

Lumio adalah platform pembelajaran berbasis web yang dikembangkan oleh SMART Technologies. Lumio By Smart merupakan sebuah platform pembelajaran digital inovatif yang dapat diakses melalui website (Osipova & Bragova, 2022). Dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar, Lumio memungkinkan guru untuk mengubah materi pembelajaran yang ada, seperti PDF, Google Slides, dan file PowerPoint, menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Lumio adalah platform berbasis web yang dapat digunakan secara gratis atau berbayar. Pengguna gratis mendapatkan kapasitas penyimpanan sebesar 50 MB, sedangkan pengguna premium menikmati penyimpanan online tanpa batas serta akses terintegrasi dengan SMART Notebook (educational apps store) Berikut adalah langkah-langkah rinci untuk menggunakan Lumio dalam pembelajaran interaktif:

Cara Menggunakan Lumio

1. Mendaftar dan Masuk ke Lumio

- Kunjungi situs Lumio di [lumio.com] (<https://www.lumio.com>).
- Klik pada "Teacher Sign In" untuk masuk sebagai guru. Anda bisa menggunakan akun Google atau akun belajar ID.

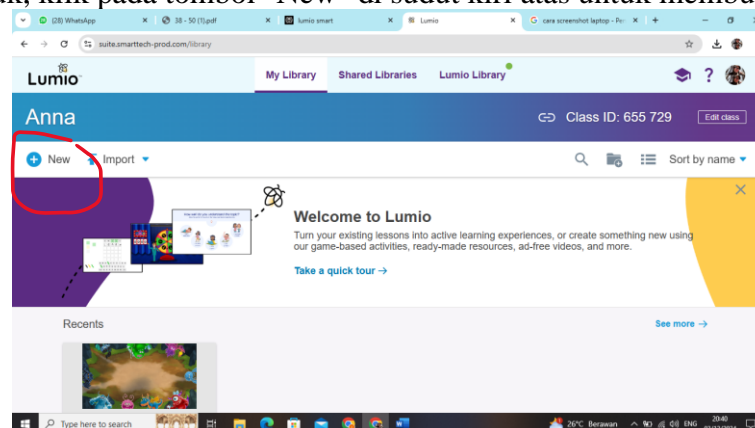


Gambar 1. Dokumentasi dari Lumio by Smart

- Jika belum memiliki akun, pilih opsi untuk mendaftar dan ikuti instruksi untuk membuat akun baru.

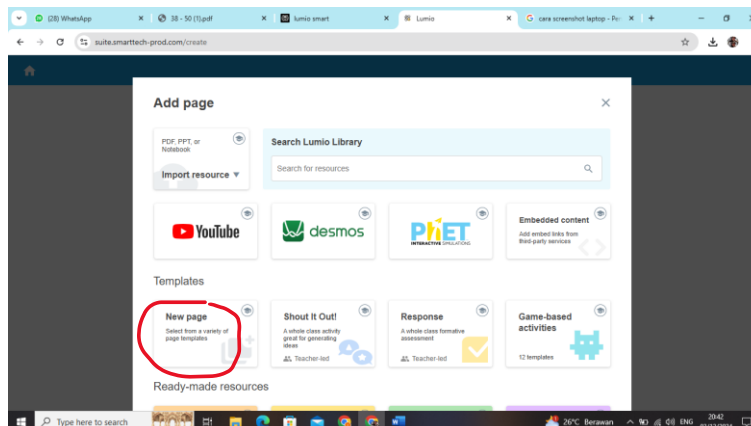
2. Membuat Materi Pembelajaran

- Setelah masuk, klik pada tombol "New" di sudut kiri atas untuk membuat materi baru.



