



PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS LUMIO PADA MATERI MACAM-MACAM NAJIS KELAS VII

Muhammad Anwar

Universitas Islam Negeri Palangkaraya

muhammadanwar2311110028@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Lumio pada materi Fiqh kelas VII mengenai macam-macam najis. Kebutuhan media ini muncul karena pembelajaran di kelas masih didominasi metode ceramah dan kurang memanfaatkan visualisasi serta aktivitas interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami perbedaan jenis najis dan cara penyuciannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap pengembangan, media dirancang dalam bentuk slide materi, video pendukung, word search, kuis, serta spin game untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Validasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi menggunakan instrumen penilaian berbasis persentase. Hasil validasi ahli media menunjukkan kelayakan sebesar 83,33% (sangat layak), sedangkan ahli materi memberikan nilai rata-rata 96,88% (sangat layak). Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Lumio layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan efektif untuk membantu siswa memahami materi Fiqh tentang macam-macam najis.

Kata Kunci: *Media Ajar, Lumio, Najis*

Abstract

This study aims to develop an interactive Lumio-based learning media for Grade VII Fiqh material on the types of impurities (najis). The need for this media arises from the fact that classroom learning is still dominated by lecture-based methods with limited visualization and interactive activities, causing students to struggle in understanding the classification of najis and their purification procedures. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, covering the analysis, design, and development stages. The developed media includes lesson slides, supporting videos, word search activities, quizzes, and a spin game designed to enhance student engagement and conceptual understanding. Validation was conducted by two media experts and two material experts using a percentage-based evaluation instrument. The results show that media experts rated the media at 83.33% (highly feasible), while material experts gave an average score of 96.88% (highly feasible). These findings indicate that the Lumio learning media is suitable for use as an engaging, interactive, and effective digital learning tool to help students understand Fiqh material on the types of najis.

Keywords: *Teaching Media, Lumio, Unclean*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital sekarang benar-benar mengubah cara belajar dan mengajar di sekolah. Cara belajar yang dulu hanya mengandalkan penjelasan langsung dari guru, kini menjadi lebih fleksibel dan berpusat pada siswa berkat adanya berbagai platform digital (Djibran et al., 2024). Salah satu media yang ikut mendorong perubahan ini adalah Lumio, yaitu platform interaktif yang memungkinkan guru dan siswa berkolaborasi lewat perangkat digital mereka (Maulida et al., 2025). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama materi Fiqh tentang jenis-jenis najis, Lumio dapat membantu siswa memahami konsep kesucian dalam Islam dengan cara yang lebih menarik.

Melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga bisa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga kesadaran akan pentingnya kebersihan tumbuh secara alami.

Media pembelajaran sendiri berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Jannah et al. (2025), penggunaan media interaktif di pelajaran PAI dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa, sekaligus membantu mereka menghubungkan teori dengan penerapannya dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini sejalan dengan konsep TPACK, yang menekankan pentingnya keseimbangan antara teknologi, cara mengajar, dan isi materi (Jannah et al., 2025). Dengan Lumio, guru bisa membuat pembelajaran yang lebih hidup, mendorong kerja sama siswa, serta menuntun siswa untuk lebih kritis. Pada titik ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencari makna lewat eksplorasi digital.

Dalam konteks pembelajaran Fikih, materi tentang macam-macam najis sering dianggap simpel, padahal sebenarnya cukup menantang. Banyak siswa masih bingung membedakan jenis najis dan cara mensucikannya, apalagi jika pembelajaran hanya berupa ceramah tanpa bantuan media visual. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan sulit mengingat materi (Baidawi & Zainudin, 2023). Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan dekat dengan kehidupan mereka, seperti Lumio. Fitur-fiturnya dapat membantu siswa memahami materi Fikih dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah diingat dan dipraktikkan.

Penelitian Noprianty (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Lumio dalam pembelajaran Fikih bisa meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar siswa secara signifikan. Lumio menyediakan berbagai fitur seperti papan kolaboratif, permainan kuis, hingga visual storytelling. Fitur ini membantu siswa membedakan najis ringan, sedang, dan berat melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, siswa juga dapat berdiskusi dan bekerja sama dalam ruang belajar digital, sehingga pembelajaran terasa lebih aktif dan bermakna.

