ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i3.5752

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *LUMI EDUCATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

The Application of Interactive Learning Media Lumi Education to Improve Student Learning Outcomes in Pancasila Education

Indah Santika[1], Rahmat Mushlihuddin[2], Anita Santi Harahap[3]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, [3]SD Negeri 060913 Medan
santikaindah42@gmail.com; rahmatmushlihuddin@umsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 13, 2025	Apr 27, 2025	May 9, 2025	May 14, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited research on the application of interactive technology-based learning media in the subject of Pancasila Education at the elementary school level, despite the fact that this phenomenon significantly impacts students' interest and learning outcomes. The purpose of this study is to analyze the effectiveness of using Lumi Education games to improve students' learning outcomes on the material of religious diversity symbols in Indonesia. The method used is Classroom Action Research (CAR) with a descriptive quantitative design through a two-cycle approach. The subjects of the study consisted of 19 students from Class IIC at SD Negeri 060913 Medan, selected purposively. Data were collected through observation and learning outcome tests, and then analyzed using descriptive percentage statistics. The results indicate a significant increase in student and teacher activity as well as student learning outcomes from Cycle I to Cycle II, with the average score rising from 70.71 to 83.57 and the completeness of learning reaching 85.71%. These findings align with the objectives of the study and reinforce constructivist

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

learning theory and technology-based learning theory, which emphasize the importance of active student engagement. The main conclusion of this study is that Lumi Education media is effective in improving learning outcomes and student engagement in Pancasila Education. The implications of this research include theoretical aspects in the form of literature enrichment on interactive media in character education, as well as practical aspects in the form of recommendations for teachers and elementary schools to integrate engaging and interactive digital media to create more meaningful learning experiences. This research also opens opportunities for further studies on the optimization of the Lumi Education platform in different educational materials and levels.

Keywords: Lumi Education; Learning Outcomes; Students; Pancasila; Interactive Learning

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar, padahal fenomena ini berdampak signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan permainan Lumi Education dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi simbol keberagaman agama di Indonesia. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain kuantitatif deskriptif melalui pendekatan dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 19 siswa kelas IIC SD Negeri 060913 Medan yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata nilai meningkat dari 70,71 menjadi 83,57 dan ketuntasan belajar mencapai 85,71%. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian dan memperkuat teori pembelajaran konstruktivistik serta teori pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa. Simpulan utama penelitian ini adalah bahwa media Lumi Education efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Implikasi penelitian ini mencakup aspek teoretis berupa pengayaan literatur tentang media interaktif di pendidikan karakter, serta aspek praktis berupa rekomendasi bagi guru dan sekolah dasar untuk mengintegrasikan media digital yang menarik dan interaktif guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Penelitian ini juga membuka peluang studi lanjutan tentang optimalisasi platform Lumi Education dalam konteks materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Kata Kunci: Lumi Education; Hasil Belajar; Siswa; Pancasila; Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memainkan peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan dan keberagaman. Namun, di berbagai satuan pendidikan dasar, masih ditemukan rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa dalam materi Pendidikan Pancasila, terutama yang berkaitan dengan simbol

keberagaman agama di Indonesia. Hal ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional dan minimnya integrasi media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal, menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016, proses pembelajaran seharusnya bersifat menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik (Kemendikbud, 2016). Studi terbaru menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi seperti media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Anggraini et al., 2023; Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024).

Berdasarkan teori konstruktivisme (Yogaswara, 2024), siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar yang kontekstual. Dalam konteks ini, penerapan media berbasis permainan edukatif seperti Lumi Education menjadi relevan karena menyediakan ruang bagi keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Peneliti menilai bahwa pembelajaran berbasis game digital dapat menjembatani keterbatasan metode tradisional dalam mengajarkan materi nilai-nilai luhur, termasuk simbol keberagaman agama di Indonesia.

