

# DESAIN MEDIA PRESENTASE BERBASIS LUMIO BY SMART PADA MATERI ADAB SEORANG MUSLIM TERHADAP ORANG TUA DAN GURU DI KELAS VIII

**Annisa**

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

**Nur Asyifa Ananda**

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Jl.G.Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya,  
Kalimantan Tengah

Email : [nurasyifa2211110058@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:nurasyifa2211110058@iain-palangkaraya.ac.id)

**Abstract** This study aims to develop interactive learning media using the Lumio By Smart application to increase student activeness and effectiveness in learning the material "Adab A Muslim Towards Parents and Teachers" in Akidah Akhlak subject for class VIII students. This study uses a research and development method (Research and Development) with a 4-D development model which includes the stages of defining, designing, developing, and disseminating. The define stage identifies the need to develop technology-based learning media for a more innovative and interesting learning process. The design stage produces storyboards and templates for presentations and educational games. The develop stage produces learning media prototypes based on the design. Validation by media experts and material experts was conducted to evaluate the media. The presentation media consisted of PowerPoint slides containing materials, images, and interesting educational games. Educational game media was designed as a reflection material for students. The results of expert validation showed a feasibility of 70% for the media aspect and 79% for the material aspect, both in the "feasible" category. This learning media is expected to increase students' activeness and effectiveness in learning the material through interactive presentations and easily accessible games. Interactive learning media developed using the

**Keywords:** Design, media, lumio by smart

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Lumio By Smart untuk meningkatkan keaktifan dan keefektifan siswa dalam mempelajari materi "Adab Seorang Muslim Terhadap Orang Tua dan Guru" pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Tahap pendefinisian (define) mengidentifikasi kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Tahap design menghasilkan storyboard dan template untuk presentasi dan game edukasi. Tahap develop menghasilkan prototipe media pembelajaran berdasarkan rancangan. Validasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengevaluasi media. Media presentasi terdiri dari PowerPoint yang berisi materi dan game edukasi yang menarik. Media permainan edukatif dirancang sebagai bahan refleksi siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan sebesar 70% untuk aspek media dan 79% untuk aspek materi, keduanya masuk dalam kategori "layak". Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan keefektifan siswa dalam mempelajari materi melalui presentasi interaktif dan permainan yang mudah diakses. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Lumio By Smart ini layak untuk disebarluaskan dan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.

**Kata Kunci:** Desain, media, lumio by smart

## **LATAR BELAKANG**

Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim, sebagaimana diungkapkan bahwa seseorang hendaknya belajar sepanjang hidupnya, dari lahir hingga akhir hayat (Sari et al., 2020). Hal ini menegaskan bahwa manusia harus terus belajar selama hidupnya (Cut Zahri Harun, 2018). Dalam Islam, landasan menuntut ilmu adalah Al-Qur'an dan Hadis dengan tujuan agar manusia tunduk kepada ajaran agama dan memiliki akhlak yang mulia, karena hanya dengan ilmu dan akhlak manusia memperoleh kemuliaan di hadapan Allah (Sukaiyina et al., 2022). Ilmu merupakan fondasi amal seorang Muslim sehingga harus dimiliki sebelum berbuat (Nur Hidayatun, Ranti Fadhila Simatupang, 2023). Pendidikan moral atau akhlak dan adab sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, di mana pendidikan diartikan sebagai upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Frinaety, 2023). Landasan karakter ini juga ditegaskan dalam Al-Qur'an, Surah Luqman ayat 17, yang memerintahkan untuk menegakkan sholat, berbuat baik, mencegah kemungkaran, dan bersabar dalam ujian (Abnisa, 2022). Akhlak, dari kata Arab "khuluq," berarti perangai atau tingkah laku, dan seperti halnya adab, akhlak kini mulai memudar di kalangan pelajar. Rasulullah SAW bersabda bahwa seseorang bukan bagian dari umatnya jika tidak menghormati yang lebih tua, menyayangi yang lebih muda, atau menghargai hak orang berilmu (Kadir, 2020). Al-Ghazali pun menilai bahwa adab mencakup tata krama, moral, serta nilai-nilai yang disepakati masyarakat karena kebaikannya (Fauseh, 2019). Seiring kemajuan zaman, kekuatan suatu bangsa tidak lagi dilihat dari kekayaan alamnya, melainkan dari kualitas sumber daya manusia yang ditentukan oleh pendidikan (Saparina & Pratama, 2023). Di era globalisasi ini, pendidikan berperan penting dalam membentuk generasi bermartabat dan dihormati, namun masalah dekadensi akhlak masih dihadapi (Saparina & Pratama, 2023). Oleh karena itu, kelemahan dalam pendidikan akhlak menjadi penyebab kemerosotan generasi, dan penelitian ini akan memberikan upaya kesadaran kepada pelajar melalui media game edukasi (Arif, 2019).