Ridwan (2022) menambahkan bahwa teknologi digital dalam pembelajaran agama tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga dapat menguatkan kesadaran spiritual melalui pengalaman digital yang lebih mendalam. Lumio dapat menggabungkan audio, visual, dan interaksi langsung sehingga pembelajaran agama terasa lebih hidup dan relevan. Temuan Dewi & Armiati (2025) juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, penggunaan Lumio tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membantu membentuk karakter dan nilai spiritual mereka.

Selain itu, pengembangan media berbasis Lumio sejalan dengan semangat Merdeka Belajar, yang mendorong guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan berfokus pada kebutuhan siswa (Ifliadi et al., 2024). Guru dituntut menjadi fasilitator yang membuka ruang bagi siswa untuk belajar lebih mandiri melalui aktivitas digital (Fitria & Suminah, 2020). Lumio menjadi salah satu media yang cocok untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena dekat dengan dunia digital yang akrab bagi siswa masa kini.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, teknologi seperti Lumio sangat membantu. Penelitian Rais et al. (2025) menemukan bahwa media digital interaktif bisa meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Fikih hingga 35% dibanding metode ceramah biasa. Artinya, teknologi bukan hanya tambahan, tetapi sudah menjadi bagian penting yang meningkatkan kualitas pembelajaran agama di era modern. Pembelajaran melalui Lumio tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga membentuk sikap religius dan kesadaran moral siswa.

Sugianto et al. (2025) menegaskan bahwa media digital yang berbasis nilai-nilai Islam harus seimbang antara aspek pengetahuan, sikap, dan spiritual. Lumio memberikan kesempatan bagi guru untuk memasukkan nilai-nilai Islam melalui gambar, teks, video, serta kuis reflektif. Pendekatan ini membantu siswa memahami materi Fikih secara lebih mendalam sekaligus menumbuhkan sikap religius. Kegiatan kolaboratif yang ditawarkan Lumio juga membuat pembelajaran berlangsung lebih hidup dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Maulida et al., 2025). Dengan demikian, pengembangan

media Lumio bukan hanya penting dari sisi pembelajaran, tetapi juga strategis dalam pembentukan karakter spiritual siswa.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio untuk materi macam-macam najis di kelas VII SMP/MTs sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Lumio dipilih karena mampu menggabungkan interaktivitas, visual, dan kerja sama digital yang semuanya sesuai dengan kebutuhan belajar abad ke-21. Melalui media ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami teori tentang najis tetapi juga bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain meningkatkan motivasi belajar, media ini juga bisa menjadi contoh bagi guru PAI lain yang ingin membuat pembelajaran digital yang kreatif dan efektif. Dengan begitu, penelitian ini mendukung integrasi teknologi dengan nilai-nilai keagamaan sesuai arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk sekaligus menilai tingkat kelayakan atau kualitasnya (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model tersebut dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis, mudah diterapkan, serta dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Widodo, 2021). Namun demikian, dalam penelitian ini tahapan *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan akibat keterbatasan waktu serta sumber daya yang tersedia.

Berikut merupakan ilustrasi model ADDIE yang digunakan dalam proses pengembangan media belajar berbasis Lumio:



1.1 Tahapan Pengembangan Media Ajar Berbasis Lumio

Proses pengumpulan data dilaksanakan dengan memanfaatkan instrumen penilaian berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Instrumen untuk ahli media digunakan untuk menilai aspek-aspek seperti desain tampilan, penyajian konten, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta manfaatnya. Sementara itu, instrumen untuk ahli materi berfokus pada penilaian terhadap kelayakan isi, cara penyajian, penggunaan bahasa, aspek kegrafikan, dan tingkat kebermanfaatannya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif.

Tingkat kelayakan ditentukan dengan merujuk pada kriteria yang telah ditetapkan. Adapun kriteria tersebut disajikan pada tabel berikut :

No	Skor dalam Persen (%)	Kriteria Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 - 40%	Tidak Layak
3	41 - 60%	Cukup Layak
4	61 - 80%	Layak
5	81 - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Lumio pada materi *macam-macam najis* kelas VII SMP sebagai sarana digital yang dapat meningkatkan

keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Fiqih. Pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun hasil temuan dalam tahapan ADDIE untuk pengembangan lumio sebagai berikut :

