

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LUMIO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Saatiah , Ahyar<sup>2</sup>, Nur Fitrianiingsih<sup>3</sup>

<sup>123</sup>program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia

**Corresponding Author:** [satyahtiah1010@gmail.com](mailto:satyahtiah1010@gmail.com)

### INFORMASI

#### Artikel History:

Rec.2 Juni2024  
Acc. 22 Juni 2025  
Pub. Juni 2025  
Page. 57 - 68

#### Kata kunci:

- Lumio
- Media Pembelajaran
- Motivasi siswa

### ABSTRAK

*This study aims to develop interactive learning media based on Lumio to increase the learning motivation of class X film students at SMK Negeri 1 Bolo. Limited infrastructure and conventional learning methods that are not in accordance with the characteristics of the digital generation are the background of the research. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was done through observation, interviews, expert validation, and students questionnaires. The result showed that Lumio learning media was declared very feasible to use based on the validation of media and material experts, and effective in increasing student learning motivation. Lumio offers attractive visual displays and interactive features that require active student participation, creating a fun learning atmosphere. This research recommends integrating the use of interactive technology in learning practices to improve the quality of 21st century education.*

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



### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perkembangan zaman yang sangat signifikan di era sekarang. Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa abad ke-21. Siswa saat ini hidup dalam lingkungan yang serba teknologi sehingga metode pembelajaran tradisional seringkali dianggap kurang relevan dan tidak mampu mempertahankan perhatian siswa dalam jangka waktu lama (Arsyad, 2020). Dalam proses pendidikan tidak terlepas dari peran media, metode, serta hasil yang akan dicapai. Media pembelajaran interaktif adalah teknologi yang digunakan dalam pendidikan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa (Mas'ud et al, 2024). Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan mengintegrasikan teknologi modern yang melibatkan elemen visual, audio, dan

kinestetik (Antonius et al., 2023) yang di kutip dari Jum Dapiokta, et al., (2025). Contoh kongkrit media ini dapat berupa aplikasi edukasi, video pembelajaran interaktif, permainan berbasis edukasi, dan alat bantu lainnya yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Esnstein et al., 2020). Metode ini berbeda dengan metode konvensional karena dalam metode ini siswa akan diajak untuk berpartisipasi aktif, baik melalui eksplorasi mandiri maupun melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka (Prihthini dan Waton, 2021).

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti terkait dengan keadaan sekolah serta dimanika pembelajaran yang ada di ruangan kelas ditemukan bahwa proses pembelajaran didalam kelas khususnya dikelas X Perfilman pada mata pelajaran DPK (Desain, produksi, keahlian) di SMK Negeri 1 Bolo, proses pembelajaran yang dilakukan guru masih fokus menggunakan metode konvensional seperti ceramah, buku teks, dan pengiriman materi ajar berupa file PDF. Metode ini tentunya kurang relevan dengan gaya belajar generasi digital saat ini (Honesty et al., 2024) (Kuswanto, 2022) (Pebriantika, et al., 2019). Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat motivasi belajar siswa dan kurangnya keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat diakses via perangkat personal seperti *smartphone* juga masih jarang ditemukan di sekolah.

Motivasi belajar merupakan satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi yang tinggi, siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar, mampu mempertahankan fokus selama pembelajaran, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan belajar. Media yang digunakan adalah media buku atau media presentasi berupa power point. Kenyataannya, guru dan siswa sudah memiliki *smartphone* namun belum dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Sebagian besar guru dan siswa hanya menggunakan *smartphone* untuk membuka jejaring sosial atau *game* (Kuswanto, 2022). Semestinya kemajuan teknologi seperti ini bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi (Rusmini et al., 2021) (Husrizal Syah et al., 2021). Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif seperti lumio menjadi sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di era digital saat ini (Arifin & Sari, 2020). Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Putri & Haryanto, 2021).

Mengatasi problematika ini, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan lumio untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Lumio merupakan *platform* pembelajaran interaktif berbasis slide digital yang dapat dilengkapi dengan

