



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE BERBASIS MODEL PPE DI MA DARUL ULUM PALANGKA RAYA

Anisa

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Kalimantan Tengah

Adisti Aulia Sudrajat

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Kalimantan Tengah

Miranda

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Kalimantan Tengah

Muhammad Rieza Fachlevi

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Kalimantan Tengah

Jasiah

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Kalimantan Tengah

Email Korespondensi : : anisa180603@gmail.com , sudrajatadistiaulia@gmail.com ,
miramdamimim992@gmail.com , riezafachlevi@gmail.com , jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract. *This study aims to examine how effective the use of mobile applications based on Lumio by Smart by using the ppe model at MA Darul Ulum Palang Raya. Where this study also aims to help the school to apply learning media in the learning process to be easier to understand to achieve goals and interactivity between teachers and students. In this study using quantitative methods by involving students of class X MA at Darul Ulum Palangka Raya as research subjects. Data were collected by preparing mobile application media products based on Lumio by Smart, then observation, product trials and filling out questionnaires. This study involved students as participants to measure the extent to which the use of mobile applications based on Lumio by Smart was effective.*

Keywords: *Effectiveness, Mobile app, PPE Model, Lumio by Smart.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji seberapa efektivitas penggunaan aplikasi mobile berbasis Lumio by Smart dengan menggunakan model ppe di MA Darul Ulum Palang Raya. Dimana penelitian ini bertujuan juga membantu di sekolah tersebut untuk menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk lebih mudah dipahami mencapai tujuan dan keinteraktifan antara guru dan siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melibatkan siswa MA kelas X di Darul Ulum Palangka Raya sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui mempersiapkan produk media aplikasi mobile berbasis Lumio by Smart selanjutnya observasi, uji coba produk dan pengisian angket. Penelitian ini melibatkan siswa sebagai parsipan untuk mengukur sejauh mana keefektifan penggunaan aplikasi mobile berbasis Lumio by Smart.

Kata kunci: Efektivitas, Aplikasi mobile, Model PPE, Lumio by Smart.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman berubah sangat cepat terkhusus pada perkembangan teknologi termasuk dalam dunia Pendidikan. pendidikan di Indonesia telah berkembang pesat, dengan diterapkannya media pembelajaran di sekolah (Jasiah, 2024). Pendidikan berperan mengembangkan kemampuan dan berperilaku, bertujuan mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berilmu, keterampilan komunikasi, kreatif, mandiri dan memiliki rasa bertanggung jawab (Komariah, 2021). Perkembangan media sangat diperlukan dalam kualitas pendidikan seiring perkembangan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari aspek Pendidikan (Jasiah, 2019). Apabila guru mampu melaksanakan tugas dan melaksanakan secara profesional maka pengajaran akan berjalan efektif (Nur'asiah, 2021). Guru merupakan figur yang patut dihormati oleh para siswa (Sapuadi & Nuraini, 2019:54). Media pembelajaran juga menciptakan suasana belajar dan menjadi semakin penting di era teknologi saat ini (Wardatul Janah, 2023).

Mulyani Pendidikan akan sangat mudah diakses dengan perkembangan zaman yaitu perkembangan zaman teknologi ini. Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran baik sebagai sarana untuk mengakses materi pembelajaran maupun menggunakan evaluasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi membantu belajar lebih interaktif, memberikan pengetahuan lebih luas, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pemahaman materi mendalam (Belva Saskia Permana, 2024). Pada era digital saat ini, teknologi menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu potensi yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Salomo Leuwol, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan mereka (Suyuti, 2023). Dalam perkembangan teknologi maka penggunaan media pembelajaran semakin maju dan canggih yang membantu mendukung dalam keseharian terutama dalam Pendidikan (Maritsa, 2021).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih disesuaikan sama materi pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi maka memudahkan untuk mengakses dan secara cepat digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran bagi siswa. Hal ini maka menjadi tantangan bagi guru bahwa harus memahami dan mengikuti dengan perkembangan zaman dimana proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran untuk proses pendidikan (Nurillahwaty, 2022). Zaman yang mengalami perubahan sangat cepat maka siswa dapat mampu menyesuaikan diri dengan keadaan perubahan (Masjkur, 2018). Namun, dalam pemanfaatannya teknologi mengalami hambatan seperti keterbatasan jaringan, wilayah

