

---

---

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *LUMIO BY SMART* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Titin Suharyani<sup>1\*</sup>, Sigit Dwi Laksana<sup>2</sup>, Lilis Sumaryanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email: [titinsuharya@gmail.com](mailto:titinsuharya@gmail.com)

---

---

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah meneliti adanya pengaruh penggunaan materi pembelajaran *Lumio by Smart* mempengaruhi minat siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurrota A'yun Ponorogo untuk belajar matematika. Data dikumpulkan dari populasi lengkap 80 anak kelas empat menggunakan kuesioner tertutup dan dokumentasi sebagai bagian dari prosedur penelitian survei kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *Lumio by Smart* secara signifikan mempengaruhi minat belajar siswa. Mayoritas siswa menunjukkan antusiasme di atas rata-rata dalam belajar dan memberikan tanggapan yang baik kepada media, sebagian besar dari mereka termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Dengan demikian, *Lumio By Smart* dapat dianggap sukses untuk meningkatkan semangat dan minat siswa sekolah dasar dalam belajar matematika.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Lumio by Smart*, Minat belajar, Matematika

### Abstract

The purpose of this study was to examine the influence of the use of *Lumio by Smart* learning materials on the interest of fourth-grade students of the Qurrota A'yun Ponorogo Integrated Islamic Elementary School in learning mathematics. Data were collected from a complete population of 80 fourth graders using closed questionnaires and documentation as part of a quantitative survey research procedure. The study's findings indicate that *Lumio by Smart* Media significantly influences students' learning interest. The majority of students showed above-average enthusiasm in learning and responded well to the media; most were included in the good and excellent categories. Thus, *Lumio by Smart* can be considered successful in increasing the enthusiasm and interest of elementary school students in learning mathematics.

**Keywords:** Learning Media, *Lumio by Smart*, Learning Interest, Mathematics

---

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi internal manusia yang secara sadar dilakukan guna mencapai tujuan. Pendidikan yang berkualitas memerlukan komponen yang kompleks sebagai bahan edukatif yang bermutu. Pendidikan di Indonesia juga tidak terlepas dari perkembangan era teknologi yang semakin canggih ini. Era teknologi di abad 21 ini memaksa berbagai bidang untuk maju sesuai perkembangan zaman dan melek teknologi bahkan di bidang pendidikan (Hasanah 2022).

Permasalahan yang ada pada dunia pendidikan telah menghambat transfer pengetahuan dari guru kepada siswa pada saat pembelajaran dikelas. Hambatan yang ditemukan oleh Yuan yaitu kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran karena guru mengandalkan sumber belajar buku dan metode yang kurang partisipatoris,

adanya kecenderungan siswa memiliki ketakutan pada guru, orang tua ataupun pada mata pelajaran khususnya dalam mata pelajaran. (Bela 2024) Sejalan dengan pendapat tersebut hambatan lain terdapat pada penggunaan media pembelajaran dimana guru stagnan belum menggunakan inovasi media yang kontemporer berdasarkan teknologi. Pemerintah telah merancang beberapa model pembelajaran dalam kurikulum Merdeka tetapi ada beberapa sekolah belum menggunakan *innovative learning media* sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar pada mata pelajaran matematika (Hasanah 2022).

Minat belajar yang tergolong rendah yaitu ada pada mata pelajaran matematika. Hasil survei "*Education Testing Service*" pada Universitas Princeton, Amerika Serikat dalam Cutler dan Mc Shane (1995) bahwa pelajaran yang kurang diminati siswa adalah matematika (Maghfiroh, Roudlotul, and Semarang 2018). Skor matematika dibawah rata-rata yang didapatkan Indonesia saat survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 dengan nilai 375 dari 489 rata-rata dunia (Sri Hartatik 2020). Sejalan dengan hasil penelitian Yuan mengatakan bahwa minat belajar siswa rendah pada mata pelajaran matematika karena faktor anggapan mengenai matematika itu sulit sehingga memerlukan media pembelajaran (Bela, 2024).

