



Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web Lumio dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya

Muhammad Riski¹, Jasiah²

¹⁻²IAIN Palangka Raya

Email: mr5343091@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Desember 02, 202x

Revised Desember 20, 202x

Accepted January 01, 202x

Keywords:

Interactive Media lumio by smart, Learning Interest, Learning Al-Quran Hadith.

ABSTRACT

The aim of this research is to increase students' interest in learning Al-Qur'an Hadith by implementing web-based Lumio learning media in class XII MA Darul Ulum Palangka Raya. The research method used is the prototype method, in this method there are several stages including: 1. First stage, listening to customers, 2. Second stage, building/improving the prototype, 3. Third stage, customers testing the prototype. Data was collected through observation, interviews and questionnaires, which revealed fundamental problems that caused a lack of interest in the Al-Qur'an Hadith, such as less interesting learning media and passive student involvement. By using Lumio, teachers can present Al-Qur'an hadith learning in a more interesting way. This media stimulates active participation in learning because Lumio media has many interesting animation templates for designing learning media, thereby increasing their interest in the subject matter. The application of Lumio in class XII MA Darul Ulum Palangka Raya provides a participatory and enjoyable learning atmosphere. The use of this technology is in line with students' preferences for interactive and digitally connected learning. So it can change students' perceptions of Al-Qur'an Hadith education and foster a positive learning atmosphere.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received Desember 02, 202x

Revised Desember 20, 202x

Accepted January 01, 202x

Keywords:

Media Interaktif lumio by smart, Minat Belajar, Pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran al-qur'an hadits dengan penerapan media pembelajaran lumio by smart berbasis web di kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan metode prototype, dalam metode ini terdapat beberapa tahap diantaranya: 1. Tahap pertama, mendengarkan pelanggan, 2. Tahap kedua, membangun/memperbaiki prototype, 3. Tahap ketiga, pelanggan menguji coba prototype. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan angket, yang mengungkap permasalahan mendasar yang menyebabkan kurangnya minat terhadap al-qur'an hadits, seperti media pembelajaran yang kurang menarik dan keterlibatan siswa yang pasif. Dengan memanfaatkan lumio, guru dapat menyajikan pembelajaran al-qur'an hadits dengan cara yang lebih menarik. Media ini merangsang partisipasi aktif dalam pembelajaran karena media lumio by smart ini memiliki banyak template animasi yang menarik dalam mendesain media pembelajaran, sehingga meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran. Penerapan lumio by smart di kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya memberikan suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi ini selaras dengan preferensi siswa terhadap pembelajaran interaktif dan



terhubung secara digital. Sehingga dapat mengubah persepsi siswa terhadap pendidikan Al-Qur'an Hadits dan menumbuhkan suasana belajar yang positif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Muhammad Riski
IAIN Palangka Raya
Email: mr5343091@gmail.com

Pendahuluan

Dewasa ini, dengan kemajuan dalam komunikasi dan informasi, multimedia dan teknologi baru lainnya, paradigma pendidikan telah bergeser dari instruksi berbasis konvensional ke instruksi berbasis teknologi (Ishak, Nor and Ahmad, 2017). Konsep pembelajaran yang berorientasi teknologi (technology conception of education) adalah suatu keharusan yang tak dapat dihindarkan. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran. Sebagaimana diketahui, kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media kedalam model pembelajaran (Rukimin, 2016).

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia atau orang untuk meningkatkan kualitas diri atau untuk menumbuhkan kualitas diri melalui proses pengajaran (Andi Arbaina Fariza, Andi Nurfadillah and Abdan Syakur, 2023). Pendidikan Al-Qur'an Hadits di MA memiliki peran penting dalam membantu pembentukan akhlak, pemahaman agama, dan pengembangan spiritual peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan yang pada dasarnya perlu dibekali kemampuan secara profesional dalam mengabdikan tugas dan peranannya. Rasa tanggung jawab atas tugas yang ditanggungnya demi meningkatkan mutu pendidikan sangat dibutuhkan karena seorang guru dituntut sebagai seorang pendidik dan pengajar (Lie and Triposa, 2021). Akan tetapi pada saat proses belajar mengajar beberapa guru hanya memahami perannya sebagai tenaga pengajar saja. Dengan adanya peran guru ini sangat penting dalam pendidikan. Hal ini juga memberikan pengaruh pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswanya. Salah satu faktor yang dapat mengembangkan potensi siswa yaitu dengan adanya minat belajar.