terpencil, dan kurangnya kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, perlu mengatasi dengan pengembangan materi pengajaran yang relevan dengan kebutuhan, dan pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam proses mengajar (Hidayatullah, 2023). Sebab, ketika seseorang yakin dan memiliki kemampuan pada dirinya, mereka akan menjadi lebih mampu menghadapi berbagai tantangan (Puspitasari, 2024). Memanfaatkan media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, memotivasi belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Hal ini menjadikan siswa berperan aktif dengan siswa lain, mengemukakan pendapat, menunjukkan kreativitasnya, melibatkan berbagai pihak, sesuai dengan minat dan bakat masing masing dan mempermudah tercapainya suatu tujuan (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Pendidikan modern pada zaman saat ini maka diperlukannya penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena memudahkan bagi guru dalam memaparkan materi pelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran (Daniyati, 2023). Mengimplementasikan media pembelajaran disesuaikan dengan penanaman nilai-nilai agama di sekolah (Azis, 2023). Memiliki tujuan untuk membentuk pribadi yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik (Dakir, 2020). Melakukan pengamatan baik dari lingkungan maupun media yang digunakan digunakan (Ali S, 2014). Ruang lingkup pendidikan agama Islam seperti, guru, siswa, sumber ajaran agama Islam, serta media pembelajaran dalam materi pendidikan agama Islam (Dwistia, 2022). Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah alat dalam proses ilmu, dan pratek kepada siswa. Media pembelajaran meliputi berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, dan aplikasi interaktif (Faqihuddin, 2024).

Media pembelajaran salah satunya bisa memanfaatkan aplikasi mobile learning sebagai suatu proses pembelajaran. Guru dan siswa dapat mengakses dan mengikuti proses pembelajaran, tanpa terikat oleh ruang dan waktu dengan menggunakan akses smartphone. Mobile learning adalah sebuah layanan atau fasilitas yang menyediakan berbagai informasi elektronik dan konten-konten edukasi, yang membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. pendapat Kim menyatakan bahwa mobile learning adalah media pembelajaran dan mudah untuk digunakan (Antoni, 2023). Berbagai media pembelajaran dan platform digital seperti aplikasi pembelajaran, simulasi interaktif, dan multimedia menyediakan fitur untuk memperdalam pemahaman materi dan tak terkecuali tentang Pendidikan agama islam, baik dilingkungan sekolah maupun diluar (Rahmadani, 2024). Media pembelajaran memainkan peran penting untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa kedepannya

(Mubarok, 2023). Menurut Nasution media telah menjadi unsur utama dalam aspek kehidupan manusia, karena pekerjaan, pendidikan, bisnis, dan komunikasi sehari-hari bergantung pada teknologi (Fauzan, 2024).

Pembelajaran yang kreatif diharapkan dapat mengakomodasi perkembangan pembelajaran serta kemajuan teknologi (Raniyah, 2024). Penelitian ini menggunakan multimedia interaktif lumio by smart sebagai media pembelajaran. Lumio by smart adalah platform media pembelajaran yang dirancang untuk guru dan siswa dapat saling berinteraksi dan berkolaborasi dalam pembelajaran. Penerapan lumio by smart dalam proses pembelajaran dapat menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar. Lumio by smart diharapkan dapat menjadi media yang memudahkan guru dan siswa untuk menyampaikan pembelajaran, membuat siswa termotivasi dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran (Sari, 2024).

Adapun dalil yang menyatakan tentang memperkuat pembelajaran pada era zaman sekarang dan memanfaatkan media pembelajaran salah satunya terdapat pada Hadis Rasulullah Saw Bersabda :

علموا أولادكم فإنهم خلقوا لزمان غير زمانكم

Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zaman mu”. (H.R. Ali Bin Abi Thalib) (Irna, 2023).

Proses pembelajaran maka dilakukanlah pembelajaran disesuaikan dengan era zaman dimana termasuk dizaman sekarang ini dizaman era digital maka dimanfaatkan alat teknologi sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran. Dikarenakan zaman yang semakin modern maka pembelajaran dimanfaatkan sesuai pada zamannya agar siswa dapat mudah memahami.