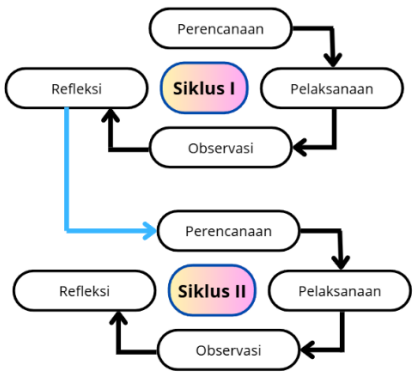
Salah satu alternatif inovatif yang dapat digunakan adalah *Lumi Education*, yaitu sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, komunikatif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa secara langsung (Ginting & Tarigan, 2024). Dengan fitur-fitur seperti kuis, polling, serta umpan balik waktu nyata (*real-time feedback*), Lumi Education diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Lumi Education menjadi relevan dan mendesak untuk diterapkan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat nilai dan konseptual (Yulia et al., 2025). Inovasi ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pendekatan pembelajaran tradisional dan karakteristik siswa generasi digital yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa Lumi Education dapat meningkatkan hasil belajar di berbagai jenjang dan mata pelajaran seperti agama, informatika, dan IPA (Ariawan, 2024; Permana & Setiawan, 2024; S. Matana et al., 2024). Namun, studi yang secara spesifik menerapkan Lumi Education dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik keberagaman agama untuk jenjang sekolah dasar, masih sangat terbatas. Padahal, topik ini sangat penting untuk ditanamkan sejak dini sebagai bagian dari pendidikan karakter dan toleransi.

Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam pemanfaatan Lumi Education untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol keberagaman agama sebagai bagian dari nilai-nilai Pancasila. Kajian ini mengisi celah penelitian dengan menerapkan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh teori belajar aktif dan konstruktivisme. Melalui kombinasi metode PBL dan media Lumi, siswa diarahkan untuk belajar secara kolaboratif dan reflektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran Lumi Education dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi simbol keberagaman agama di Indonesia di kelas II SD Negeri 060913 Medan.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa dikenal juga dengan Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Simbol Keberagaman Agama di Indonesia (Suhirman, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060913 Medan selama 2 bulan yaitu Maret sampai April 2025. Sampel penelitian ini berjumlah 14 orang dipilih secara purposive. Desain penelitian mengikuti model PTK yang terdiri dari beberapa siklus, dimana setiap siklus meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian yang dilakukan 2 siklus. Alur prosedur penelitian divisualisasikan dalam gambar berikut:



Gambar 1 Alur Prosedur Penelitian (Aulia et al., 2024)

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup: (a) observasi yang dilakukan sepanjang proses pembelajaran dengan menggunakan lembar

observasi. Tujuan observasi ini adalah untuk mengamati kegiatan guru (peneliti) dan siswa selama pembelajaran. (b) Tes evaluasi, dan dokumentasi (Wada et al., 2024). Data observasi mengenai aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan skala skor. Kriteria penskoran ditetapkan sebagai berikut: skor 4 untuk indikator yang sangat baik, skor 3 untuk baik, skor 2 untuk sedang atau cukup, dan skor 1 untuk kurang. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis secara kuantitatif dengan menerapkan rumus persentase:

$$P = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum}\ x\ 100\%$$

Kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat keberhasilan

Persentase	**Katagori**
90%-100%	Sangat Baik
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup
60%-69%	Kurang
0%- 59%	Sangat kurang

Dari tabel 1 diatas, dijelaskan suatu tindakan dapat dikategorikan berhasil apabila memenuhi dua kriteria berikut: (1) tingkat ketuntasan klasikal mencapai minimal 70%, dan (2) Hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik 70% (Santiasi et al., 2024).

HASIL

Berikut adalah capaian hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi simbol keberagaman agama di Indonesia setelah implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siklus I dan Siklus II:

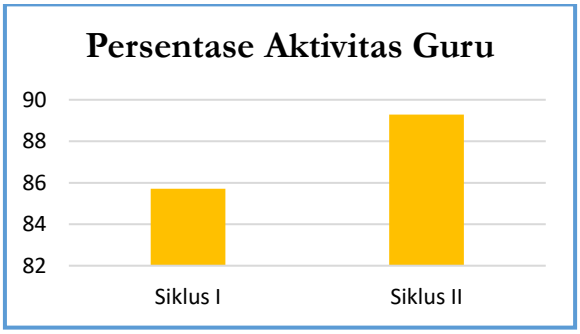
1) Aktivitas Guru

   Hasil pengamatan terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan Model Problem Based Learning dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Persentase aktivitas guru