Menurut Amir Minat belajar adalah perhatian, kesukaan dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar yang dibuktikan dengan antusias, partisipasi dan keaktifan dalam belajar serta paham akan pentingnya kegiatan tersebut. Kemudian akan terjadi perubahan pada diri siswa yang dapat membentuk sikap, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman belajar (Aris, Basri and Muhammad Yany, 2024). Salah satu faktor yang memengaruhi minat



belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Ardana Yasa et al., 2021). Dalam era digital yang semakin maju, siswa telah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa. Kurangnya minat belajar Al-Qur'an Hadits dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan penurunan hasil belajar yang signifikan (Iskandar, 2019).

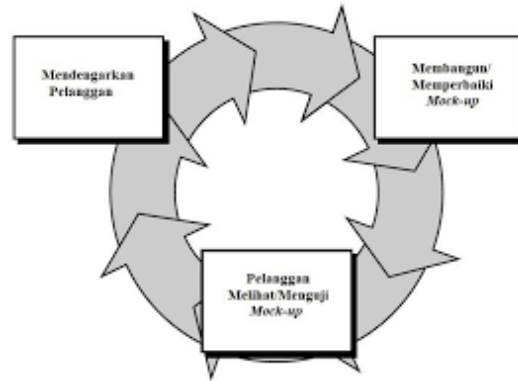
Untuk memahami lebih lanjut masalah ini, dilakukan observasi dan wawancara dengan siswa di kelas XII. Observasi tersebut melibatkan pemantauan partisipasi siswa, tingkat keterlibatan, dan reaksi terhadap metode pembelajaran yang saat ini digunakan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang persepsi siswa terkait minat belajar al-qur'an hadits dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti mengindikasikan bahwa siswa seringkali merasa bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran al-qur'an hadits.

Hal ini terlihat dari tingkat partisipasi yang rendah, kurangnya memperhatikan, dan ketidakaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan atau berbagi pendapat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, keterlibatan peserta didik, menarik perhatian peserta dan belum pernah digunakan sebelumnya di kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya (Relawati, Ramadhan and Hainon, 2024).

Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode *prototype*, menurut Purnomo metode *Prototype* adalah metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model kerja fisik sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Tujuan *prototype* menurut Purnomo yaitu untuk mengumpulkan informasi dari pengguna untuk dapat berinteraksi dengan *prototype* agar dapat dikembangkan, sebab *prototype* menggambarkan versi awal sistem untuk menjadikan sistem yang lebih besar. *Prototype* itu sendiri dapat diterapkan pada sistem kecil yang mampu menjadi besar dengan harapan pada proses pengembangan dapat berjalan dengan baik dan tertata serta selesai pada tepat waktu. Model *prototype* ini memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Mendengarkan pelanggan, pengembangan program, peneliti dan pelanggan bertemu dan menentukan tujuan umum serta kebutuhan dasar. Detail kebutuhan mungkin pada awal pengumpulan kebutuhan.
2. Membangun atau memperbaiki *mock-up*, perencanaan sistem dapat dikerjakan apabila data-data yang berkaitan telah dikumpulkan selama pengumpulan kebutuhan. Rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype* yang merupakan tahapan perealisasi rancangan *prototype* menggunakan bahasa pemrograman.
3. Pelanggan melihat atau menguji *mock-up*, pelanggan mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *prototype* (Nurgiansah, 2022).

Gambar 1. Tahapan model *prototype*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media yaitu instrumen validasi ahli materi dan media, angket siswa. Adapun untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan peneliti menggunakan teknik pengisian angket berisi skala likert. Berikut pedoman skala likert dalam penilaian lembar angket produk.