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membangun peradapan yang maju dan berkelanjutan (Ristanti, 2020). Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk individu yang beriman, bertaqwa, dan memiliki pemahaman yang mendalam (Manan, 2023). Di zaman yang semakin canggih saat ini, dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan juga mengalami perkembangan sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi (Maritsa, 2021). Pendidik dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat sesuai tujuan pembelajaran guna menarik perhatian peserta didik agar terbentuknya minat dan motivasi belajar yang tinggi. Pendidik harus mampu menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan perkembangan peserta didik di era digital ini. Penerapan teknologi dalam pembelajaran tak bisa diabaikan begitu saja, mengingat peserta didik pada zaman ini merupakan generasi digital. Maka dengan ini Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Maka secara garis besar Media pembelajaran digital merupakan alat mediator antara guru dan Siswa dalam aktivitas belajar mengajar berbasis teknologi yang interaktif, menarik, kontekstual, baik Audio atau visual atau audiovisual (Nur Alifah, 2023).

Kemajuan teknologi digital di abad ke-21 telah membawa dampak besar pada kehidupan manusia, khususnya di bidang pendidikan, yang ditandai dengan era industrialisasi dan globalisasi (Wirda et al., 2023). Pendidikan, yang merupakan usaha terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya, menjadi semakin penting di era teknologi yang pesat ini, terutama melalui media digital yang dinamis (Wardatul Janah et al., 2023). Di tengah perubahan ini, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif menjadi faktor utama dalam peningkatan kualitas Pendidikan (Chandra, 2017). Namun, tantangan utama yang dihadapi guru, baik di sekolah umum maupun swasta, adalah kurangnya optimalisasi penggunaan media pembelajaran, yang seharusnya relevan dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan dunia industri (Lego Prayogo, David Chandrawan, 2024). Pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menghadapi tuntutan ini. Beragam produk teknologi kini tersedia untuk mendukung

pembelajaran, membuka peluang bagi pendidik untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar dan menemukan metode yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nuraziza Rahmah et al., 2024). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era globalisasi adalah dengan menggunakan aplikasi Lumio By Smart. Aplikasi lumio by smart adalah sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan presentasi interaktif yang meliputi penyajian materi dan game edukasi dalam proses pembelajaran . Lumio, platform pembelajaran online yang komprehensif dan mudah digunakan, memberikan berbagai alat dan fitur yang membantu pendidik meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong kolaborasi, dan mempermudah penilaian (Relawati et al., 2024). Lumio sendiri bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Bisa digunakan oleh pendidik dan juga peserta didik. Hanya dengan masuk pada web lumio pendidik bisa mengajar dari jarak jauh dan peserta didik bisa belajar (Fajrianti, 2024).

