

**ANALISIS GURU DALAM MENERAPKAN MEDIA *LUMIO* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SDN 027 SAMARINDA ULU TAHUN
PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



**Oleh:
YOSEFINE MIRANDA GLORIA
NPM. 2186206005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2025**

**ANALISIS GURU DALAM MENERAPKAN MEDIA *LUMIO* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SDN 027 SAMARINDA ULU TAHUN
PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

**Oleh:
YOSEFINE MIRANDA GLORIA
NPM. 2186206005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN
ANALISIS GURU DALAM MENERAPKAN MEDIA *LUMIO* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SDN 027 SAMARINDA
ULU

SKRIPSI
YOSEFINE MIRANDA GLORIA
NPM. 2186206005

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Tanggal: 10 April 2025

Dosen Pembimbing I



Afdal, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1128078102

Dosen Pembimbing II



Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1102117304

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD



Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd
NIK. 2016.089.215

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosefine Miranda Gloria
NPM : 2186206005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Analisis Guru Dalam Menerapkan Media *Lumio* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 10 April 2025

Yang Menyatakan



Yosefine Miranda Gloria
NPM. 2186206005

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS GURU DALAM MENERAPKAN MEDIA LUMIO PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SDN 027
SAMARINDA ULU TAHUN PEMBELAJARAN
2024/2025**

SKRIPSI

YOSEFINE MIRANDA GLORIA
NPM. 2186206005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Universitas Widya Gama
Mahakam Samarinda
Selasa, 15 April 2025

TIM PENGUJI

		Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua :	<u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 111909802	()	(21 April 2025)
Pembimbing 1 :	<u>Afdal, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1128078102	()	(21 April 2025)
Pembimbing 2 :	<u>Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1102117304	()	(21 April 2025)
Penguji :	<u>Annisa Qomarlah, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1120089202	()	(21 April 2025)

Samarinda, 21 April 2025
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda


Dekan, FKIP

Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd
NIK. 2022.084.2293

MOTTO

"Dan apa saja yang kamu minta dalam doa dengan penuh kepercayaan, kamu akan menerimanya."

(Matius 21:22)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang tercinta Bapak Johansyah dan Ibu Minarti serta Adik saya yang selalu setia mendoakan dan mendukung saya selama menempuh pendidikan, serta dosen pembimbing saya Bapak Afdal, S.Pd., M.Pd dan Ibu Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd selalu memberikan bimbingan, arahan dan dorongan sehingga saya selesai menempuh pendidikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberkati peneliti sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan secara baik. Peneliti sadar dengan seutuhnya bahwasanya proposal ini belum sempurna dan banyak kekurangan sehingga sangat membutuhkan kritik dan saran sangat peneliti harapkan. Sebagai manusia biasa peneliti menyadari tanpa dukungan dari beragam pihak tidak mungkin penulisan skripsi ini selesai. Oleh karenanya, izinkanlah peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan dari berbagai pihak yaitu pada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.T., M.Pd., sebagai Rektor yang sudah memberi kesempatan luas dalam menjalankan perkuliahan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd, sebagai Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang sudah memberi peluang pada para peneliti guna mengakui pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda sampai selesai.
3. Bapak Dr. Akhmad Sopian, M.Pd, sebagai Wakil Rektor Bidang Umum, SDM, dan Keuangan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang sudah memberi peluang pada para peneliti guna belajar di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Bapak Dr. Suyanto, M.Si, selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni Perencanaan, Kerja Sama, system Informatika dan Hubungan Masyarakat Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti
5. Bapak Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda untuk semua pengetahuan dan fasilitas yang diberi pada peneliti selama belajar di kampus ini.
6. Ibu Hj. Mahkama Brantasari, M.Pd., sebagai Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda terkait semua panduan dan fasilitas yang diberi pada peneliti untuk mengikuti pembelajaran di kampus tercinta ini
7. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, telah membantu serta memberikan kesempatan peneliti dalam proses perkuliahan, serta menjadi dosen yang baik buat peneliti yang mampu menasehati, membimbing, memberikan dukungan yang penuh, dan Terima kasih atas kesabarannya selama ini.
8. Bapak Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar yang memberi arahan pada peneliti.
9. Bapak Afdal, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu memberikan dukungan, bimbingan dan kesabaran serta pengarah kepada peneliti sehinga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Terima kasih atas kesabaran dan waktu yang telah diberikan untuk mendukung peneliti.

10. Ibu Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing II yang bersedia membantu dan memberi nasehat selama proses penyusunan proposal ini. Terima kasih atas kesabaran dan waktu yang telah diberikan untuk mendukung peneliti.
11. Ibu Annisa Qomariah, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen penguji yang bersedia memberi nasihat dan kritik untuk penulisan dan pembuatan skripsi ini.
12. Semua dosen dan staff pengajar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah membimbing peneliti selama menjalani studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
13. Kepala Sekolah, Guru, Staff Tata Usaha (TU), dan seluruh siswa kelas IVC di SDN 027 Samarinda Ulu yang sudah memberi dukungan dan kerja sama yang baik pada peneliti untuk melakukan studi.
14. Kedua orang tua tercinta peneliti, Bapak Johansyah yang telah membimbing, menasehati, serta memberikan dukungan dan Ibu Minarti terima kasih telah memberikan cinta dan kasih sayang, mendidik dan membesarkan peneliti dengan kasih sayang yang sangat besar, serta memberikan bantuan moral dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Kepada saudari peneliti Charoline yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.
16. Rekan-rekan Mahasiswa dan Sahabat program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2021 kelas A yang telah memberikan dukungan moral, ide, serta motivasi selama proses penelitian ini. Kebersamaan dan semangat yang kalian berikan sangat berarti bagi peneliti.
17. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu..
18. Terakhir terima kasih kepada diri sendiri, telah bertanggung jawab untuk penyelesaian yang sudah dimulai. Terimakasih dikarenakan terus berusaha dan tidak menyerah, dan selalu menikmati semua proses yang rumit. Terimakasih karena telah bertahan.

Melalui segala hormat, peneliti sadar bahwa penyusunan skripsi penelitian ini masih jauh dari ideal, namun demikian peneliti harap semoga segala apa yang diteliti atau ditulis ini menjadi amal ibadah yang menjadi awal baik yang berguna dan memperoleh balasan yang sebanding dari Tuhan Yang Maha Esa.

Samarinda, 15 April 2025

Peneliti

Yosefine Miranda Gloria
2186206005

ABSTRAK

Yosefine Miranda Gloria, 2025. Analisis Guru Dalam Menerapkan Media *Lumio* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sdn 027 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Penelitian yang dibimbing **Afdal, S.Pd., M.Pd** sebagai Dosen Pembimbing I dan **Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd** sebagai Dosen Pembimbing II.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna menunjang efektivitas proses pembelajaran. Penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dalam Pendidikan Pancasila, terutama dalam menyampaikan nilai-nilai kebangsaan secara menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Urgensi penelitian terletak pada peran strategis guru dalam mengintegrasikan media digital seperti *Lumio* untuk meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Tujuan dari studi tersebut merupakan guna mengeksplorasi bagaimana guru menerapkan media *Lumio* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu tahun pelajaran 2024/2025, serta menilai sejauh mana efektivitas media ini dalam menunjang tujuan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa guru mampu mengoptimalkan fitur interaktif dalam *Lumio* untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa, memperkuat penguasaan materi nilai-nilai Pancasila, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi mencakup keterbatasan sarana pendukung dan literasi teknologi sebagian guru.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Lumio* berperan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru serta peningkatan fasilitas sekolah sangat dianjurkan. Hasil ini menjadi kontribusi penting dalam upaya pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan responsif terhadap tantangan zaman.

Kata Kunci: *Lumio*, Pendidikan Pancasila, Pembelajaran Digital, Guru Sekolah Dasar, Interaktivitas.

ABSTRACT

Yosefine Miranda Gloria, 2025. *An Analysis of Teachers' Implementation of Lumio Media in Pancasila Education at SDN 027 Samarinda Ulu During the 2024/2025 Academic Year*. Undergraduate Thesis. Primary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University Samarinda. The research was guided by Afdal, S.Pd., M.Pd as the first supervisor, and Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd as the second supervisor.

The ongoing digital transformation in education has emphasized the necessity for the use of innovative and interactive media to enhance the learning process. This study addresses the increasing demand for creative instructional methods in Pancasila Education, especially those that make the delivery of national values more engaging and contextually relevant for elementary-level students. The study highlights the pivotal role teachers play in incorporating digital platforms like *Lumio* to improve student engagement and understanding. The primary focus is to examine how educators utilize *Lumio* media in teaching Pancasila Education at SDN 027 Samarinda Ulu during the 2024/2025 school year, and to evaluate its effectiveness in achieving instructional goals.

This qualitative research adopts a case study approach. Data collection methods include classroom observation, in-depth interviews with teaching staff, and analysis of learning documentation. The results demonstrate that teachers have effectively leveraged *Lumio*'s interactive tools to increase students' motivation, deepen their grasp of Pancasila principles, and stimulate active participation throughout lessons. Nonetheless, the study identifies key challenges such as inadequate infrastructure and varying levels of teachers' technological literacy.

The research concludes that media significantly contributes to enhancing the quality of Pancasila Education. As a result, ongoing professional development for teachers and improvements in school facilities are strongly encouraged. This study contributes meaningfully to the development of tech-integrated educational strategies that are both adaptive and aligned with the demands of modern learning environments.

Keywords: *Lumio*, Pancasila Education, Technology-Enhanced Learning, Primary School Teachers, Student Engagement.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Fokus dan Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Deskripsi Konseptual	8
1. Guru	8
2. Media <i>Lumio</i>	14
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	18
B. Kajian Penelitian yang Relevan	20
C. Alur Pikir	23
D. Pertanyaan Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Sumber Data.....	31
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	32
E. Keabsahan Data.....	33

F. Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan dan Temuan.....	37
C. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Simpulan.....	53
B. Implikasi	54
C. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Hubungan Guru, Media <i>Lumio</i> , dan Hasil Pembelajaran	24
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Visi Misi Sekolah.....	70
Gambar 2. Dokumentasi Buku Absen Siswa.....	70
Gambar 3. Dokumentasi Jadwal Pelajaran Siswa	71
Gambar 4. Pemaparan Materi Pendidikan Pancasila, Menggunakan Media Lumio	71
Gambar 5. Pengerjaan Tugas Kelompok Menggunakan Media Lumio	72
Gambar 6. Pengerjaan Tugas Kelompok Menggunakan Media Lumio	72
Gambar 7. Tampilan Awal Media Lumio	73
Gambar 8. Tampilan Perpustakaan Lumio atau Pemilihan Fitur-Fitur Yang Akan Dipakai	73
Gambar 9. Tampilan Perpustakaan Lumio atau Pemilihan Fitur-Fitur Yang Akan Dipakai	74
Gambar 10. Triangulasi Wawancara Dengan Guru Wali Kelas IVC, Bapak FR	75
Gambar 11. Triangulasi Wawancara Dengan Adik AA, Kelas IVC	75
Gambar 12. Triangulasi Wawancara Dengan Adik MIM, Kelas IVC	76
Gambar 13. Triangulasi Wawancara Dengan Adik NAF, Kelas IVC	76
Gambar 14. Triangulasi Wawancara Dengan Adik TCB, Kelas IVC	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Observasi	60
Lampiran 2. Lembar Observasi	61
Lampiran 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	61
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru.....	62
Lampiran 5. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa	63
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa	63
Lampiran 7. Pedoman Dokumentasi.....	64
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	66
Lampiran 9. Surat Penerimaan Penelitian	67
Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian	68
Lampiran 11. Nilai atau Hasil Belajar Siswa	69
Lampiran 12. Dokumentasi	70
Lampiran 13. Dokumentasi Jadwal Pelajaran	71
Lampiran 14. Dokumentasi Guru dan Siswa.....	72
Lampiran 15. Media Lumio.....	73
Lampiran 16. Triangulasi	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sekelompok orang guna memberi arahan tentang pemahaman, kemampuan, dan keterbiasaan pada orang yang diajarkan. Pendidikan sangat penting untuk masyarakat Indonesia dikarenakan menjadi salah satu komponen yang memajukan kehidupan berbangsa dan bernegara. Indonesia berusaha menjadi negara yang semakin maju dan berkualitas dalam hal pendidikan (Afdal et al., 2024). Sekarang ini, Indonesia sedang mengalami transformasi yang sangat besar di beberapa bidang. Tentu saja, baik guru dan peserta didik terkena dampak langsung dan tidak langsung dari perubahan tersebut selama proses pembelajaran. Guru perlu semakin kreatif saat membuat strategi pembelajaran. Selain itu, ini artinya mengubah pendekatan pembelajaran yang umumnya membosankan ke yang semakin menarik.