Tabel 1 kisi kisi angket siswa minat belajar siswa terhadap media pembelajaran

No.	Aspek	No. Pernyataan positif	No. Pernyataan negatif
1	Perhatian (Attention)	1	3, 6, 12
2	Kepercayaan diri (Confidence)	2, 8, 10	4
3	Kepuasan (Satisfaction)	5, 9, 11	7

Tabel 2. Pedoman skala likert untuk penilaian lembar minat siswa terhadap media pembelajaran

Skor	Kategori
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Tabel 2 merupakan pedoman pemberian nilai yang mana akan mendapatkan hasil data angket yang dinilai. Kemudian hasil nilai dari data angket respon siswa terhadap media akan dianalisis dengan mengonversi skor yang diperoleh menggunakan rumus persentase berikut ini.

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100$$



Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian Media Lumio By Smart Dengan Model Prototype! Dalam penelitian ini model prototype memiliki tiga tahapan sebagai berikut :

1. Tahap mendengarkan pelanggan (analisis kebutuhan)

Kegiatan analisis dilakukan dengan melakukan observasi awal. Observasi dilakukan untuk memastikan keadaan dan kondisi sekolah serta kelas kemudian melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan yaitu guru al-quran hadits yang mengajar dikelas XII Darul Ulum. Permasalahan yang ditemukan akan diidentifikasi dan selanjutnya akan dipelajari, lalu dicari solusinya. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa temuan kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran al-qur'an hadits disebabkan oleh pembelajaran al-qur'an hadits dilakukan dengan pendekatan konvensional, guru menyajikan materi pelajaran di depan kelas dan bantuan buku dan papan tulis juga terkadang menyajikan video pembelajaran.

Berdasarkan temuan dari wawancara dan selama proses pengajaran ada siswa yang tidak memahami pelajaran ketika guru menjelaskan isinya. Di tahap ini diperoleh suatu masalah yaitu media pembelajaran di MA Darul Ulum khususnya pada mata pelajaran al-qur'an hadits masih menggunakan media buku dan papan tulis dan terkadang menayangkan video pembelajaran.

Sehingga dirasa kurang variasi dalam media pada pembelajaran tatap muka. karena siswanya diperbolehkan membawa hp, terdapat banyaknya peluang siswa untuk penggunaan media pembelajaran menggunakan hp, tidak hanya terbatas pada siswa yang pasif dan mendengarkan ceramah penjelasan guru tetapi juga ikut aktif dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media. Maka dari itu berdasarkan dari analisis inilah peneliti mengembangkan media *lumio by smart* sebagai media pembelajaran quiz interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa yang bertujuan untuk mendukung optimalisasi dalam pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Tahap membangun/memperbaiki prototype (*Design*)

Pada tahap membangun rancangan awal dari aplikasi *game lumio by smart* yang akan dikembangkan. Dalam tahap perancangan ini terdapat 3 langkah, yaitu: a). Perancangan *lumio by smart*, hasilnya yaitu aplikasi *game lumio by smart* dapat diakses melalui hp atau laptop melalui web yang berisikan soal yang terdiri dari pilihan ganda, teka teki silang, flip card dan soal true or false dengan durasi waktu menyelesaikan soal 20 detik per soal, dimana perolehan skor berbeda beda tiap soalnya tergantung kecepatan siswa menjawab soalnya. b). Perolehan data, peneliti menyusun instrumen pengambilan data melalui angket minat belajar yang didapatkan siswa sesudah menggunakan aplikasi *game lumio by smart* sebagai media pembelajaran, angket dibagikan setelah siswa menyelesaikan quiz soal di media *lumio by smart* untuk mengetahui kelayakan media dalam mendukung pembelajaran. c). Pemilihan format, perancangan aplikasi *lumio by smart* soal yang disusun berkaitan dengan materi menjaga kelestarian lingkungan, setelah guru menjelaskan materi selanjutnya siswa akan diminta untuk login *lumio by smart*, kemudian mengerjakan soal-soal yang ada didalam *lumio by smart* guru akan berperan sebagai operator yang menjalankan *game lumio by smart* selama siswa mengerjakan soal berupa



kuis, jika semua soal telah diselesaikan siswa maka akan muncul point yang diperoleh oleh setiap siswa, selanjutnya guru bisa menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar siswa pada materi menjaga kelestarian lingkungan.