Metode pembelajaran interaktif ini sangat efektif bagi anak-anak usia dini karena pada tahap ini, anak-anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap segala sesuatu di sekeliling mereka ( et al., 2016). Dalam penelitian ini game edukasi berbasis Lumio telah disusun untuk meningkatkan daya pikir, konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa, khususnya untuk anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu tinggi (Siregar et al., 2024). Lumio menyediakan platform pembelajaran digital dengan akses ke video edukatif, latihan interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang menarik, menjadikan materi lebih interaktif dan menarik (Fitri et al., 2024). Pembelajaran interaktif dengan Lumio, yang berisi materi pembelajaran dan simulasi animasi, memperlihatkan bagaimana media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas pembelajaran dengan mentransfer informasi secara efektif dari sumber ke penerima (Kaltsum et al., 2024).

Melalui media pembelajaran berbasis presentase dan game edukasi menggunakan aplikasi lumio by smart ini akan memiliki daya tarik bagi peserta didik (Juhaeni et al., 2023). Sehingga bertujuan untuk meningkatkan interaktif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran kelas VIII pada materi Akhidah Akhlak. Yang dapat di akses secara mudah dan dimana saja. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan serta keefektivitasan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi “adab

seseorang terhadap orang tua dan guru” pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter juga memainkan peran penting dalam pengembangan sifat-sifat mulia siswa, yang dilakukan dengan keikhlasan untuk mencapai kondisi diri yang terbaik (Nurdin, 2010). Pendidikan karakter yang sempat diajarkan sebagai mata pelajaran “Pendidikan Budi Pekerti” pada tahun 1960-an menekankan nilai-nilai moral melalui pelajaran agama, seni, sastra, dan olahraga, yang relevan hingga saat ini dalam menanamkan etika kepada siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran, di mana siswa diharapkan mampu memahami, menguasai, dan mengimplementasikan materi yang telah diajarkan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Silta Tuloli, 2019). Dalam penelitian ini, pendidikan karakter berfokus pada pemahaman adab terhadap orang tua dan guru, mengingat keduanya adalah pihak yang berjasa besar dalam kehidupan seorang anak. Ketaatan pada orang tua, yang disebut *birrulwalidain* atau berbakti kepada orang tua, merupakan salah satu amal yang mulia dalam Islam dan mencerminkan inti dari pendidikan karakter yang hendak ditanamkan kepada peserta didik (Sumardin et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) yang dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini mencakup analisis ahli validasi, desain media pembelajaran serta evaluasi terhadap implementasi media tersebut di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Dengan adanya validasi para ahli media ini diharapkan dapat diterima dan digunakan secara luas oleh pendidik sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif di lingkungan pendidikan.

## **KAJIAN TEORITIS**

Teori Etika Visual, yang menjelaskan bagaimana desainer grafis dan warganet dapat menciptakan pesan verbal-visual yang efektif dalam media sosial. (Nurhablisyah, 2022) mengemukakan bahwa penggunaan teori ini memungkinkan desainer untuk mempertimbangkan aspek etika dalam menyampaikan pesan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan respons dari audiens. Selain itu, (Pratiwi et al., 2022)

menekankan pentingnya eksplorasi teori dalam penelitian desain, di mana teori berfungsi sebagai kerangka untuk menemukan masalah dan pertanyaan yang akan dibahas, serta mengintegrasikan berbagai variabel yang relevan.

Teori Gestalt juga merupakan pendekatan penting dalam desain, khususnya dalam analisis estetika. (Muhaemin, 2023) menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip Gestalt seperti keseragaman, kelengkapan, kontinuitas, dan simetri dapat diterapkan untuk mengevaluasi estetika bentuk dalam desain. Prinsip-prinsip ini membantu desainer memahami bagaimana elemen visual berinteraksi dan membentuk persepsi keseluruhan dari karya desain. Dengan demikian, penerapan teori Gestalt dalam penelitian desain dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana elemen-elemen visual dapat diorganisir untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi pengguna.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Kurnianto, 2013) menunjukkan bagaimana metode estetika Birkhoff dapat digunakan untuk menganalisis layout surat kabar. Metode ini menekankan pentingnya keseimbangan dan proporsi dalam desain, yang merupakan aspek krusial dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif. Dengan menggunakan pendekatan ini, desainer dapat memastikan bahwa elemen-elemen dalam desain tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif.

