

Efektivitas Penggunaan Lumio by Smart dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Payangan

I Komang Darmayoga

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

darmayoga@undiksha.ac.id

Sukadi

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

sukadi.sukadi@undiksha.ac.id

Ni Nyoman Asri Sidaryanti

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

nsidarianti@undiksha.ac.id

Lorenza Anastasya

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

lorenza@student.undiksha.ac.id

Ni Putu Intan Cahyani

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

intan.cahyani.2@student.undiksha.ac.id

Zahra Artalita Wardani

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

zahra.artalita@student.undiksha.ac.id

I Ketut Agus Darmika

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

agus.darmika@student.undiksha.ac.id

Komang Irvan Trisiana

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha

irvan@student.undiksha.ac.id

Abstrak. *Lumio by Smart* merupakan salah satu platform digital yang menawarkan berbagai fitur, seperti video edukatif, latihan soal interaktif, dan aktivitas belajar lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran digital *Lumio by Smart* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian kualitatif ini dilakukan di SMA Negeri 1 Payangan dengan melibatkan siswa, guru, dan wakil kepala sekolah, mengingat pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah ini sering kali masih bersifat monoton karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teori yang digunakan adalah teori Konstruktivisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Lumio by Smart* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Fitur-fitur interaktif pada *Lumio*, seperti video, animasi, dan kuis, mampu menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, lingkungan belajar yang kolaboratif yang diciptakan oleh *Lumio* juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan perlu adanya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dan pengembangan materi pembelajaran yang lebih inovatif.

Kata kunci: media pembelajaran digital, *Lumio by Smart*, motivasi belajar, Pendidikan Pancasila, pembelajaran interaktif

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk sudut pandang dan cara berpikir seseorang. Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan Indonesia, mendefinisikan pendidikan sebagai upaya terencana untuk meningkatkan nilai, pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Sekolah berfungsi sebagai sarana pembelajaran untuk membantu siswa mengembangkan berbagai aspek, seperti kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan kemampuan lain yang dibutuhkan masyarakat (Rahman et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan formal, sekolah menjadi tempat utama penerapan sistem pendidikan yang mencakup berbagai aspek kurikulum. Implementasi kurikulum selalu mengikuti perkembangan zaman, termasuk Kurikulum Merdeka yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan Pancasila sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional dirancang untuk membangun karakter, moral, dan kesadaran sosial siswa. Pendidikan ini bertujuan menciptakan generasi muda yang memiliki rasa cinta tanah air, moral yang baik, serta tanggung jawab sosial (Lestari & Kurnia, 2022).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut kreativitas guru dalam merancang metode dan media pembelajaran agar siswa termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar adalah dorongan yang membantu individu mencapai tujuan, yang mencakup kebutuhan, antusiasme, dan proses mental. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik (Divayana et al., 2017).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan interaksi yang

lebih baik antara guru dan siswa. Media pembelajaran *Lumio by Smart* merupakan salah satu platform digital yang menawarkan berbagai fitur, seperti video edukatif, latihan soal interaktif, dan aktivitas belajar lainnya. Fitur ini memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan *Lumio* dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang kolaboratif melalui perangkat digital yang dimiliki siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan fleksibel (Husna & Supriyadi, 2023).

Di SMA Negeri 1 Payangan, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih bersifat monoton karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional. Situasi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media pembelajaran digital seperti *Lumio* dianggap relevan. Melalui *Lumio*, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif. Fitur-fitur dalam *Lumio* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, sekaligus mendorong siswa lebih aktif dalam belajar (Nuraziza et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan *Lumio* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus utama penelitian ini adalah menilai bagaimana media pembelajaran *Lumio* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendukung interaksi antara guru dan siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang penerapan media ini dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran digital yang mampu memenuhi kebutuhan pendidikan di era modern.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran mendalam mengenai penerapan media pembelajaran digital *Lumio by Smart* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini melihat fenomena pendidikan di lingkungan alamiah, di mana perilaku, persepsi, dan motivasi siswa diamati secara langsung. Menurut Bogdan dan Taylor, metode ini memungkinkan analisis menyeluruh terhadap individu maupun kelompok dalam interaksi sosial mereka di kelas.

Subjek dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas X, guru Pendidikan Pancasila, dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum di SMA Negeri 1 Payangan. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih informan, dengan pertimbangan peran mereka dalam proses pembelajaran dan relevansi terhadap permasalahan penelitian. Informan yang dipilih adalah mereka yang dianggap memahami dan memiliki pengalaman langsung terkait pembelajaran dengan media digital.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk menggali informasi tentang pengalaman siswa dan pandangan guru terkait penggunaan *Lumio*. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat interaksi yang terjadi di kelas. Dokumentasi berupa catatan, foto, serta materi pembelajaran digital digunakan sebagai pendukung dalam menganalisis hasil penelitian. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan, sedangkan penyajian data dirancang dalam bentuk narasi deskriptif yang memudahkan interpretasi. Kesimpulan dibuat berdasarkan temuan lapangan yang telah diverifikasi

menggunakan triangulasi metode, sumber, dan teori (Mamik, 2015). Teori yang digunakan adalah Teori Konstruktivisme. Shymansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas aktif, Dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari.