ANALYSIS

Tahap *analysis* merupakan landasan pokok dalam model pengembangan ADDIE karena berperan dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP/MTs, diketahui bahwa pembelajaran Fiqih, terutama pada materi *macam-macam najis*, masih didominasi metode ceramah tradisional dengan pemanfaatan media visual yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami klasifikasi najis dan tata cara penyuciannya karena kurangnya dukungan ilustrasi dan aktivitas interaktif yang dapat memperkuat pemahaman konseptual maupun kontekstual (Baidawi & Zainudin, 2023). Situasi tersebut menandakan perlunya media pembelajaran inovatif yang mampu menggabungkan unsur teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform yang menarik dan mudah digunakan. Oleh karena itu, media ajar berbasis Lumio dipilih sebagai solusi karena menyediakan berbagai fitur interaktif seperti *spin game*, dan *word search* yang dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Temuan Maulida et al. (2025) turut memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa penerapan Lumio dalam pembelajaran Fiqih efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan *student-centered learning*.

Dari sisi pendidik, hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran masih bervariasi. Sebagian guru mengalami kendala dalam merancang media digital karena kurangnya pelatihan teknopedagogis serta keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan platform digital. Hal ini sejalan dengan temuan Dewi & Armiami (2025) yang menegaskan bahwa keberhasilan penerapan media digital dalam pembelajaran sangat bergantung pada penguasaan guru terhadap konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, yaitu kemampuan mengombinasikan pengetahuan konten, pedagogik, dan teknologi secara selaras. Dengan demikian, diperlukan pelatihan berkelanjutan agar guru dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan dan menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang efektif serta kondusif bagi siswa.

Di sisi lain, hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa 87% peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menampilkan elemen visual, interaktif, dan disertai permainan edukatif dibandingkan metode ceramah. Data ini menguatkan hasil penelitian Ariaty et al. (2025) yang menemukan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 40% karena menghadirkan visualisasi menarik serta aktivitas partisipatif yang menumbuhkan antusiasme belajar. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media Lumio tidak hanya difokuskan pada peningkatan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotorik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan eksploratif.

Analisis terhadap kurikulum juga menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih mengenai *macam-macam najis* menuntut pemahaman mendalam terhadap tiga kategori utama *mukhaffafah*, *mutawassithah*, dan *mughallazhah* serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, rancangan konten Lumio disusun agar memuat kombinasi visualisasi, video simulasi, serta aktivitas *drag-and-drop* yang memungkinkan siswa berlatih langsung dalam mengenali dan mensucikan najis sesuai ketentuan syariat Islam. Pendekatan ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2024), yang menegaskan bahwa penggabungan teks, gambar, dan audio mampu memperkuat daya ingat, pemahaman konsep, serta transfer pengetahuan dalam konteks pembelajaran digital. Melalui penerapan teori tersebut, Lumio berperan sebagai sarana pembelajaran multimodal yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam bagi siswa.

Dalam kerangka kebijakan pendidikan nasional, tahap analisis ini turut mempertimbangkan arah *Kurikulum Merdeka* yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Pemanfaatan Lumio sejalan dengan semangat kurikulum tersebut karena memungkinkan siswa belajar secara aktif, reflektif, dan kolaboratif dalam lingkungan digital yang fleksibel (Ifliadi et al., 2024). Selain mendukung prinsip *student agency*, media ini juga berkontribusi dalam penguatan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan demikian, hasil tahap *analysis* menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio merupakan langkah strategis dan relevan untuk meningkatkan mutu pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus selaras dengan arah kebijakan pendidikan modern di Indonesia.

DESIGN

Tahap desain dilakukan menggunakan dengan menyusun isi dan juga urutan materi yang akan disajikan, termasuk pembagian submateri, penentuan contoh ilustrasi, dan penyusunan menu seperti judul, submateri, materi dan juga penjelasannya. Komponen utama mencakup penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan materi inti seperti pengertian dan jenis-jenis najis, serta penerapan aktivitas interaktif berbasis Lumio. Fitur *game* ditambahkan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang macam-macam najis dan juga cara mensucikannya, sedangkan *video simulasi* dibuat untuk memperlihatkan bagaimana tata cara mensucikan najis. Aspek desain visual memperhatikan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2024), yang menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dapat memperkuat retensi memori dan pemahaman konsep abstrak. Warna lembut dan ikon ilustratif dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik bagi peserta didik. Rancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan multimedia yang sistematis mampu mengintegrasikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang dalam pembelajaran fikih digital.