Dalam konteks yang lebih luas, penelitian tentang desain komunikasi visual juga menunjukkan bagaimana media digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. (Archita Desia, 2023) meneliti penggunaan Instagram sebagai media promosi, di mana desain konten visual yang menarik dapat meningkatkan brand awareness. Penelitian ini menyoroti pentingnya strategi visual yang efektif dalam konteks pemasaran dan komunikasi, yang menjadi semakin relevan di era digital saat ini.

Salah satu teori yang sering dijadikan acuan adalah teori belajar konstruktivis, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Teori ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, seperti yang ditemukan oleh Sumarsono dan Syamsudin, yang

menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media interaktif bagi guru dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Sumarsono & Syamsudin, 2019). Selain itu, teori belajar Bruner juga relevan dalam konteks ini. Penelitian oleh Lestari menunjukkan bahwa penerapan teori belajar Bruner dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, terutama melalui penggunaan benda konkret yang membuat siswa lebih aktif dan tertarik (Lestari, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan teori-teori belajar dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Dalam pengembangan media pembelajaran, penting juga untuk mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian oleh Fadly mengungkapkan bahwa banyak guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Fadly, 2023). Penelitian lain oleh Puspitasari dan Lestari menekankan pentingnya pengembangan media berbasis video untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika, terutama di tengah tantangan yang dihadapi akibat pandemi Covid-19 (Puspitasari & Lestari, 2022).

Lebih jauh, penelitian oleh Putra dan Wulandari menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada teori belajar Ausubel dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Putra & Wulandari, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Putra dan Milenia yang melakukan kajian literatur tentang efektivitas media komik dalam pembelajaran matematika, yang menunjukkan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Putra & Milenia, 2021).

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman yang mendalam tentang teori-teori belajar serta kebutuhan siswa. Dengan mengintegrasikan teori-teori ini ke dalam desain media pembelajaran, para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Dalam konteks penelitian mengenai Lumio by Smart, terdapat beberapa teori dan konsep yang relevan yang dapat mendasari pemahaman tentang aplikasi ini dalam pengelolaan energi dan pendidikan. Lumio by Smart merupakan alat presentasi yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, yang sejalan dengan tren pengembangan smart education dan smart energy management.

Pertama, konsep smart grid dan manajemen energi yang cerdas menjadi landasan penting dalam memahami bagaimana Lumio dapat berkontribusi dalam pengelolaan energi di lingkungan pendidikan. Smart grid, sebagai infrastruktur yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengoptimalkan distribusi dan konsumsi energi, memungkinkan pengelolaan yang lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan pengguna (Kim et al., 2019; Erol-Kantarci & Mouftah, 2015). Dalam konteks ini, Lumio dapat berfungsi sebagai alat yang mendukung pengajaran dengan memanfaatkan data konsumsi energi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan berkelanjutan.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Chen et al. menunjukkan bahwa aplikasi sistem cerdas dalam pengelolaan energi di bangunan pintar dapat meningkatkan kenyamanan hidup dan efisiensi energi (Chen et al., 2023). Dengan menggunakan Lumio, pengajar dapat memanfaatkan fitur interaktif untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga meningkatkan perhatian siswa dan mengurangi pemborosan energi yang dihasilkan dari metode pengajaran konvensional yang kurang menarik.

Selain itu, pentingnya pengelolaan energi yang efisien dalam konteks pendidikan juga ditekankan oleh Gupta, yang menjelaskan bahwa sistem pemantauan energi yang cerdas dapat membantu pengguna untuk mengontrol konsumsi energi mereka. Dengan mengintegrasikan Lumio dalam proses belajar, siswa dapat belajar tentang pentingnya pengelolaan energi dan dampaknya terhadap lingkungan, yang sejalan dengan tujuan pendidikan berkelanjutan.