Media pembelajaran adalah instrumen yang dapat memudahkan pembelajaran, mendukung guru, serta memperjelas materi kepada siswa (Hasanah, 2022). Sejalan dengan jurnal menurut Sigit bahwa salah satu komponen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan peningkatan mutu adalah lingkungan belajar serta sumber media yang inovatif (Laksana 2017). Pemanfaatan media teknologi dengan meta analisis sistematis dengan membandingkan permainan digital lebih meningkatkan efek positif secara teori (value-added) (Clark 2016). Adanya media teknologi dalam artikel Desy juga telah dikatakan mendorong minat belajar lebih baik daripada dengan media yang konvensional. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan dalam mengatasi kelemahan minat belajar pada mata pelajaran matematika ialah *Lumio by Smart* (Purnama, dkk., 2024).

*SMART Technologies* yang berasal dari Canada telah mengeluarkan gebrakan baru yang dapat digunakan dalam media pembelajaran berbasis website. *Lumio By Smart* diciptakan untuk mempermudah guru dalam memberikan instructional kepada siswa sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat dicapai dengan memenuhi akses transfer pengetahuan dengan media yang inovatif (Purnama , dkk., 2024). *Lumio by Smart* dapat diakses dengan jarak dekat maupun jauh dengan menggunakan gawai/PC, Laptop dan komputer. Pada media Lumio terdapat fitur-fitur variatif yang mendorong imajinasi guru dan ketertarikan siswa sehingga memungkinkan minat siswa meningkat (Riski, 2025). Hal ini berhubungan dengan teori Gagne yang mengklasifikasikan media pembelajaran dapat berupa video, gambar dan suara. Media pembelajaran Lumio ini menjadi media presentasi dapat digeneralisasikan pada pembelajaran (Sudjana, 2015).

Penelitian Riski mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Lumio by Smart* dapat merangsang partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan *template desain* yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan perolehan hasil pada aspek perhatian sebesar 13,86% dan rata-rata dari aspek kepuasan dan kepercayaan sebesar 13,50% (Riski, 2025) Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Sri Wardatul Janah yang menyatakan bahwa adanya peningkatan sebesar 41,4% karena

pengaruh media pembelajaran Lumio by Smart saat dilakukan penelitian yang artinya media dapat mempengaruhi minat dari ekstrinsik diri siswa (Wardatul dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Qurrata A'yun Ponorogo ditemukan penulis telah menemukan adanya media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika walaupun telah ada perlakuan baik dimana guru telah menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) secara penuh, tetapi media ini tetap digunakan dalam KBM. Model pembelajaran PBL Berdeferensiasi telah diimplementasikan sejak diterapkannya kurikulum merdeka disekolah tersebut. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di kelas IV SDIT Qurrota A'yun Ponorogo terkait sarana digital seperti proyektor dan Smart TV disetiap kelas untuk digunakan dalam pembelajaran dengan inovasi IPTEK. Guru kelas juga menyatakan bahwa permasalahan siswa yang kurang minat dalam pembelajaran matematika yang dianggap sulit.

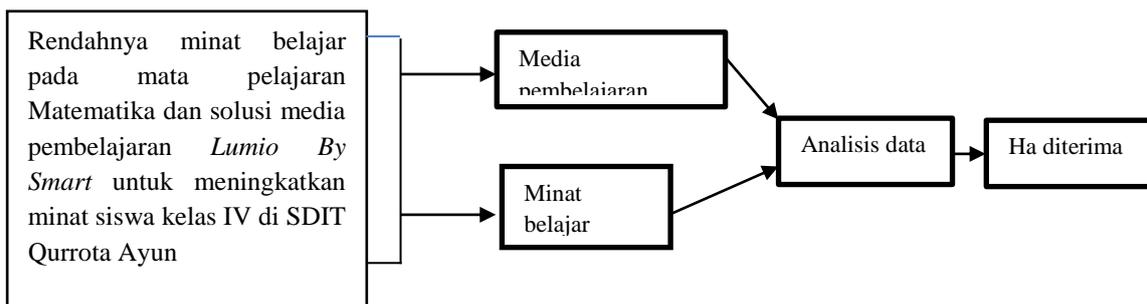
Berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan dengan adanya model pembelajaran PBL berbasis diferensiasi dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya mata pelajaran matematika yang tersusun dari simbol dan konsep sehingga kurang diminati siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Lumio by Smart* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDIT Qurrota A'yun. Adapun manfaat yang akan dirasakan oleh berbagai pihak yaitu minat siswa pada pembelajaran matematika meningkat dan guru dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Lumio by Smart*.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian survey dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini diperoleh dengan prosedur statistik seperti pengukuran, pengumpulan data atau cara lainnya untuk menguji hipotesis.. Jenis penelitian survey adalah jenis penelitian untuk mengetahui pengaruh dengan mengumpulkan data dari responden menggunakan kuesioner untuk menggambarkan berbagai aspek dari sampel yang diambil dari populasi. (Sugiono 2013)

Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD Islam Terpadu (SDIT) Qurrota A'yun Ponorogo sebagai responden dengan jumlah 80 siswa dari 3 sub-kelas. Teknik sampling yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan sampel jenuh. Teknik sampel jenuh adalah pengambilan sampel dari banyaknya populasi keseluruhan dijadikan sampel (Sugiono, 2013).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket/kuesioner dan dokumentasi. Angket yang digunakan peneliti yaitu angket tertutup dimana peneliti mengharapkan jawaban dari pertanyaan kepada responden yang diminta menjawab secara singkat dan memilih salah satu dari pertanyaan yang tersedia (Sugiono 2013). Analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif ( mendeskripsikan hasil minimum, maksimum dan rata-rata serta standar daterminasi) dan analisis statistik. Uji analisis data yang digunakan yaitu uji validitas dan reliabilitas (uji instrumen), uji normalitas dan linearitas (uji asumsi klasik), uji hipotesis Uji T dan uji koefisiensi determinasi.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## HASIL DAN PEMBAHASAN

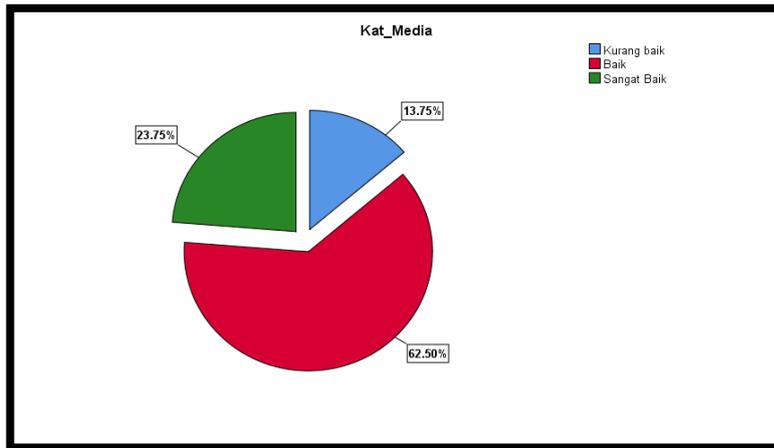
### Hasil

Hasil penelitian ini mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif *Lumio By Smart* (X) terhadap minat belajar (Y) siswa pada mata pelajaran matematika dalam studi kasus di kelas IV SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Analisis deskriptif dihitung dengan mencari besaran interval yang diolah dengan aplikasi bantu IBM SPSS versi 26 dan dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Descriptive Statistics