Siklus	Persentase	Kriteria
I	85,71	Sangat Baik
II	89,28	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas terkait aktivitas guru baik siklus 1 dan 2 memiliki kriteria sangat baik. Sedangkan secara rekapitulasi hasil observasi terhadap aktivitas guru sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar 2 di atas, terlihat adanya peningkatan persentase aktivitas guru selama pembelajaran dengan menerapkan Model Problem Based Learning. Pada siklus I, persentase aktivitas guru mencapai 85,71%, kemudian meningkat menjadi 89,28% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 3,57%.

2) Aktivitas Peserta Didik

Hasil Observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Persentase aktivitas siswa

Siklus	Persentase	Kriteria
I	74,99	Baik
II	88,39	Sangat Baik

Dari tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa pada siklus 1 memiliki kriteria baik dan siklus 2 memiliki kriteria sangat baik. Jika data diatas dibuat rekapitulasi hasil observasi aktivitas peserta didik sebagai berikut:

Gambar 3. Diagram Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan gambar 3 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata persentase aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan Model Problem Based Learning mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, aktivitas peserta didik tercatat sebesar 74,99%, kemudian meningkat menjadi 88,39% pada siklus II. Peningkatan sebesar 13,4% ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

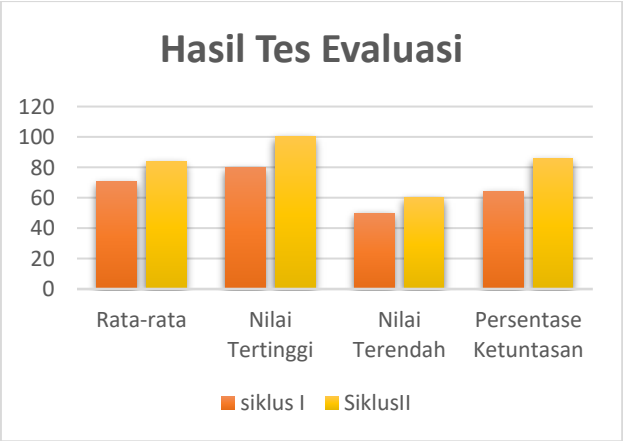
3) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil evaluasi peserta didik selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Evaluasi Prestasi Belajar Siswa

Siklus	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Persentase Ketuntasan
I	70,71	80	50	64,28
II	83,57	100	60	85,71

Dari tabel di atas dapat disajikan ke dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Tes Evaluasi Peserta Didik

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 4 di atas, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II C pada materi simbol keberagaman agama di Indonesia mengalami peningkatan pada siklus II. Pada siklus I, rata-rata nilai peserta didik adalah 70,71 dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah 50. Persentase ketuntasan belajar pada siklus ini hanya mencapai 64,28%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai peserta didik naik menjadi 83,57, nilai tertinggi meningkat menjadi 100, dan nilai terendah juga mengalami peningkatan menjadi 60. Persentase ketuntasan belajar pun melonjak menjadi 85,71%. Jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 12,86 poin, nilai tertinggi meningkat 20 poin, nilai terendah naik 10 poin, dan persentase ketuntasan belajar meningkat sebesar 21,43%.

Pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 orang, sementara 5 orang lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada strategi pembelajaran dan penerapan permainan *Lumi Education* yang lebih optimal, terjadi peningkatan signifikan pada siklus II. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 12 orang, dan hanya tersisa 2 orang yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa secara efektif.

PEMBAHASAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, dan nilai-nilai kebangsaan peserta didik (Anugrah & Rahmat, 2024). Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, pelajaran ini sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi dan hasil belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi inovatif, salah satunya melalui penggunaan media *Lumi Education*.

Lumi Education adalah platform pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan guru menciptakan materi ajar berbasis kuis, polling, dan aktivitas visual

lainnya secara real time (S. Matana et al., 2024). Dengan fitur-fitur tersebut, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena materi disajikan secara menarik, partisipatif, dan mudah dipahami. penerapan media pembelajaran interaktif ini menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai evaluasi belajar, respon positif siswa terhadap pembelajaran, serta suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif. Interaktivitas yang ditawarkan oleh Lumi Education membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran (Mulyadi et al., 2025).