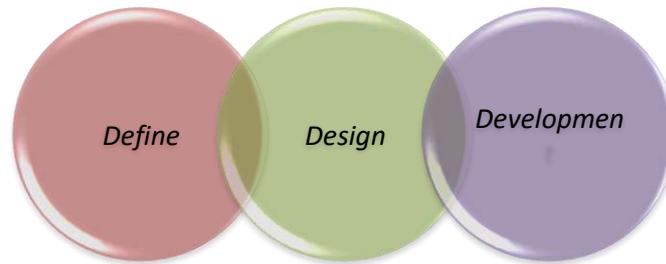
Penelitian yang dilakukan oleh Janah juga menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi Lumio dapat meningkatkan pola pikir kritis siswa dalam mata pelajaran aplikasi pengolahan angka (Janah, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam pendidikan modern.

Akhirnya, dalam konteks pengelolaan energi yang lebih luas, konsep Demand Side Management (DSM) yang dijelaskan dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan permintaan energi dapat membantu mengurangi konsumsi energi puncak dan meningkatkan efisiensi sistem energi secara keseluruhan. Lumio dapat berkontribusi dalam konteks ini dengan memberikan informasi yang relevan kepada siswa tentang konsumsi energi dan cara-cara untuk mengoptimalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, Lumio by Smart tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai bagian dari ekosistem yang lebih besar dalam pengelolaan energi dan pendidikan yang berkelanjutan. Integrasi teknologi ini dalam proses belajar mengajar dapat memberikan manfaat ganda, yaitu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung praktik pengelolaan energi yang lebih efisien.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dikenal juga istilah Research and Development (R&D). Jenis penelitian Research and Development (R&D) ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk produk yang di gunakan dan dibuat dalam pendidikan dan pembelajaran (Mujahidin, 2012). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Yang hanya dibatasi pada 3 tahapan utama (Wulandari. 2019) :



**Gambar 1.1 Bagan Alur model pengembangan 4D**

Berdasarkan gambar diatas desain pengembangan menurut 4D dapat diberikan penjelasan yaitu: Define , peneliti mengidentifikasi dengan melakukan survei mendalam atas kebutuhan siswa kelas VIII dalam hal mempelajari adab seorang muslim terhadap orang tua dan guru, target yang dituju adalah peserta didik . selain itu peneliti juga melakukan indetifikasi terhadap kebutuhan siswa , ketersediaan sarana dan prasarana seperti teknologi dan kebutuhan lainnya yang di perlukan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti melakukan desain media presentase dan game educasi berbasis lumio by smart yang akan di gunakan dalam pembelajaran.

Desain, Setelah memahami kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, peneliti melanjutkan perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi lumio dengan menyusun format, struktur konten, desain materi dan perancangan visual serta antarmuka pengguna. Sedangkan Develoment, peneliti mengembangkan desain prototipe dari media pembelajaran yang sudah dirancang. Setelah produk desain media presentase dan game educasi berbasis lumio selesai , kemudian peneliti melakukan uji validasi dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik angket. Meliputi angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Validator terdiri dari 2 ahli yaitu ahli media pembelajaran berbasis aplikasi lumio by smart Bapak Slamet Riyadi, M. Kom dan ahli materi adab seorang muslim terhadap orang tua dan guru mata pelajaran Akhidah Akhlak yaitu Ibu Dr. Noorazmah Hidayati, S. Pd., M. Hum. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini analisis data dreskriptif kuantitatif. Data penelitian ini adalah konversi data kualitatif deskriptif menjadi nilai kuantitatif berdasarkan aturan pemberian skor yang digunakan. (Lihat Tabel 1).