Gambar 2. Dokumentasi dari Lumio by Smart

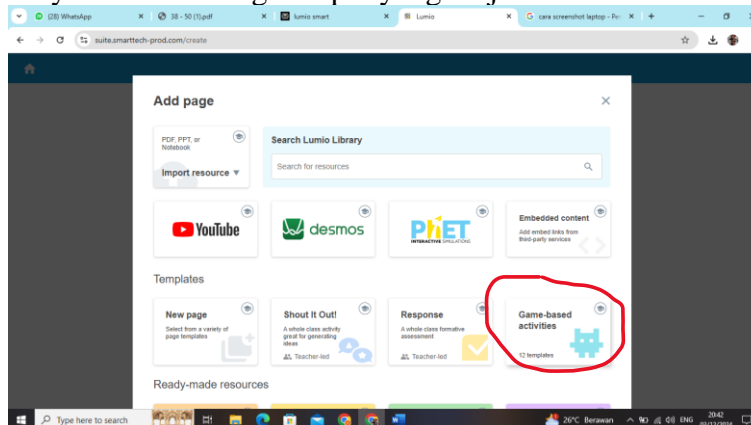
- Anda dapat mengimpor file dari komputer atau Google Drive. Pilih "Import Resource" untuk mengupload file seperti PDF, PowerPoint, atau Google Slides.
- Tambahkan elemen interaktif seperti gambar, video, dan pertanyaan kuis.
- Gunakan template yang disediakan untuk membuat presentasi yang menarik dan mudah dipahami.



Gambar 3. Dokumentasi dari Lumio by Smart

3. Menyusun Aktivitas Pembelajaran

- Buat Kuis: Pilih jenis kuis yang ingin dibuat (pilihan ganda, isian singkat, dll.) dan masukkan pertanyaan sesuai dengan topik yang diajarkan

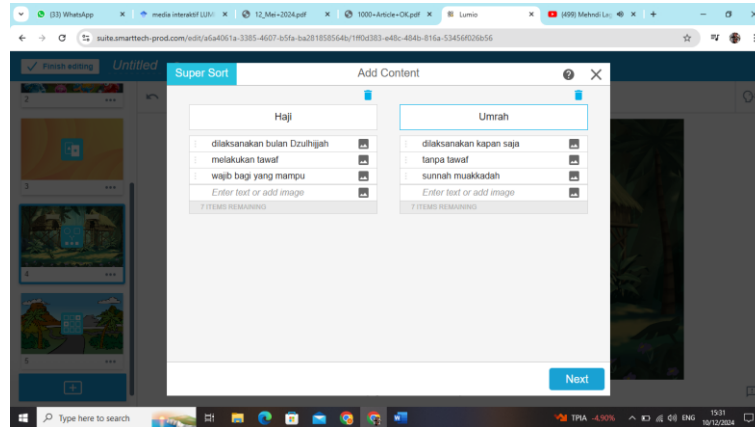


Gambar 4. Dokumentasi dari Lumio by Smart

- Aktivitas Kolaboratif: Rancang aktivitas yang memungkinkan siswa berkolaborasi, seperti permainan atau proyek kelompok.

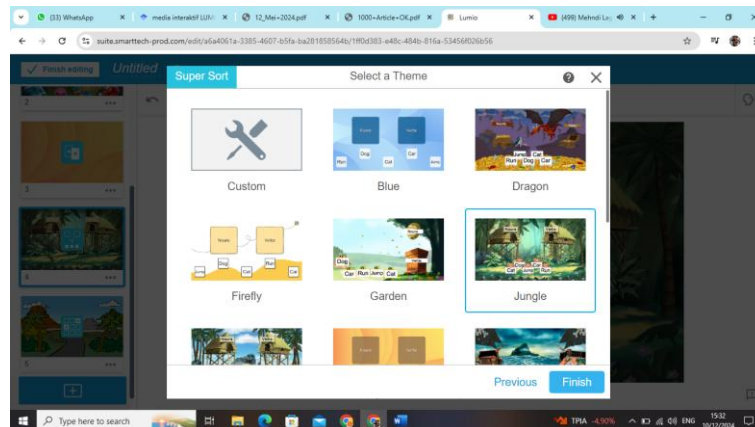
Pondok pesantren Manba'u Darissalam (MA), memiliki peraturan bahwasannya tidak memperbolehkan menggunakan gadget dalam bentuk apapun, jadi peneliti hanya menggunakan game berbasis proyektor dan laptop yang di sediakan di sekolah yaitu super sort. Super Sort adalah salah satu aktivitas interaktif yang ditawarkan oleh Lumio (sebelumnya dikenal sebagai SMART Learning Suite Online) yang dirancang untuk membantu siswa belajar melalui pengelompokan dan klasifikasi (Zahra, 2023) Aktivitas ini sangat berguna dalam proses pembelajaran karena menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pendidikan. Super Sort bertujuan untuk: mengajarkan siswa tentang klasifikasi dan pengelompokan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui metode yang menyenangkan juga memfasilitasi kerja sama dan diskusi di antara siswa saat mereka bekerja dalam kelompok. Untuk membuat aktivitas/games ikuti langkah-langkah berikut:

- Buka Lumio, pilih opsi untuk membuat aktivitas baru atau tambahkan ke pelajaran yang sudah ada.
- Di dalam menu aktivitas, pilih "Super Sort" untuk membuka editor aktivitas.
- Masukkan nama untuk dua kategori yang akan digunakan. Misalnya, kategori bisa berupa "haji" dan "umrah".



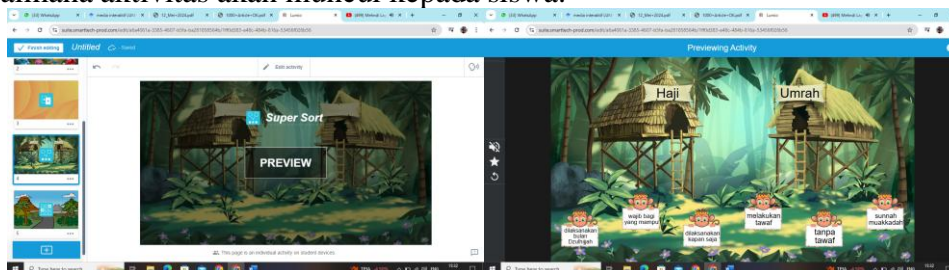
Gambar 5. Dokumentasi dari Lumio by Smart

- Tambahkan 6 item yang akan disortir ke dalam kategori tersebut. Item ini bisa berupa teks atau gambar.
- Setelah memasukkan item, pilih tema untuk aktivitas. Anda dapat memilih tema yang sudah ada atau membuat tema kustom dengan mengunggah gambar latar belakang dan item.



Gambar 6. Dokumentasi dari Lumio by Smart

- Setelah semua disiapkan, klik "Finish" dan kemudian "Preview" untuk melihat bagaimana aktivitas akan muncul kepada siswa.



Gambar 7,8. Dokumentasi dari Lumio by Smart

Kelebihan utama dari Lumio By SMART adalah kemampuannya mengubah pembelajaran konvensional di kelas menjadi pembelajaran daring yang dapat diakses dari jarak jauh. Teknologi ini membuka berbagai peluang interaksi dalam kelas. Salah satu keunggulan Lumio by SMART adalah kemampuannya mendukung presentasi secara online menggunakan

PC atau perangkat lainnya, meskipun penggunaan PC lebih disarankan. Lumio by SMART juga dilengkapi beragam fitur yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran berbentuk slide, lengkap dengan berbagai jenis evaluasi pembelajaran. Namun, kekurangan Lumio by SMART terletak pada fitur gratisnya yang hanya menyediakan kapasitas penyimpanan sebesar 50 MB serta kebutuhan akan jaringan internet yang stabil untuk mendukung penggunaannya.

