

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUMIO BY SMART* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
PERUBAHAN SOSIAL KELAS IX-D SMPN 18 SURABAYA
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

Yuyun Astri Andayani¹, Rindawati², Ririn Fatayati³

¹Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya, ²Universitas Negeri
Surabaya FISIPOL, ³SMPN 18 Surabaya

¹ppg.yuyunandayani99628@program.belajar.id, ²rindawati@unesa.ac.id

³ririnfatayatismpn18@gmail.com

ABSTRACT

The learning outcomes of Class IX D students on the topic of social change at SMPN 18 Surabaya are still low. This study aims to improve student learning outcomes on this topic by implementing Lumio by Smart as a learning medium. This research is a classroom action study conducted in three stages: pre-cycle, the first cycle, and the second cycle. Each cycle includes several key steps: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study consisted of 32 students from Class IX D in the 2024-2025 academic year. According to the research results, before the implementation of Lumio by Smart, only 10 students, or approximately 31.25%, achieved the Learning Objective Mastery Criteria (KKTP). However, after the implementation of this learning medium, there was a significant improvement. In the first cycle, the number of students achieving KKTP increased to 23 students, or 71.87%. Furthermore, in the second cycle, the number increased to 28 students, or 87.50%. Therefore, it can be concluded that the implementation of Lumio by Smart can improve student learning outcomes, especially in the topic of social change.

Keywords: *learning outcomes, lumio by smart, learning media*

ABSTRAK

Pada hasil belajar peserta didik kelas IX D pada materi perubahan sosial di SMPN 18 Surabaya masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut dengan menerapkan media pembelajaran *Lumio by Smart*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus pertama, serta siklus kedua. Setiap siklus mencakup beberapa langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 32 peserta didik dari kelas IX D pada tahun ajaran 2024-2025. Berdasarkan hasil penelitian, sebelum penerapan *Lumio by Smart*, hanya 10 peserta didik atau sekitar 31,25% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun, setelah media pembelajaran ini

diterapkan, terjadi peningkatan signifikan. Pada siklus pertama, total peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 23 peserta didik atau 71,87%. Selanjutnya, pada siklus kedua menambah menjadi 28 peserta didik atau 87,50%. Oleh sebab itu, disimpulkan jika penerapan media pembelajaran *Lumio by Smart* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi perubahan sosial.

Kata Kunci: hasil belajar, *lumio by smart*, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan mengalami perubahan besar sejalan dengan cepatnya perkembangan teknologi dan komunikasi. terutama dalam konteks abad ke-21. Pada Era digital seperti saat ini, terdapat perubahan besar dalam cara mengakses, mengolah, dan membagikan informasi sehingga dapat mempengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Kusumawati & Fadiana, 2024). Teknologi digital telah menciptakan ruang untuk melakukan sebuah inovasi dalam proses belajar mengajar, sehingga memunculkan sebuah metode belajar yang lebih interaktif, personal, dan mudah diakses oleh peserta didik.

Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan untuk memberikan arahan atau bantuan dalam mengembangkan potensi fisik dan mental peserta didik. Orang dewasa melakukan usaha ini untuk

membantu peserta didik tumbuh menjadi dewasa dan mempersiapkan mereka agar dapat hidup mandiri serta sukses dalam menjalani tanggung jawab mereka. (Hidayat, R, & Abdillah.,2019).

Dalam pendidikan di era abad 21, guru diharapkan untuk menggunakan teknologi digital dengan efisien dalam proses mengajar. Selain itu, guru harus dapat menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, mengakses, mengelola, mengevaluasi, dan membuat informasi selama proses belajar mengajar. Menurut (Kusumawati & Fadiana, 2024) bahwa penggunaan TIK dimanfaatkan untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mengintegrasikan TIK dengan baik, sejalan dengan situasi dan kondisi saat ini. Kurikulum Merdeka dalam konteks pembelajaran abad 21 mendorong pendekatan yang perpusat kepada peserta didik (*Student Center*).