Media Pembelajaran dijelaskan dalam Q.S Al-Mulk Ayat 23

﴿ قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ۚ ۲۳ ﴾

Terjemahan Kemenag 2019

Katakanlah, “Dialah Zat yang menciptakanmu dan menjadikan bagimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. (Akan tetapi,) sedikit sekali kamu bersyukur.” (Izzan & Nuraeni, 2023).

Media Pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran pada zaman saat ini dimana penggunaan aplikasi atau platform sangat mudah digunakan untuk proses belajar mengajar dikarenakan dengan zaman semakin modern dan teknologi yang semakin pesat maka diperlukannya belajar untuk memanfaatkan media pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein, yang mencakup tahapan perencanaan, produksi, dan evaluasi. Richey dan Klein mengemukakan bahwa difokuskan pada tahapan perencanaan, produksi, dan evaluasi (PPE) (Septyani, 2021).

1. *Planning* yaitu proses perencanaan suatu produk yang akan dikembangkan.
2. *Production* yaitu merancang media pembelajaranyangkemudian diaplikasikan dalam desain produk sebagai langkah penyelesaian masalah yang ada. pada tahap ini, bagian yang menggabungkan perencanaan dan pengembangan produk.
3. *Evaluation* yaitu untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media pembelajaran berbasis *Lumio By Smart*.

Hasil produk berbasis Lumio By Smart selesai dibuat maka dilakukannya validasi produk mencakup validasi materi, desain produk, serta desain pembelajaran. Setelah produk direvisi disesuaikan dengan komentar atau saran dari ahli validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan dengan uji coba respon guru dan siswa untuk melihat hasil tanggapan guru dan siswa dalam media pembelajaran dan game edukasi berbasis *Lumio By Smart* dengan Memberikan penilaian melalui pengisian form angket dengan menggunakan aturan pemberian skor.

skor yang diperoleh dari hasil validator media dari media pembelajaran yang selesai dirancang. Adapun skala kelayakan yang digunakan disajikan pada **table 1.2**

Tabel 1.2 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

Sumber. (Masitha, 2020.)

Hasil angket validator media situs web Lumio By Smart dan validator materi pada materi riya, memperoleh nilai kelayakan sebesar 75 dan 80 yang berada pada skala antara 61% - 80% dengan kriteria “Layak” dengan saran revisi dari ahli media dan materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Planning (perencanaan) pada tahap ini dilakukannya perencanaan dalam menentukan sekolah yang akan dituju salah satunya MA Darul Ulum Palangkaraya. Pada sekolah tersebut terdapat permasalahan dimana fasilitas teknologi yang kurang memadai, proses pembelajaran yang cenderung konvensional, sehingga diperlukannya solusi yang dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif terkait basis teknologi berupa media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. sehingga Penelitian ini akan dilaksanakan di Ma Darul Ulum Palangka Raya beralamat di Jalan Dr. Murjani Gang Sari 45 Rt Rw Desa/Kelurahan Pahandut.

Pada tahap berikutnya dilakukannya proses perencanaan membuat struktur modul ajar yang bersumber dari buku, jurnal artikel ilmiah, baik dari segi materi yang akan dibahas maupun hal hal yang mendukung topik pembahasan yang akan dibahas dalam modul ajar seperti indentifikasi modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, profil pelajaran rahmatan lil alamin, sarana dan prasana serta sumber belajar, target peserta didik, persiapan pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan, kegiatan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, refleksi, melakukan asesmen penilaian, kegiatan pengayaan, dan lampiran yang disesuaikan dengan tingkat sekolah menengah.