Pendidikan yang semakin maju dan berkualitas memerlukan lebih dari hanya kemampuan intelektual; itu juga memerlukan sikap, perilaku, etika, dan moral yang positif guna menjadikan negara ini bermartabat dan mempunyai budi pekerti yang luhur. Pentingnya pembelajaran pendidikan pancasila selaku wadah pembelajaran yang menggabungkan prinsip-prinsip pancasila. Ketika prinsip-prinsip pancasila tersebut diterapkan terhadap kehidupan sehari-hari, akan tetapi juga terkandung di dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Pendidikan pancasila

memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan moral bangsa Indonesia. Mata pelajaran ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral dan karakter bangsa kepada siswa sejak usia dini. Dalam pelaksanaannya, diperlukan metode pengajaran yang tepat agar materi dapat disampaikan secara efektif dan dipahami oleh siswa.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan berbagai metode pembelajaran masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan metode konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya (Afdal et al., 2023). Kemajuan teknologi memberikan peluang baru dalam proses pembelajaran, termasuk pada pengajaran pendidikan pancasila. Inovasi teknologi seperti aplikasi *lumio* menawarkan berbagai fitur interaktif yang mendukung pembelajaran kolaborasi siswa, sehingga mereka dapat bekerja bersama dalam tugas-tugas yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok. Dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan berbagai alat visualisasi, *lumio* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengajar dengan metode yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media ini mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan simulasi, sekaligus membantu guru menciptakan metode pengajaran yang lebih kreatif sesuai kebutuhan siswa. Menurut (Wirda et al., 2023), “meningkatkan hasil belajar siswa dengan multimedia interaktif berbasis *lumio by smart*” bertujuan guna memahami peningkatan hasil belajar siswa secara penerapan multimedia interaktif *lumio by smart* pada mata pelajaran Matematika dalam menyampaikan materi agar meningkatkan hasil

belajar siswa, para siswa tidak merasa jenuh atau bosan selama pembelajaran berlangsung. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas empat. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya pemakaian *multimedia interaktif lumio by smart* mampu membuat peningkatan hasil belajar siswa.

Platform ini juga terintegrasi dengan berbagai aplikasi pendidikan lainnya, memungkinkan para guru untuk mengimpor konten dari berbagai sumber atau membuat konten baru yang sesuai dengan kurikulum. Hal ini membuat *lumio* menjadi alat yang sangat berguna bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif. Guru yang kreatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta motivasi belajar mereka. Tuntutan era digital, dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, mendorong guru untuk terus berinovasi dan menghadirkan pembelajaran yang relevan dan inspiratif.

Proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pancasila, merupakan inti dari pendidikan yang berkualitas. Guru, selaku pembuat dan penanggung jawab kegiatan pembelajaran, mempunyai peran signifikan dalam pembentukan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Dengan menggunakan berbagai strategi inovatif, guru dapat mendukung interaksi yang lebih baik antara siswa dan materi pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal.

Pada tingkat pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *lumio* terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dengan kombinasi visual, animasi, dan warna yang memotivasi siswa untuk lebih aktif membaca dan memahami materi. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar siswa, di mana mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum diterapkan oleh guru. Hal ini karena masih ditemukan kendala dalam pemanfaatan teknologi dimana teknologi yang ada masih terbatas sehingga guru belum menerapkannya untuk pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi terhadap pelaksanaan pembelajaran sangat penting dalam mendukung minat baca tulis siswa karena melalui teknologi siswa mampu lebih menyeimbangkan dan memperluas pengetahuan mereka sehingga dapat meningkatkan minat baca tulis siswa (Gamar et al., 2023). Teknologi pendidikan tidak hanya merupakan sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran.

Guru dalam memanfaatkan *lumio* untuk pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu menjadi topik relevan untuk dieksplorasi lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi pengajaran yang digunakan, menganalisis kendala yang dihadapi, serta mengevaluasi efektivitas penggunaan *lumio* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Judul penelitian ini yaitu analisis guru dalam menerapkan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi panduan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan kompetensi guru di era digital.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Guru belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi, termasuk *lumio*, dalam pembelajaran pendidikan pancasila.
2. Tidak semua guru memiliki akses memadai terhadap perangkat teknologi dan infrastruktur yang diperlukan untuk mengimplementasikan *lumio* secara efektif.
3. Masih rendahnya kompetensi teknologi di kalangan guru menjadi hambatan utama dalam pemanfaatan media pembelajaran modern.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti fokus pada analisis guru dalam menerapkan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu dan rumusan masalah nya adalah bagaimana guru menunjukkan penggunaan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar dapat tercapainya beberapa tujuan.

Beberapa tujuan tersebut di antaranya yaitu:

1. Untuk menganalisis guru dalam menerapkan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu.
2. Untuk mengetahui guru dalam menerapkan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *lumio* terhadap hasil belajar siswa.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

a. Sebagai Karya Ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam perkembangan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan pancasila.

b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan teori tentang media pembelajaran pada penelitian berikutnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Untuk Siswa

Penggunaan media *lumio* sebagai alternatif dalam proses belajar siswa untuk mengasah keterampilan sehingga siswa dapat menerima materi

dengan minat yang tinggi dan dapat mengembangkan ide dalam mengembangkan dan menambah ide.

b. Untuk Guru

Sebagai evaluasi diri bagi guru dalam menerapkan materi yang kreatif sehingga suasana belajar tidak terkesan monoton dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

c. Untuk Sekolah

Sebagai bahan penelitian di sekolah. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dokumen tambahan sekolah dan dapat meningkatkan kompetensi siswa di sekolah tersebut.

d. Untuk Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk berkesempatan mendapat ilmu dalam menggunakan media *lumio* pada saat mengajar di sekolah serta akan menerapkan media ini di sekolah-sekolah lainnya saat dirasa efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Guru

a. Pengertian Guru

Guru adalah elemen kunci dalam sistem pendidikan yang berperan sebagai fasilitator pembelajaran, pembimbing, serta agen perubahan sosial. Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan, definisi guru mengalami perubahan dari sekadar penyampai ilmu menjadi pendidik yang berperan dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik.

Menurut (Sari et al., 2021) tugas utama seorang guru adalah mentransfer ilmu dan memberikan pemahaman kepada siswa. Namun, perannya tidak hanya sebatas itu; guru juga bertanggung jawab terhadap menciptakan karakter siswa yang mempunyai prinsip moral dan etika terhadap kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pendidikan modern, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Menurut (Hasiba & Febrianti, 2021) menekankan bahwa guru juga bertindak sebagai manajer kelas yang berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Cara seorang guru mengelola kelas berpengaruh terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Guru yang mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan

interaktif cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran tetapi juga berperan dalam mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, peran guru mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran.

Profesi guru dijelaskan melalui beberapa dimensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Guru yang kompeten tidak hanya menguasai materi ajar tetapi juga mampu berkomunikasi secara efektif, menunjukkan kepemimpinan di kelas, serta menjunjung tinggi etika profesi. Menurut (Hufron et al., 2022) menyoroti bahwa konsep guru tidak terbatas pada pendidikan formal. Guru dalam arti luas mencakup individu yang berperan sebagai pendidik di berbagai konteks, termasuk keluarga, komunitas, dan tempat kerja. Guru memiliki peran sebagai agen sosialisasi yang membentuk pola pikir dan perilaku individu dalam masyarakat.

Menurut (Wahab, 2022), dalam perspektif pendidikan karakter, guru berperan penting dalam membentuk moral dan etika peserta didik. Selain mentransfer ilmu, guru juga diharapkan memberikan keteladanan yang baik bagi siswanya. Menurut (Syafria dkk, 2020) menekankan bahwa kompetensi profesional guru merupakan faktor utama dalam keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu terus meningkatkan kualitas diri melalui pelatihan dan pembelajaran berkelanjutan agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dan inovasi di dunia pendidikan.

Dalam kajiannya tentang peningkatan kompetensi guru menyoroti pentingnya kolaborasi antarpendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inovatif. Guru tidak hanya belajar secara individu tetapi juga perlu terlibat dalam komunitas profesional untuk berbagi pengalaman dan strategi pembelajaran terbaik.

b. Tugas Guru

Berdasarkan (Yestiani & Zahwa, 2020) peran guru adalah:

1) Guru Sebagai Pendidik

Guru berfungsi sebagai pendidik, figur, tauladan, dan identifikasi untuk siswa dan lingkungannya. Oleh karena itu, tentunya menjadi seorang guru perlu memenuhi kualitas dan standar tertentu. Seorang guru harus bertanggung jawab, mandiri, berwibawa, dan disiplin yang mampu dicontoh peserta didiknya.

2) Guru Sebagai Pengajar

Ada banyak faktor yang memengaruhi kegiatan belajar mengajar. Ini termasuk usia, motivasi, hubungan siswa-guru, tingkatan kebebasan, keahlian berbicara, kemampuan komunikasi guru, dan merasa nyaman. Kegiatan belajar mengajar mampu berlangsung secara baik ketika faktor-faktor tersebut mampu dipenuhi. Bahkan jika guru memiliki kemampuan guna melakukan pemecahan berbagai masalah, guru perlu mampu menjelaskan konsep kepada siswanya.

3) Guru Sebagai Sumber Belajar

Peran guru selaku sumber belajar sangat bergantung pada keahliannya guna memahami materi pelajaran. Jadi, guru bisa dengan sigap dan tanggap menjawab pertanyaan siswa dengan bahasa yang semakin mudah diterapkan saat siswa bertanya.

4) Guru Sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, peran guru merupakan membantu siswa supaya pelajaran yang disampaikan menjadi mudah diterima dan dipahami. Untuk menghasilkan pembelajaran yang semakin efisien dan efektif di masa mendatang.

5) Guru Sebagai Pembimbing

Guru mampu disebut selaku membimbing perjalanan, yang berkewajiban untuk memastikan perjalanan berjalan lancar didasarkan pada pemahaman dan pengalamannya. Perjalanan ini tidak saja mencakup aspek fisik; itu juga mencakup aspek pikiran, kreativitas, moralitas, emosi, dan spiritualitas yang lebih dalam dan kompleks.

6) Guru Sebagai Demonstrator

Guru mempunyai peran selaku demonstrator merupakan mempunyai peran yang mampu mengindikasikan perilaku yang bisa memberi inspirasi kepada siswa guna melaksanakan hal yang serupa atau bahkan lebih baik.

7) Guru Sebagai Pengelola

Guru mempunyai tanggung jawab untuk mengendalikan lingkungan pembelajaran selama pelaksanaan pembelajaran. Guru mampu digambarkan sebagai nahkoda yang mengemudi kapal dan memastikan perjalanan aman dan nyaman. Seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk membuat kelas menjadi tempat yang nyaman dan kondusif.