Menurut Nursid dalam (Surahman & Mukminan.2017) menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah bentuk penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial, ideologi negara, serta disiplin ilmu lainnya, termasuk isu-isu sosial terkait, yang diatur dan disajikan dengan pendekatan ilmiah dan psikologis. Tujuannya adalah untuk mendukung proses pendidikan di tingkat dasar dan menengah.

Dari hasil observasi di SMPN 18 Surabaya, ketika peneliti mengajar pembelajaran IPS dengan menerapkan media pembelajaran power point saja, peserta didik kurang antusias dan kurang fokus dalam proses belajar di kelas.Selanjutnya, media pembelajaran melalui power point membuat peserta didik kurang terlibat dalam proses belajar yang mengakibatkan pada kurang optimalnya hasil belajar mereka. Berdasarkan hal tersebut, diperlukanya media pembelajaran yang lebih interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan pencapaian belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Harliawan et al., 2015) bahwa penerapan media edukatif interaktif berbasis teknologi dapat

meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu pada jenjang SMP.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka perlunya menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Menurut Chan & Morgan dalam (Sintia Fontes et al.,2024) bahwa media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran dari guru kepada peserta didik selama proses belajar di kelas.Media ini bisa terdiri dari perangkat keras ataupun perangkat lunak yang dirancang untuk mempermudah guru dalam memberikan materi dan membuat peserta didik lebih mudah mendalami materi pelajaran.Oleh sebab itu media pembelajaran mempunyai peran yang besar dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga pentingya menggunakan media pembelajaran interaktif yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, salah satunya melalui media pembelajaran *Lumio by Smart*.

Media pembelajaran *Lumio by Smart* merupakan sebuah platform digital yang menyediakan berbagai jenis materi pelajaran. Lumio menghadirkan video pembelajaran yang menarik, latihan soal interaktif,

serta berbagai aktivitas belajar lainnya. Melalui penggunaan Lumio, pendidik dapat memberikan materi pelajaran dengan metode yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Relawati et al., 2024).

Bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Lumio by Smart* merupakan aplikasi berbasis web yang mempunyai banyak fungsi seperti, dapat digunakan sebagai media presentasi power point, dapat memasukan video pembelajaran, bisa membuat soal-soal dengan berbasis *games* yang menarik, membuat peta konsep, dan pembelajaran kolaboratif bersama peserta didik sehingga mereka dapat bermain games sambil belajar. Media pembelajaran *Lumio* ini dapat dibuat sesuai dengan keinginan guru dengan menggabungkan PPT, video pembelajaran dari Youtube, dan *games* yang menarik yang ada difitur lumio (Fajrianti et al., 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran *Lumio by Smart* dapat disebut sebagai pembelajaran multimedia karena dapat memasukan gambar, teks, dan video untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Dari studi yang dilaksanakan oleh (Wirda et al., 2024) bahwa penerapan media interaktif *Lumio by Smart* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil studi memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar, yaitu dari 40% pada siklus 1, menjadi 65% pada siklus 2, dan mencapai 85% pada siklus 3. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Lumio by Smart* dengan memasukan berbagai fitur seperti presentasi dengan PPT, menggunakan video pembelajaran Youtube, dan memasukan *games* yang ada di fitur *Lumio* sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS pada materi perubahan sosial yang harus menampilkan banyak gambar, teks, dan video pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang sudah diidentifikasi, peneliti ingin untuk melaksanakan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *Lumio by Smart*. Fokus penelitian ini untuk mengetahui dampak dari penerapan media pembelajaran *Lumio*

by Smart dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan sosial kelas IX-D SMPN 18 Surabaya. Diharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat menambah pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran *Lumio by Smart* pada mata pelajaran IPS pada materi perubahan sosial pada jenjang SMP.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan oleh guru sebagai peneliti serta bisa bekerja sama dengan teman sejawat dengan melakukan beberapa langkah yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengalaman, serta refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 18 Surabaya pada semester 1 tahun ajaran 2024-2025. Peserta didik kelas IX D SMPN 18 Surabaya merupakan subjek penelitian ini yang terdiri dari 32 peserta didik, yang terdiri dari putra 15 orang dan putri 17 orang. Peneliti melakukan penelitian di kelas IX D karena belum pernah menerapkan media pembelajaran *Lumio by Smart* dalam penyampaian materi pelajaran dan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Maka dari itu, peneliti

ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Lumio by Smart* pada kelas IX D SMPN 18 Surabaya.

