

Pengaruh Media Pembelajaran Lumio By Smart Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Rara Rasiana¹, Ria Yuni Lestari², Febrian Alwan Bahrudin³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultang Ageng Tirtayasa.
Email: 2286210012@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Lumio by SMART* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental), yaitu model *pre-test post-test only control group*. Sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling sebanyak 78 siswa, yang terbagi dalam dua kelompok: kelas VIII-1 sebagai kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran dengan bantuan media PowerPoint, dan kelas VIII-5 sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Lumio by SMART*. Instrumen utama dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar kognitif, yang dilengkapi dengan dokumentasi sebagai sumber data pendukung. Analisis data dilakukan melalui uji statistik independent sample t-test, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 \leq 0,05$). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media *Lumio by SMART* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan demikian (H^1) diterima, dan (H^0) ditolak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, PPKn.

Abstract

This study aims to examine the impact of using Lumio by SMART as a learning medium on students' cognitive learning outcomes in the subject of Pancasila and Civic Education. A quantitative approach was employed, utilizing a quasi-experimental design, specifically the pre-test post-test only control group model. The sample consisted of 78 students, selected through purposive sampling, and divided into two groups: class VIII-1, serving as control group, received instruction with PowerPoint as a teaching aid, and class VIII-5, designated as experimental group, received instruction using Lumio by SMART as the learning medium. The main instrument used in data collection was a cognitive learning outcome tests, which was complemented with documentation of various supplementary data sources. Data analysis was conducted using an independent sample t-test, which showed a significant value of 0.000 ($0.000 \leq 0.05$). These results indicated that there was a positive and significant effect from using of Lumio media by SMART on the improvement of students' learning outcome, thus ($H1$) is accepted, and ($H0$) is rejected.

Keywords: Learning Media, Learning Outcome, Civic Education

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk terus berinovasi dan menyesuaikan dengan dinamika teknologi yang terus berubah, agar dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK (Teknologi Komunikasi dan Informasi) dalam pembelajaran

tidak hanya memperluas akses terhadap sumber-sumber belajar, tetapi juga mampu mendorong terciptanya lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan akan peserta didik saat ini. Menurut Oktaviani, *et al.* (2022) “Perubahan media pembelajaran Konvensional lebih kekinian merupakan kebutuhan mutlak bagi dunia pendidikan agar menyesuaikan kemajuan ilmu pengetahuan serta inovasi. Guru dapat memanfaatkan berbagai bentuk teknologi sebagai media pendukung yang berfungsi membantu menyampaikan materi menjadi lebih menarik dan dapat untuk dipahami oleh peserta didik. Menurut (Djamarah & Zain, 2020) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merujuk pada berbagai jenis alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi atau materi ajar”. Pemilihan media yang tepat sasaran serta cocok dengan materi dan kebutuhan peserta didik, diyakini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan belajar di kelas. Pandangan serupa juga diungkapkan oleh (Alwan Bahrudin, F & Yuni Lestari, R., 2023), "Pemilihan media pembelajaran digital yang sesuai sangat berperan dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efisien dan terarah”. Penggunaan media yang kreatif, komunikatif, dan mampu mengajak siswa terlibat aktif sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Suasana belajar yang kondusif, dinamis, dan menyenangkan merupakan salah satu elemen penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang secara kreatif tidak hanya mampu meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi dalam membangkitkan motivasi dan semangat mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar mencerminkan seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Sudjana (dalam Sutrisno, 2021) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan representasi dari nilai-nilai yang dicapai peserta didik selama berlangsungnya proses pendidikan di kelas.” Wahyuningsih (2020) turut mengemukakan bahwa “Hasil belajar dapat diartikan sebagai transformasi perilaku dan peningkatan kemampuan peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari keterlibatan mereka dalam proses belajar, yang mencakup dimensi kognitif, afektif, serta psikomotor.” Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan menyeluruh dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dijalani. Pencapaian tersebut tentunya tidak hanya dipengaruhi oleh potensi individu peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh

berbagai faktor lain, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal).