8) Guru Sebagai Penasehat

Guru berperan sebagai penasehat untuk peserta didik dan untuk orang tua, guru tidak mempunyai pelatihan tertentu guna sebagai penasehat. Ketika datang untuk membuat keputusan, murid-murid akan selalu memerlukan dukungan guru. Sangat penting bagi pendidik untuk mempelajari psikologi kepribadian supaya mereka mampu mengetahui perannya selaku penasehat dan orang yang memiliki kepercayaan yang semakin besar.

9) Guru Sebagai Inovator

Guru memberikan pelajaran kepada murid-muridnya dengan menerjemahkan pengalaman masa lalunya ke dalam kehidupan yang semakin bermakna. Pastinya guru mempunyai banyak pengalaman dibanding murid, dikarenakan perbedaan umur yang signifikan antara guru dan siswa. Salah satu tanggung jawab guru

merupakan menerjemahkan kebijakan dan pengalaman penting ke dalam bahasa yang lebih kontemporer sehingga siswa mampu memahaminya.

10) Guru Sebagai Motivator

Kegiatan belajar mengajar bisa berhasil ketika murid-muridnya mempunyai bersemangat yang kuat. Guru mempunyai peran penting guna meningkatkan keinginan dan semangat siswa dalam belajar.

11) Guru Sebagai Pelatih

Pembelajaran dan pendidikan pasti perlu keterampilan motorik dan intelektual. Dalam hal ini, guru dapat berfungsi selaku pelatih guna meningkatkan keterampilan. Kurikulum 2004 yang mempunyai basis kompetensi, membuat aspek ini semakin ditekankan. Tanpa latihan, sehingga seorang guru tidak dapat mengindikasikan penguasaan kompetensi dasar atau keterampilan yang selaras dengan materi standar.

12) Guru Sebagai Elevator

Sesudah pelaksanaan pembelajaran selesai, maka seorang guru perlu mengevaluasi hasil yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran. Evaluasi tersebut tidak hanya untuk mengevaluasi keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Peran Guru

Dalam memberi bimbingan pada siswa guna menyelesaikan tugas perkembangan, guru mempunyai peran khusus selaku pembimbing. Bahwasanya selaku pembimbing, guru memiliki tanggung jawab untuk memberi arahan pada siswa yang mengalami kesulitan. Selaku pembimbing, guru perlu mempunyai kemampuan untuk mengarahkan siswa selaras dengan tujuan pendidikan. Kemampuan ini termasuk menentukan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan menerapkan elemen bimbingan. Selaku pembimbing, guru mengarahkan dan membimbing siswa ke arah tujuan pendidikan, membentuk individu yang cerdas, mampu, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan.

2. Media *Lumio*

a. Pengertian Media *Lumio*

Media *lumio* adalah sebuah *platform* pembelajaran digital berbasis teknologi yang dikembangkan oleh *SMART Technologies*. *Platform* ini dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar secara interaktif dan kolaboratif. Menurut (Wirda et al., 2023) media *lumio* berbasis *cloud*, memungkinkan pendidik untuk membuat, membagikan, dan mengelola materi pembelajaran secara interaktif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

Platform ini memungkinkan integrasi berbagai elemen pembelajaran seperti teks, gambar, video, kuis, serta aktivitas berbasis permainan dalam satu tempat. Dengan fitur-fitur canggihnya, media *lumio* menciptakan lingkungan belajar yang aktif, personal, dan kolaboratif, sehingga cocok dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

b. Fitur Utama Media *Lumio*

1) Presentasi Interaktif

Media *lumio* mendukung pembuatan presentasi dengan elemen interaktif, seperti *polling*, pertanyaan terbuka, atau kuis yang dapat langsung dijawab oleh peserta didik secara *real-time*. Hal ini membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas.

2) Aktivitas Berbasis *Game*

Tersedia berbagai template permainan edukasi yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, seperti permainan mencocokkan atau teka-teki. Aktivitas ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa.

3) Kolaborasi *Real-Time*

Media *lumio* memungkinkan siswa guna bekerja sama, baik dengan individu maupun kelompok, terkait penyelesaian aktivitas yang dirancang pendidik. Fitur ini sangat mendukung pembelajaran berbasis proyek yang membutuhkan interaksi dan kerja sama.

4) Integrasi Konten Multimedia

Pendidik dapat menambahkan konten multimedia seperti video, audio, atau dokumen *PDF* untuk memperkaya materi. Hal ini memudahkan penyampaian materi yang bersifat kompleks.

5) Akses yang Fleksibel

Karena berbasis *cloud*, media *lumio* mampu diakses dari mana pun dan kapan pun menggunakan perangkat yaitu laptop, tablet, atau smartphone, sehingga mendukung pembelajaran jarak jauh atau *blended learning*.

6) Penilaian dan Pemantauan

Platform ini menyediakan fitur penilaian langsung atas aktivitas siswa dan memantau perkembangan mereka secara *real-time* melalui laporan yang tersedia.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Lumio*

Media *lumio* adalah *platform* pembelajaran berbasis digital yang memiliki berbagai keunggulan untuk mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu nilai lebihnya adalah kemampuannya menyediakan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif melalui fitur seperti kuis, *polling*, dan aktivitas kelompok yang dapat dilakukan secara *real-time*. Hal ini membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media *lumio* mendukung berbagai jenis gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, dengan memanfaatkan media seperti video, audio, serta animasi. Karena berbasis *cloud*, *platform* ini dapat diakses

kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone, sehingga cocok untuk pembelajaran jarak jauh maupun kombinasi. Fitur penilaian otomatis yang disediakan mempermudah guru terhadap mengevaluasi hasil belajar siswanya secara cepat dan efisien. Antarmuka yang ramah pengguna membuatnya mudah dioperasikan oleh pendidik maupun siswa, termasuk bagi mereka yang kurang akrab dengan teknologi. Media *lumio* juga mendukung integrasi berbagai jenis konten multimedia dan menyediakan penyimpanan data yang aman melalui *cloud*.

Media *lumio* memiliki berbagai kekurangan yang harus diperhatikan. Salah satunya merupakan memerlukan koneksi internet yang stabil. Ketika koneksi lambat atau tidak tersedia, hal ini dapat menghambat jalannya pembelajaran. Pengguna baru mungkin memerlukan waktu untuk memahami dan menguasai fitur-fiturnya secara menyeluruh. Media *lumio* membutuhkan perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone, sehingga jika perangkat tersebut tidak tersedia atau mengalami kerusakan, akses terhadap *platform* akan terganggu. Tidak seluruh pendidik mempunyai keterampilan teknologi yang cukup guna memaksimalkan penggunaan media *lumio*, sehingga dibutuhkan pelatihan tambahan. Risiko gangguan pada siswa, seperti distraksi dari aplikasi lain yang ada di perangkat digital, juga menjadi tantangan. Beberapa fitur pada media *lumio* hanya dapat diakses melalui langganan berbayar, yang bisa menjadi kendala bagi institusi pendidikan dengan

keterbatasan anggaran. Jika terjadi masalah teknis pada sistem atau server, akses ke media *lumio* akan terganggu. Siswa yang belum terbiasa dengan teknologi atau yang memiliki keterbatasan perangkat digital mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan *platform* ini.

Media *lumio* merupakan inovasi pembelajaran digital yang menawarkan berbagai manfaat signifikan. Efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, pelatihan guru, dan akses siswa terhadap teknologi. Dengan pemanfaatan yang tepat, Media *lumio* mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan relevan untuk kebutuhan pendidikan masa kini.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai nilai-nilai dasar pancasila sebagai ideologi bangsa sekaligus pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pembelajaran ini, diharapkan dapat ditanamkan rasa cinta tanah air, semangat nasionalisme, dan komitmen dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Selain itu, pendidikan pancasila juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang berpegang pada nilai-nilai moral dan etika pancasila, meningkatkan kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta menghormati hukum dan nilai-nilai kemanusiaan (Afdal et

al., 2024). Peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis dalam mengatasi berbagai permasalahan sosial, ekonomi, dan politik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Menurut (Afdal, 2022) pembelajaran ini juga menekankan pentingnya toleransi, kerukunan dalam keberagaman, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam masyarakat untuk berkontribusi pada pembangunan bangsa berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila.

b. Tantangan Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1) Rendahnya Minat Peserta Didik

Pendidikan Pancasila kerap dianggap kurang menarik karena penyampaiannya lebih bersifat teoritis dan kurang relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.

2) Kesenjangan Materi dengan Kehidupan Nyata

Salah satu tantangan utama adalah sulitnya menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi konkret yang dialami peserta didik, sehingga nilai-nilai tersebut terkesan abstrak dan jauh dari realitas.

3) Terbatasnya Kemampuan Guru dalam Mengajar Secara Kreatif

Tidak semua pendidik memiliki keterampilan untuk menyajikan materi Pancasila secara kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Pendekatan yang monoton sering kali membuat peserta didik kurang terlibat.

4) Minimnya Media Pembelajaran yang Menarik

Materi pendidikan pancasila sering kali hanya tersedia dalam bentuk teks yang monoton, tanpa menggunakan media pembelajaran modern seperti video, simulasi, atau aplikasi digital yang lebih relevan bagi generasi muda.

5) Dampak Globalisasi dan Individualisme

Arus globalisasi membawa masuk nilai-nilai asing yang dapat memengaruhi pola pikir peserta didik. Hal ini cenderung meningkatkan sikap individualistis yang bertentangan dengan semangat kolektivitas dalam nilai-nilai pancasila.

6) Kurangnya Implementasi Nilai Pancasila di Kehidupan Sehari-hari

Peserta didik sering kesulitan menemukan contoh konkret penerapan nilai-nilai pancasila, terutama jika lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat tidak memberikan teladan yang baik.

7) Waktu Pembelajaran yang Terbatas

Waktu yang dialokasikan untuk pendidikan pancasila dalam kurikulum sering kali tidak mencukupi untuk mengajarkan dan menginternalisasi nilai-nilai yang ada.

8) Kurangnya Integrasi Nilai Pancasila dengan Pelajaran Lain

Nilai-nilai pancasila sering diajarkan secara terpisah dalam mata pelajaran tertentu, tanpa dihubungkan dengan pelajaran lain, sehingga kurang memberikan pemahaman yang menyeluruh.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian tersebut, peneliti mengulas berbagai penelitian terdahulu, di antaranya:

1. Menurut (Wirda et al., 2023), **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Multimedia Interaktif Berbasis *Lumio By Smart*”** bertujuan guna memahami peningkatan hasil belajar siswa dengan pemakaian multimedia interaktif *lumio by smart* untuk mata pelajaran Matematika terkait penyampaian materi sehingga siswa tidak bosan atau jenuh saat pelajaran berlangsung, hingga membuat peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas empat. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya pemakaian multimedia interaktif *lumio by smart* mampu membuat peningkatan hasil belajar siswa.
2. Menurut (Mariance et al., 2024), **“Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Waingapu Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* Berbantuan Media *Lumio By Smart*”** bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* yang didukung oleh media *lumio by SMART* dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Waingapu. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran tersebut dalam memperkuat pemahaman konsep serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Di samping itu, penelitian ini akan menilai peran *lumio by SMART* dalam

meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman materi selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

3. Penelitian oleh (Thohir, 2024) “**Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lumio Dalam Materi Pola Bilangan Terhadap Hasil Belajar siswa SD**” Tujuan penelitian tersebut adalah guna memahami efektivitas program pembelajaran berbasis aplikasi *lumio* dalam materi pola bilangan pada hasil belajar siswa dan untuk memperkenalkan aplikasi yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Berdasarkan ketiga penelitian yang sudah dianalisis, mampu menyimpulkan bahwasanya pemanfaatan multimedia interaktif *lumio by SMART* dalam pembelajaran di sekolah dasar berkontribusi positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

- a. Peningkatan Prestasi Akademik: Seluruh penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Lumio by SMART* berperan dalam meningkatkan capaian belajar siswa, baik dalam aspek umum maupun dalam materi spesifik seperti Matematika dan Pola Bilangan.
- b. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Integrasi *lumio* dalam model pembelajaran inovatif, seperti *Index Card Match*, terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep peserta didik.