Variabel utama dalam penelitian ini mencakup motivasi belajar siswa sebagai variabel terpengaruh dan penggunaan media pembelajaran digital sebagai variabel bebas. Motivasi belajar diukur berdasarkan indikator antusiasme siswa dalam pembelajaran, keinginan mencapai hasil belajar yang baik, dan tingkat keterlibatan dalam aktivitas kelas. Media digital *Lumio by Smart* dianalisis dari segi efektivitasnya dalam menyediakan pengalaman belajar interaktif, menarik, dan kolaboratif.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman lebih baik tentang bagaimana media pembelajaran *Lumio* dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan penelitian juga diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Lumio by Smart* meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Payangan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data dari wawancara siswa dan guru mengungkapkan bahwa aplikasi ini memberikan pengalaman belajar menarik, menyenangkan, dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar tercermin dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, konsentrasi yang meningkat, serta kepercayaan diri yang lebih baik dalam memahami materi.

Siswa melaporkan manfaat signifikan

dari fitur-fitur interaktif yang tersedia pada aplikasi. Fitur seperti animasi, video pembelajaran, dan game memberikan penyajian materi secara inovatif sehingga menarik perhatian mereka. Pemahaman konsep yang lebih mendalam teridentifikasi melalui respon siswa yang menyatakan bahwa aplikasi ini relevan dengan kebutuhan generasi digital. Siswa juga menilai Lumio by Smart sebagai alat bantu belajar yang menarik dan mudah diakses.

Guru memandang aplikasi *Lumio by Smart* sebagai media yang efektif mendukung pembelajaran. Fitur dalam aplikasi memfasilitasi penyajian materi secara kreatif dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Penjelasan materi kompleks menjadi lebih mudah dengan bantuan visualisasi menarik yang disediakan oleh aplikasi. Teknologi ini juga mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran kolaboratif yang melibatkan siswa secara aktif.

Efektivitas media pembelajaran digital *Lumio by Smart* relevan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Interaksi sosial dan alat bantu teknologi memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri. Aplikasi ini menciptakan lingkungan belajar interaktif yang mendukung keterlibatan siswa secara penuh.

Lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu faktor pendukung peningkatan motivasi belajar. Interaksi dengan media digital memberi peluang kepada siswa untuk menjelajahi materi secara mandiri maupun kolaboratif sesuai dengan kebutuhan mereka. Siswa merasa lebih fokus dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas serta aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Guru mengamati perubahan positif dalam dinamika kelas, ditandai dengan keterlibatan siswa yang lebih aktif.

Penelitian ini memberikan implikasi

penting bagi pengembangan media pembelajaran digital, terutama dalam konteks Pendidikan Pancasila. Penggunaan *Lumio by Smart* dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar menarik dan interaktif yang mendukung pengembangan karakter siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital dengan menciptakan suasana belajar yang dinamis dan efektif.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi efektivitas penggunaan media pembelajaran digital *Lumio by Smart* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Payangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran melalui platform *Lumio* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Analisis data kualitatif mengungkapkan bahwa siswa merespon positif terhadap penggunaan *Lumio*. Fitur-fitur interaktif seperti animasi, video, dan kuis berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, siswa juga merasa lebih percaya diri dan aktif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru juga memberikan penilaian positif terhadap penggunaan *Lumio*, memandangnya sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. *Lumio by Smart* telah berhasil menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan interaktif. Secara

keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Lumio by Smart* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Implementasi media pembelajaran digital ini tidak hanya sekedar mengikuti tren, tetapi juga merupakan upaya untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital yang menuntut pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

<https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.506>.

Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, dan Yumriani. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2 (1): 1–8.

DAFTAR PUSTAKA

- Divayana, Dewa Gede Hendra, Dewa Bagus Sanjaya, Anak Agung Istri Ngurah Marhaeni, dan I. Gede Sudirtha. 2017. "CIPP evaluation model based on mobile phone in evaluating the use of blended learning platforms at vocational 37 schools in bali." *Journal of Theoretical and Applied Information Technology* 95 (9): 1983–95.
- Husna, Khamila, dan Supriyadi Supriyadi. 2023. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584) 4 (1): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Lestari, Silvia Oktaviana, dan Heri Kurnia. 2022. "Peran Pendidikan Pancasila 41 dalam pembentukan karakter." *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 5 (1): 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>.
- Mamik. (2015). *Metodelogi Kualitatif*. Sidoarjo: Penerbit Zifatama Publisher.
- Nuraziza Rahmah, Nurjannah Nurjannah, dan Fitriani Fitriani. 2024. "Implementasi Lumio untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah." *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2): 38–46.