Adapun Langkah pertama pada tahap ini adalah penyusunan konten materi sesuai indikator kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Materi tentang macam-macam najis disusun secara sistematis mulai dari definisi, klasifikasi najis mukhaffafah, mutawassithah, dan mughallazhah, hingga contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh materi kemudian diolah dalam bentuk narasi ringkas, gambar ilustratif, dan representasi visual lain agar mudah dipahami siswa ketika ditampilkan dalam platform Lumio. Penyusunan teks dan visual ini mengikuti prinsip content clarity agar tidak menimbulkan ambiguitas, sekaligus memastikan kesesuaiannya dengan kurikulum PAI.

Setelah konten siap, langkah berikutnya adalah membangun media interaktif dalam Lumio. Proses ini meliputi pembuatan slide pembelajaran, integrasi video pendek, penggunaan fitur drag and drop, kuis interaktif, game edukatif sederhana, dan lembar refleksi digital. Setiap komponen dirancang untuk memperkuat keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bersifat eksploratif. Peneliti juga memastikan navigasi antarslide berjalan mulus dan antarmuka tampil sederhana agar dapat digunakan oleh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan literasi digital.

1. Akses ke Situs Lumio

1.3 Proses Akses Ke Situs Lumio



- a. Buka browser dan kunjungi: <https://suite.smarttech-prod.com/student/>
- b. Klik “Sign in” (Masuk)

Gunakan akun Google / Microsoft / SMART untuk login.

- c. Jika belum punya akun, klik “Sign up for free”

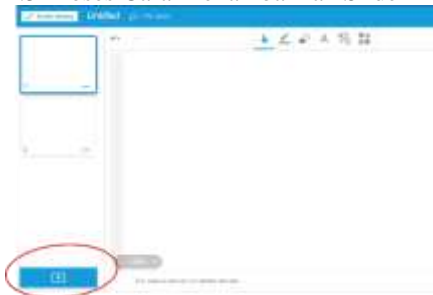
2. Buat Proyek Baru

1.4 Proses pembuatan Proyek Baru



- a. Setelah masuk, klik tombol “New” : “Create a new lesson”
Ini sama seperti membuat file PowerPoint baru.
 - b. Pilih **template kosong (Blank lesson)** atau **impor file PowerPoint / PDF** jika sudah ada.
- ### 3. Menambahkan Slide

1.5 Proses Cara Menambahkan Slide



- a. Klik tombol “+ **Add Page**” di sisi kiri layar.
- b. Kamu bisa memilih jenis halaman:
 - 1) **Content Page** : Tambahkan teks, gambar, video, dll.
 - 2) **Activity Page** : Tambahkan kuis, game interaktif, polling, dll.
 - 3) **Collaborative Page** : Untuk brainstorming bersama peserta (seperti whiteboard).
 - 4) **Response Page** : Peserta dapat mengirimkan jawaban langsung.

4. Menyusun Konten

- a. Gunakan menu “**Add**” di bagian kanan untuk menambahkan:
 - 1) Teks (judul, isi, poin-poin)
 - 2) Gambar (upload atau dari Unsplash)
 - 3) Video (YouTube link)
 - 4) Bentuk / ikon
 - 5) Tautan ke situs lain
- b. Atur tata letak seperti di PowerPoint dengan drag-and-drop.

5. Tambahkan Interaktivitas

Lumio unggul dalam membuat presentasi lebih interaktif:

- a. Klik “**Add Activity**”, lalu pilih salah satu:
 - 1) **Quiz** (Kuis)
 - 2) **Matching** (Pasangkan)
 - 3) **Super Sort** (Klasifikasi)
 - 4) **Shout It Out** (Peserta menulis ide mereka)
 - 5) **Game Show** (Format permainan interaktif)
 - 6) **Collaborative Workspace**

6. Pratinjau dan Simpan

- a. Klik tombol “**Preview**” untuk melihat tampilan presentasi.
- b. Setelah selesai, klik “**Finish Editing**” : beri judul presentasi.
- c. Lumio otomatis menyimpannya di cloud.