- c. Efektivitas dalam Pembelajaran Interaktif: *Lumio by SMART* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

Secara keseluruhan, penerapan teknologi dalam pembelajaran melalui *lumio by SMART* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi pemahaman materi, motivasi belajar, maupun partisipasi siswa. Oleh karena itu, pendidik dan sekolah disarankan untuk semakin mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan di jenjang sekolah dasar.

Adapun persamaan fokus penelitian ini yaitu media *lumio*. Perbedaannya terletak pada penggunaan metode, lokasi penelitian, dimana penelitian ini dilakukan di SDN 027 Samarinda Ulu.

C. Alur Pikir

1. Peran Guru dalam Pembelajaran

Guru memiliki peran sentral dalam merancang strategi, metode, dan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai fasilitator, guru juga bertanggung jawab untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam konteks pendidikan pancasila, guru berperan dalam menanamkan nilai-nilai pancasila kepada siswa melalui pendekatan yang inovatif dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

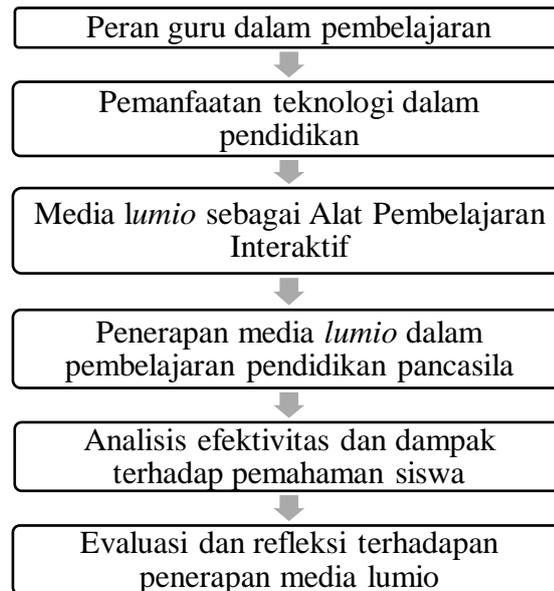
2. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan

Teknologi telah menjadi elemen penting dalam perkembangan sistem pendidikan modern. Keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran. Dalam hal ini, media *lumio* diharapkan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

3. Media *Lumio* dalam Pembelajaran

Lumio merupakan *platform* berbasis teknologi yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dalam pembelajaran melalui berbagai fitur, seperti kuis, aktivitas kolaboratif, dan presentasi digital. Penggunaan media berbasis interaktif ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan *lumio* dalam pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila.

Berikut merupakan gambaran dari alur berpikir analisis guru dalam menerapkan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan Pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu.



Gambar 2.1 Hubungan Guru, Media *Lumio*, dan Hasil Pembelajaran.

Bagan ini menggambarkan hubungan antara guru, penggunaan media pembelajaran *lumio*, dan hasil pembelajaran. Berikut adalah penjelasan untuk tiap tahap yang ditunjukkan dalam bagan:

a. Peran Guru dalam Pembelajaran

Bagian ini menjadi landasan utama dalam penelitian karena guru memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran. Guru bertanggung jawab dalam merancang strategi, metode, serta memilih media pembelajaran yang sesuai guna membantu siswa memahami materi dengan optimal. Dalam konteks pendidikan pancasila, guru memiliki tugas penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa dengan cara yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Pemanfaatan Teknologi dalam Dunia Pendidikan

Dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan alat digital dalam proses pembelajaran semakin menjadi kebutuhan. Keberhasilan penerapan teknologi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam

mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis serta materi ajar yang disampaikan. Pada tahap ini, teknologi berfungsi sebagai pendukung peran guru, terutama dalam menyampaikan materi pendidikan pancasila dengan metode yang lebih interaktif dan menarik.

c. Media *Lumio* sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif

Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media *lumio*. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif, seperti kuis, aktivitas kolaboratif, serta presentasi digital. Dengan menggunakan *lumio*, guru dapat menyampaikan materi pendidikan pancasila dengan pendekatan yang lebih visual, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

d. Implementasi Media *Lumio* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tahap ini menjelaskan bagaimana guru menerapkan media *lumio* dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila. Implementasi ini mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan di kelas, serta pemanfaatan berbagai fitur dalam *lumio* yang dapat membantu siswa lebih memahami nilai-nilai pancasila dengan lebih baik.

e. Analisis Efektivitas dan Dampak terhadap Pemahaman Siswa

Setelah penerapan media *lumio*, dilakukan analisis mengenai efektivitas dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Apakah media ini meningkatkan minat siswa dalam belajar? Apakah nilai-nilai pancasila dapat lebih mudah dipahami dengan bantuan *lumio*? Untuk menjawab pertanyaan

ini, penelitian akan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis kualitatif guna memahami sejauh mana media *lumio* berkontribusi dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

f. Evaluasi dan Refleksi terhadap Penggunaan Media *Lumio*

Bagian akhir dari kerangka berpikir ini membahas evaluasi terhadap kelebihan dan tantangan dalam penerapan *lumio*. Refleksi ini bertujuan untuk memperoleh wawasan mengenai cara mengoptimalkan atau meningkatkan penggunaan media ini dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Hasil dari evaluasi ini juga dapat menjadi rekomendasi bagi guru, sekolah, maupun pemangku kebijakan pendidikan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi.

D. Pertanyaan Penelitian

Berikut pertanyaan untuk guru SDN 027 Samarinda Ulu:

1. Sejauh mana pengetahuan Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran *lumio*?
2. Bagaimana Bapak/Ibu merancang pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan *lumio*?
3. Apa saja keunggulan dan kelemahan *lumio* dalam proses pembelajaran menurut Bapak/Ibu?
4. Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam mengoperasikan *lumio*? Jika iya, kendala apa yang sering terjadi?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan *lumio* membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila? Bisa jelaskan?

6. Bagaimana reaksi siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan *lumio*?
Apakah mereka lebih antusias?
7. Apakah ada evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran dengan *lumio*?
Jika ada, bagaimana caranya?
8. Apakah Bapak/Ibu mendapatkan pelatihan khusus sebelum menggunakan *lumio*? Jika tidak, bagaimana cara Bapak/Ibu belajar menggunakannya?
9. Menurut Bapak/Ibu, apakah *lumio* dapat diterapkan di semua materi pendidikan pancasila? Mengapa?
10. Apa saran Bapak/Ibu untuk meningkatkan efektivitas penggunaan *lumio* dalam pembelajaran?

Berikut pertanyaan untuk siswa/i SDN 027 Samarinda Ulu:

1. Apakah Adik tahu apa itu *lumio*? Bisa jelaskan apa yang Adik pahami tentang media ini?
2. Bagaimana perasaan Adik saat belajar pendidikan pancasila dengan *lumio*?
3. Apakah menurut Adik *lumio* mudah digunakan dalam pembelajaran?
Mengapa?
4. Apakah Adik merasa lebih semangat belajar pendidikan pancasila dengan *lumio* dibandingkan dengan metode biasa? Mengapa?
5. Apakah *lumio* membantu Adik lebih mudah memahami materi pendidikan pancasila? Bisa beri contoh?
6. Fitur apa dalam *lumio* yang paling Adik sukai? Mengapa?
7. Apakah ada kesulitan yang Adik hadapi saat menggunakan *lumio*? Jika ada, bagaimana Adik mengatasinya?

8. Apakah Adik lebih suka belajar dengan *lumio* atau dengan metode lain?
Jelaskan alasan Adik!
9. Apakah Adik ingin *lumio* terus digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila? Mengapa?
10. Apa saran Adik agar penggunaan *lumio* dalam pembelajaran menjadi lebih baik?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau manusia secara mendalam dengan menggambarkan situasi secara menyeluruh dan kompleks (Rejeki et al., 2020). Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi menggunakan kata-kata, dengan menggambarkan pandangan detail dari informan, dan dilakukan dalam lingkungan atau konteks yang alami.

Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman dan penjelasan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi konteks, pengalaman, serta sudut pandang individu yang terlibat. Penelitian ini bersifat alami karena dilakukan di lapangan dengan mengamati fenomena secara langsung (Lestari et al., 2022). Dalam konteks ini, penelitian kualitatif menggunakan berbagai metode untuk memahami dan menafsirkan fenomena yang terjadi di lingkungan alami.

Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah menggambarkan secara deskriptif aktivitas yang diamati, serta menganalisis dampak tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan individu atau kelompok yang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa bahasa, baik tertulis maupun lisan, dari individu atau pelaku yang diamati secara langsung.

B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dipilih beralamat di SDN 027 Samarinda Ulu di Jalan. Pramuka, Samarinda, Kalimantan Timur, sedangkan untuk waktu penelitian ini dilakukan bulan Februari 2025.

C. Sumber Data

Setiap penelitian memerlukan data sebagai sumber informasi yang memberikan gambaran terkait masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data yang digunakan, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung melalui pengamatan, pencatatan, atau interaksi langsung, yaitu melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui pihak yang berkaitan atau informan yang memiliki pemahaman mendalam mengenai permasalahan yang dikaji. Pada penelitian tersebut, data primer diperoleh dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui anak-anak usia sekolah dasar yang menggunakan gadget serta orang tua mereka, untuk mendapatkan informasi terkait pengaruh pemakaian gadget pada hasil belajar siswa SD.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, dan informasi dari internet atau website yang relevan dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari buku yang memuat informasi terkait lokasi penelitian, jurnal,

serta data dari internet atau website yang membahas dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar anak usia sekolah dasar.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian tersebut, teknik pengumpulan data yang akan dipakai meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipilih karena dapat memberikan data komprehensif, menyeluruh, dan relevan yang bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru dalam penggunaan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu.

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali pemahaman, pengalaman, dan pandangan guru terkait penerapan media *lumio* dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Jenis data yang diperoleh adalah kualitatif, yang mencakup pendapat, pengalaman, serta motivasi guru dalam menggunakan media tersebut di kelas. Wawancara yang dilakukan bersifat semi-terstruktur, di mana peneliti menyiapkan pertanyaan utama, namun tetap memberikan ruang untuk diskusi lebih lanjut berdasarkan jawaban narasumber.

2. Observasi

Observasi dilaksanakan guna memantau langsung pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *lumio*. Data yang diperoleh melalui observasi bersifat kualitatif dan deskriptif, mencakup interaksi antara guru dan siswa, cara guru menggunakan media *lumio*, serta reaksi siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa materi pembelajaran, contoh tugas atau proyek yang dikerjakan siswa, serta dokumentasi visual yang menunjukkan penggunaan media *lumio* dalam kelas.

E. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini menjadi prioritas untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh akurat dan dapat diandalkan (Saadah et al., 2022). Validitas data dicapai melalui triangulasi metode, yang menggabungkan wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumentasi, sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang kreativitas guru dalam menggunakan media Lumio dalam pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu. Reliabilitas data dipastikan dalam menerapkan prosedur yang konsisten dalam pengumpulan dan analisis data, termasuk penggunaan panduan wawancara terstruktur dan daftar observasi yang telah diuji kelayakannya. Instrumen penelitian diuji terlebih dahulu melalui uji coba terbatas untuk memastikan kesesuaian dan relevansinya dengan konteks penelitian. Selain itu, upaya mengendalikan bias dilakukan melalui refleksi rutin terhadap temuan, verifikasi data oleh informan, serta menjaga objektivitas dalam interpretasi (Susanto et al., 2023). Analisis data dilakukan secara sistematis dengan langkah-langkah seperti pengkodean, pengelompokan, dan menarik kesimpulan didasarkan pada data, diperkuat melalui validasi temuan analisis oleh pihak lain untuk menjaga keutuhan dan

kredibilitas penelitian. Dengan pendekatan ini, penelitian ini menghasilkan data yang valid, relevan, dan terpercaya.

