

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUMIO BY SMART* PADA PEMBELAJARAN FIKIH BAB QURBAN KELAS IX MTs

¹Ameylia Maulida, ²Rosyida Hakim, ³Ainatul Mardhiyah, ⁴Suti'ah

¹Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

¹220101110035@student.uin-malang.ac.id, ²220101110118@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Today's learning offers a variety of options. Education and learning are no longer confined to classrooms but can take place anywhere. Technological advancements have driven innovation in education, particularly in the use of learning media. This study is motivated by the need for variety in existing learning media. The research aims to examine the effectiveness of using the digital learning media Lumio by Smart in improving students' learning outcomes on the topic of Fiqh Qurban in grade IX MTs. Using a mixed-method approach, this study involved 11 students, utilizing pre-test and post-test methods as the primary tools, supported by observation and documentation. The results indicate a significant improvement, with the average score increasing from 49 in the pre-test to 80 in the post-test, representing an average gain of 31. The use of Lumio by Smart, equipped with interactive features such as quizzes, educational games, and animations, made the learning process more engaging, interactive, and enjoyable. Overall, this study concludes that Lumio by Smart is an effective learning media to enhance student learning outcomes, particularly on the topic of Fiqh Qurban. The study recommends further development of the platform's design to increase its appeal.

ABSTRAK

Pembelajaran saat ini menawarkan berbagai macam pilihan. Pendidikan dan belajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun bisa di mana saja. Kemajuan teknologi berdampak pada inovasi dalam dunia Pendidikan, terlebih penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut menjadi latar belakang penelitian ini sebagai variasi dari media pembelajaran yang sudah ada. Penelitian kali ini

ARTICLE HISTORY

Received 12 Desember 2024

Revised 02 Februari 2025

Accepted 10 Maret 2025

KEYWORDS

Learning Media, Lumio by Smart, Qurban

bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran digital Lumio by Smart dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Fiqh Qurban di kelas IX MTs. Menggunakan pendekatan mixed-method, penelitian ini melibatkan 11 siswa dengan metode pre-test dan post-test sebagai alat ukur utama, didukung dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dengan kenaikan rata-rata nilai saat pre-test ke post-test, dari 49 menuju 80 dengan selisih rata-rata sebesar 31. Penggunaan Lumio by Smart yang dilengkapi fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif dan animasi menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Lumio by Smart merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Fiqh Qurban. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut pada aspek desain platform untuk meningkatkan daya tariknya.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perubahan yang terus berlangsung di era global. Oleh karena itu, pendidikan harus diberikan secara optimal kepada siswa untuk menghasilkan kualitas pendidikan yang baik dan meningkatkan mutu sumber daya manusia. Sebagai pendidik dan tenaga kependidikan, mereka memiliki peran penting dalam mencetak generasi penerus yang peka terhadap perkembangan teknologi dan zaman. Kemajuan teknologi informasi menuntut dunia pendidikan melakukan inovasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini terlihat dengan hadirnya berbagai bentuk digitalisasi, seperti *e-book*, kelas digital, media pembelajaran digital, dan lainnya. Selain itu, guru juga dituntut untuk menguasai metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, baik di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.¹

¹ Maria Maria, "Penggunaan Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PAI Kelas IV SDN 01 Buay Rawan," *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)* 3, no. 2 (2023), hlm. 68-77.

Guru perlu terus mengikuti perkembangan zaman dan teknologi agar tidak tertinggal dan dapat menyesuaikan diri dengan generasi baru. Dalam konteks perkembangan media pembelajaran, guru harus selalu memperbarui pengetahuannya, mulai dari penggunaan media tradisional seperti buku teks dan papan tulis hingga ke media pembelajaran digital. Media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan berbagai materi secara kreatif, inovatif, dan menarik, sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, misalnya dengan tampilan yang memadukan gambar, animasi, dan warna yang menarik. Dengan cara ini, siswa akan lebih tertarik untuk belajar, karena materi yang disajikan terasa segar dan baru bagi mereka.²