Hasil menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media *Lumi Education* berhasil meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar pada materi *Simbol Keberagaman Agama di Indonesia* di kelas II C SDN 060913 Medan. Aktivitas guru meningkat dari 85,71% pada siklus I menjadi 89,28% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan dari 74,99% menjadi 88,39%, mencerminkan bahwa siswa semakin aktif, kolaboratif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dari segi hasil belajar, terjadi peningkatan yang cukup berarti. Rata-rata nilai peserta didik naik dari 70,71 pada siklus I menjadi 83,57 pada siklus II, dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 64,28% menjadi 85,71%. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang bersifat kontekstual dan aplikatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan (Novianti et al., 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran tematik. Mereka menyimpulkan bahwa pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengamati, bertanya, menalar, dan mengomunikasikan hasil temuan.

Selain itu, Lumi Education juga memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung melalui fitur kuis yang dapat dianalisis secara otomatis. Hal ini sangat membantu dalam menyesuaikan strategi pembelajaran berikutnya berdasarkan hasil capaian belajar siswa (Jazuli et al., 2023). Namun demikian, efektivitas

penerapan Lumi Education juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketersediaan perangkat digital yang memadai, koneksi internet yang stabil, serta kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, pelatihan guru serta dukungan infrastruktur perlu menjadi perhatian dalam mengintegrasikan teknologi ini secara optimal. Hal ini didukung oleh penelitian (Simorangkir et al., 2023) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di tingkat dasar. Penerapan media seperti *Lumi Education* sesuai dengan tren pembelajaran digital yang disarankan dalam Kurikulum Merdeka, di mana pembelajaran difokuskan pada keaktifan, kreativitas, dan pemecahan masalah secara kontekstual.

Secara umum, hasil penelitian ini mendukung kajian terkini yang menyarankan kolaborasi antara model pembelajaran aktif (seperti PBL) dan teknologi edukatif sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan PBL yang dikombinasikan dengan media digital interaktif seperti *Lumi Education* sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Implikasi praktisnya adalah guru dapat lebih memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat peran pembelajaran kontekstual dan berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan partisipasi siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Lumi Education terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk memperkaya proses belajar-mengajar (Irwandi, 2017).

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil (14 siswa) membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Kedua, pelaksanaan hanya dilakukan selama dua siklus, sehingga belum menggambarkan kesinambungan efek jangka panjang dari penerapan model PBL. Ketiga, tidak semua variabel luar dapat dikontrol secara menyeluruh, seperti kondisi psikologis siswa atau faktor dukungan dari rumah. Untuk itu, **rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya adalah 1) perluasan variabel penelitian** mencakup aspek afektif dan psikomotorik siswa guna memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh terkait dampak penggunaan media Lumi Education dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. 2) **Penerapan di jenjang**

pendidikan yang berbeda. 3) **Komparasi dengan media pembelajaran lain** seperti kahoot!, quizizz, atau google form interaktif, guna menemukan pendekatan yang paling optimal untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Lumi Education yang dikombinasikan dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi simbol keberagaman agama di kelas II SDN 060913 Medan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 70,71 menjadi 83,57 dan persentase ketuntasan dari 64,28% menjadi 85,71% setelah intervensi dilakukan selama dua siklus. Peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran juga memperkuat efektivitas intervensi ini. Temuan kunci lain mencakup peningkatan keterlibatan siswa dan peningkatan kualitas interaksi dalam pembelajaran yang konsisten dengan teori konstruktivisme dan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Kontribusi penelitian ini terhadap ilmu empiris adalah 1) Memberikan bukti nyata tentang efektivitas media interaktif. Penelitian ini memberikan data empiris mengenai efektivitas penggunaan *Lumi Education* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini menambah khasanah literatur ilmiah terkait media pembelajaran digital yang berbasis interaktivitas. 2) Menguji implementasi teknologi pendidikan di konteks Llokal. Studi ini memperkaya data empiris dalam konteks penerapan teknologi pendidikan di lingkungan sekolah Indonesia, yang selama ini masih terbatas. Dengan pendekatan berbasis data lapangan, penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat berhasil diterapkan jika didukung oleh faktor pendukung yang memadai. 3) Menunjukkan hubungan antara metode pembelajaran dan hasil belajar. Penelitian ini secara empiris membuktikan adanya korelasi positif antara metode pembelajaran interaktif menggunakan Lumi Education dan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi dasar penting bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis bukti (*evidence-based education*).