Dalam perancangan media *Lumio by smart*, peneliti mengembangkan produk jadi dari ide-ide atau konsep yang telah dipikirkan untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas XII MA Darul Ulum, proses Validasi produk dan Revisi Produk.. Setelah tahap pengembangan selesai dilakukan, maka selanjutnya adalah pengujian Validator untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validator dengan menggunakan dosen Ahli media dan Dosen PAI ahli materi Al-Qur'an Hadits serta guru di MA Darul Ulum.

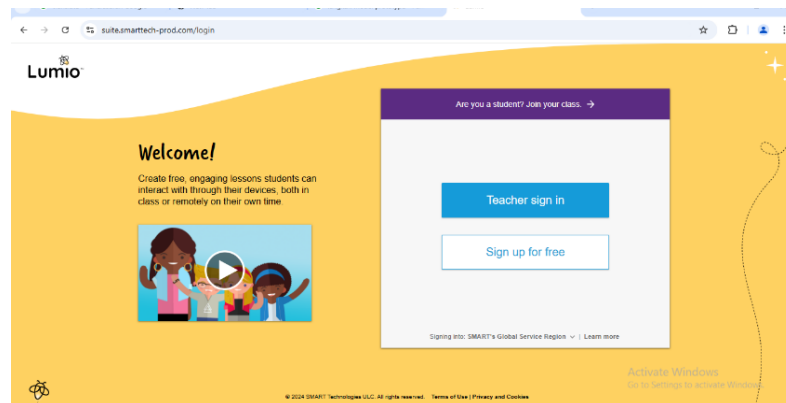
Hasil Rekapitulasi Validasi para ahli materi adalah 0,68254 yang berarti memperoleh hasil validasi sedang. Namun dari tahap validasi ini masih ada catatan atau saran dari ahli materi yang harus diperbaiki, antara lain: Perlunya memperbaiki ilustrasi gambar yang ditampilkan pada butir pernyataan soal sehingga tidak terjadi kekeliruan terhadap pernyataan soal. Perlunya memperbaiki dan memperhatikan kejelasan dari gambar yang ditampilkan. Memperhatikan struktur penempatan pertanyaan dalam soal sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam soal. Menggunakan kalimat yang efektif sehingga tidak terjadi pemborosan kata. Menyesuaikan waktu pengerjaan dengan tingkat kesulitan soal.

Hasil validasi dari ahli media dimana memuat aspek isi, penyajian, Grafik dan Bahasa. Dari table di atas diperoleh bahwasannya hasil validasi pada indikator kejelasan media, keruntutan konsep, komponen media, kesesuaian materi, kemudahan media, kebakuan istilah hingga ketetapan tata Bahasa memperoleh hasil validasi Sedang. Sedangkan pada indikator kualitas tampilan, konsistensi tata letak, kejelasan ilustrasi, sistematika penyajian, penggunaan font huruf, tata letak yang menarik, pemahaman terhadap pesan hingga ejaan yang tepat memperoleh hasil validasi Tinggi. Sebagaimana pada tabel berikut.