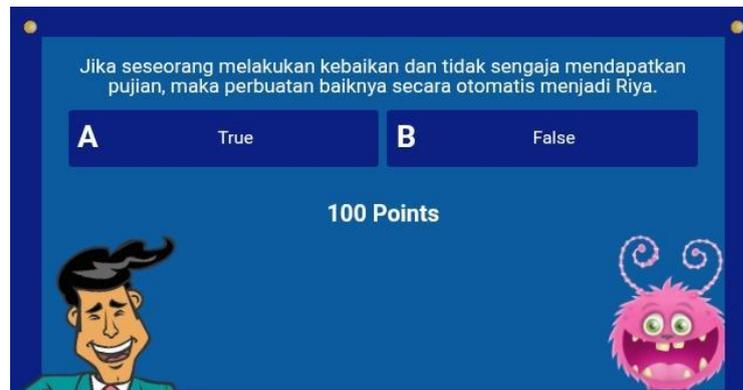
Pada tahap akhir dari planning peneliti melakukan proses perencanaan pembuatan produk mulai dari pemilihan media berbasis situs web yaitu Lumio by smart. Media Lumio by smart ini dipilih karena platform ini tersedia berbagai fitur yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar yang mencakup slide materi berupa presentasion power point, slide video yang sesuai dengan topik pembahasan serta slide game edukasi yang dapat membantu pembelajaran agar lebih modern dan menarik dengan interaktif dua arah antara pendidik dan peserta didik.

Hasil Production (perancangan) pada tahap ini peneliti merancang desain modul ajar berupa table yang diisi dengan data-data yang telah dikumpulkan berdasarkan point-point perencanaan struktur modul ajar yang sudah dikumpulkan sesuai dengan sumber jurnal artikel ilmiah, dan buku serta materi yang dibahas berdasarkan topik pembahasan yaitu Riya pada mata pelajaran akidah akhlak dikelas X.

MODUL AJAR 2025	
AKIDAH AKHLAK SMA KELAS X	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun :	Miranda, Anisa, Adisti Aulia Sudrajat, M. Rieza Fahlevi
Instansi :	MA Darul Uhm Palangka Raya
Tahun Penyusunan :	Tahun 2025
Jenjang Sekolah :	SMA
Mata Pelajaran :	Aqidah Akhlak
Fase / Kelas :	E / X
Bab / Tema :	5 / Riya
Elemen / Materi :	Akhlak / Cara Menghindari Perilaku Tercela
Alokasi Waktu :	2 x 45 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik sebagian memahami pengertian riya namun tidak mengetahui cara-cara menghindari salah satu penyakit hati ini yaitu riya ❖ Peserta didik sebagian dapat mengetahui larangan riya namun tidak dapat mengetahui dalil-dalil larangan tentang riya. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA & PROFIL RAHMATAN LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia ❖ Berkebhinekaan global ❖ Berakhlak mulia ❖ Berimbang (tawazun) ❖ Lurus dan tegas (Uhidul) ❖ Berkeadilan (ta'addub) ❖ Keteladanan (Qudwah) 	
D. SARANA PRASARANA DAN SUMBER BELAJAR	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ruang dan kondisi kelas yang kondusif ❖ Laptop, Proyektor, Multimedia pembelajaran interaktif (MPI), Multimedia speaker ❖ Lembar kerja peserta didik ❖ Papan tulis, spidol dan aks ❖ Buku panduan guru dan peserta didik : (Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta : Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Pendidikan Islam, Buku Panduan Siswa Akidah Akhlak untuk Sma Kelas X Penulis : Abdurrahman, Usman, Nook, Azzul, Lutfida, Fend (Thabary)) ❖ Link Sumber Belajar : <ul style="list-style-type: none"> https://repository.unsida.ac.id/dspace/bitstream/123456789/40774/1/MOHAMMAD%20MUTIYAH%20-%20RIYA.pdf https://doi.org/10.15575/al-bayan.v3i2.3832 https://yoom.be/cDN/FFR/PLX/3/ae/4HB/1/GAAd/3/ML1e https://yoom.be/1SV/Hean/ZUM/3/ae/CAG6C/v07L9K/PB 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan perancangan media pembelajaran berbasis situs web Lumio By Smart dengan menentukan format, struktur konten, dan desain. pada tahap ini peneliti juga memilih template yang tersedia pada Lumio By Smart yaitu slide materi berupa presentasi power point (ppt) yang di desain agar tampilan visual dapat dilihat semenarik mungkin bagi peserta didik. sehingga peneliti menentukan background, warna, suara, jenis dan ukuran penulisan, yang akan dikombinasikan dengan isi materi yang sesuai topik pembahasan yang ada pada modul ajar. kemudian pada tahap berikutnya peneliti merancang pemilihan konten video yang sesuai dengan topik pembahasan dalam proses belajar-mengajar yang bertujuan untuk menambahkan pengetahuan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disajikan dalam ppt seperti review materi ceramah ustadz Abdul Shomad tentang menjaga hati dari riya dan ayat al qur'an tentang riya yang akan didesain menggunakan video diri dan backsound suara dari peneliti.