Potensi individu peserta didik yang beragam menuntut strategi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap perbedaan karakteristik serta kebutuhan belajar masing-masing siswa. Kehadiran media pembelajaran yang inovatif menjadi solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Kebaharuan dalam media pembelajaran yang sesuai oleh kebutuhan saat ini adalah dengan pemanfaatan teknologi berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), seperti pada media pembelajaran *Lumio by SMART*. *Lumio* merupakan *platform* digital yang dikembangkan oleh *SMART Technologies* dari Kanada dan dirancang untuk digunakan di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar. *Platform* ini mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, seperti evaluasi formatif, kolaborasi antar peserta didik, serta berbagai aktivitas interaktif lainnya. Melalui *Lumio*, guru dapat membuat materi ajar dari berbagai format seperti PDF, *PowerPoint*, dan *SMART Notebook* yang dikombinasikan dengan elemen visual dan audio yang menarik. Media *Lumio By SMART* juga menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, latihan mengisi bagian kosong, dan perlombaan pilihan ganda yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Lumio* juga dapat digunakan secara gratis maupun dalam versi berbayar dengan fitur tambahan yang lebih lengkap. Media yang menarik dan interaktif seperti menggunakan pemanfaatan *Lumio by SMART* ini dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran, berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka melalui interaksi dengan sesama peserta didik.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan Ibu Siti Nurhidayati, S.Sos., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMPN 1 Balaraja pada tanggal 15 Mei 2024, didapatkan informasi bahwa pembelajaran yang diterapkan saat ini masih bersifat tradisional, yakni dengan mengandalkan metode ceramah tanpa dukungan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Pendekatan tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran bersifat *teacher-centered*, dimana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dalam kelas. Keaktifan peserta didik menjadi sangat terbatas hanya peserta didik yang secara intensif memperhatikan materi yang dapat memahami isi pembelajaran dengan baik. Keadaan tersebut berdampak pada munculnya kejenuhan dan penurunan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung dan mempengaruhi rendahnya tingkat minat dan motivasi belajar peserta didik hingga hasil belajar peserta didik masih rendah. Untuk menjawab permasalahan tersebut, perlu diterapkan strategi

pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Salah satu upaya yang dapat diambil ialah dengan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti *Lumio by SMART*, yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Implementasi media *Lumio by SMART* di SMPN 1 Balaraja diharapkan tidak hanya memperbaiki kualitas interaksi pembelajaran, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar kognitif secara menyeluruh.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan Media Pembelajaran *Lumio by SMART* yang terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu proses belajar peserta didik di kelas, terkecuali penelitian dari (Fikriansyah & Idzi'Layyinnati, 2023) yang menggunakan objek Media *Wordwall*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian (Jannah., Surani, D., & Frticticarani, A., 2023) meneliti pola pikir kritis peserta didik pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka di MTs, (Zahra, N. A. 2023) meneliti tentang pembelajaran menulis teks iklan di Sekolah Menengah Pertama, sedangkan (Fikriansyah & Idzi'Layyinnati, 2023) meneliti mata pelajaran Fiqih dengan Media Pembelajaran berbasis *Website* atau *Wordwall*. Penelitian ini memiliki fokus khusus pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lumio by SMART* terhadap proses pembelajaran mata pelajaran PPKn, yang diukur sebelum dan sesudah penerapan dari media tersebut. Pentingnya topik ini mendorong peneliti untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Lumio by SMART* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PPKn di Kelas VIII SMP Negeri 1 Balaraja Tahun Pelajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran *Lumio by SMART* (kelas eksperimen) dengan kelompok yang tidak menggunakannya (kelas kontrol). Menurut Sugiyono (2019), metode kuasi eksperimen merupakan bentuk modifikasi dari *true experimental design*, di mana meskipun terdapat kelompok kontrol, peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap semua variabel luar yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Balaraja, yang terletak di Jalan Raya Serang Kilometer 24,5, Kelurahan Talagasari, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, dengan estimasi rentang waktu yang dimulai pada bulan Januari dan berlangsung hingga bulan Maret tahun 2025. Penelitian

ini melibatkan sampel yang berjumlah 78 peserta didik. Sampel tersebut terdiri dari dua kelompok kelas, yaitu 39 peserta didik dari kelas VIII 1 dan 39 peserta didik dari kelas VIII 5. Sedangkan objek utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *Lumio by SMART* terhadap hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel X (media pembelajaran *Lumio by SMART*) dan variabel Y (Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik).