Pada wawancara yang dilakukan di SDN 027 Samarinda Ulu untuk Tahun Pembelajaran 2024/2025, Bapak FR sebagai guru kelas menyampaikan bahwa pemanfaatan media *Lumio* dalam pengajaran Pendidikan Pancasila memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan aktif dan pemahaman siswa. Beliau menjelaskan bahwa *Lumio* memfasilitasi penyampaian materi secara visual dan interaktif, sehingga mendorong minat belajar siswa serta memudahkan mereka dalam menyerap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, beliau juga menuturkan bahwa media ini mendukung guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih menarik dan variatif, meskipun pada awalnya masih ditemukan beberapa tantangan teknis dan proses adaptasi penggunaan.

Di sisi lain, beberapa siswa seperti AA, MIM, NAF, dan TCB juga berbagi pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Lumio*. AA mengungkapkan bahwa kegiatan belajar terasa lebih seru karena disertai gambar dan aktivitas yang bisa dioperasikan secara langsung melalui layar. MIM menyampaikan bahwa ia lebih cepat mengingat nilai-nilai Pancasila karena materinya dijelaskan melalui animasi dan soal interaktif. NAF menambahkan bahwa ia menjadi lebih berani mengemukakan pendapat karena terdapat fitur yang memungkinkan siswa merespons melalui perangkat mereka masing-masing. Sedangkan TCB merasa bahwa proses pembelajaran terasa seperti bermain permainan edukatif, sehingga tidak membosankan. Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

Lumio diterima dengan antusias baik oleh guru maupun siswa, serta memiliki potensi yang penting terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

F. Analisis Data

Analisis data merupakan tindakan pencarian dan penyusunan dengan terstruktur tentang data yang didapatkan atas catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Ini dilakukan melalui mengorganisasi data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyatukan, menyusun ke dalam pola, menentukan mana yang penting dan yang harus dibahas, dan pembuatan kesimpulan yang membuatnya mudah dimengerti individu lain dan diri sendiri. Penelitian kualitatif melaksanakan analisis data selama periode pengumpulan informasi dan setelahnya. Teknik analisis data antara lain:

1. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, atau kombinasi ketiganya.

2. Reduksi Data

Mereduksi data artinya merangkum, pemilihan topik utama, dan berkonsentrasi pada topik yang paling penting. Tujuan dari reduksi data adalah guna membuat gambaran yang semakin jelas dan membuat pengumpulan data selanjutnya semakin mudah bagi peneliti.

3. Penyajian Data

Data pada penelitian kualitatif dapat disajikan berupa bagan, uraian singkat, diagram *flowchart*, hubungan antar kategori, dan sebagainya..

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Kesimpulan pada penelitian kualitatif adalah hasil baru yang tidak ada sebelumnya. Hasilnya mampu berbentuk gambaran atau penjelasan mengenai sesuatu yang sebelumnya tidak jelas hingga sesudah dikaji menjadi jelas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Studi tersebut dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 027 Samarinda Ulu, berada di Jalan Pramuka, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia dalam semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kepala Sekolah Dasar Negeri 027 Samarinda Ulu Bapak Aidil Fitriyansyah, S.Pd, MM dan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Jumlah guru di SDN 027 Samarinda Ulu sebanyak 30 orang. Total siswa-siswi di SDN 027 Samarinda ulu pada tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 499 orang. Sekolah memiliki penjaga yang selalu ada menunggu atau mengawas anak-anak sehingga keamanan dan ketentraman terjaga.

B. Pembahasan dan Temuan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 027 Samarinda Ulu, tentang analisis guru dalam menerapkan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di Sekolah Dasar Negeri 027 Samarinda Ulu. Dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi bersama narasumber, maka didapatkan informasinya yang kemudian peneliti susun dalam bentuk deskriptif. Hasil penelitian ini adalah untuk mengungkap data yang diperoleh selama penelitian.

Pada hari Rabu, 12 Maret 2025 jam 11.00 WITA peneliti mendatangi Sekolah Dasar Negeri 027 Samarinda Ulu dengan tujuan meminta izin dan sekaligus memberi izin penelitian kepada SD Negeri 027 Samarinda Ulu.

Selanjutnya peneliti menghadap kepada kepala sekolah dan meminta izin. Peneliti meminta guru kelas IV C SDN 027 Samarinda Ulu guna mendukung peneliti menjalankan penelitian di kelas IV C. Untuk mengetahui hasil penelitian mengenai analisis guru dalam menerapkan media *lumio* pada pembelajaran pendidikan pancasila di Sekolah Dasar Negeri 027 Samarinda Ulu, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Maka peneliti harus memaparkan dan menjelaskan data yang diperoleh oleh peneliti menggunakan wawancara kepada guru dan 4 siswa-siswi di Sekolah Dasar Negeri 027 Samarinda Ulu.

1. Temuan Hasil Wawancara

a. Temuan Wawancara Dengan Guru Wali Kelas IV C SDN 027 Samarinda Ulu

Guru wali kelas IV C menyampaikan bahwa dirinya mulai mengenal media pembelajaran *lumio* secara mandiri, tanpa pelatihan resmi. Ia belajar dari berbagai sumber seperti *youtube* dan mencoba langsung menerapkannya dalam pembelajaran. Meski tidak melalui pelatihan khusus, ia merasa penggunaan *lumio* cukup mudah karena tampilannya sederhana dan mudah dipahami.

Dalam merancang pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran pendidikan pancasila, beliau menjelaskan bahwa proses perancangannya disesuaikan terlebih dahulu dengan materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran. Setelah itu, ia mulai menyusun

materi menggunakan fitur-fitur interaktif yang tersedia di *lumio* agar sesuai dengan kebutuhan kelas (Thohir, 2024).

Menurut beliau, *lumio* memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah kemudahan akses. Siswa bisa membuka materi melalui *handphone* atau *tablet* mereka, yang sangat membantu ketika buku pelajaran tidak tersedia. Namun, ia juga menyadari bahwa penggunaan *lumio* cukup bergantung pada jaringan internet. Jika koneksi buruk atau perangkat siswa tidak memadai, proses belajar bisa terganggu.

Selama menggunakan *lumio*, guru tersebut mengaku tidak menemukan kendala teknis yang berarti, selama perangkat dan koneksi internet mendukung. Ia merasa media ini justru memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar. *Lumio* dinilai lebih menarik daripada media konvensional seperti *powerpoint* karena mampu menyajikan soal dan animasi interaktif yang memotivasi siswa untuk belajar lebih giat (Harpeni Dewantara, 2020). Siswa bahkan tertantang untuk meningkatkan nilai mereka setelah melihat hasil evaluasi.

Terkait respon siswa, ia mengatakan bahwa mereka terlihat sangat antusias. Karena sudah terbiasa dengan penggunaan *gadget*, siswa merasa lebih nyaman dan menikmati proses belajar saat menggunakan *lumio*. Terlebih lagi, dengan variasi soal yang disediakan seperti model "*Ranger*", siswa menjadi semakin tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran.

Evaluasi juga selalu dilakukan setelah proses belajar berlangsung, sebagai upaya untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan menilai efektivitas metode yang digunakan. Ia percaya evaluasi sangat penting agar siswa tidak merasa bosan dan proses pembelajaran bisa terus berkembang.

Guru tersebut menambahkan bahwa penggunaan *lumio* bisa diterapkan untuk semua materi dalam pendidikan pancasila. Yang terpenting adalah bagaimana guru mampu menyesuaikan konten dengan bentuk penyajian yang menarik. Ia juga memberi saran agar media seperti *lumio* digunakan secara rutin agar siswa terbiasa dan tetap semangat belajar. Namun demikian, ia mengingatkan bahwa kendala seperti keterbatasan kuota internet dan perangkat yang tidak mendukung masih menjadi tantangan tersendiri di lapangan.

b. Temuan Wawancara Dengan Siswa I Kelas IV C SDN 027 Samarinda Ulu

Wawancara SD/SN/10:27, seorang siswa kelas IV C SDN 027 Samarinda Ulu, mengungkapkan bahwa dirinya mengenal media pembelajaran *lumio* sebagai *platform* digital yang mempermudah proses belajar di kelas (Wirda et al., 2023). Ia mengenal *lumio* sejak guru memperkenalkannya dalam pelajaran pendidikan pancasila. Menurut pengakuannya, *lumio* membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik karena penyajian materi tidak sekadar teks, melainkan dilengkapi dengan fitur visual yang interaktif.

Saat ditanya mengenai kesannya selama menggunakan *lumio*, siswa ini menjawab dengan penuh semangat bahwa ia merasa senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Belajar dengan *lumio* terasa menyenangkan, bahkan seperti bermain, karena adanya animasi dan fitur-fitur menarik lainnya. Hal ini juga berdampak positif terhadap suasana kelas yang menjadi lebih hidup dan interaktif, karena para siswa bisa langsung terlibat dalam aktivitas belajar melalui perangkat masing-masing.

Dari segi penggunaan, menurutnya *lumio* mudah dipahami, baik oleh guru maupun siswa. Antarmukanya yang simpel memudahkan proses adaptasi, bahkan sejak pertama kali digunakan. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih banyak ceramah dan mencatat, *lumio* dinilai lebih efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi.

Ketika diminta menyebutkan fitur yang paling disukai, siswa tersebut menyebut fitur soal atau pertanyaan sebagai yang paling menarik. Baginya, soal-soal dalam *lumio* disajikan dengan cara yang unik, terkadang menyerupai permainan, sehingga proses belajar menjadi tidak membosankan dan mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif. Ia merasa fitur ini membantunya untuk langsung mengevaluasi pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. Ia juga tidak menampik adanya kendala, terutama yang berkaitan dengan teknis. Perangkat yang digunakan, yaitu ponsel pribadi, sering mengalami *lag* atau berjalan

lambat saat mengakses *lumio*. Situasi ini cukup mengganggu jalannya pembelajaran. Untuk mengatasinya, ia biasanya mencoba memuat ulang aplikasi atau memilih versi tampilan yang lebih ringan agar tidak terlalu membebani perangkat.

Lebih lanjut, ketika ditanya apakah lebih menyukai belajar dengan *lumio* dibandingkan metode lain, siswa ini secara tegas menyatakan bahwa ia lebih senang menggunakan *lumio*. Menurutnya, media tersebut mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat cepat bosan. Pengalaman belajar yang interaktif dan visual menjadi nilai tambah yang jarang ia temukan dalam metode konvensional. Ketika ditanya apakah ia ingin *lumio* digunakan terus-menerus dalam pembelajaran pendidikan pancasila, jawabannya justru tidak. Meski tidak memberikan alasan spesifik, bisa jadi hal tersebut disebabkan oleh faktor kejenuhan, atau mungkin karena keterbatasan perangkat yang membuat penggunaan *lumio* tidak selalu nyaman.