PTK dalam penelitian ini berdasarkan model Kurt Lewin dalam (Kusumawati & Fadiana, 2024) bahwa terdapat empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini terdapat pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada setiap siklus, peneliti mengevaluasi hasil belajar peserta didik dengan mengidentifikasi aspek positif dan negatif dari metode pembelajaran yang diterapkan. Kemudian, peneliti melakukan perbaikan pada pembelajaran sebelumnya dengan merancang pembelajaran. Pengumpulan data dengan menerapkan observasi dan tes tulis. Instrumen yang dipakai pada penelitian ini meliputi observasi dan format penilaian untuk tes hasil belajar. Tujuan observasi untuk mendapatkan data melalui pengamatan terhadap aktivitas serta setiap hal yang terjadi secara langsung selama proses pembelajaran tersebut. Penerapan tes tulis soal pilihan ganda digunakan agar mengetahui pemahaman peserta didik pada materi perubahan sosial. Peneliti

menerapkan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif untuk menganalisis hasil observasi dan data kuantitatif untuk menghitung data yang diperoleh dari peserta didik, serta menganalisis hasil tes yang dikerjakan oleh peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *Lumio by Smart*. Peneliti menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan menggunakan rumus rata-rata hasil belajar :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{x} : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah Semua nilai siswa

$\sum N$: Jumlah Siswa

Ketuntasan Hasil Belajar :

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Adapun indikator keberhasilan penelitian ini bisa dilihat dari meningkatnya hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran *Lumio by Smart* pada pembelajaran IPS materi perubahan sosial. Berikut kriteria ketuntasan hasil belajar dapat diamati, sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan SMPN 18 Surabaya

Nilai	Huruf	Kategori	Ketuntasan
A	93-100	Sangat Baik	Tuntas
B	88-92	Baik	Tuntas
C	80-87	Cukup	Tuntas
D	> 80	Kurang	Tidak Tuntas

Menurut penelitian dari (Kusumawati & Fadiana, 2024) bahwa keberhasilan dicapai jika 85% peserta didik mencapai ketuntasan hasil belajar, dengan KKTP IPS sebesar 80. Data hasil tes dianalisis pada setiap siklus dengan memeriksa hasil belajar peserta didik melalui perhitungan skor rata-rata.

C. Hasil dan Pembahasan

Tahap Pra- Siklus

Pada pelaksanaan pra-siklus peneliti memberikan *pre-test* yang agar mengetahui kemampuan diagnostik awal peserta didik dengan memberikan soal pilihan ganda pada materi perubahan sosial di kelas IX D SMPN 18 Surabaya. Hasil *pre-test* dapat diamati pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Pra Siklus

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Nilai rata-rata peserta didik	61,87
2	Jumlah peserta didik tuntas belajar	10

3	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	22
4	Presentase ketuntasan	31,25 %

Pada hasil pra-siklus diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik sebesar 61,87. Kemudian untuk total peserta didik yang mencapai ketuntasan adalah 10 orang atau 31,25 % dan total peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan ialah 22 orang atau 68,75 %. Hal tersebut menunjukkan ketuntasan dalam kategori rendah/kurang.

Tahap Siklus I

Pada tahap siklus 1 ini, pada tahap perencanaan peneliti membuat modul ajar dan instrumen pembelajaran. Siklus ini menjelaskan mengenai materi perubahan sosial. Pada pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar. Pada penjelasan materi menggunakan media pembelajaran *Lumio by Smart*. Isi media pembelajaran *Lumio by Smart* tersebut yang pertama ada gambar, peserta didik diminta untuk menganalisis gambar mengenai perubahan sosial. Kedua, menampilkan video pembelajaran dari youtube mengenai perubahan sosial yang ada di masyarakat. Ketiga, peneliti menampilkan power Point yang berisi

meteri pembelajaran. Keempat, menggunakan *games* yang ada di fitur *Lumio by Smart* yaitu *flip out, game show*, dan *speedup*. Peneliti menjelaskan materi diselingi oleh *games* tersebut, hal ini dilakukan secara berulang sehingga peserta didik tertarik saat pembelajaran. Pada tahap akhir, peneliti melakukan *post-test* pada siklus ini untuk melihat hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini peneliti melihat terdapat perubahan hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran *Lumio by Smart* dalam menjelaskan materi pembelajaran. Perubahan ini diamati dalam tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata peserta didik	81,56
2	Jumlah peserta didik tuntas belajar	23
3	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	9
4	Presentase ketuntasan	71,87 %