Desain penelitian yang digunakan adalah rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Pelaksanaan dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek, yakni kelompok eksperimen yang menerima perlakuan khusus, serta kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut, guna memperoleh perbandingan yang lebih objektif. Pengujian dilakukan pada kedua kelompok dilanjutkan dengan perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok yang menjadi dasar dalam menilai efektivitas penggunaan media *Lumio by SMART* terhadap pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik tersebut. Desain penelitian *pretest-posttest non equivalent control grup design* dapat diilustrasikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok Eksperimen	O ₁	χ	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

Kelas Eksperimen : Kelompok diberikan perlakuan dengan media *Lumio by SMART*

Kelas Kontrol : Tidak diberikan perlakuan

O₁ : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen

O₂ : Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen

O₃ : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

O₄ : Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelas kontrol

χ : Memberikan perlakuan (*treatment*) pada media *Lumio by SMART*

Proses pengumpulan data menerapkan tiga jenis teknik pengumpulan data yang saling melengkapi, yaitu observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Pengukuran hasil dari tes hasil belajar akan dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengukur validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal menggunakan kriteria yang telah ditentukan agar instrumen penelitian dapat dilanjutkan dan digunakan. Proses pengolahan dan analisis data dibantu oleh perangkat lunak IBM *SPSS* versi 25 guna memastikan hasil yang lebih akurat dan terstruktur. Analisis data yang digunakan dibagi menjadi dua analisis yaitu analisis statistik deskriptif yang dilakukan melalui penyajian data dalam bentuk tabel frekuensi, diagram, grafik,

atau ukuran statistik seperti rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan rentang; dan analisis kuantitatif yang menggunakan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrumen pada siswa di kelas VIII-6, yang terdiri dari 39 peserta didik. Uji coba tersebut untuk mengetahui validitas, reliabilitas, hasil kesukaran dan daya pembeda soal dan setelah mendapatkan hasil uji coba instrumen maka tahap selanjutnya adalah pengambilan data yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2024 berdasarkan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen (kelas VIII-5) dan kelas kontrol (kelas VIII-1). Pengambilan data kelas eksperimen (kelas VIII-5) dilakukan pada hari Rabu jam pelajaran ke-1 hingga ke-3. Kelas kontrol (kelas VIII-1) mendapatkan pembelajaran setiap hari Sabtu pada jam ke-5 hingga ke-7 tanpa perlakuan khusus. Kelas eksperimen (VIII-5), sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan *pre-test* berupa 25 soal pilihan ganda. Pada saat proses pembelajaran, mereka diajak berinteraksi melalui aktivitas pencarian kata tersembunyi (*word search*) dan menyaksikan film pendek yang menggambarkan nilai-nilai luhur Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari. Setelah sesi pembelajaran selesai, mereka diberikan *post-test* dengan butir soal yang sama seperti saat *pre-test*, namun dengan susunan nomor yang berbeda. Adapun pada kelas kontrol (VIII-1), peserta didik mengikuti rangkaian pembelajaran konvensional menggunakan media PowerPoint dan buku paket. Sama seperti kelas eksperimen, kelas ini juga diberikan *pre-test* dan *post-test* dengan konten soal yang serupa. Berikut dijabarkan hasil analisis deskriptif data:

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif *Pre-test*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes Eksperimen	39	36	52	88	77.64	6.972
Postest Eksperimen	39	24	72	96	87.49	5.889
Pretest Kontrol	39	24	60	84	75.38	6.588
Posttest Kontrol	39	32	60	92	78.15	8.552
Valid N (listwise)	39					

Berdasarkan tabel diatas pada kelas VIII-5 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen menunjukkan hasil bahwa nilai tertinggi (maksimum) yang diperoleh adalah 88, sedangkan nilai terendah (minimum) sebesar 52. Adapun nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* pada kelas eksperimen adalah sebesar 77,64. Sedangkan pada hasil pelaksanaan *post-test* kelas eksperimen

menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam capaian nilai peserta didik. Nilai tertinggi yang dicapai mencapai 96, sedangkan nilai terendah berada pada angka 72. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen tercatat mengalami peningkatan hingga mencapai 87,49. Sedangkan pada kelas VIII-1 yang berperan sebagai kelompok kontrol pada saat *pre-test*, nilai tertinggi yang diraih peserta didik adalah 84 dan nilai terendah sebesar 60. Rata-rata nilai *pre-test* kelompok kontrol mencapai 75,38. Proses pembelajaran konvensional menggunakan media PowerPoint kemudian diikuti oleh pelaksanaan *post-test* dengan hasil nilai maksimum sebesar 92 dan nilai minimum yang tidak berubah yaitu 60. Rata-rata nilai *post-test* di kelas kontrol meningkat menjadi 78,15.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas VIII-5 dan VIII-1 selanjutnya diolah oleh peneliti, yang kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan serangkaian uji prasyarat analisis. Uji ini meliputi uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Untuk uji normalitas, data akan dianalisis memanfaatkan *IBM SPSS 25*. Adapun hasil uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-smirnov* yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov			
	Statistics	df	Sig.
Pretes Eksperimen	.132	39	.083
Postest Eksperimen	.137	39	.062
Pretest Kontrol	.135	39	.070
Posttest Kontrol	.138	39	.061