Sebagai masukan, siswa ini berharap agar *lumio* bisa terus dikembangkan, terutama pada bagian soal-soalnya agar lebih bervariasi dan menantang, namun tetap menyenangkan. Ia juga menyarankan agar aplikasi ini bisa dibuat lebih ringan agar dapat digunakan dengan lancar di perangkat yang spesifikasinya terbatas, sehingga semua siswa bisa menikmati pembelajaran tanpa hambatan teknis.

c. Temuan Wawancara Dengan Siswa II Kelas IV C SDN 027 Samarinda Ulu

Wawancara SD/AG/10:35 selaku siswa kelas IV C SDN 027 Samarinda Ulu menyampaikan bahwa dirinya mengenal *lumio* sebagai media pembelajaran digital yang digunakan untuk pelajaran pendidikan pancasila. Ia mengetahui *lumio* sejak guru memperkenalkannya dalam sesi pembelajaran hari Sabtu lalu, dan menyebut bahwa *lumio* membantu mempermudah proses belajar, khususnya untuk memahami materi yang diajarkan.

Ketika ditanya mengenai perasaannya selama menggunakan *lumio*, siswa tersebut mengatakan bahwa ia merasa seru dan senang saat belajar menggunakan media tersebut. Menurutnya, *lumio* terasa menyenangkan karena pembelajaran tidak lagi membosankan dan banyak aktivitas menarik yang bisa dilakukan, seperti permainan interaktif dan soal-soal berbentuk tantangan.

Ia mengaku bahwa *lumio* mudah dipahami dan digunakan, terutama karena tampilannya yang sederhana dan fitur-fitur yang jelas. Dibandingkan metode pembelajaran biasa yang hanya mengandalkan ceramah atau menulis di papan tulis, ia merasa lebih semangat saat belajar menggunakan *lumio* yang dapat diakses melalui laptop maupun handphone. Media ini dinilainya membuat proses belajar jadi lebih menarik dan tidak membuatnya cepat bosan.

Selain itu, ia menyebut bahwa fitur permainan dan soal interaktif menjadi bagian favoritnya dalam *lumio*. Fitur-fitur tersebut dinilai membantu mempercepat pemahaman terhadap materi karena disajikan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Ia juga menambahkan bahwa adanya visualisasi yang menarik memudahkan siswa untuk menangkap inti dari materi pendidikan pancasila.

Namun, siswa ini juga menyampaikan bahwa ia terkadang menghadapi kesulitan teknis dalam menggunakan *lumio*, terutama saat aplikasi terasa lambat atau sulit dibuka. Untuk mengatasi hal tersebut, biasanya ia meminta bantuan teman atau berdiskusi untuk mencari solusi bersama.

Saat ditanya apakah ia lebih menyukai belajar dengan *lumio* dibandingkan metode lainnya, ia dengan tegas menjawab bahwa ia lebih menyukai *lumio* karena lebih modern dan membuatnya lebih fokus. Namun, saat ditanya apakah ia ingin *lumio* terus digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila, jawabannya adalah tidak. Ia tidak menjelaskan alasan spesifik, namun besar kemungkinan berkaitan dengan keterbatasan teknis atau kejenuhan dalam penggunaannya secara terus-menerus.

Sebagai saran, siswa ini berharap agar fitur-fitur dalam *lumio* bisa ditingkatkan, khususnya dalam hal keseruan soal dan permainan, agar suasana belajar menjadi lebih hidup dan menarik bagi semua siswa.

d. Temuan Wawancara Dengan Siswa III Kelas IV C SDN 027 Samarinda Ulu

Seorang siswa kelas IV C di SDN 027 Samarinda Ulu mengungkapkan bahwa ia mengenal *lumio* sebagai media pembelajaran digital yang membantu dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Ia menjelaskan bahwa *lumio* menghadirkan tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Ketika ditanya bagaimana perasaannya saat mengikuti pelajaran pendidikan pancasila menggunakan *lumio*, siswa tersebut menyatakan bahwa ia merasa sangat senang. Ia mengaku lebih tertib dalam belajar dan merasa terbantu dengan pendekatan yang lebih modern dibandingkan buku teks biasa.

Menurut pandangannya, *lumio* tergolong mudah digunakan, baik oleh siswa maupun guru. Ia merasa lebih semangat mengikuti pelajaran karena media ini menghadirkan cara belajar yang berbeda dari metode konvensional. Jika biasanya guru hanya menjelaskan materi secara lisan dan menulis di papan tulis, *lumio* justru memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui laptop atau handphone mereka masing-masing, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Salah satu hal yang paling disukainya dari *lumio* adalah fitur permainan dan soal interaktif. Menurutnya, fitur tersebut membuat belajar terasa seperti bermain, namun tetap menantang pikiran. Ia merasa

fitur ini mendorongnya untuk berpikir lebih kritis dan aktif dalam menjawab soal.

Meski demikian, ia tidak menampik adanya kendala teknis, seperti aplikasi yang terkadang lambat atau sulit diakses. Dalam menghadapi masalah tersebut, ia biasanya berusaha mencari solusi sendiri terlebih dahulu atau berdiskusi dengan teman. Lebih lanjut, ia menyampaikan bahwa dirinya lebih menyukai pembelajaran menggunakan *lumio* dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Hal ini karena *lumio* membuat kegiatan belajar terasa lebih menarik, apalagi adanya unsur game yang membuatnya tidak cepat bosan.

Saat ditanya apakah ia ingin *lumio* terus digunakan dalam pelajaran pendidikan pancasila, ia menjawab dengan yakin bahwa ia setuju. Ia menilai *lumio* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih seru, menyenangkan, namun tetap memberi pemahaman terhadap materi secara optimal.

Sebagai saran, ia berharap agar ke depannya konten dan fitur *lumio* dapat terus dikembangkan, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih maksimal, tidak mudah bosan, dan tetap merasa tertarik mengikuti pembelajaran.

e. Temuan Wawancara Dengan Siswa IV Kelas IV C SDN 027 Samarinda

Ulu

Seorang siswa kelas IV mengungkapkan bahwa penggunaan *lumio* dalam proses pembelajaran menurutnya cukup mudah diakses dan

dipahami. Ia merasa bahwa *platform* ini memberikan banyak kemudahan dalam memahami materi pelajaran karena penyampaian informasinya dilakukan secara visual, interaktif, dan menarik. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat pasif, seperti ceramah atau menyalin dari papan tulis, *lumio* membuat siswa menjadi lebih terlibat aktif dan merasa lebih nyaman saat belajar.

Menurutnya, pembelajaran dengan *lumio* membuat kegiatan belajar menjadi lebih seru dan menyenangkan, karenanya siswa tidak hanya memperhatikan penjelasan guru, tapi dapat berinteraksi langsung melalui fitur-fitur digital seperti kuis, permainan edukatif, dan tampilan materi yang menarik. Hal ini menjadikannya lebih termotivasi dan tidak cepat merasa bosan selama proses belajar berlangsung.

Saat diminta memberikan saran, siswa tersebut menyampaikan harapan agar guru dapat terus menggunakan *lumio* secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar. Ia meyakini bahwa *lumio* sangat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih cepat dan mudah, serta membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, seperti penelitian dari (Thohir, 2024) efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi *lumio* terkait materi pola bilangan pada hasil belajar siswa sekolah dasar. Ia juga berharap agar ke depan, fitur-fitur dalam *lumio* dapat semakin ditingkatkan dan dikembangkan, baik dari segi isi materi maupun pengalaman pengguna, agar pembelajaran

semakin efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak zaman sekarang yang lekat dengan teknologi digital.

Pada wawancara yang dilakukan di SDN 027 Samarinda Ulu untuk Tahun Pembelajaran 2024/2025, Bapak FR sebagai guru kelas menyampaikan bahwa pemanfaatan media *Lumio* dalam pengajaran Pendidikan Pancasila memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan aktif dan pemahaman siswa. Beliau menjelaskan bahwa *Lumio* memfasilitasi penyampaian materi secara visual dan interaktif, sehingga mendorong minat belajar siswa serta memudahkan mereka dalam menyerap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, beliau juga menuturkan bahwa media ini mendukung guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih menarik dan variatif, meskipun pada awalnya masih ditemukan beberapa tantangan teknis dan proses adaptasi penggunaan.

Di sisi lain, beberapa siswa seperti AA, MIM, NAF, dan TCB juga berbagi pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Lumio*. AA mengungkapkan bahwa kegiatan belajar terasa lebih seru karena disertai gambar dan aktivitas yang bisa dioperasikan secara langsung melalui layar. MIM menyampaikan bahwa ia lebih cepat mengingat nilai-nilai Pancasila karena materinya dijelaskan melalui animasi dan soal interaktif. NAF menambahkan bahwa ia menjadi lebih berani mengemukakan pendapat karena terdapat fitur yang memungkinkan siswa merespons melalui perangkat mereka masing-masing. Sedangkan TCB merasa bahwa proses pembelajaran terasa

seperti bermain permainan edukatif, sehingga tidak membosankan. Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Lumio* diterima dengan antusias baik oleh guru maupun siswa, serta memiliki potensi yang penting terhadap peningkatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar.

2. Refleksi Positif Terhadap Temuan Penelitian

Penelitian ini memberikan sumbangsih yang signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Penerapan media *lumio* dalam proses pembelajaran mencerminkan adanya inovasi dari guru sekaligus membuktikan bahwa transformasi digital dalam dunia pendidikan dapat dilaksanakan secara konkret dan efektif, sebagaimana yang terjadi di SDN 027 Samarinda Ulu.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan penuh makna. Penggunaan media digital seperti *lumio* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, serta mendorong perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa terhadap materi pembelajaran.

Pendekatan penelitian yang diterapkan pun bersifat sistematis dan relevan, karena mencerminkan perhatian terhadap kesiapan guru, partisipasi siswa, serta berbagai tantangan dan solusi yang ditemukan selama proses pelaksanaan. Ini menunjukkan bahwa fokus penelitian tidak hanya terbatas

pada aspek teknologis, tetapi juga mempertimbangkan dimensi pedagogis dan psikologis peserta didik secara menyeluruh. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sangat bernilai sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Selain itu, temuan yang diperoleh dapat menjadi sumber inspirasi bagi para pendidik lainnya untuk terus berinovasi secara kreatif dan adaptif dalam merancang pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Lumio*

Media *lumio* adalah *platform* pembelajaran berbasis digital yang memiliki berbagai keunggulan untuk mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu nilai lebihnya adalah kemampuannya menyediakan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif melalui fitur seperti kuis, *polling*, dan aktivitas kelompok yang dapat dilakukan secara *real-time*. Hal ini membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media *lumio* mendukung berbagai jenis gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, dengan memanfaatkan media seperti video, audio, serta animasi. Karena berbasis *cloud, platform* tersebut mampu kapanpun dan di manapun menggunakan perangkat yaitu laptop, tablet, atau smartphone, sehingga cocok untuk pembelajaran jarak jauh maupun kombinasi. Fitur penilaian otomatis yang disediakan mempermudah guru terhadap mengevaluasi temuan belajar siswa secara cepat dan efisien. Antarmuka yang ramah pengguna membuatnya mudah dioperasikan oleh pendidik maupun siswa, termasuk bagi mereka yang kurang akrab dengan teknologi. Media *lumio*

juga mendukung integrasi berbagai jenis konten multimedia dan menyediakan penyimpanan data yang aman melalui *cloud*.

Media *lumio* memiliki berbagai kekurangan yang harus diperhatikan. Salah satunya merupakan memiliki koneksi internet yang stabil. Ketika koneksi lambat atau tidak tersedia, hal ini dapat menghambat jalannya pembelajaran. Pengguna baru mungkin memerlukan waktu untuk memahami dan menguasai fitur-fiturnya secara menyeluruh. Media *lumio* membutuhkan perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone, sehingga jika perangkat tersebut tidak tersedia atau mengalami kerusakan, akses terhadap *platform* akan terganggu.