berbagai aktifitas seperti quiz, *polling*, permainan edukasi, berbagai *template* desain menarik yang dapat di akses secara online serta kerja kelompok secara daring. *Website* ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, maupun *smartphone* sehingga memudahkan guru dan siswa untuk terhubung kapanpun dan dimanapun proses pembelajaran berlangsung (sutrisno, 2022). Berbagai penelitian telah mengkaji efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis lumio. Purnama dan rekan (2024) menyatakan media pembelajaran berbasis lumio berhasil dikembangkan dan dinyatakan sangat layak dari segi relevansi, kepraktisan dan efektifitas pada materi manajemen perkantoran di SMK, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudahan akses serta fitur-fitur interaktif yang dimilikinya menjadikan lumio sebagai media yang berpotensi untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis lumio serta mengkaji dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Model ini bertujuan untuk menciptakan desain dan materi pembelajaran yang efektif dan efisien (Atiqah, S., Dharmayanti, W., & Nurcahyo, R. W. 2025). Menurut Adriani dan Dwitiyanti (dalam Adeoye et al., 2024), model ADDIE dapat diterapkan dalam berbagai konteks pengembangan pembelajaran seperti strategi, metode, media, dan bahan ajar. Dengan mengikuti tahapan ADDIE secara sistematis, proses pengembangan media dilakukan mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil. Metode ini di pilih karena dapat membantu dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Bolo. Sesuai dengan hasil observasi peneliti yang di lakukan pada bulan april dengan keadaan sekolah yang di mana mengalami keterbatasan sarana dan prasarana untuk proses belajar mengajar, selain itu metode pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional. Pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik ini menyebabkan semangat dan motivasi belajar siswa menurun serta mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak adaptif terhadap perkembangan teknologi. Branch (2009), sebagai mana yang di kutip ole nurita (2020), mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dan efektif digunakan dalam pengembangan media berbasis teknologi.

Tahapan Penelitian:

### **Analisis (*Analysis*)**

Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang ada di SMK Negeri 1 Bolo. Selain itu melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran desain produksi keahlian (DPK) kelas x Perfilman untuk bagaimana proses pembelajaran dan media yang di gunakan saat proses pembelajaran serta mengamati proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hasil analisis ini akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

### **Desain (*design*)**

Merancang kerangka media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Lumio sesuai dengan materi kurikulum yang di terapkan saat ini. Kemudian menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang ingin di capai melalui media interaktif yang akan di kembangkan. Tujuannya supaya menghasilkan produk yang berkualitas, pendukung seperti gambar, animasi (Anafi et al., 2024).

### **Pengembangan (*Development*)**

Setelah mendesain media selanjutnya pengembangan media yaitu segala sesuatu yang dibutuhkan mendukung proses pembelajaran semua harus di siapkan (Rachmat et a., 2023). Tahapan ini membangun media pembelajaran berdasarkan desain yang telah di susun, menggunakan Lumio untuk menciptakan konten interaktif. Kemudian melakukan validasi produk awal oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran.

### **Implementasi (*Implementation*)**

Mengimplementasi kan media pembelajaran interaktif di kelas dengan melibatkan siswa sebagai subjek uji coba. Setelah itu mengobservasi proses belajar mengajar untuk menilai efektifitas media dalam proses meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses ini adalah proses di mana produk yang di kembangkan berhasil dan sesuai dengan yang di harapkan berdasarkan kebutuhan yang ada (Sutiono et al., 2024).

### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran intraktif serta mengumpulakn umpan balik dari siswa melalui angket penilaian untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang di kembangkan. Jika ada hal yang perlu di perbaiki maka perlu diidentifikasi dan kemudian disempurnakan. Kemudian hasil belajar yang diukur dari evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kemampuan masing-masing siswa pada mata pelajaran tertentu (Zahrah, 2023).

#### Teknik Pengumpulan Data

- a. Studi Literatur yaitu mengkaji teori-teori terkait pengembangan media pembelajaran dan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini sebagai dasar kebutuhan dan perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

- b. Observasi yaitu mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas untuk memahami dinamika interaksi antara siswa dan guru, sehingga kebutuhan media pembelajaran bisa dirumuskan lebih tepat.
- c. Wawancara Juga bagian dari tahap *Analysis*, melakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Data ini penting untuk mendukung rancangan media yang efektif.
- d. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Masuk ke tahap *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan), yaitu setelah rancangan media dibuat, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi agar media tersebut layak dan relevan. Dalam kasus ini, validasi dilakukan oleh dua dosen ahli media dan dua ahli materi dari guru dan waka kurikulum SMK Negeri 1 Bolo.
- e. Angket Penilaian Siswa Merupakan bagian dari tahap *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi), yaitu setelah media pembelajaran diterapkan dalam kelas, dilakukan pengumpulan umpan balik dari siswa melalui angket untuk menilai keefektifan dan kelayakan media yang dipakai, serta sebagai dasar revisi media jika diperlukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *platform* Lumio untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi siswa di SMK Negeri 1 Bolo dapat dikaitkan secara komprehensif dengan berbagai penelitian terdahulu serta teori pembelajaran yang telah mapan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Modayag Barat berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model ADDIE yang telah melalui proses validasi ahli media dan materi dengan skor validasi yang sangat tinggi, yakni 93% dan 94%. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian tersebut terbukti memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK secara keseluruhan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi, sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif sebagai alternatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian lain di SMK Swasta Al Mashum Kisaran juga memperkuat temuan ini, di mana penggunaan media video pembelajaran secara signifikan meningkatkan kemampuan analisis materi pada siswa kelas X. Hal ini menjadi bukti bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya sekadar inovasi, tetapi juga strategi yang ampuh untuk memperbaiki kualitas hasil belajar siswa melalui penyajian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain bukti empiris dari penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini juga didukung kuat oleh teori pembelajaran Edgar Dale yang menegaskan bahwa daya ingat siswa akan lebih optimal apabila mereka belajar melalui pengalaman langsung, seperti melakukan simulasi atau bermain peran, yang katanya dapat mencapai hingga 90% tingkat daya ingat. Media pembelajaran interaktif Lumio yang dirancang menyajikan fitur-fitur seperti video tutorial, kuis, dan permainan