Adapun beberapa penelitian yang efektif menggunakan web Lumio by Smart Penelitian oleh (Janah et al. 2023) menunjukkan bahwa Lumio by Smart memiliki pengaruh sedang terhadap pengembangan pola pikir kritis siswa. Lumio by Smart sendiri merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses siswa melalui koneksi internet. Hasil penelitian dan pembahasan (thohir et al. 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Lumio pada materi pola bilangan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penelitian yang dilakukan oleh Meneses dkk. (2022) mengungkapkan bahwa penerapan Smart Learning Suite Online (Lumio by Smart) dapat meningkatkan kompetensi matematika siswa. penelitian oleh Inanta dkk. (2020) juga menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti Nearpod berdampak positif pada pencapaian belajar siswa. hasil penelitian (Harningsih et al. 2024) dan analisis pada Pembelajaran berdiferensiasi berbasis problem based learning berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Fiqih di Pondok Pesantren Manba'u Darissalam (MA) kelas 10 masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab dengan media buku, yang menyebabkan suasana kelas terasa monoton dan kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menyarankan penggunaan Lumio by Smart, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis web, dengan memanfaatkan aktivitas Super Sort yang dijalankan menggunakan proyektor dan laptop tanpa melanggar aturan pondok terkait larangan penggunaan gadget. Super Sort membantu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas pengelompokan dan klasifikasi yang menyenangkan, mendorong diskusi kelompok, serta merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Beberapa penelitian mendukung efektivitas Lumio dalam meningkatkan hasil belajar dan kompetensi siswa, seperti penelitian Janah et al. (2023) yang menunjukkan pengaruh Lumio terhadap pola pikir kritis siswa, serta penelitian Meneses dkk. (2022) dan Thohir et al. (2024) yang membuktikan pengaruh positif Lumio terhadap hasil belajar matematika. Meskipun memiliki keunggulan dalam mendukung pembelajaran interaktif dan evaluasi yang menarik, Lumio memiliki keterbatasan pada fitur gratisnya dengan kapasitas penyimpanan yang terbatas dan kebutuhan akan koneksi internet stabil. Namun, dengan implementasi yang tepat, Lumio by Smart berpotensi mengubah pembelajaran konvensional menjadi lebih efektif, menarik, dan inovatif.

REFERENSI

- Chan H.S., Morgan S (2015) Interactive Learning Media to Enchancing Student Learning Proses. *Journal Of Education Research*,18,1467,1472. Amsterdam: Elsevier.
- Educational Apps Store, (<https://www.educationalappstore.com/website/lumio-bySMART>).
- Esema, D., Susari, E., & Kurniawan, D. (2012). Problem-Based Learning. *Satya Widya*, 28(2), 167-174.
- Fajrianti, D. T., Ulum, S. R., & Viratama, I. P. (2024). SOLUSI CERDAS UNTUK KEHIDUPAN MODERN DENGAN LUMIO BY SMART. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(12), 31-40.
- Handayani, D., Nurhayati, N., & Herawati, H. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar Siswa

- Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sd Negeri Cibuluh 6 Kota Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v9i1.2710>
- Harningsih, A. Z., & Suprijono, A. PENGARUH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA PEMBELAJARAN LUMIO TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X MAN 1 JOMBANG.
- Hizbulloh, N., Anshori, A., & Hidayah, N. (2023). Peningkatan Kualitas Manajemen Pendidikan Pondok Pesantren Salafiyah di Era Globalisasi (Studi Pondok Pesantren Tradisional Kabupaten Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(001).
- Inanta, R., Zulhaji, Z., & Indrayani, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod Pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418-424.
- Janah, S. W., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio By Smart Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan. *Journal on Education*, 06(01), 8041–8047. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Jasiah, J., Mazrur, M., Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi, F. (2024). Islamic Teachers' Implementation of the Merdeka Curriculum in Senior High Schools: A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(4), 394-408.
- Kasmad, M., Iskandar, S., & Ruswan, A. (2022). Model Pembelajaran Digital di Era 4.0 Bagi Guru Sekolah
- Komariah, N. (2016). Pondok Pesantren Sebagai Role Model Pendidikan Berbasis Full Day School. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 221-240.
- Linayaningsih, F. (2011). Metode PQ4R (preview, question, read, reflect, recite, review) untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan. *Majalah Ilmiah Informatika*, 2(2).
- Lubis, A. H., Alwizar, A., & Yusuf, M. K. (2024). Implementasi Pembelajaran Sosiologi Terintegrasi Al-Qur'an Berbasis Flip Book di MA IT Khairul Fikri Baganbatu. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2386-2394.
- Lumio By Smart, (<https://www.smarttech.com/en/lumio>)
- Maisarah, I., & Imamah, A. (2024). The Use of Lumio Applications in the Maharah Qiraah and Chitabah in Learning Arabic. *Amandemen: Journal of Learning, Teaching and Educational Studies*, 2(2), 89-98.
- Meneses, B. W. A., Navia Mendez, N. R., Pabon Muñoz, C. A., & Papamija Muñoz, M. Y. (2022). Uso De La Herramienta Smart Learning Suite Para El Fortalecimiento De Las Competencias Operacionales Básicas De Las Matemáticas Para Estudiantes Del Grado Quinto De La Institución Educativa La Herradura, Sede Garbanzal Municipio De Almaguer–Cauca (Doctoral Dissertation, Universidad De Cartagena).
- Mukhid, M. P. (2023). Penjaminan Mutu Pendidikan Pondok Pesantren Dengan Teknologi Pembelajaran.
- Mutia, T., Agustina, S., Suroso, S., & Akhmad, R. (2020). Pengaruh pembelajaran kooperatif model Think Pair Share (TPS) terhadap hasil belajar geografi. *Geodika: jurnal kajian ilmu dan pendidikan geografi*, 4(2), 210-219.
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>

- Nur, F. D., & Agusti, F. (2023, June). KOMPENSASI KARYAWAN BERPERAN SEBAGAI PENGARUH DALAM MENINGKATKAN KINERJA KARYAWAN (STUDI KASUS PADA PT. SARI WARNA ASLI UNIT III). In *Prosiding Seminar Nasional Hukum, Bisnis, Sains dan Teknologi* (Vol. 3, No. 1, pp. 718-718).
- Nurmaulidiyah, N., Apiati, V., & Nurhayati, E. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MATEMATIS SISWA SMK MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA LUMIO BY SMART. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 175-182.
- Osipova, E., & Bagrova, Y. Y. (2022). Lumio by Smart in Distance Learning: a Case of EFL Vocabulary Learning. *Russian Linguistic Bulletin*, (5 (33)), 7
- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286-1297.
- Prayogo, L., Chandrawan, D., & Achyani, T. (2024). Media Pembelajaran Lumio: Workshop untuk Guru SMKN 2 Cikarang Barat. *SENADA: Semangat Nasional Dalam Mengabdi*, 5(1), 20-29.
- Rusmiyati, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Nearpod Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Rusydiyah, E. F. (2019). *Teknologi Pembelajaran: implementasi pembelajaran era 4.0*.
- Sanam, M., Fontes, I. S., Putri, M. I., Larasati, D. A., & Murwanti, D. (2024). UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF LUMIO BY SMART DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6114-6121.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika* (Vol. 550259). cv. Mine.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16. Taniredja, Tukiran dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta
- Thohir, M. F., Abdillah, A., & Mahsup, M. (2024, August). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lumio Pada Materi Pola Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 4, No. 1, pp. 531-537).
- Ulfah, S. M., & Suwito, S. (2022). Implementasi Pendekatan Saintifik Sebagai Paradigma Pembelajaran Fiqih:(Studi Implementasi Kurikulum 2013 di MTs Maâ€™arif NU 1 Kembaran Kabupaten Banyumas). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 844-854
- Wirda, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Pada Bangunan Masjid Agung Al Falah Di Jambi Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zahrah, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Lumio By Smart Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).