7. Bagikan ke Peserta

1.6 Proses Cara Membagikan Ke Peserta



a. Klik “Share File”

Kamu bisa memilih:

- 1) **Share Link** : Berikan tautan kepada peserta.
- 2) **Live Session** : Presentasikan langsung (peserta join via kode).
- 3) **Student-paced** : Peserta menjelajahi materi secara mandiri.

DEVELOPMENT

Kami membuat media ajar berbasis lumio yang mempunyai 3 macam bentuk yang pertama digunakan untuk pemaparan materi, kedua soal yang menggunakan teknik teka-teki, ketiga menggunakan spin yang berisikan beberapa soal yang akan diberikan kepada siswa.

1.7 Tampilan Media Ajar Lumio



1.8 Tampilan Media Ajar Lumio



Media pembelajaran berbasis *Lumio* sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1.7 dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi “Pengertian dan Macam-Macam Najis” secara lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam fikih. Proses pembelajaran dapat dimulai dengan menampilkan slide berisi penjelasan mengenai pengertian najis dari segi bahasa dan istilah, kemudian dilanjutkan dengan menyebutkan dan menjelaskan macam-macam najis seperti najis ringan, sedang serta najis berat. Melalui Lumio, guru juga dapat menambahkan elemen pendukung berupa tautan video, gambar, serta teks ayat Al-Qur’an seperti QS. Al-Baqarah ayat 222 untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap dalil. Menurut temuan penelitian Maulida et al. (2025), penerapan Lumio terbukti mampu meningkatkan hasil belajar fikih siswa karena memadukan visualisasi materi dan interaksi aktif. Penelitian Noprianty Noprianty (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Lumio berbasis web dapat memperkuat motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, media ini dapat dikategorikan sebagai inovasi digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran agama Islam berbasis pengalaman dan keterlibatan aktif peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis platform digital seperti *Lumio* yang mendukung integrasi berbagai format seperti video, animasi, teks, audio, serta fitur interaktif menunjukkan potensi signifikan dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi keagamaan, misalnya mengenai jenis-jenis najis dan cara penyuciannya. Pada Gambar 1.8 menampilkan berupa video YouTube berjudul “Macam-Macam Najis” dalam antarmuka Lumio, menggambarkan praktik pembelajaran modern yang mengombinasikan sumber audiovisual dengan teknologi berbasis internet. Pendekatan semacam ini tidak hanya memberikan kemudahan akses belajar secara fleksibel, tetapi

juga membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui representasi visual dan audio yang konkret.

Sejumlah penelitian mutakhir turut menguatkan efektivitas penggunaan media digital dan interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil studi meta-analisis menunjukkan bahwa media seperti animasi, video, aplikasi digital, maupun kuis interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, baik dari segi kognitif maupun afektif (Tetambe, 2025). Selain itu, temuan dari penelitian kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep keagamaan siswa secara lebih mendalam (Aulia & Toriqularif, 2025).

Lebih jauh, penerapan media digital tidak hanya memperkaya cara penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam merancang dan menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik generasi saat ini. Hal ini menjadi penting mengingat peserta didik masa kini lebih akrab dengan teknologi dan menuntut metode pembelajaran yang lebih dinamis, relevan, dan kontekstual (Basyiroh et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan Lumio untuk menayangkan video edukatif tentang najis bukan sekadar solusi praktis, melainkan merupakan strategi pedagogis berbasis bukti yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran memperkuat pemahaman materi, menumbuhkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Lumio menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan digital karena mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara nyata, sekaligus mendorong proses belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Melalui fitur-fitur yang memungkinkan penggabungan gim edukatif, kuis, dan tampilan visual secara dinamis, Lumio memberi ruang bagi guru untuk menyajikan materi agama termasuk topik terkait jenis-jenis najis dalam format Word Search yang menarik.

Dengan pendekatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara satu arah, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan yang merangsang kerja sama dan pemahaman mendalam. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik pada beragam bidang studi (Ariaty et al., 2025). Karena itu, integrasi Word Search di dalam Lumio tidak hanya menghadirkan inovasi, tetapi juga berpotensi memperkuat efektivitas pembelajaran agama melalui metode yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

1.9 Tampilan Word Search



Cara Bermain Word Search: Macam-Macam Najis

1. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok. Setiap kelompok bekerja sama untuk menemukan kata-kata yang berhubungan dengan najis dalam kotak huruf.
2. Guru menjelaskan daftar kata yang harus dicari. Daftar kata ditampilkan di sisi kanan permainan, misalnya: air kencing, air liur, air suci, bayi, kotoran, muntah, nanah.
3. Kelompok bermain secara bergiliran. Kelompok pertama mencari satu kata dalam kotak; setelah ditemukan, guru menandainya. Setelah itu, giliran berpindah ke kelompok berikutnya untuk mencari kata berikutnya.
4. Diskusi singkat setiap kali kata ditemukan. Setelah sebuah kata ditemukan, guru memberi

penjelasan singkat tentang makna atau hukumnya agar siswa memahami jenis najis tersebut.