Salah satu contoh media pembelajaran modern saat ini adalah *Lumio by Smart*. *Lumio by Smart* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis slide yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran secara aktif dan memungkinkan kolaborasi langsung dengan siswa melalui gadget mereka. Sebagai bahan ajar elektronik, *Lumio by Smart* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta fleksibel untuk dilakukan kapan saja dan di mana saja, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.³

Lumio by Smart menawarkan berbagai keunggulan. Selain memungkinkan pendidik menjelaskan materi melalui slide *PowerPoint* yang telah disiapkan, guru juga dapat berkolaborasi langsung dengan siswa melalui *gadget* masing-masing, menggunakan fitur menarik yang disediakan Lumio secara gratis. Beragam fitur seperti permainan dan kuis dapat disisipkan pada slide, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Guru juga dapat meminta tanggapan siswa terkait pemahaman materi melalui fitur khusus, yang memungkinkan siswa merespons langsung melalui gadget tanpa perlu

² Nuria Alfi Zahrah, "Pemanfaatan Media Lumio By Smart dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024" (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

³ Sri Wardatul Janah, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, "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* 6, no. 1 (2023), hlm. 8041-47.

berbicara. Selain itu, *Lumio by Smart* tidak hanya dapat ditampilkan melalui proyektor tetapi juga pada *gadget* masing-masing siswa, sehingga ketiadaan proyektor tidak menjadi kendala.⁴ Selain dari menawarkan beberapa keunggulan tersebut, *Lumio By Smart* memiliki kekurangan yaitu tampilan desain yang ditawarkan kurang mengikuti perkembangan zaman, sehingga desain yang ditawarkan kurang begitu menarik. Hal ini akan sangat terasa jika berkaitan dengan materi- materi ke-PAI-an, salah satunya materi Qurban. Materi Qurban merupakan materi yang muncul di jenjang Madrasah Tsanawiyah yang memungkinkan siswa akan merasa bosan jika siswa tidak mendapatkan materi ini dalam tataran teori saja tanpa melihat langsung praktik pelaksanaannya.

Qurban adalah salah satu ibadah yang dilaksanakan bertepatan pada bulan haji atau bulan *dzulhijjah*. Dalam istilah ilmu fiqih qurban adalah suatu ibadah yang dilakukan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Sebagai bentuk pengorbanan hewan yang dilaksanakan setahun sekali pada hari Idul Adha, serta pada hari-hari Tasyrik yakni tanggal 11, 12, 13 *dzulhijjah*. Ibadah penyembelihan qurban ini juga dikenal dengan istilah "Udhiyah," yang merupakan istilah yang umum digunakan di Arab. Melalui ibadah qurban, umat Islam dapat melatih dan membina mental orang-orang kaya untuk menyisihkan harta mereka bagi fakir miskin, sehingga mereka juga dapat merasakan nikmat yang ada.⁵

Hukum berkurban adalah sunnah dan tidak bersifat wajib. Oleh karena itu, jika seseorang tidak melakukan penyembelihan hewan kurban, ia tidak akan berdosa, asalkan alasannya bukan karena kebencian terhadap syariat berkurban. Kemudian orang yang dapat melaksanakan qurban dengan syarat, beragama islam, berkala dan baligh, serta mempunyai kemampuan dalam harta yang

⁴ Nuraziza Rahmah, Nurjannah Nurjannah, and Fitriani Fitriani, "Implementasi Lumio Untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah," *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2024), hlm. 38-46.

⁵ Suhaeri, "Tentang Qurban: Studi Riwayat dan Hikmahnya," *Al Qalam* 10, No. 55 (1995), hlm. 29-34.

dapat digunakan untuk berqurban.⁶ Tema Qurban ini muncul di jenjang Tsanawiyah khususnya materi kelas IX.