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal. Hal ini ditunjukkan melalui hasil perhitungan nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,083 dan kelas kontrol sebesar 0,070 dari total 39 peserta didik. Nilai tersebut melebihi ambang batas signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0,05. Sehingga, menunjukkan bahwa data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, Uji homogenitas adalah langkah berikutnya. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene Statistic* untuk melihat data homogen atau tidaknya. Berikut hasil perhitungannya:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

		Levene Statistic	df	df2	Sig.
Hasil Belajar PPKn	Based on Mean	.132	1	52	.291
	Based on Median	.137	1	52	.336
Based on Median and with aadjusted df		.135	1	51.6	.336
Based on trimmed mean		.138	1	52	.285

Mengacu pada Tabel 4. menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,291. Nilai signifikansi yang diperoleh dalam pengujian ini melebihi ambang batas 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi homogenitas. Nilai *Levene Statistic* yang ditunjukkan pada bagian *Based on Mean* sebesar 0,285 yang berarti lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang seragam atau homogen.

Pengujian selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis berupa Uji *Independent Sample T-Test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Lumio by SMART* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional. Data Uji Hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Data

		Levene's For Equality of Variances		<i>t-test</i> Equality Of Means		
		r	sig	t	df	Sig. 2 (tailed)
Hasil Pre Test	Equal Variances Assumd	0,311	0.580	-.912	38	.368
	Equal Variances Not Assamed			-.912	37,8	.368

Berdasarkan tabel 5. hasil analisis uji-t pada bagian *Equal variances not assumed*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah ambang batas signifikansi sebesar 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang secara statistik signifikan antara kedua kelompok yang dibandingkan, oleh karena itu (H^0) yang menyatakan tidak ada perbedaan ditolak, dan (H^1) yang menyatakan adanya perbedaan diterima.

Setelah melakukan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Lumio by SMART* memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta

didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada topik *Nilai-Nilai Luhur* dalam Sumpah Pemuda. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis media interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar mengajar. Penggunaan *Lumio by SMART* juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif, terlibat, dan termotivasi yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan capaian belajar secara kognitif.

Pembahasan

Berdasarkan temuan dari pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Balaraja, khususnya pada peserta didik kelas VIII-5 yang berperan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-1 sebagai kelompok kontrol, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan capaian hasil belajar kognitif antara kedua kelompok setelah diterapkannya model pembelajaran yang berbeda. Temuan ini menjadi pertimbangan yang penting bagi pendidik dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang menyesuaikan akan karakteristik peserta didik dan kebutuhan akan materi pelajaran. Terutama dikarenakan permasalahan di SMP Negeri 1 Balaraja yang masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah, akan tetapi media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung dengan argumentasi dari (Najwa., Dewi., & Lestari, 2022) yang menjelaskan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa selama proses pembelajaran”. Selaras dengan pendapat (Arsyhar, 2020) yang mengungkapkan “Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk sarana yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber belajar, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mendukung proses belajar yang lebih efektif serta efisien”. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat yang mendukung kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih terorganisir, efisien, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini, tampaknya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Lumio by SMART* yang menghadirkan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan dilengkapi dengan aktivitas permainan seperti *Word Search* yang berkaitan langsung pada materi yang dipelajari bahkan terdapat penayangan video pendek yang merepresentasikan materi nilai-nilai

sumpah pemuda, sehingga dapat terlihat peserta didik kelas eksperimen menunjukkan semangat antusiasme dan keaktifan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol. Hal ini mempertegas pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berdaya guna dan meningkatkan pemahaman materi secara lebih mendalam. Selaras dengan penjelasan oleh (Nugroho, 2015) yang mengungkapkan bahwa “Keberhasilan pembelajaran melalui pendekatan Bruner sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran sesuai dengan gaya dan tingkat kemampuan belajar peserta didik. Guru diharapkan mampu menciptakan situasi belajar yang kondusif agar setiap peserta didik dapat berperan aktif secara optimal”.