Dari hasil pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 81,56. Untuk total peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam belajar sebesar 23 orang atau 71,87 % dan untuk peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan belajar disebabkan nilainya di bawah KKTP

sebesar 9 orang atau 28,13 %. Berdasarkan data yang didapatkan, hasil belajar peserta didik pada siklus 1 mengalami peningkatan dari kegiatan pra-siklus. Akan tetapi, persentase ketuntasan pada siklus 1 ini masih belum mencapai 85%. Peneliti melaksanakan refleksi untuk melihat kelebihan dan kekurangan dalam siklus I. Dari hasil pengamatan dari observer yang merupakan pendidik IPS, bahwa terdapat saran yang diberikan sebagai perbaikan pada siklus II yaitu peneliti dapat memberikan pendalaman materi perubahan sosial, lebih mengkondisikan peserta didik di kelas sehingga lebih fokus mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam mengajak peserta didik mengikuti *games* di fitur *Lumio by Smart*, dan dapat menambahkan permainan pada fitur *Lumio by Smart*. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan penyempurnaan pada siklus II, dengan memberikan materi pelajaran lebih mendalam, membimbing peserta didik lebih intens dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih fokus, mengajak peserta didik lebih aktif mengikuti *games* yang ada di fitur *Lumio by Smart*, dan menambahkan

games yang lebih seru serta menarik yang ada di fitur *Lumio by Smart*.

Siklus II

Tahap siklus II ini, peneliti melaksanakan perencanaan melalui pembuatan modul ajar dan instrumen pembelajaran. Fokus pembelajaran dalam siklus ini adalah materi tentang perubahan sosial masyarakat Indonesia di Era Modernisasi. Dalam pelaksanaannya sesuai dengan modul ajar. Pada penjelasan materi menerapkan media pembelajaran *Lumio by Smart*. Media ini mencakup beberapa isi didalamnya. Pertama, ditampilkan gambar yang peserta didik diminta untuk menganalisis terkait perubahan sosial masyarakat Indonesia di Era Modernisasi. Kedua, ditayangkan video pembelajaran dari youtube. Ketiga, disajikan presentasi power point yang memuat materi pembelajaran. Keempat, peneliti menambahkan *games* yang tersedia dalam fitur *Lumio by Smart* yang terdiri dari *game show*, *label reveal*, *super short*, *match 'em up*, dan *memory match*. Penjelasan materi diselingi dengan *games*, sehingga peserta didik tertarik selama proses belajar di kelas. Pada akhir pembelajaran, peneliti melakukan *post-test* pada siklus

II. Pada tahap ini, peneliti juga mengamati perubahan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media *Lumio by Smart* dalam proses pembelajaran. Hasil perubahan ini dapat diamati pada tabel tersebut.

Tabel 4 Hasil Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata peserta didik	88
2	Jumlah peserta didik tuntas belajar	28
3	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas belajar	4
4	Persentase ketuntasan	87,5 %