edukatif, secara efektif merepresentasikan pendekatan *experiential learning* yang relevan dengan teori tersebut. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya menjadi lebih termotivasi tetapi juga mampu memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik.

Dalam aspek desain media pembelajaran, hasil validasi dari ahli media yang menunjukkan perlunya revisi tampilan seperti perbaikan latar belakang, ukuran teks, konsistensi gaya penulisan, serta pewarnaan yang harmonis sangatlah tepat dan penting. Hal ini sejalan dengan prinsip desain media pembelajaran yang baik, di mana tampilan visual yang menarik dan mudah dibaca sangat menentukan keberhasilan media tersebut dalam menarik perhatian dan memudahkan proses belajar siswa. Media yang didesain dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, karena siswa merasa lebih nyaman dan tertarik untuk mengeksplorasi materi yang disajikan. Oleh karena itu, perbaikan yang disarankan oleh ahli media menjadi salah satu langkah penting agar media pembelajaran interaktif tersebut tidak hanya fungsional secara konten, melainkan juga menarik dari segi estetika dan tata letak.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *platform Lumio* ini memiliki nilai tambah yang sangat relevan dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. *Platform Lumio* yang dapat diakses melalui perangkat Android maupun ponsel siswa menjawab persoalan keterbatasan fasilitas sekolah, karena media ini dapat digunakan secara fleksibel tanpa memerlukan perangkat komputer yang memadai. Kemudahan akses ini merupakan solusi praktis yang memungkinkan penyebaran media pembelajaran secara lebih luas dan efektif, memfasilitasi pembelajaran di era digital yang menuntut inovasi serta adaptasi terhadap berbagai kondisi lingkungan belajar.

Dengan menggabungkan temuan empiris dari penelitian sebelumnya, landasan teori pembelajaran, serta aspek praktis terkait kondisi riil sekolah, penelitian ini tidak hanya memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif tetapi juga solusi yang tepat sasaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa di SMK Negeri 1 Bolo. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan matang, validasi yang teliti, dan penyesuaian terhadap kebutuhan serta kondisi siswa, akan secara signifikan mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era teknologi digital saat ini.

Studi pendahuluan dilakukan dengan cara observasi untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Observasi dilakukan pada bulan April 2025 di kelas X Perfilman pada mata pelajaran DPK (Desain Produksi Keahlian) SMK Negeri 1 Bolo. Adapun data yang di peroleh peneliti bersumber dari wawancara guru mata pelajaran DPK yang bernama ibu Sulha, S.Pd dan lembar angket siswa kelas X Perfilman. Data yang di peroleh dari observasi adalah terdapat 3 orang siswa dari 7 siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Maka dari itu, guru sangat memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman materi yang

disampaikan. Maka dengan ini peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Lumio untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Bolo. Yang dimana web Lumio ini bisa di akses melalu adroid, handphone siswa, dengan kondisi sekolah yang serba kekurangan pada sarana maupun prasarana. Diharapkan supaya dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap perancangan pada tahap ini peneliti membuat *storyboard*, kemudian mengumpulkan gambar *background*, gambar contoh, serta video tutorial, menyusun materi sesuai dengan kurikulum yang di terapkan di sekolah, serta menyusun instrumen penilaian. Instrumen penilaian terbagi menjadi 3: lembar penilaian ahli media, lembar penilaian ahli materi, dan lembar penilaian siswa.

Berikut tabel hasil validasi ahli media dan materi dalam media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Lumio.