Tahapan selanjutnya peneliti memilih dan membuat konten game edukasi yang sudah tersedia dalam fitur Lumio By Smart. konten game edukasi yang peneliti pilih template yaitu Game Show yang didesain dengan isi-isi soal yang berhubungan dengan topik pembahasan. maka dalam hal ini peneliti merancang tentang pemilihan model pembelajaran yang digunakan seperti gamebased learning.



Rancangan yang dilakukan pada tahap ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran berbasis media agar selanjutnya terus berjalan dengan baik.

Hasil Evaluation, pada tahap ini setelah produk aplikasi mobile berbasis Lumio By Smart selesai dibuat dilakukannya validasi media lumio by smart dan validasi materi tentang riya, desain produk, serta desain pembelajaran yang dilakukan melalui form angket. validasi dan validator ini hanya sebatas pada skala kecil yang akan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dalam kelas. Setelah produk direvisi sesuai dengan komentar atau saran dari validator dosen dan mahasiswa, langkah selanjutnya adalah dilakukannya uji coba yang bertujuan untuk melihat respon guru dan siswa terkait media pembelajaran dan game edukasi berbasis Lumio By Smart yang disebarluaskan melalui link <https://www.lumioclass.com/link/848434> maka dalam hal ini setelah dilakukannya evaluasi terbukti bahwa kepala sekolah dan guru mata pelajaran akidah akhlak menerima dengan positif dan disarankan untuk melakukan penyebarluasan pada peserta didik kelas X di MA Darul ulum Palangkaraya.

Setelah dilakukannya penyebarluasan peneliti melakukan tahap akhir yaitu penyebaran angket untuk mengetahui hasil efektivitas keinteraktifan media lumio by smart. (Lihat Tabel 2.2)

dengan jumlah responden 27 siswa kelas X-A dengan total 15 pertanyaan. Berdasarkan hasil angket diketahui rata-rata nilai responden secara keseluruhan 71 yang berada pada skala antara 61% - 80% dengan kategori "Layak" (lihat tabel 2.2)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF		
1	N	pertanyaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27					
2	1	Mudah memahami materi	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4				
3	2	Tertarik mengikuti pelajaran	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4		
4	3	Tidak sulit memahami materi	5	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5		
5	4	kalaborasi efektif	4	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
6	5	merasa aktif	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	5	5		
7	6	interaktif guru dan siswa	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5	3	5	4	5	5	5		
8	7	termotivasi belajar setelah tugas	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	2	3	5	5	5		
9	8	belajar menyenangkan(kerja sama)	5	4	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4		
10	9	percaya diri	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4		
11	10	akses materi kapan saja	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	
12	11	modern dan menarik	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	
13	12	lebih pokus menjawab soal	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	
14	13	tidak membingungkan	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	
15	14	visual menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	
16	15	efektif penggunaan media	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	
17			73	71	70	63	71	71	63	67	74	74	75	74	75	74	73	71	72	71	70	74	72	70	66	69	70	69	67	70,7037				

Berdasarkan gambar tabel diatas bahwasannya jumlah responden 27 siswa kelas X-A dengan total 15 pertanyaan. Berdasarkan hasil angket menunjukkan rata-rata nilai responden secara keseluruhan 71 yang berada pada skala antara 61% - 80% dengan kategori "Layak". Maka dengan ini diketahui hasil keefektifan interaktif media Lumio By Smart efektif untuk digunakan dan berdampak positif pada guru dan siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi mobile Lumio by Smart di MA Darul Ulum Palangka Raya terbukti memberikan kontribusi yang positif dan efektif untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran dari hasil analisis data memperoleh nilai skor 71 dengan rata rata 61%-80% dari 27 siswa. *Lumio by Smart* mampu membantu guru menyajikan materi dengan mudah, meningkatkan motivasi belajar, materi mudah dipahami dan memperkuat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

SARAN

Mengenai Efektivitas penggunaan aplikasi mobile berbasis Lumio by Smart maka ada beberapa saran diberikan yaitu perlunya peningkatan pelatihan untuk guru, penyediaan infrastruktur teknologi juga sarana prasana yang mendukung, peningkatan partisipan pada siswa, adanya evaluasi melalui media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran seperti aplikasi, platform dll dalam menambah memaksimalkan proses pembelajaran, peningkatan interaktif dalam pembelajaran, pengembangan konten dan media dalam pembelajaran.