Kelas IX adalah tingkat akhir dalam jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs). Pada tingkat ini, siswa sering mengalami kejenuhan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, karena metode yang digunakan oleh sekolah atau guru cenderung monoton dan kurang bervariasi. Hal ini dikarenakan siswa hanya mendapatkan teori tentang proses pelaksanaan penyembelihan Qurban dan siswa hanya bisa membayangkan apa yang terjadi. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode atau media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas IX. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran digital seperti Lumio by Smart. Alasan peneliti memilih Lumio By Smart sebagai objek penelitian karena platform ini menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemampuan menyisipkan kuis langsung dalam slide untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Dengan fitur ini, siswa tidak perlu berpindah ke tautan lain untuk mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru. Keunggulan-keunggulan tersebut menjadi alasan utama peneliti menjadikan Lumio By Smart sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Bagaimana proses pembelajarannya, seberapa besar pengaruhnya sertasejauh mana pengaruh itu terlihat pada siswa adalah sasaran peneliti dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah pendekatan *mixed-method*, yang merupakan kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif. Metode penelitian *mixed method* adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian yang menghubungkan antara penelitian kuantitatif dengan

⁶ Ach Faisol, "Analisis Pemikiran Asy-Syafi'iyah dalam Berqurban pada Masa Wabah Penyakit Mulut dan Kuku (PMK) di Madura," *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum dan Filantropi*, 2023, hlm. 40-58.

penelitian kualitatif.⁷ Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh dan mendalam terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran Lumio by Smart terhadap hasil belajar siswa yang terdapat pada materi Fiqh Qurban pada kelas IX MTs. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen sederhana, di mana peneliti menerapkan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Lumio by Smart. Subjek penelitian pada penelitian kali ini adalah 11 siswa kelas IX MTs yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan ketersediaan dan keaktifan mereka dalam pembelajaran dengan media tersebut.

Instrumen penelitian terdapat beberapa alat pengumpulan data, yaitu : tes tertulis yang berupa pilihan ganda yang berisikan materi Qurban yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test. Instrumen kedua yaitu Observasi yang bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dan yang terakhir Dokumentasi, yang mencakup catatan hasil pre-test dan post-test, dan aktivitas pembelajaran yang digunakan untuk mendukung analisis data.

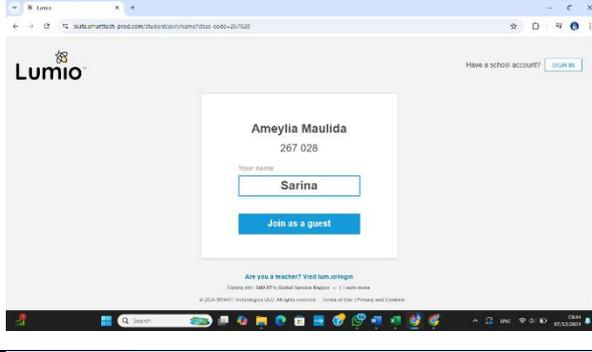
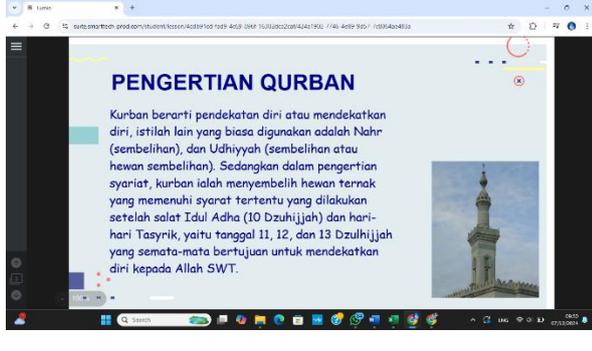
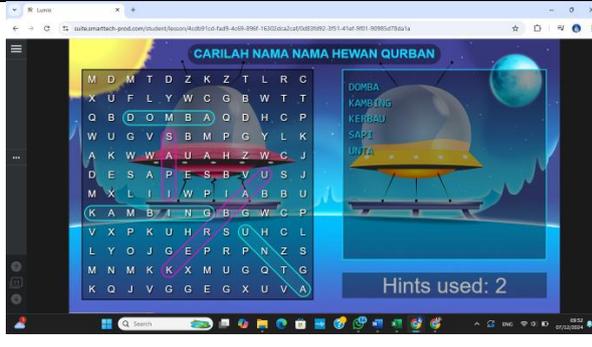
Data yang terkumpul dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu secara kuantitatif, data hasil pre-test dan post-test diolah melalui analisis statistik deskriptif untuk menghitung nilai minimum, maksimum, rata rata (mean), dan nilai yang sering muncul (modus). Perbandingan antara rata rata pre-tets dan post-tets digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa. Secara kualitatif, data observasi dan dokumentasi dianalisis untuk menggambarkan efektivitas pembelajaran menggunakan Lumio by Smart.