Rumus perhitungan validitas

$$V = \frac{\sum s}{N(c-1)}$$

Keterangan:

V = Nilai validitas

S<sup>1</sup> = nilai ahli 1      c-1 = skor maksimum-1

∑ = jumlah dari s<sup>1</sup> dan s<sup>2</sup>

N = jumlah pernyataan

Kategori

0.80-1 = Sangat Layak

0.60,79 = Layak

0.40.59 = Cukup Layak

0.20.39 = Kurang Layak

0.00.29 = Tidak Layak

**Tabel 1.** Hasil validasi ahli media

Jumlah pernyataan	Penilaian		S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	∑ s	N (c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-18	85	86	67	68	135	162	0.83	Sangat layak

Hasil validitas ahli media ini terdapat 18 butir pernyataan yang di validasi oleh 2 ahli media. Skor ahli media yang pertama mendapatkan nilai 85 kemudian ahli ke dua mendapatkan nilai 81 lalu di konversikan dengan rumus di atas sehingga menghasil kan nilai V atau validitas X>0.83 dengan kategori sangat layak.

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli materi

Jumlah pernyataan	Penilaian		S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	Σ s	N (c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-17	82	81	65	64	129	153	0.84	Sangat layak

Kemudian selanjutnya yaitu hasil validitas oleh ahli materi terdapat 17 butir pernyataan yang di validasi oleh 2 ahli materi yaitu guru kelas dan waka kurikulum. Skor yang di dapat dari ahli pertama yaitu 82 kemudian dari ahli kedua mendapatkan nilai 81 kemudian di konversikan kedalam rumus validitas di atas sehingga menghasilkan nilai V atau validitas  $X > 0.84$  dengan kategori sangat layak.

Tahapan evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Lumio. Pada tahapan ini di lakukan pemberian angket kepada siswa kelas X Perfilman yang berjumlah 7 orang siswa untuk mengetahui tanggapan siswa dalam penggunaan media Lumio yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi desain produksi keahlian. Rekapitulasi hasil penilaisn dari siswa kelas X Perfilman dengan materi desain produksi keahlian dapat di lihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil penilaian siswa

Jumlah Skor	Skor maksimum	Skor Persen %	Kategori
70	75	93.3 %	Sangat Layak
72	75	96 %	Sangat Layak
70	75	93.3 %	Sangat Layak
69	75	92 %	Sangat Layak
70	75	93.3 %	Sangat Layak
71	75	94.6 %	Sangat Layak
71	75	94.6 %	Sangat Layak

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Lumio untuk siswa kelas X Perfilman di SMK Negeri 1 Bolo sangat layak dengan skor rata-rata 75 dan persentase kelayakan lebih dari 93%. Hal ini menunjukkan tingkat penerimaan dan kualitas media yang tinggi. Media pembelajaran yang sangat layak secara langsung berkontribusi pada peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Lectora Inspire yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar dengan persentase respons siswa sebesar 73,67%, serta peningkatan ranah afektif dan psikomotorik ke kategori sangat baik. Dengan demikian, media interaktif terbukti membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Aprianto & Wahyudin, 2023).

---

Pentingnya media pembelajaran interaktif yang sangat layak tidak hanya terletak pada aspek penilaian “sangat layak”, tetapi juga pada kemampuannya menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri. Media ini memungkinkan siswa belajar sesuai dengan karakteristik masing-masing, memberikan umpan balik secara langsung, dan mengatasi kebosanan atau kejenuhan dalam proses pembelajaran konvensional sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif dan berkelanjutan.

Kategori “sangat layak” menunjukkan bahwa media interaktif ini tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa—yang merupakan aspek kunci keberhasilan pembelajaran di SMK Negeri 1 Bolo. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Lumio sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Desain Produksi Keahlian sangat relevan dan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas X Perfilman.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Lumio secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Perfilman di SMK Negeri 1 Bolo. Media pembelajaran menggunakan Lumio ini memiliki kelayakan yang sangat tinggi menurut penilaian ahli media maupun ahli materi. Penggunaan Lumio terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, kemudahan akses melalui berbagai perangkat serta fitur kolaboratif yang tersedia menjadikan Lumio sebagai media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas.