5. Permainan berlanjut hingga semua kata ditemukan. Kedua kelompok terus mencari sampai seluruh daftar kata terselesaikan.

Dalam konteks pembelajaran digital masa kini, pengembangan media pembelajaran interaktif seperti Lumio menjadi salah satu bentuk inovasi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Platform ini memberikan peluang bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, serta relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Melalui beragam fitur interaktif seperti spin game, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis Lumio terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar dan memperdalam pemahaman konsep, terutama dalam pembelajaran pendidikan agama seperti topik tentang macam-macam najis, melalui pendekatan yang menyenangkan namun tetap edukatif.

Hasil penelitian Dhiya et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan teknologi interaktif dalam media pembelajaran dapat memperkuat partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar, karena memberikan pengalaman eksplorasi berbasis permainan yang bermakna dalam lingkungan pendidikan digital.

1.10 Tampilan Spin Game



Urutan Cara Bermain Spin Game Lumio – Materi Macam-Macam Najis

1. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang. Kedua kelompok diberi nama atau identitas agar mudah dipantau dalam permainan.
2. Guru membuka media Spin Game Lumio seperti pada gambar. Kedua kelompok akan tampil pada papan skor kiri dan kanan dengan skor awal 0 – 0.
3. Giliran bermain ditentukan oleh guru. Kelompok pertama dipersilakan memutar roda (spin) terlebih dahulu, kemudian disusul oleh kelompok kedua secara bergantian.
4. Setelah roda berhenti, bagian yang ditunjuk oleh panah menunjukkan pertanyaan atau kategori yang harus dijawab oleh kelompok tersebut. Guru membacakan pertanyaan mengenai macam-macam najis, sesuai kategori yang muncul.
5. Kelompok mendapat waktu diskusi 3–5 menit. Selama waktu tersebut, mereka boleh berdiskusi untuk menentukan jawaban paling tepat.
6. Kelompok menyampaikan jawabannya setelah waktu habis.

1.11 Contoh Jawaban Benar



Jika jawaban benar, kelompok mendapat +100 poin.

1.12 Contoh Jawaban Salah



Jika jawaban salah, poin yang seharusnya 100 akan berkurang –25 poin dan kelompok diberi kesempatan menebak kembali hingga menemukan jawaban benar.

7. Jika kelompok terus salah, pengurangan hanya terjadi sampai jawaban benar ditemukan. Setelah benar, giliran berpindah ke kelompok berikutnya untuk memutar spin.
8. Guru melanjutkan permainan hingga semua pertanyaan habis atau waktu pembelajaran selesai. Skor pada papan Lumio secara otomatis menunjukkan perolehan masing-masing kelompok.
9. Kelompok dengan skor tertinggi di akhir permainan diumumkan sebagai pemenang.
10. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan, menegaskan kembali konsep najis mukhaffafah, mutawassithah, dan mughallazhah, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap akhir dari proses pengembangan dilakukan dengan menyerahkan media pembelajaran berbasis Lumio kepada para ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian kelayakan. Proses validasi ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi melibatkan ahli materi & media yang berkompeten di bidangnya. Masing-masing ahli menilai media pembelajaran Lumio menggunakan instrumen yang telah dirancang sebelumnya, yang mencakup aspek-aspek seperti kualitas tampilan, tingkat interaktivitas, serta kesesuaian isi materi. Hasil dari proses validasi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan media Lumio sekaligus mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki.

Penilaian tahap awal dilakukan oleh ahli media yang meninjau kelayakan media pembelajaran berbasis lumio. Hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio disajikan sebagai berikut.