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya adalah 1) Perluasan variabel penelitian penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya fokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik siswa guna memperoleh gambaran yang

lebih menyeluruh terkait dampak penggunaan media Lumi Education dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. 2) Penerapan di jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian ini dapat direplikasi pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti sekolah dasar atau perguruan tinggi, untuk mengetahui sejauh mana efektivitas Lumi Education dalam konteks usia dan tingkat perkembangan peserta didik yang beragam. 3) Komparasi dengan media pembelajaran lain. Disarankan agar penelitian selanjutnya membandingkan efektivitas Lumi Education dengan media pembelajaran interaktif lainnya, seperti Kahoot!, Quizizz, atau Google Form interaktif, guna menemukan pendekatan yang paling optimal untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, C., Sulistyowati, P., & Cahyandari, V. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *3*(10), 960–966. https://doi.org/10.17977/um065v3i102023p960-966

Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(1), 22–34. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.403

Ariawan, P. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Lumi Education dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas XI.E di SMA Negeri 4 Singaraja. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 185–190. http://jurnal.ekadanta.org/index.php/Widyalaya/article/view/646.

Aulia, T., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs AL-Muhajirin Rasau Jaya. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *4*(2), 229–241. https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.318

Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *2*(3), 101–110. https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776

Ginting, L. C. B., & Tarigan, S. S. (2024). The Impact of Lumi Interactive on Students' Achievement in Reading Comprehension. *Jurnal Intelek Dan Cedekiawa Nusantara*, *1*(2), 47. https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1213

Irwandi. (2017). Madrasah Diniyah Dalam Konteks Globalisasi (Problematika Dan Solusinya). *Pionir Jurnal Pendidiikan*, *6*, *No. 1*(Madrasah diniyah), 1–11. http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/3348

Jazuli, A., Salsabila, A. Y., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2023). The Strategy of the Head of Madrasah in Cultivating Fastabiqul Khoirot Culture in the State High School Environment in Batu City. *EDHJ Unnusa*, *8*(April), 56–65. https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/4849

Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Mulyadi, D., Amelia, D., Rusman, R., Fathoni, T., Rienovita, E., Shafarwati, D. A., & Susanti, L. (2025). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Digital Guru di Daerah Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi untuk Optimalisasi Penggunaan Platform Merdeka Mengajar. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *8*(1), 37–51. https://doi.org/10.35914/tomaega.v8i1.2919

Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(1), 194–202. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323

Permana, M. S., & Setiawan, D. L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lumi Education untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(5), 5850–5857. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1860

S. Matana, M. D., Maryati, S., & Koem, S. (2024). Development of Lumi Education Learning Media Based on H5P for Atmospheric Dynamics Subject at Senior High School 1 Gorontalo. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, *11*(1), 22–34. https://doi.org/10.20527/jpg.v10i2.16278

Santiasi, I., Nurjannah, & Pakiding, M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 2 SDN 10 Palu melalui Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) dengan menggunakan Media Konkret. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *5*(2), 274–288. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.535

Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 10–17. https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444

Suhirman, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis)* (1st ed.). Sanabil.

Wada, F. H., Pertiwi, A., & Hasiolan, M. I. S. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yogaswara, M. R. (2024). Pendekatan Teori Belajar Kontruktivisme Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Media Asmblr 3D Pada Materi Fotosintesis. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, *4*(4), 561–568. https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i4.3739

Yulia, Z. N. M. L., Triwahyudianto, T., Kumala, F. N., & Aiman, W. M. (2025). Interactive media based on project-based learning using Lumi Education for IPAS subjects in 4th-grade elementary school. *Environment And Education*, *3*(1), 48. https://joease.id/index.php/joease/article/view/40