### **Implikasi dan Rekomendasi**

Integrasi teknologi pembelajaran berbasis Lumio sangat direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran inovatif, terutama yang relevan dengan karakteristik generasi digital masa kini. Sekolah dan guru disarankan untuk mengadopsi dan memanfaatkan Lumio sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, pengembangan dan penerapan media pembelajaran serupa perlu terus dilakukan dengan melibatkan validasi ahli dan evaluasi berkelanjutan agar media yang di gunakan selalu responsif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tidak banyak yang bisa saya ucapkan, rasa syukur yang mendalam untuk sang pendipta Allah swt. Terimakasih banyak kepada kedua orang tua ku ibunda ku tercinta ibu Rukmini dan bapakku tersayang Bapak M. Saleh yang senantiasa slalu panjatkan doa dan dukungannya untuk anakmu tercinta ini. serta ucapan terimakasih juga kepada dospem saya ibu Nur Fitriyaningsih dan pak ahyar yang senantiasa membimbing saya sampai sejauh ini. Dan tidak lupa pula juga untuk kakak tercintaku Rabiatul Adawiyah yang slalu menjadi supporter terbaik

sepanjang masa serta teman-temanku yang slalu membantu dan mendukung saya Nofi dan hawa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, & Dwitiyanti. (2024). Dalam Adeoye, B., et al. Pengembangan media pembelajaran berbasis Android menggunakan model ADDIE pada materi Dampak Sosial Informatika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 7(1), 48-60. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Anafi, R., Nurhasanah, S., & Kurniawan, B. (2024). Desain Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Digital untuk Generasi Z. *Jurnal Media Pembelajaran*, 16(1), 32-40. <https://journal.upi.edu/index.php/jmpd/article/view/76532>
- Antonius, R., Sari, K., % Leatari, N. (2023). *Media Pembelajaran Interktif Berbasis Teknologi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2),45-56.<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jtp/article/view/60810>
- Aprianto, V., & Wahyudin, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif aplikasi Lectora Inspire untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(2), 643–653. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3191>
- Arifin, L, & Sari , R. (2020). Inovasi Media Pembelajaran dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edutech Journal*, 7(2), 92-103. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/edutech/article/view/17332>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/170540/media-pembelajaran.html>
- Atiqah, S., Dharmayanti, W., & Nurcahyo, R. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran Android pada materi dampak sosial informatika kelas X SMA Negeri 1 Anjongan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 7(1), 46–56. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Branch, R. M. (2019). *Intruactional Design: The ADDIE Approanch*. New York; Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dapiokta, J., Sutiono, E., Wijaya, J, E., Vidiанти, A., & Kuswanto, J. (2025). Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran TIK. 5(1), 279-288. <https://journal.umkendari.ac.id/de code/article/view/1105>
- Honesty, F., Aswan, r., & Nurul, A. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Inovasi Pendidikan di SMK. *Jurnal teknologi dan kejuruan*, 6(1),56-64 <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jptk/article/view/29549>
- Husrizal Syah, Y., Lukman, S., & Azalia, R. (2021). Teknologi Digital dalam Mendukung Pembelajaran Siswa Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 99-108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/35391>
-

- Kuswanto, A. (2022). Peran Smartphone dalam Mendukung Pembelajaran Digital di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(1), 33-47. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpt/article/view/49053>
- Mas'ud, H., Suhada, S., Izah, N., Bouty, A. A., Pakaya, N., & Rijal, B. S. (2024). Pengaruh metode pembelajaran mind mapping terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik komputer jaringan dan telekomunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 6(2), 1-8. <https://doi.org/10.23960/jpvti>
- Pebriantika, S., Mulyani, H., & Ramadhan, F (2019). Keterbukaan dan partisipasi siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(3), 201-209. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal Pendidikan Teknologi/article/view/5753>
- Prihthini, R. & Waton, D. (20021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2),77-85. <https://ejournal.upi.edu/index.php/psped/article/view/35280>
- Purnama, ., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lumio pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK. *Jurnal Pendidikan*, (2021), 55-69. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jp/article/view/60843>
- Putri, A., & Haryanto, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Interaktif pada Sekolah Menengah Kujuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 87-94. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jip/article/view/46003>
- Rchmat, R., Mardiani, S., & Widodo, T. (2023). Pengembangan Konten Digital untuk Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran*, 21(2), 60-70. <https://journals.ums.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/44528>
- Rusmini, E., Aditya, A., & Wulandari, T. (2020). Media Pembelajaran Digital Berbasis Web: Solusi Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pembelajaran Inovasi*, 12(1), 48.-55. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPPD/article/view/32429>
- Sutiono, E., Wahyuni, D., & Hardiana, I. (2024). Implementasi Media Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan SMK*, 18(2), 95-104. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/edukasi/article/view/15729>
- Sutrisno, A. (2022). Lumio Sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif. *Jurnal Edukasi Digital*, 9(1), 73-80. <https://journal.esaunggul.ac.id/index.php/ed/article/view/5168>

- Yuliani, D. (2022). Penggunaan Media Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 14(3), 150-163.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jsp/article/view/47161>
- Zahrah, D. (2023). Pengaruh Evaluasi Model ADDIE terhadap Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 120-133.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jtp/article/view/60497>