Demikianlah Artikel ini dibuat semoga dapat menambah ilmu dari para pembaca. Penulis juga menyadari betul dan memohon maaf sebesar-besarnya dalam artikel ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna maka dari itu penulis meminta saran dan kritik demi tercapainya kesempurnaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Faqihuddin. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>
- Antoni, A. (2023). *Konsep Aplikasi Mobile Pembelajaran Dan Media Sosial Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 15(02).
- Azis, A., Liadi, F., Supriadi, G., & Wardah, N. (2023). Penanaman Karakter Religius Melalui Kegiatan Keagamaan di SMA IT Al-Madaniyah Samuda Kabupaten Kotawaringin Timur.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*.
- Dakir, D. (2020). *Manajemen psep dan implementasinya di sekolah dan madrasah*.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Fathimah Raniyah, Nur Hasnah, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2438>
- Fauzan, T. S. (2024). *Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Man 2 Yogyakarta*. 2.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, H. H. (2023). *Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia*.
- Irna, I. (2023). Pentingnya Permainan Anak Dalam Kajian Al-Qur'an Dan Hadits. *Journal Of Responsible Tourism*, 3(1), 207–214. <https://doi.org/10.47492/jrt.v3i1.2733>
- Izzan, A., & Nuraeni, N. (2023). Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31. *Masagi*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>
- Jasiah, J. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 19(1), 148–152. <https://doi.org/10.33084/anterior.v19i1.1199>
- Jasiah, J., Mazrur, M., Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi, F. (2024). Islamic teachers' implementation of the merdeka curriculum in senior high schools: A systematic review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(4), 394-408.

- Komariah, K., Hamdanah, H., & Surawan, S. (2021). Strategi Guru Pai Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spritual Siswa Secara Daring. *TA 'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.30659/jpai.4.1.43-52>.
- 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>
- Masjkur, M. (2018). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Self Control Remaja Di Sekolah. *At-Tuhfah*, 7(1), 19–36. <https://doi.org/10.36840/jurnalstudikeislaman.v7i1.114>.
- Masitha (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *JUPE Volume 08 Nomor 03 Tahun 2020*, 101 -108
- Mubarok, M. S., Kurniasih, N., & Qomaruzzaman, B. (2023). Fasilitas Belajar, Teknologi Pendidikan, dan Penerapannya dalam Pembelajaran PAI: Menuju Pendidikan 4. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9287–9297. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3165>
- Muhammad Ali Sibram, M. (2014). Pendidikan karakter melalui rekonstruksi pendidikan agama. *Tarbiyatuna: Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 1-21.
- Nurillahwaty, E. (2022). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. 1.*
- Puspitasari, A., Muslimah, M., & Lutfi, S. (2024). Muhadhoroh sebagai Training Public Speaking dalam Meningkatkan Self-Confidence Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1276–1283. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1106>.
- Rahmadani, S. (2024). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital: Tinjauan Literatur Kualitatif.*
- Salomo Leuwol, F., Basiran, B., Solehuddin, Moh., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(3), 988–999. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>
- Sapuadi, S., & Nuraini, N. (2019). Upaya Pendidikan Akhlak di SMA Muhammadiyah Kabupaten Sambas Kalimantan Barat. *EL-Ghiroh*, 16(01), 51–63. <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v16i01.74>.
- Sari, A. M., Rosita, D., & Subastian, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lumio By Smart pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Samarinda.
- Septyani, S., Fauzi, Z., & Haryadi, R. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sma. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3316>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi

- dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Wardatul Janah, S., Surani, D., & Fricitarani, 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 AlKhairiyah Pipitan. *Journal on Education*, 6(1), 8041–8047. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4217>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>