Teori kognitivisme yang dikembangkan oleh Jerome Bruner sebagai landasan teoritis yang mendukung variabel hasil belajar kognitif (variabel Y). Menurut (Sundari & Fauziati, 2021), Bruner menekankan pentingnya partisipasi aktif yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Pandangan tersebut menyatakan bahwa guru perlu memahami perbedaan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik agar dapat merancang lingkungan belajar yang eksploratif dan memotivasi peserta didik untuk menemukan wawasan baru, yang berkaitan atau berkorelasi dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Lingkungan belajar seperti ini akan membantu siswa untuk mengkonstruksi pemahamannya secara lebih mandiri dan mendalam. Selain itu, teori *Discovery Learning* menurut Bruner yang berisikan pandangan mengenai materi ajar seharusnya tidak disampaikan secara langsung sebagai informasi final, melainkan melalui proses yang memungkinkan peserta didik agar aktif secara mental dalam membentuk pengetahuan baru yang akan masuk ke dalam struktur kognitif mereka. Hal tersebut selaras dengan pandangan (Wiradintana, 2018) mengenai pendekatan pembelajaran yang diungkapkan oleh Bruner yang beraliran kognitivisme sangat relevan dengan karakteristik peserta didik pada masa kini. Dimana teori ini secara jelas mengatakan bahwa proses pembelajaran perlu memfokuskan pada proses-proses mental yang berkaitan dengan kemampuan mengingat, memahami, dan menganalisis informasi, yang semuanya merupakan komponen utama dari hasil belajar kognitif. Dengan landasan tersebut, teori ini menjadi dasar yang kuat untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran *Lumio by SMART* mampu mendukung peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Lumio by SMART* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VIII SMPN 1 Balaraja. Penelitian ini juga memberikan simpulan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat berkontribusi positif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan kepada peserta didik. Hal ini, diperkuat dengan hasil analisis uji hipotesis menggunakan teknik *Independent Sample T-Test*, yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa (H^0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara kedua kelompok diuji ditolak dan (H^1) diterima, khususnya dalam materi Nilai-Nilai Luhur dalam Sumpah Pemuda. Temuan ini menjadi pertimbangan yang penting bagi pendidik dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang menyesuaikan akan karakteristik peserta didik dan kebutuhan akan materi pelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Najwa., Dewi., & Lestari (2022) yang menjelaskan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa selama proses pembelajaran”. Pendapat ini menjelaskan urgensi dari media pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mendukung proses belajar yang lebih efektif serta efisien.

Pengamatan yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini tampaknya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Lumio by SMART* yang menghadirkan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan dilengkapi dengan aktivitas permainan seperti *Word Search* yang berkaitan langsung pada materi yang dipelajari bahkan terdapat penayangan video pendek yang merepresentasikan materi nilai-nilai sumpah pemuda. Dapat dilihat juga dari nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen yang mencapai 87,49. Nilai ini menjadi sebuah pencapaian yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol yang hanya mencapai 78,15 saja. Penggunaan analisis *Independent Sample T-Test* dalam penelitian ini dapat dinyatakan tepat secara metodologis dan valid secara statistik. Hal ini mempertegas pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih berdaya guna dan meningkatkan pemahaman materi secara lebih mendalam.

Penelitian yang sudah dilakukan tidak dapat dikatakan sebagai penelitian yang sempurna, namun dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan pada peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi inovatif berupa *Lumio by SMART*. Penelitian ini pun dapat dikembangkan kembali oleh peneliti selanjutnya dengan mengombinasikan *Lumio by SMART* dengan media pembelajaran aktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan Bahrudin, F., & Yuni Lestari, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *AoEJ: Academy of Education Journal*.
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Dewi, M. A. C., Asri, I., & Suniasih, N. W. (2019). Pengaruh Model Quantum Teaching Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*.
- Djamarah., et al. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nugroho, P. (2015). Pandangan Kognitifisme dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *ThufulA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*.
- Oktaviani, R., Legiani, W. H., & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Journal of Civic Education*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *PAPEDA : Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*.
- Wahyuningsih, Di. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Belajar Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1 - 12.
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori Bruner dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioral Approach). *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*.