⁷ Devi Syukri Azhari et al., “Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi,” *Innovative: Journal of Social Science Research* 3, no. 2 (2023), hlm. 8010–25.

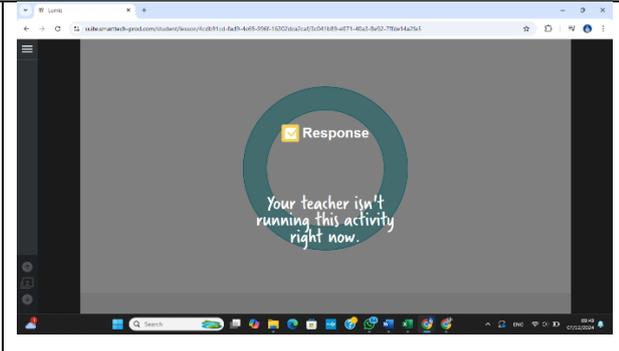
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1

Langkah Langkah Menggunakan Lumio by Smart

<p>Siswa diberikan link oleh guru kemudian siswa bergabung menggunakan link tersebut dan memasukkan nama mereka masing masing.</p>	
<p>Kemudian siswa membaca materi dan menyimak materi yang diberikan oleh guru.</p>	
<p>Kemudian siswa juga bisa menonton video animasi terkait tata cara penyembelihan hewan Qurban.</p>	
<p>Siswa mengerjakan permainan yang diberikan oleh guru, yaitu mencari naman ama hewan Qurban dari banyak kata dan huruf.</p>	

Terakhir, siswa bisa mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru.



Berdasarkan langkah-langkah penggunaan Lumio by Smart, dapat disimpulkan bahwa platform ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya permainan dan animasi yang dapat ditampilkan. Siswa jenjang sekolah Menengah Pertama cenderung masih tertarik dengan gambar visual dan visual bergerak, sehingga platform ini akan mencuri perhatian mereka. Siswa tanpa dikomandopun akan serta merta menyimak penjelasan tentang Qurban, video pelaksanaan penyembelihan Qurban serta penjelasan mengenai macam-macam hewan Qurban. Hal ini memberi pengalaman nyata bagi siswa meskipun mereka mendapatkannya hanya melalui video. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional, di mana guru hanya perlu menguasai materi, meminta siswa membuka buku ajar, dan menjelaskan materi secara monoton di setiap pertemuan tanpa variasi metode atau media pembelajaran. Penggunaan metode konvensional yang berulang-ulang cenderung membuat siswa merasa bosan dan menciptakan suasana kelas yang monoton.

Sebaliknya, dengan *Lumio by Smart*, suasana dan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Video interaktif membuat siswa seakan-akan terjun langsung dalam proses penyembelihan hewan Qurban. Video yang menarik tentang penyembelihan Qurban akan sangat membantu siswa memotret kejadian yang mungkin saja tidak mereka temui di lingkungan sekitar mereka. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berfokus pada siswa. Siswa dapat berpartisipasi aktif, misalnya dengan memainkan permainan edukatif seperti mencari nama-nama hewan kurban di antara huruf acak saat mempelajari materi Qurban. Selain itu, siswa juga dapat melihat visualisasi tata cara penyembelihan hewan kurban dan mengerjakan kuis yang

disediakan guru dalam satu tautan, tanpa perlu berpindah-pindah tautan. Strategi ini membidik kemampuan visualisasi siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama yang mulai memahami materi abstrak. Video ini sangat membantu untuk mengembangkan dan mentashih pemahaman mereka tentang Qurban dan proses pelaksanaannya.

Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Mts Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Lumio By Smart

Peneliti melaksanakan pengujian pada siswa kelas IX MTs yang berjumlah 11 orang, menggunakan lima butir soal berbentuk pilihan ganda. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan materi tentang Qurban. Setelah diterapkan kepada siswa, data hasil pengujian diperoleh sebagai berikut.

Tabel 2

Hasil Tes

	Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Modus
Pre-Test	11	20	80	49	40
Post-Test	11	0	100	80	100

Pada Tabel 2 ditampilkan hasil tes pre-test dan post-test, termasuk nilai minimum, nilai maksimum, serta rata-rata dari masing-masing tes. Pada pre-test, nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 20, sedangkan nilai maksimumnya adalah 80, dengan nilai yang paling sering muncul adalah 40. Sementara itu, pada post-test, nilai minimum adalah 0, nilai maksimum mencapai 100, dan nilai yang paling sering diperoleh siswa juga 100. Rata-rata nilai pre-test tercatat sebesar 49, sementara pada post-test mengalami peningkatan menjadi 80. Rincian nilai yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3

Nilai Siswa

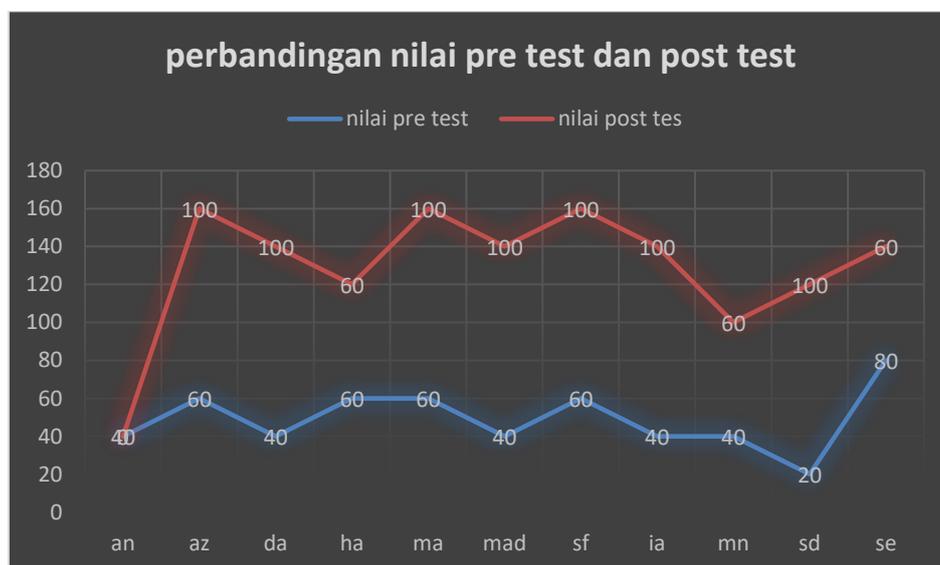
Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
AN	40	0

AZ	60	100
AR	40	100
HA	60	60
ME	60	100
MA	40	100
SF	60	100
IA	40	100
MN	40	60
SD	20	100
SE	80	60

Pada tabel 3 tersebut kumpulan data nilai yang telah diperoleh peneliti. Kemudian untuk memudahkan dalam melihat peningkatan maupun penurunan nilai antara pre-test dan post-test peneliti juga menampilkan diagram seperti di bawah ini.