Tidak seluruh pendidik mempunyai keterampilan teknologi yang cukup guna memaksimalkan penggunaan media *lumio*, sehingga dibutuhkan pelatihan tambahan. Risiko gangguan pada siswa, seperti distraksi dari aplikasi lain yang ada di perangkat digital, juga menjadi tantangan. Beberapa fitur pada media *lumio* hanya dapat diakses melalui langganan berbayar, yang bisa menjadi kendala bagi institusi pendidikan dengan keterbatasan anggaran. Jika terjadi masalah teknis pada sistem atau server, akses ke media *lumio* akan terganggu. Siswa yang belum terbiasa dengan teknologi atau yang memiliki keterbatasan perangkat digital mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan *platform* ini.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian yang sudah dilaksanakan, pastinya memiliki banyak keterbatasan-keterbatasan diantaranya:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang sudah dilaksanakan hanya terbatas dalam satu tempat, yakni SDN 027 Samarinda Ulu guna dijadikan lokasi penelitian. Mungkin ada sedikit perbedaan dalam hasil penelitian jika dilaksanakan di lokasi lain. Namun, kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian sebelumnya.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama proses pembuatan proposal skripsi, yang merupakan waktu yang singkat. Salah satu alasan mengapa waktu yang singkat tersebut mampu menyebabkan penelitian menjadi terbatas. Sehingga mampu mempengaruhi hasil penelitian yang sudah dilaksanakan

3. Keterbatasan dalam Objek Penelitian

Pada penelitian tersebut yang dibahas mengenai analisis guru dalam menerapkan media *lumio* dalam pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A.Simpulan

Didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan, mampu menyimpulkan berbagai aspek antara lain:

1. Guru di SDN 027 Samarinda Ulu menunjukkan kesiapan yang baik dalam menggunakan media *lumio* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mereka telah mampu memanfaatkan teknologi ini dengan cukup efektif, mulai dari memahami fitur-fitur yang ada, hingga mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran secara menyenangkan dan interaktif. Kesiapan guru ini menjadi indikator penting bahwa mereka telah menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.
2. Penggunaan *lumio* terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa merasa lebih terlibat karena pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Visualisasi materi dan aktivitas interaktif di dalam *lumio* membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Meski media *lumio* memberikan dampak positif, pelaksanaannya belum sepenuhnya optimal. Beberapa tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat elektronik, koneksi internet yang tidak stabil, dan kurangnya pelatihan lanjutan bagi guru masih menjadi kendala yang perlu diperhatikan. Hambatan-hambatan ini mengurangi efektivitas pembelajaran

dan perlu segera ditangani agar pemanfaatan media digital seperti *lumio* bisa berjalan maksimal di semua kelas.

B.Implikasi

Didasarkan pada hasil penelitian, berikut disampaikan implikasi secara teoritis dan praktis:

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *lumio* terbukti bisa membuat peningkatan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Hal tersebut memperkuat pandangan dalam teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang nyata dan menarik.
- b. Pendekatan pembelajaran yang mengandalkan tampilan visual, elemen interaktif, serta permainan edukatif dapat memperkuat daya serap siswa terhadap materi. Ini sejalan dengan teori multimedia yang menjelaskan bahwa kombinasi informasi verbal dan visual membantu proses kognitif siswa menjadi lebih efektif.
- c. Kendati tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang lengkap, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti *lumio* tetap dapat diterapkan dengan penyesuaian. Hal ini menguatkan teori bahwa media pembelajaran harus fleksibel dan kontekstual, bergantung pada kesiapan guru serta lingkungan belajar yang ada.

2. Implikasi Praktis

- a. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi para guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang inovatif serta relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Guru diharapkan terus meningkatkan keterampilan teknologi mereka agar dapat mengintegrasikan media digital secara maksimal ke dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila.
- b. Pihak sekolah diharapkan lebih memperhatikan penyediaan perangkat pendukung, seperti komputer, proyektor, dan jaringan internet, agar pembelajaran digital tidak hanya berlangsung di kelas tertentu saja. Dukungan sarana ini akan sangat membantu proses belajar menjadi lebih efektif, merata, dan menyenangkan bagi seluruh siswa.
- c. Dinas pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai landasan untuk mengembangkan program pelatihan bagi guru, khususnya dalam penguasaan media pembelajaran digital. Melalui pelatihan yang terstruktur, guru-guru akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 yang semakin menuntut keterampilan digital dan kreativitas dalam mengajar.

C.Saran

Didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk para guru, diharapkan agar terus mengembangkan kesiapan dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi,

khususnya *lumio*. Guru juga dianjurkan untuk aktif mengikuti pelatihan atau workshop yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi pendidikan, agar dapat mengoptimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

2. Untuk pihak sekolah, disarankan agar lebih memperhatikan ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran digital. Ketersediaan perangkat seperti laptop, LCD proyektor, dan koneksi internet yang memadai akan sangat membantu dalam menunjang efektivitas penggunaan media *lumio* di kelas. Dukungan dari pihak sekolah menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang modern dan menyenangkan.
3. Untuk peneliti berikutnya, disarankan agar memperluas cakupan penelitian, tidak hanya fokus pada peran guru dalam penerapan media pembelajaran, tetapi juga meninjau dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi lebih lanjut mengenai kesiapan guru dalam aspek teknis dan pedagogis, serta faktor eksternal lain seperti keterlibatan orang tua dan dukungan infrastruktur sekolah terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Habitiasi dan Punishment pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Samarinda Tahun 2022*. 4(5), 6897–6902.
- Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355>
- Gamar, G. A. H., Afdal, A., & Yudelsam, Y. (2023). Analisis Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Di Sdn 015 Sungai Pinang Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 55–61. <https://doi.org/10.24903/pm.v8i1.1388>
- Harpeni Dewantara, A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Hasiba, C., & Febrianti, N. (2021). Peran Guru Kelas Dalam Penanaman Nilai Karakter Toleransi Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 05 Pagi. *Jurnal Dinamika Sekolah Dasar*, 1–13.
- Hufron, A., Cato, C., & Maulana, M. A. (2022). Menggagas Definisi Operasional Soal Pendidikan Multikultural. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5754–5761. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3469>
- Lestari, A., Setiawan, F., & Agustin, E. (2022). Manajemen Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. *Arzusun*, 2(6), 602–610. <https://doi.org/10.58578/arzusun.v2i6.703>
- Mariance, M., Tamu, S., Bano, V. O., Ndjoeroemana, Y., Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., Ilmu, D., Kristen, U., Wacana, W., No, J. R. S., Waingapu, K. K., & Timur-indonesia, K. S. (2024). *Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 3 Waingapu Dengan Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Berbantuan Media Lumio By Smart*. 10, 780–790.
- Meila Noor Syafria, I. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–

255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>
- Sari, M. W., Adhani, D. N., & Karim, M. B. (2021). Peran Guru dalam Penerapan Sekolah Ramah Anak di TK YKK 1 Bangkalan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 8–14. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i1.9088>
- Sukinarti, D. Y., Mardiyah, A. A., & Afkar, T. (2024). *Kesiapan guru dalam menggunakan media lumio*. 4, 16076–16083.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Thohir, M. F. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lumio Pada Materi Pola Bilangan Terhadap Hasil Belajar siswa sekolah dasar. *Αγαν*, 15(1), 37–48.
- Wahab, J. (2022). Guru Sebagai Pilar Utama Pembentukan Karakter. *Inspiratif Pendidikan*, 11(2), 351–362. <https://doi.org/10.24252/ip.v11i2.34745>
- 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, 380–386.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Observasi Analisis Guru Dalam Menerapkan Media Lumio Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu

No	Indikator	Aspek yang diamati	Butir Observasi
1	Kesiapan guru dalam menggunakan media <i>lumio</i> (Sukinarti et al., 2024)	Pemahaman guru terhadap media pembelajaran	1
2	Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis <i>lumio</i> (Nurfadhillah et al., 2021)	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	2
3	Kemampuan siswa mengoperasikan media <i>lumio</i> (Arsyad 2021)	Pemahaman teknis siswa terhadap media	3
4	Motivasi belajar siswa dalam menggunakan media <i>lumio</i> (Gagne 2021)	Antusiasme dan keterlibatan siswa	4
5	Evaluasi hasil pembelajaran menggunakan <i>lumio</i> (Briggs 2021)	Umpan balik dan penilaian	5

Lampiran 2. Lembar Observasi

No	Aspek yang diamati	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Pemahaman guru terhadap media pembelajaran		
2.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran		
3.	Pemahaman teknis siswa terhadap media		
4.	Antusiasme dan keterlibatan siswa		
5.	Umpan balik dan penilaian		

Lampiran 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Pemahaman guru tentang media <i>lumio</i>	1 dan 2
2	Perencanaan pembelajaran dengan <i>lumio</i>	3 dan 4
3	Kemudahan penggunaan <i>lumio</i>	5 dan 6
4	Efektivitas <i>lumio</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa	7 dan 8
5	Respon siswa terhadap penggunaan <i>lumio</i>	9 dan 10

Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1	Sejauh mana pemahaman Bapak/Ibu tentang media pembelajaran <i>lumio</i> ?
2	Bagaimana Bapak/Ibu merancang pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan <i>lumio</i> ?
3	Apa saja keunggulan dan kelemahan <i>lumio</i> dalam proses pembelajaran menurut Bapak/Ibu?
4	Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam mengoperasikan <i>lumio</i> ? Jika iya, kendala apa yang sering terjadi?
5	Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan <i>lumio</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila? Bisa jelaskan?
6	Bagaimana reaksi siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan <i>lumio</i> ? Apakah mereka lebih antusias?
7	Apakah ada evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran dengan <i>lumio</i> ? Jika ada, bagaimana caranya?
8	Apakah Bapak/Ibu mendapatkan pelatihan khusus sebelum menggunakan <i>lumio</i> ? Jika tidak, bagaimana cara Bapak/Ibu belajar menggunakannya?
9	Menurut Bapak/Ibu, apakah <i>lumio</i> dapat diterapkan di semua materi pendidikan pancasila? Mengapa?
10	Apa saran Bapak/Ibu untuk meningkatkan efektivitas penggunaan <i>lumio</i> dalam pembelajaran?

Lampiran 5. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa

No	Indikator	Butir Pertanyaan
1	Pemahaman siswa tentang media <i>lumio</i>	1 dan 2
2	Kemudahan dalam menggunakan <i>lumio</i>	3 dan 4
3	Minat dan motivasi belajar dengan <i>lumio</i>	5 dan 6
4	Kebermanfaatan <i>lumio</i> dalam memahami materi	7 dan 8
5	Hambatan dalam menggunakan <i>lumio</i>	9 dan 10

Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah Adik tahu apa itu <i>lumio</i> ? Bisa jelaskan apa yang Adik pahami tentang media ini?
2	Bagaimana perasaan Adik saat belajar pendidikan pancasila dengan <i>lumio</i> ?
3	Apakah menurut Adik <i>lumio</i> mudah digunakan dalam pembelajaran? Mengapa?
4	Apakah Adik merasa lebih semangat belajar pendidikan pancasila dengan <i>lumio</i> dibandingkan dengan metode biasa? Mengapa?
5	Apakah <i>lumio</i> membantu Adik lebih mudah memahami materi pendidikan pancasila? Bisa beri contoh?
6	Fitur apa dalam <i>lumio</i> yang paling Adik sukai? Mengapa?
7	Apakah ada kesulitan yang Adik hadapi saat menggunakan <i>lumio</i> ? Jika

	ada, bagaimana kamu mengatasinya?
8	Apakah Adik lebih suka belajar dengan <i>lumio</i> atau dengan metode lain? Jelaskan alasan Adik!
9	Apakah Adik ingin <i>lumio</i> terus digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila? Mengapa?
10	Apa saran Adik agar penggunaan <i>lumio</i> dalam pembelajaran menjadi lebih baik?