**Tabel 1. Aturan Pemberian Skor**

Keterangan	Skor
Sangat setuju sekali (SSS)	5
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Skor yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi dari desain media yang dikembangkan.

Adapun skala kelayakan yang digunakan disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Skala kelayakan media pembelajaran**

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Hasil angket validasi media dan ahli materi pada materi adab seorang muslim terhadap orang tua dan guru, memperoleh nilai rata rata persentase kelayakan sebesar 70 % dan 79 % yang berada pada skala antara 61 % - 80 % dengan kategori “ layak ” di uji coba dengan revisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Define (Definisi) problem yang dihadapi dalam proses pembelajaran akhidah akhlak menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional berbasis buku dan ceramah yang sering kali membuat peserta didik jenuh dan kurang dalam keterlibatan pembelajaran. Serta kurangnya penerapan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu hal yang menghambat efektivitas pengajaran padahal nyata-nya dampak media berbasis teknologi memiliki pengaruh besar dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan teknologi siswa dapat kemudahan dalam memahami materi. Melalui berbagai cara yang lebih dinamis.

Hasil Design (Desain) pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi lumio dengan menyusun storyboard secara detail dan terperinci untuk setiap elemen media presentase dan game edukasi. Pada tahap ini peneliti memilih templete presentase yang sudah tersedia di lumio serta menambahkan desain pada template tersebut di editing ppt yang meliputi gambar, teks materi, dan audio serta musik yang sesuai dengan tema dan isi materi yang akan dipelajari. Selanjutnya Peneliti memilih tema template game edukasi sebagai refleksi bagi siswa. Media ini dirancang untuk satu kali pertemuan. Desain ini akan dipertimbangkan agar menarik dan mudah di akses oleh peserta didik. Media ini dipilih karena lumio by smart adanya interaktivitas yang tinggi, fitur variatif, aksebilitas yang luas. Aplikasi ini dapat mendukung keterlibatan peserta didik. Oleh sebab itu peneliti memilih aplikasi tersebut karena dapat mengajarkan materi akhidah akhlak yang lebih modern dan menyenangkan.

Berikut ini rancangan presentase dan game educasi pada materi adab seorang muslim terhadap orang tua dan guru bisa diakses melalui Link berikut: <https://lum.io/student/share/29dea81f-33e2-442d-b759-7404da4af077>

Hasil Develoment (Pengembangan) pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan prototipe dari media pembelajaran yang dirancang dan didesain. Pada tahap ini kemudian peneliti melakukan pembelajaran menggunakan game based learning dimana pada tahap awal peneliti memperkenalkan aplikasi lumio by smart kemudian proses pembelajaran dimulai peneliti menyajikan materi yang telah disajikan pada aplikasi lumio setelah itu peneliti menarik umpan balik dari siswa dengan menyajikan game edukasi interaktif lalu dilanjutkan kepada siswa secara bergilir dalam menjawab teka teki yang telah disediakan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Lumio By Smart untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa dalam mempelajari materi "Adab Seorang Muslim terhadap Orang Tua dan Guru" pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas VIII. Metode Research and Development dengan model pengembangan 4-D telah diterapkan, yang mencakup tahap

define, design, develop, dan disseminate. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan, dengan skor kelayakan 70% untuk aspek media dan 79% untuk aspek materi, keduanya dalam kategori "layak".

Penggunaan aplikasi Lumio By Smart dalam pembelajaran memberikan alternatif yang inovatif dan menarik bagi pendidik dan peserta didik, memperkuat interaksi dan kolaborasi dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi serta memiliki motivasi belajar yang tinggi. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, serta mendorong penggunaan metode yang lebih interaktif dan efektif dalam Pendidikan.