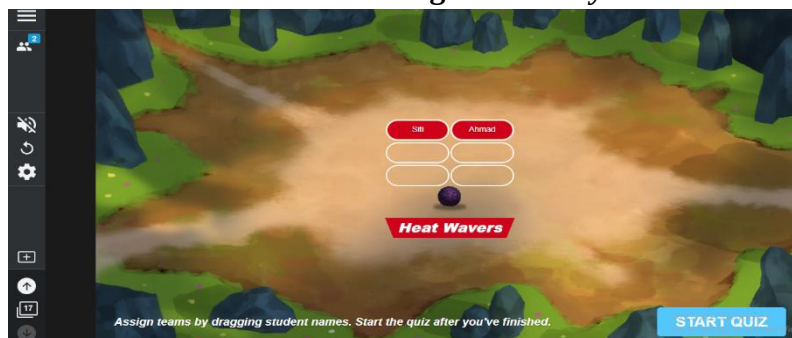
Validasi ahli materi		validasi ahli media	
V	ket.	V	ket.
0,802	Tinggi	0,839	Tinggi

Tabel 3. Hasil validasi oleh ahli materi dan media.

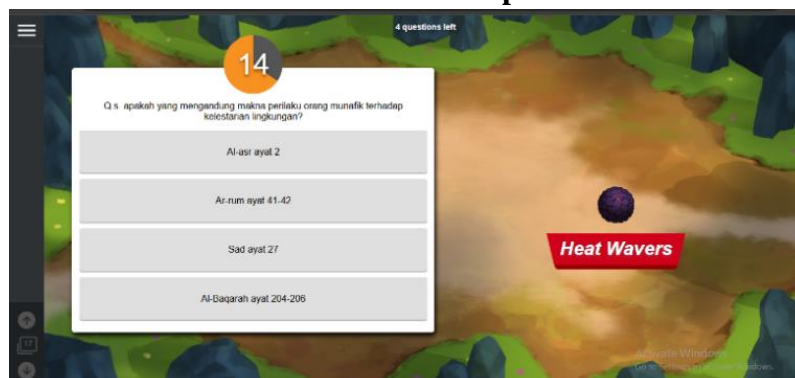
Tabel di atas menggambarkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi bahwa media *Lumio by smart* yang dikembangkan layak untuk digunakan. Media *Lumio by smart* selanjutnya di implementasikan pada Kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya. Sebelum Mengimplementasikan media, peneliti memberikan angket minat belajar guna mengetahui minat siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.



Gambar 2. Halaman login Lumio by smart.



Gambar 3. Halaman tampilan kelas.



Gambar 4. Halaman tampilan soal.



Gambar 5. Halaman Perolehan Skor.