Gambar 1

Perbandingan Nilai Pre-Test dan Nilai Post-Test



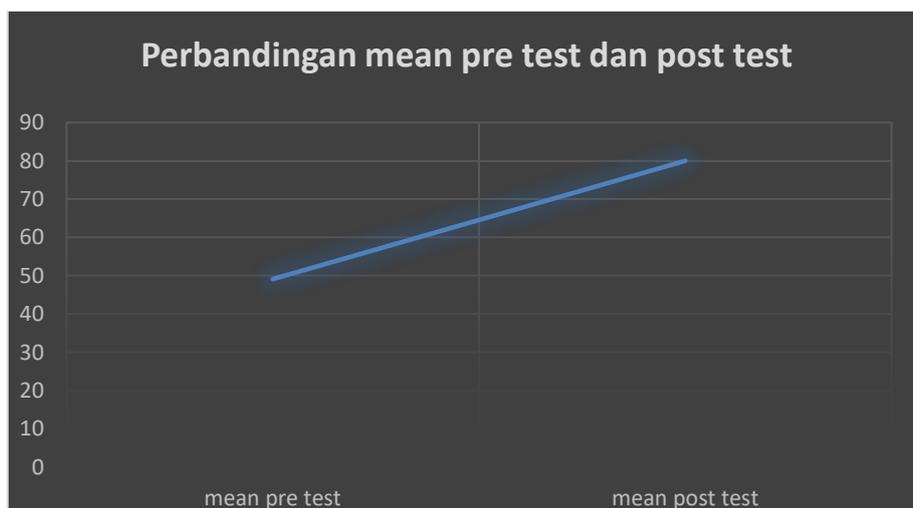
Hasil penelitian yang ditampilkan dalam table 3 dan diagram 1 menggambarkan deskripsi rinci mengenai skor pre-test dan post-test yang diperoleh siswa. Data menunjukkan adanya variasi yang signifikan dalam kinerja siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran digital Lumio

by Smart. Setelah sesi pembelajaran menggunakan Lumio by Smart, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada beberapa siswa. Misalnya, siswa ME berhasil meningkatkan skor dari 60 menjadi 100, yang menunjukkan pemahaman penuh terhadap materi. Begitu pula siswa AR, AZ, MA, SF, IA dan SD berhasil mendapatkan nilai sempurna 100 dalam post-test, menandakan peningkatan yang substansial dalam pemahaman keterlibatan mereka.

Sebaliknya, beberapa siswa menunjukkan tidak ada peningkatan yang signifikan atau bahkan mendapatkan penurunan. Siswa HA mempertahankan skor yang sama, yaitu 60, pada pre-test dan post-test, menunjukkan Tingkat kefahaman yang konsisten tetapi tidak mengalami perubahan. Namun secara mengejutkan siswa AN mengalami penurunan skor dari 40 pada pre-test menjadi 0 pada post-test, yang kemungkinan menunjukkan kesulitan dalam beradaptasi dengan metode pembelajaran baru atau factor eksternal lainnya yang memengaruhi kinerja. Siswa SE juga mengalami penurunan kinerja, dengan skor menurun dari 80 pada pre-test menjadi 60 pada post-test.

Gambar 2

Perbandingan Rata Rata (Mean) Nilai Pre-Test dan Nilai Post-Test



Pada diagram 2 dapat diperhatikan adanya kenaikan yang signifikan pada nilai siswa dari nilai pre-test menuju nilai post-test. Kemudian pada tabel.2 mean nilai pre-tes yaitu 49, mengalami kenaikan pada mean nilai post-test yaitu

menjadi 80, dengan selisih mean 31. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang berarti dalam pembelajaran qurban yang diajarkan terhadap siswa kelas IX.

Peningkatan nilai tersebut sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pada peningkatan nilai pada pembelajaran qurban kelas IX. 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. Hal ini karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yang membantu perkembangan kognitif mereka. Dengan demikian, siswa dapat membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman yang mereka alami.⁸

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.⁹ 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.¹⁰

⁸ Euis Nurhidayati, "Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia," *Indonesian Journal of Educational Counseling* 1, no. 1 (2017), hlm. 1-14.