## **DAFTAR REFERENSI**

Abnisa, A. P. (2022). Adab Murid Terhadap Guru Dalam Perspektif Hadits. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 92–103. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.261>

Arif, M. (2019). ADAB PERGAULAN DALAM PERSPEKTIF AL-GHAZÂLÎ: Studi Kitab Bidâyat al-Hidâyah. *Islamuna: Jurnal Studi Islam*, 6(1),164. <https://doi.org/10.19105/islamuna.v6i1.2246>

Chandra, A. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.15121>

Cut Zahri Harun. (2018). Manajemen Pendidikan Karakter. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(02), 191. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i02.1230>

Fayrus (2022). Model Penelitian Pengembanagn R&D. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo

Fajrianti, D. T., Ulum, S. R., & Viratama, I. P. (2024). SOLUSI CERDAS UNTUK KEHIDUPAN MODERN DENGAN LUMIO BY SMART. 12.

Fauseh. (2019). ADAB MURID TERHADAP GURU DALAM PANDANGAN KH. HASYIM ASY'ARY. *Sustainability* (Switzerland), 11(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.51498/putih.v7i1.87>

Fitri, A. N., Sains, U., & Sembilan, N. (2024). DIGITAL LEARNING MEDIA ' S USAGE IN SOCIAL STUDIES. *SCIENTIA: International Journal of Primary Education*, 1(1), 1–6. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SCIENTIA>

Frinaety, T. A. (2023). Kompetensi adab pada siswa Sekolah Menengah Pertama An-Nahl Islamic School. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 131–142. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i1.8555>

Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>

Kadir, A. (2020). Konsep Adab Menuntut Ilmu Dan Mengajarkannya. *Jurnal Da'wah: Risalah Merintis, Da'wah Melanjutkan*, 3(02), 23–44. <https://doi.org/10.38214/jurnaldawahstidnatsir.v3i02.86>

Kaltsum, H. U., Wulandari, A. S. M., Fadillah, R., Fauzy, I., Khotimah, N. A., Ayu, D. P., Mahya, Y. M. Z., & Qonita, F. R. (2024). Workshop pembuatan media pembelajaran Lumio dan Wordwall bagi Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.53088/tintamas.v1i1.1000>

Lego Prayogo, David Chandrawan, T. A. (2024). Media Pembelajaran Lumio: Workshop untuk Guru SMKN 2 Cikarang Barat Lego. *SENADA (Semangat Nasional Dalam Mengabdi)*, 05(01), 20–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.56881/senada.v5i1.228>

Manan, A. (2023.). PENDIDIKAN ISLAM DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI: MENGGAGAS HARMONI DALAM ERA DIGITAL.

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

Nur Hidayatun, Ranti Fadhila Simatupang, S. af-idah. (2023). PENERAPAN ADAB-ADAB AKHLAK PADA ZAMAN RASULULLAH. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1054>

Nuraziza Rahmah, Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Implementasi Lumio untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 38–46. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.506>

Nurdin. (2010). PENDIDIKAN KARAKTER. *Academia Education*, 1(1), 69–89.

Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>

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. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.376>

Saparina, S., & Pratama, A. I. (2023). Kode Etik Guru Dalam Perspektif Ibnu Sahnun (Studi Analisis Kitab Adabul Al-Muallimien). *Sasana*, 1(1), 48–54. <https://doi.org/10.56854/sasana.v1i2.140>

Sari, L. E., Rahman, A., & Baryanto, B. (2020). Adab kepada Guru dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa pada Materi Akhlak. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 6(1), 75–92. <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i1.1251>

Silta Tuloli. (2019). TAFSIR TARBAWI. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/mhvb9>

Siregar, M. R., Harahap, T. H., & Simbolon, M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Melalui Game Based Learning ( GBL ) Berbasis Lumio By SMART. *JEMS (Journal Mathematics Education Sigma)*, 5(2), 193–200. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/jmes/index>

Sukaiyna, S., Antika, R., Alfatih, M. N., Alvin, & Sanjaya, M. (2022). Penyuluhan dengan edukasi kepatuhan anak kepada orang tua dan guru dalam adab dan akhlak. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–6. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>