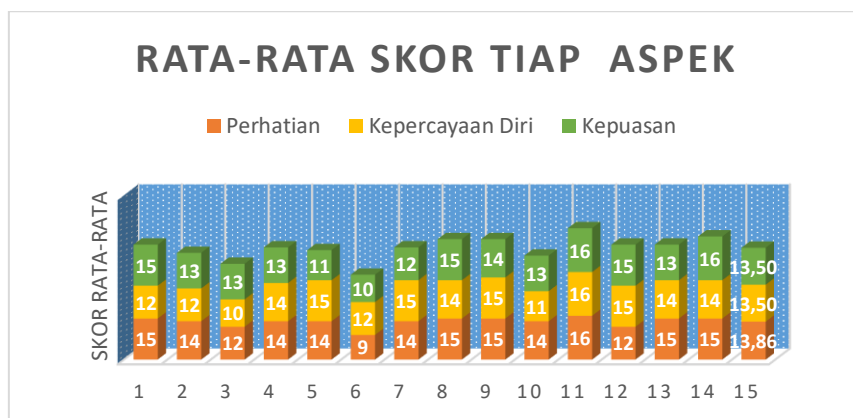


3. Tahap Pelanggan menguji coba prototype

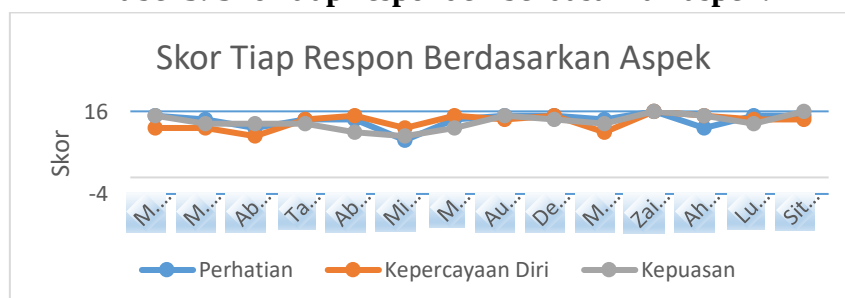
Setelah proses pembuatan *Prototype* aplikasi selesai, tahap terakhir dalam proses implementasi adalah melakukan pengujian terhadap kualitas *Prototype* aplikasi yang telah dibuat berdasarkan tahap perancangan menghasilkan draft final pembuatan *prototype Lumio by smart* sebagai media pembelajaran yang telah melalui telaah dalam bentuk saran atau masukan dan validasi dari para validator, adapun pihak yang berperan sebagai validator ahli media dan materi yaitu Ibu Jasiah, M.Pd. serta siswa XII MA Darul Ulum untuk menguji keefektifan dan kepraktisan dari aplikasi *game Lumio by smart* yang dikembangkan. Kelayakan aplikasi *game Lumio by smart* Sebagai media pembelajaran Hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan aplikasi *game Lumio by smart* pada mata Al-Qur'an Hadits pokok bahasan menjaga kelestarian lingkungan.

Tahap implementasi dilakukan setelah melalui proses validasi dan revisi produk. Media pembelajaran menggunakan media *Lumio by smart* di terapkan pada kelas dimana siswa diperbolehkan menggunakan smartphone untuk mengakses *lumio by smart*. Pada saat mengimplementasikan media website *Lumio by smart* Setelah siswa melakukan uji coba, kemudian siswa mengisi angket. Data dari angket ini akan diteliti, dan hasilnya akan dihitung dengan rumus presentase angket minat belajar siswa yang diterapkan dengan media *lumio by smart* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Berikut data tabel grafik chart dari angket respon siswa terhadap minat belajar menggunakan media *lumio by smart*.

Tabel 4. Rata-rata skor tiap aspek.



Tabel 5. Skor tiap responden berdasarkan aspek.





Dari grafik yang ditampilkan, kita bisa melihat rata-rata skor dari tiga aspek utama, yaitu Perhatian, Kepuasan, dan Kepercayaan. Aspek Perhatian tampak menonjol dengan skor rata-rata tertinggi 13,86%, yang berarti siswa merasa lebih fokus dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web Lumio. Sebaliknya, Kepercayaan Diri dan Kepuasan mendapatkan skor rata-rata yang sama yaitu 13,50%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Lumio cukup menarik, masih ada hal yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan rasa puas siswa saat belajar.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Lumio. Media ini dinilai efektif dalam menjaga perhatian, meningkatkan rasa percaya diri, dan, meskipun sedikit kurang pada aspek kepuasan, tetap memberikan pengalaman belajar yang baik. Hasil ini bisa jadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut agar media ini semakin maksimal.

Dari paparan kelayakan media di atas menunjukan bahwasannya pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan sehingga media tersebut tepat untuk diterapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat beberapa ahli tentang kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain; 6 hal kriteria yang perlu dipertimbangkan guru, yaitu (1) ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berfikir anak. Kriteria pemilihan media, yaitu (1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) ketersediaan sumber setempat, (5) apakah media siap pakai, atautkah media rancang, (6) kepraktisan dan ketahanan media, (7) efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang (Miftah & Syamsurijal, 2023)

Lumio by smart merupakan Sebuah website pembelajaran dengan berbagai macam fitur yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Di *Lumio by smart*, evaluasi dipahami sebagai kuis yang dapat diakses pengguna dengan menjelajahi situs web atau aplikasi seluler *Lumio by smart*. *Lumio by smart* digunakan sebagai pengisi selama kegiatan kelas reguler, sebagai penilaian formatif, atau untuk meninjau pengetahuan siswa. Aspek paling menarik dari aplikasi *Lumio by smart* saat ini! yaitu, setelah setiap pertanyaan dijawab.