Dari hasil pembelajaran siklus II didapatkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 88. Untuk total peserta didik yang tuntas dalam belajar sebesar 28 orang atau 87,5 % dan untuk peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan karena nilainya di bawah KKTP sebesar 4 orang atau 12,5 %. Berdasarkan data yang didapatkan pada Tabel 4, siklus II ini terjadi peningkatan dari hasil belajar siklus I. Persentase ketuntasan pada siklus II ini sudah mencapai 85 %. Peneliti melaksanakan refleksi untuk melihat kelebihan dan kekurangan dalam siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan dari observer yang merupakan pendidik IPS, bahwa

terdapat peneliti sudah memberikan pendalaman materi perubahan sosial masyarakat di era modernisasi ini dengan lengkap, sudah mengkondisikan peserta didik di kelas dengan baik sehingga fokus dalam mengikuti pembelajaran, sudah mengajak peserta didik mengikuti *games* di fitur *Lumio by Smart*, dan sudah menambahkan *games* pada fitur *Lumio by Smart*. Berdasarkan penjelasan di atas, tingkat ketuntasan pembelajaran telah mencapai 85%. Dengan pencapaian ini, tidak diperlukan penambahan siklus pembelajaran lebih lanjut.

Terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan media pembelajaran *Lumio by Smart*. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Wirda et al., 2024) bahwa Penerapan media interaktif *Lumio by Smart* bisa membuat peningkatan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan, *Lumio by Smart* mempunyai fitur-fitur yang membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran disebabkan memasukkan power point, video youtube, dan menambahkan *games* yang menarik yang membuat peserta

didik lebih antusias mendalami materi pembelajaran yang disajikan. Dengan adanya *games* yang ada di fitur *Lumio by Smart* peserta didik bisa belajar lebih jauh mengenai materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Dari studi yang dilakukan oleh (Riyanti et al., 2024) ,bahwa media pembelajaran *Lumio by Smart* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar karena penggunaan media *Lumio by Smart* mempunyai kelebihan, yaitu dapat membuat lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, serta menarik. Media ini membuat peserta didik lebih aktif terlibat dan fokus, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Dengan media ini, motivasi siswa meningkat karena kreativitas berpikir mereka terstimulasi dan berkembang, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Dari analisis data serta pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik di kelas IX D SMPN 18 Surabaya pada mata

pelajaran IPS materi perubahan sosial dengan menerapkan media pembelajaran *Lumio by Smart* pada saat menjelaskan materi. Hasil pra-siklus diperoleh ketuntasan belajar sebesar 31,25 %, selanjutnya pada siklus I tercapai ketuntasan belajar sebesar 71,87 %, dan pada siklus II mendapatkan ketuntasan belajar mencapai 87,5 %. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil dari setiap siklusnya dapat dijelaskan bahwa penerapan media pembelajaran *Lumio by Smart* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX D SMPN 18 Surabaya pada tahun ajaran 2024-2025. Sebagai seorang pendidik sebaiknya dapat menggunakan media pembelajaran *Lumio by Smart* untuk menjelaskan materi pembelajaran agar peserta didik lebih fokus dan antusias sehingga hasil belajarnya menjadi meningkat.

Daftar Pustaka

- Hidayat, R, & Abdillah (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*.Medan : LPPPI.
- Fajrianti, D. T., Ulum, S. R., & Putra Viratama, I. (2024). *Cendikia Pendidikan Solusi Cerdas Untuk Kehidupan Modern Dengan Lumio*

- by Smart Iain Fattahul Muluk Papua. 4, 21–30.
- Harliawan, H., Ekonomi, J. P., Ekonomi, F., & Bisnis, &. (2015). Ekuitas-Jurnal Pendidikan Ekonomi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Viii J Smp Negeri 5 Singaraja (Vol. 3, Issue 1).
- Kusumawati, E., & Fadiana, jizatin. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 8.
- Relawati, L. D., Ramadhan, I., & Hainon, H. (2024). Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet di Kelas X Sekolah Menengah. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 4(2), 363–374.
- Riyanti, N. S., Kurnianto, F. A., Apriyanto, B., Astutik, S., & Susiati, A. (2024). Pengaruh Media *Lumio by Smart* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Sma/Ma. Majalah Pembelajaran Geografi, 7(1), 51.
- Sintia Fontes, I., Virginia Ignacia Sanam, M., Indriani Trisna Putri, M., Murwanti, D., Ayu Larasati, D.(2024). Upaya Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Interaktif *Lumio by Smart* Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning, 9(2),6114-6121.
- Virda, A., Rhoma Dhoni, A., & Rahayu Setianingsih, E. (N.D.). Nomor 2 Tahun 2023| 380 Jote Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 380-386 Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education. 5.