Sumardin, A. P. A., Fakhrunnisaa, N., & K, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Materi Adab terhadap Orang Tua dan Guru. *Islamika*, 6(3), 927– 937. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4845>

Wardatul Janah, S., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio By Smart Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan. *Journal on Education*, 6(1), 8041–8047. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4217>

Wirda, A., Rhoma Dhoni, A., & Rahayu Setianingsih, E. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 380–386. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v5i2.22845>

Wulandari, S., Darma, Y., & Susiaty, U. D. (2019). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME)

TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1), 143. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1179>

Archita Desia. (2023). Kartala Visual Studies Analisis Desain Konten Instagram Sebagai Strategi Promosi @dkv.budiluhur. December, 2022-January, 2023. <https://jurnal.budiluhur.ac.id/index.php/kartala/article/view/6>

Kurnianto, A. (2013). Analisis Layout Surat Kabar berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain melalui Metode Estetika Birkhoff. *Humaniora*, 4(2), 986. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3540>

Muhaemin, M. (2023). Tinjauan Estetika Bentuk Gestalt pada Kufi Square (Kufi Murabba) Karya FOKS Indonesia. *Jurnal Pakarena*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.26858/p.v8i1.46970>

Nurhablisyah, N. (2022). Desainer Grafis, Netizen dan Etika; Tinjauan Pesan Visual dalam Media Sosial. *Jurnal Desain*, 9(2), 188. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11530>

Pratiwi, M. A., Arsitektur, M., Binaan, L., & Brawijaya, U. (2022). PERBEDAAN THEORETICAL FRAMEWORK DAN CONCEPTUAL FRAMEWORK PADA PENELITIAN ILMIAH THE DIFFERENCES BETWEEN THEORETICAL FRAMEWORK Magvira Ardhia Pratiwi. 199–210.

Fadly, T. (2023). Aplikasi media pembelajaran sistem komputer untuk tingkat smk pada smk tritech. *Journal of Scientech Research and Development*, 4(2), 171-178. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v4i2.64>

Lestari, D. (2023). Penerapan teori belajar bruner dalam pembelajaran matematika siswa kelas vi sd it salsabila 8 pandowoharjo. *Al-Ihtirafiah Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(01), 1-13. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v3i01.2063>

Puspitasari, A. And Lestari, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi sistem koordinat kelas viii smp. *Teorema Teori Dan Riset Matematika*, 7(2), 259. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i2.7170>

Putra, A. And Milenia, I. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>

Putra, W. And Wulandari, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran sistem pencernaan manusia berorientasi teori belajar ausubel kelas v sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 174. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.31841>

Sumarsono, A. And Syamsudin, S. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif bagi guru sekolah satu atap. *Matappa Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 74. <https://doi.org/10.31100/matappa.v2i2.338>

Chen, T., Dwijendra, N., Singhal, S., Sivaraman, R., & Mamdouh, A. (2023). Intelligent system application to monitor the smart city building lighting. *Computers Materials & Continua*, 75(2), 3159-3169. <https://doi.org/10.32604/cmc.2023.035418>

Erol-Kantarci, M. And Mouftah, H. (2015). Energy-efficient information and communication infrastructures in the smart grid: a survey on interactions and open issues. *Ieee Communications Surveys & Tutorials*, 17(1), 179-197. <https://doi.org/10.1109/comst.2014.2341600>

Janah, S. (2023). Pengaruh penggunaan media presentasi lumio by smart pada mata pelajaran aplikasi pengolah angka dalam meningkatkan pola pikir kritis siswa di kelas vii mts al-khairiyah pipitan. *Journal on Education*, 6(1), 8041-8047. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4217>

Kim, S., Lee, T., Kim, S., Park, L., & Park, S. (2019). Security issues on smart grid and blockchain-based secure smart energy management system. *Matec Web of Conferences*, 260, 01001. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201926001001>