Lampiran 7. Pedoman Dokumentasi

No	Dokumentasi	Keterangan
1.	Surat Penelitian	
2.	Surat Penerimaan Penelitian	
3.	Surat Selesai Penelitian	
4.	Profil Sekolah	
5.	Visi Misi Sekolah	
6.	Absen Siswa	
7.	Jadwal Pelajaran	
8.	Modul Ajar	
9.	Bahan Ajar	
10.	Catatan Hasil Belajar Siswa	
11.	Nilai Siswa	

12.	Dokumentasi Foto Guru	
13.	Dokumentasi Foto Siswa	

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

* BAKOR
* BPPK
* BPPM
* BPPS
* BPPU
* BPPV
* BPPW

Samarinda, 24 Februari 2025

Nomor : 352 /UWGM/FKIP-PGSD/II/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala SDN 027 Samarinda Ulu
di -

Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : Yosefine Miranda Gloria
NPM : 2186206005
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Analisis Guru Dalam Menerapkan Media *Lumio* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 027 Samarinda Ulu

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD,



Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd
NIK. 2016.089.215

Telp : (0541)4121117
Fax : (0541)736572
Email : uwigama@uwgm.ac.id
Website : uwgm.ac.id

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.

Kampus Biru UWGM
Rektoret - Gedung B
Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
Samarinda 75119

Lampiran 9. Surat Penerimaan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 027 SAMARINDA ULU**

Jalan Pramuka Gn Kelua, Samarinda Ulu, Kota Samarinda 75123
Pos-el : sdn034ptd@yahoo.co.id, sdpramuka@gmail.com
NPSN : 30400926

NSS 101166001027

NIS 100270

SURAT KETERANGAN

No. 422/25-013/100.01.18.0727

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 027 Samarinda Ulu, menerangkan bahwa sehubungan surat pengantar pelaksanaan penelitian Mahasiswa FKIP UWGM Samarinda atas nama :

Nama : Yosefine Miranda Gloria
NPM : 2186206005
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : Strata 1
Tempat Kuliah : Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

maka dengan ini kami memberikan izin dan waktu untuk melaksanakan kegiatan tersebut di SD Negeri 027 Samarinda Ulu selama tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar.

Demikian hal ini kami sampaikan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Samarinda, 24 Februari 2025

Kepala,

Adil Fitriyansyah, S.Pd, MM
NIP. 19660902 199003 1 017

Lampiran 10. Surat Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN No. 422/25-041/100.01.18.0727

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 027 Samarinda Ulu, menerangkan bahwa :

Nama : Yosefine Miranda Gloria
 NPM : 2186206005
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenjang : Strata 1
 Tempat Kuliah : Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

telah melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi S1 pada tanggal 25 Februari – 17 Maret 2025 di SD Negeri 027 Samarinda Ulu, Samarinda.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Samarinda, 18 Maret 2025
 Kepala,

(Signature)
 Aidil Fitriyansyah, S.Pd, MM
 NIP. 19660902 199003 1 017

Afif	83	85	83,8
Ali	85	100	91
Abidzar	75	78	76,2
Nur	90	100	94
Alkan	100	85	94
Almira	100	75	90
Alyssa	85	75	81
Damar	65	75	69
Debi	86	90	87,6
Diana	90	100	94
Fiqih	100	100	100
Iqbal	100	100	100
Isco	90	85	88
Morin	100	100	100
Naura	100	100	100
Rafa	95	100	97
Raisa	85	90	87
Raja	95	100	97
Raysa	90	90	90
Rifki	90	100	94
Arganta	85	95	89
Elfhuja	100	90	96

Lampiran 11. Nilai atau Hasil Belajar Siswa

Lampiran 13. Dokumentasi Jadwal Pelajaran

**JADWAL MATA KELAS IV
SD NEGERI 027 KECAMATAN SAMARINDA ULU
TAHUN PEAJARAN 2024/2025**

NO	JAM PELAJARAN	H A R I							
		SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	Jam Pelajaran	JUMAT	Jam Pelajaran	SABTU
1	11.30 – 12.05	Matematika	IPAS	Bahasa Inggris	Agama Islam	09.30 – 10.05	IPAS	09.30 – 10.05	Seni Rupa
2	12.05 – 12.40	Matematika	IPAS	Bahasa Inggris	Agama Islam	10.05 – 10.40	IPAS	10.05 – 10.40	Seni Rupa
3	12.40 – 13.15	Matematika	IPAS	Matematika	Agama Islam	10.40 – 11.15	P5	10.40 – 11.15	Seni Rupa
-	13.15 – 13.45	ISTIRAHAT				11.15 – 11.45		11.15 – 11.45	ISTIRAHAT
4	13.45 – 14.20	PJOK	Pendidikan Pancasila	Matematika	Bahasa Indonesia	11.45 – 12.20		11.45 – 12.20	P5
5	14.20 – 14.55	PJOK	Pendidikan Pancasila	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	12.20 – 12.55		12.20 – 12.55	P5
6	14.55 – 15.30	PJOK	Pendidikan Pancasila	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia	12.55 – 13.30	P5	12.55 – 13.30	P5
						13.30 – 14.05	P5	13.30 – 14.05	P5

Kepala Sekolah
Samarinda, 15 Juli 2024
Guru Kelas IV C

Aidil Fitriyansyah, S.Pd,MM
Nip. 19660902 199003 1 017

Fachrie Rizali, S.Pd
Nip. 19960501 202421 1 018

Gambar 3. Dokumentasi Jadwal Pelajaran Siswa



Gambar 4. Pemaparan Materi Pendidikan Pancasila, Menggunakan Media *Lumio*

Lampiran 14. Dokumentasi Guru dan Siswa

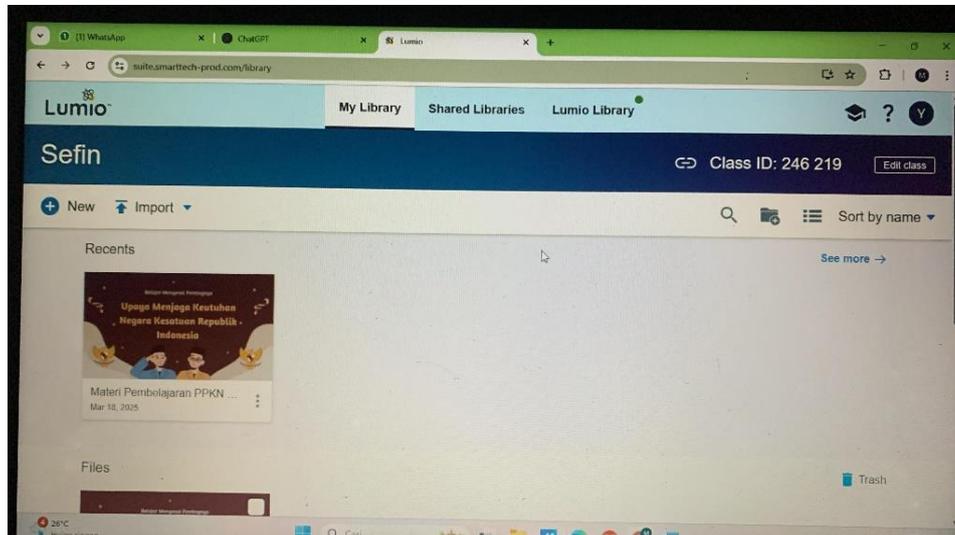


Gambar 5. Pengerjaan Tugas Kelompok Menggunakan Media *Lumio*

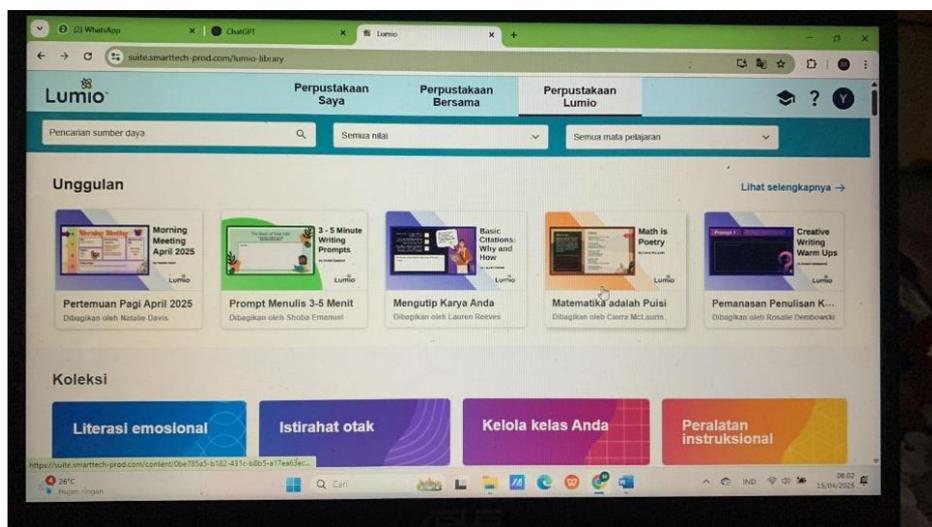


Gambar 6. Pengerjaan Tugas Kelompok Menggunakan Media *Lumio*

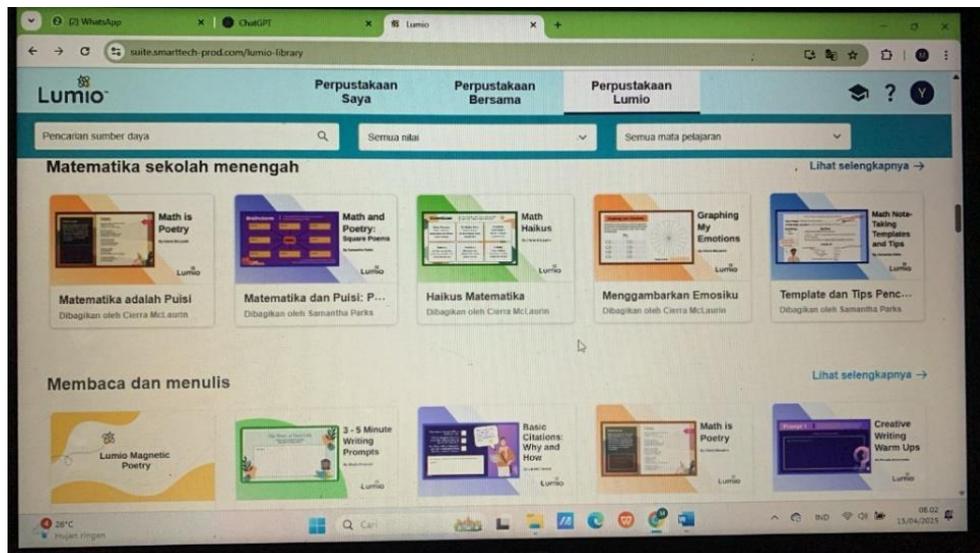
Lampiran 15. Media Lumio



Gambar 7. Tampilan Awal Media Lumio



Gambar 8. Tampilan Perpustakaan Lumio atau pemilihan fitur-fitur yang akan dipakai



Lampiran 9. Tampilan Perpustakaan *Lumio* atau pemilihan fitur-fitur yang akan dipakai

Lampiran 16. Triangulasi



Gambar 10. Triangulasi Wawancara dengan Guru wali kelas IVC, Bapak FR



Gambar 11. Triangulasi Wawancara dengan Adik AA, kelas IVC



Gambar 12. Triangulasi Wawancara dengan Adik MIM, kelas IVC



Gambar 13. Triangulasi Wawancara dengan Adik NAF, kelas IVC



Gambar 14. Triangulasi Wawancara dengan Adik TCB, kelas IVC