Di MA Darul Ulum Palangka Raya, penggunaan media pembelajaran interaktif telah membawa dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memungkinkan terjadinya interaksi yang positif baik antara siswa, guru dan lingkungan sekitar, karena media membuat pembelajaran lebih mudah dipahami (Rusli, 2021).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif meliputi aspek teknologi, pengalaman belajar, keterlibatan guru, dan dukungan dari lingkungan sekolah (Sari & Harjono, 2021). Pertama, aspek teknologi menjadi faktor penting dalam pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, di mana ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai seperti komputer atau laptop dan proyektor menjadi prasyarat utama bagi pemanfaatan media pembelajaran interaktif. MA Darul Ulum Palangka Raya perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi ini agar dapat merasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran.



Kedua, pengalaman belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif juga memengaruhi minat mereka dalam belajar. Siswa yang memiliki pengalaman positif dengan teknologi pembelajaran interaktif cenderung lebih tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penting bagi guru kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya untuk menciptakan pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan berkesan bagi siswa. Ini menghasilkan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan mendukung keberhasilan belajar (Putra et al., 2023).

Faktor ketiga adalah keterlibatan dan peran guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam mengelola dan memfasilitasi penggunaan media tersebut dengan efektif. Untuk meningkatkan media interaktif terhadap minat belajar siswa, guru harus membuat pendekatan pembelajaran dengan cara memasukkan media interaktif dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif saat ini membantu guru dan siswa dalam mempelajari materi (Amalia et al., 2024). Mereka juga harus mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa untuk memaksimalkan keefektifan media pembelajaran interaktif.

Selain itu, dukungan dari lingkungan sekolah juga memainkan peran kunci dalam mempengaruhi minat belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif. Sekolah perlu menciptakan budaya yang mendukung inovasi dan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Pelatihan dan dukungan yang diberikan kepada guru juga penting untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan adanya dukungan ini, guru dapat merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dengan baik dalam proses pembelajaran di MA Darul Ulum Palangka Raya.

Kesimpulan

Siswa kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya umumnya memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis web Lumio. Media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar, menjaga perhatian, dan menciptakan pembelajaran yang lebih personal serta adaptif. Berdasarkan rata-rata skor dari tiga aspek utama Perhatian, Kepuasan, dan Kepercayaan aspek Perhatian memiliki skor tertinggi yaitu 13,86%, menunjukkan bahwa siswa merasa lebih fokus saat menggunakan Lumio. Sementara itu, Kepuasan dan Kepercayaan memiliki skor rata-rata yang sama yaitu 13,50%, menunjukkan adanya ruang untuk meningkatkan rasa puas siswa selama proses belajar.

Meskipun terdapat kendala dalam aksesibilitas perangkat teknologi, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Lumio mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan, menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan produktif. Media ini dinilai memberikan pengalaman belajar yang baik, sekaligus menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut agar semakin optimal dalam mendukung pembelajaran



Daftar Pustaka

- Andi Arbaina Fariza, Andi Nurfadillah and Abdan Syakur (2023) 'Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan', *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), pp. 44–56. Available at: <https://doi.org/10.51903/education.v3i3.440>.
- Aris, Basri and Muhammad Yany (2024) 'Pengaruh Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), pp. 53–63. Available at: <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.99>.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>.
- Ishak, H., Nor, Z.M. and Ahmad, A. (2017) 'Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21', *Seminar Serantau*, pp. 627–635.
- Lie, G. and Triposa, R. (2021) 'Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19', *Angelion: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 2(1), pp. 110–128. Available at: <https://doi.org/10.38189/jan.v2i1.89>.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 59–71. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2250>
- Nurgiansah, T.H. (2022) 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), pp. 1–4.
- Putra, L. D., Marin, W. A., Soleha, I., Ravendra, P. K., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Analysis of Information Technology-Based Learning Media at SD Negeri Grogol Analisis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di SD Negeri Grogol. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 131–137. <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>
- Relawati, L.D., Ramadhan, I. and Hainon, H. (2024) 'Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet di Kelas X Sekolah Menengah', *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), pp. 363–374. Available at: <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.376>.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>