42 - 48	Sangat Layak
32 - 41	Layak
22 - 31	Kurang Layak
12 - 21	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran berbasis Lumio memperoleh skor kelayakan sebesar 40, yang termasuk dalam kategori layak. Dengan demikian, media berbasis Lumio dinyatakan layak digunakan dari segi kualitas media.

Selanjutnya, proses penilaian dilakukan oleh ahli materi yang menilai media pembelajaran berbasis Lumio. Adapun hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio disajikan sebagai berikut.

29 - 32	Sangat Layak
22 - 28	Layak
15 - 21	Kurang Layak
8 - 14	Tidak Layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media pembelajaran berbasis Lumio memperoleh skor kelayakan sebesar 27, yang menempatkannya dalam kategori layak. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Lumio dinilai memenuhi kriteria kelayakan dari segi kualitas materi.

Selain itu, hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Lumio tergolong layak digunakan. Nilai rata-rata yang diperoleh mencerminkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik dari sisi penyajian maupun isi. Secara keseluruhan, para validator menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Lumio dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan yang bersifat mendasar. Media ajar yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan <https://lum.io/share/e5e7b036-84e5-45c9-853a-ad8e625f6efb>.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio pada materi macam-macam najis kelas VII terbukti layak digunakan sebagai media ajar digital yang interaktif dan mendukung pemahaman siswa. Proses penelitian yang dilakukan melalui tahapan ADDIE menghasilkan media yang memuat kombinasi materi, visualisasi, video, word search, kuis, dan spin game yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 83,33% dan ahli materi 96,88%, keduanya termasuk kategori sangat layak. Temuan ini menguatkan bahwa Lumio mampu menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan relevan, terutama untuk materi Fikih yang membutuhkan pemahaman konseptual sekaligus penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini tidak hanya memperjelas konsep najis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, media Lumio dapat diterapkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung tujuan pendidikan agama Islam dan sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka.

REFERENSI

- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2), 88–95.
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170.
- Baidawi, A. H., & Zainudin, Z. (2023). Media Demonstration of Fiqh Learning on Unclean Material in Schools. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 519–525.
- Basyiroh, U., Musadad, A. A., & Muchtarom, M. (2025). Technology integration learning: Interactive learning media for Islamic religious education for vocational high school students. *Islam in World Perspectives*, 4(1), 155–163.
- Dewi, F. N., & Armiami, A. (2025). Implementasi Media Interaktif Digital dalam Pembelajaran Problem Based Learning: Literature Review. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9964–9972.
- Dhiya, R., Nada, N. I., & Nadila, S. H. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21.
- Djibran, A. K. S., Subiyanto, P., Wakhudin, W., & Rahayu, N. S. (2024). Transforming education in the digital age: How technology affects teaching and learning methods. *Journal of Pedagogy*, 1(3), 141–155.
- Fitria, H., & Suminah, S. (2020). Role of teachers in digital instructional era. *Journal of Social Work and Science Education*, 1(1), 70–77.
- Ifliadi, I., Prasetyo, I., Mendrofa, L. I., & Hendrawati, E. S. (2024). Utilization of digital-based learning media in the independent curriculum in elementary schools. *Proceedings of International Conference on Education*, 2(1), 706–715.

- Jannah, M., Jihada, I. I., Hum, S., Arif, M., & Hakim, A. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*.
- Maulida, A., Hakim, R., & Mardhiyah, A. (2025). Penerapan media pembelajaran Lumio by Smart pada pembelajaran fikih bab qurban kelas IX MTs. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 108–123.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Noprianty, A. (2025a). *MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB LUMIO BY SMART*. 2(April), 119–126.
- Noprianty, A. (2025b). Multimedia Interaktif Berbasis Web LUMIO by Smart sebagai Metode Alternatif dalam Meningkatkan Keterlibatan Santri pada Pembelajaran PAI. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 119–126.
- Rais, M., Risdawati, R., & Andriani, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(1), 1–7.
- Ridwan, R. (2022). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Industri 4.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 4, 23–26.
- Sugianto, Ahmad Subagyo, M. S. H. (2025). *Pengembangan Program Pendidikan Islam Berbasis Teknologi Informasi*. 7, 2711–2726. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v7i9.8645>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Tetambe, A. G. (2025). Meta-analysis of the Effect of Interactive Learning Media on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education. *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 296–305.
- Widodo, B. S. (2021). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan sistematis & komprehensif. *Elga Media*.