⁹ Muhammad Asri Nasir, "Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis," *JSG: Jurnal Sang Guru* 1, no. 3 (2022), hlm. 215-23.

¹⁰ Tri Yuni Hendrowati, "Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget," *Jurnal E-DuMath* 1, no. 1 (2015).

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.¹¹

Penerapan media pembelajaran yang efektif dan berbasis digital seperti *Lumio by Smart*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan berdampak positif terhadap hasil pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *Lumio by Smart* menunjukkan adanya peningkatan pada pembelajaran qurban kelas IX.¹² Senada dengan penelitian Wirda dkk yang juga menggunakan *Lumio by Smart*, dan mengasilkan penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dan mengindikasikan bahwa penggunaan *Lumio by Smart* dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.¹³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *Lumio by Smart* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan serta menambah variasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan.

¹¹ Bakhrudin All Habsy et al., "Tinjauan Literatur Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran," *Tsaqofah* 4, no. 2 (2024), hlm. 751-69.

¹² 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.

¹³ 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran digital Lumio by Smart pada materi Fiqh Qurban kelas IX MTs terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan rata rata nilai dari 49 pada pre-tets menjadi 80 pada post-test, dengan selisih rata rata sebesar 31. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran menggunakan Lumio by Smart mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan Lumio by Smart yang dilengkapi dengan fitur interaktif seperti permainan edukatif, kuis, dan animasi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan interaktif. Suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih dinamis, dengan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Platform ini memungkinkan guru untuk menyisipkan materi secara kreatif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan praktis.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa media pembelajaran digital seperti Lumio by Smart memberikan solusi terhadap kejenuhan yang sering dialami siswa kelas IX, terutama di masa akhir pendidikan menengah pertama. Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, Lumio by Smart tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa desain tampilan pada Lumio by Smart masih perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman agar lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan pengembangan desain platform untuk lebih meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu inovasi yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada materi Fiqh Qurban kelas IX MTs.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, Devi Syukri, Zihnil Afif, Martin Kustati, and Nana Sepriyanti. "Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi." *Innovative: Journal of Social Science Research* 3, no. 2 (2023).
- Faisol, Ach. "Analisis Pemikiran Asy-Syafi'iyah dalam Berkurban pada Masa Wabah Penyakit Mulut dan Kuku (PMK) di Madura." *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum dan Filantropi*, 2023.
- Habsy, Bakhrudin All, Lino Fitriano, Nailah Aura Sabrina, and Ayunda Laras Mustika. "Tinjauan Literatur Teori Kognitif dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran." *Tsaqofah* 4, no. 2 (2024).
- Hendrowati, Tri Yuni. "Pembentukan Pengetahuan Lingkaran melalui Pembelajaran Asimilasi dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget." *Jurnal E-DuMath* 1, no. 1 (2015).
- Janah, Sri Wardatul, Dewi Surani, and Ade Fricticarani. "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* 6, no. 1 (2023).
- Maria, Maria. "Penggunaan Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PAI Kelas IV SDN 01 Buay Rawan." *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)* 3, no. 2 (2023).
- Nasir, Muhammad Asri. "Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis." *JSG: Jurnal Sang Guru* 1, no. 3 (2022).
- Nurhidayati, Euis. "Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia." *Indonesian Journal of Educational Counseling* 1, no. 1 (2017).
- Rahmah, Nuraziza, Nurjannah Nurjannah, and Fitriani Fitriani. "Implementasi Lumio untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah." *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2024).
- Suhaeri. "Tentang Qurban: Studi Riwayat dan Hikmahnya." *Al Qalam* 10, no. 55 (1995).
- Sukinarti, Desy Yantene, 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).

Wirda, Aina, Amalia Rhoma Dhoni, Elsa Rahayu Setianingsih, and Destrinelli Destrinelli. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart." *Journal on Teacher Education* 5, no. 2 (2023).

Zahrah, Nuria Alfi. "Pemanfaatan Media Lumio By Smart dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024." Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.