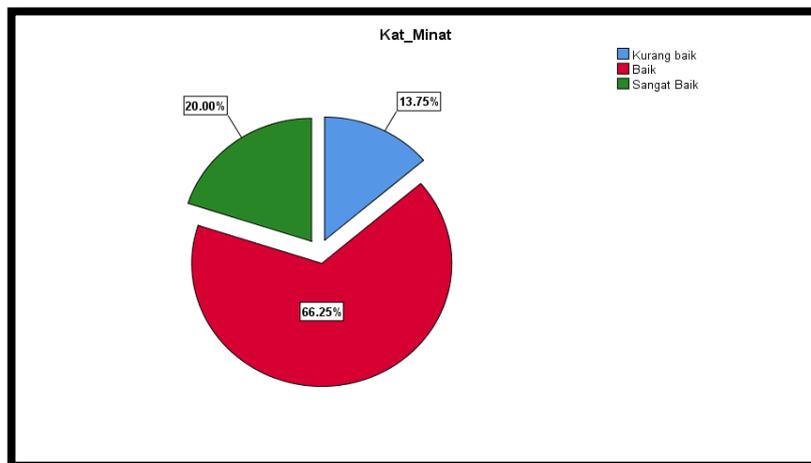
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media pembelajaran	80	26	44	34.63	4.315
Minat belajar	80	25	45	35.96	4.574
Valid N (listwise)	80				

Data Tabel 1 menunjukkan jumlah data valid pada setiap variabel yaitu 80 responden. Variabel Media pembelajaran *Lumio By Smart* (X) memiliki nilai terkecil sebesar 26 dan nilai terbesar 44, hasil rata-rata (mean) sebesar 34,63 dengan standar deviasi 4,315. Variabel minat belajar (Y) memiliki nilai terkecil 25 dan nilai terbesar 45 serta nilai hasil rata-rata (mean) sebesar 35,96 dengan simpangan baku sebesar 4,574. Rumus yang digunakan dalam mengidentifikasi kategori variabel yaitu  $X < M - 1 SD$  (kurang baik),  $M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$  (baik) dan  $M + 1 SD \leq X$  (sangat baik), sehingga dapat diinterpretasikan pada gambar diagram berikut:



Gambar 2. Hasil Survei Media Lumia by Smart

Berdasarkan Gambar 1, diagram kategori media pembelajaran *Lumio By Smart* tersebut dapat dijelaskan bahwa 11 siswa yang menghasilkan persentase kurang baik sebesar 13.8%, kategori sangat baik sebesar 23,8% dan kategori baik sebesar 62,5% maka hanya sebagian kecil yang merasa kurang puas dan mayoritas responden (lebih dari setengah) menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan guru SDIT Qurrota A'yun Ponorogo tergolong baik.



Gambar 3. Hasil Survei Minat Belajar

Berdasarkan tabel kategori minat belajar diatas dapat diinterpretasikan bahwa 80 siswa yang telah menjadi responden memiliki minat belajar kurang dari 31,38 sebanyak 11 siswa dengan persentase 13,8% yang artinya ada sebagian kecil siswa yang membutuhkan bimbingan dan intervensi untuk meningkatkan minat belajar, yang memiliki kategori baik pada rentang  $31,38 \leq Y \leq 40,53$  sebanyak 53 siswa dengan persentase 66,3% menunjukkan bahwa mayoritas siswa terlibat dan termotivasi untuk belajar dan yang

termasuk kategori sangat baik ada 16 siswa dengan presentase sebesar 20 % yang artinya kelompok siswa tersebut memiliki antusiasme dan minat belajar diatas rata-rata.

Berdasarkan hasil analisis Cronbach's Alpha diperoleh 0,888 dari 18 item yang teruji valid pada uji validitas data sebelumnya, dasar perhitungan analisis reliabilitas nilai Cronbach's Alpha  $\geq 60$  dapat dikatakan reliabel. Sehingga analisis reliabilitas pada instrumen tersebut jika nilai tersebut lebih besar atau sama dengan 0,60 maka instrument reliable.

Berdasarkan hasil *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa analisis data normalitas pada nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,200, maka nilai hasil tersebut lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 sehingga data yang dianalisis dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 1. Output ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	572.833	1	572.833	41.369	.000 <sup>b</sup>
Residual	1080.054	78	13.847		
Total	1652.887	79			
a. Dependent Variable: Minat Belajar					
b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Lumio					

Berdasarkan tabel regresi linear sederhana diatas dapat dijabarkan bahwa nilai hitung F hitung yang diperoleh yaitu 41,369 dengan nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka analisis pada variabel independen berpengaruh pada variabel dependen atau  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan nilai signifikansi pada uji t dapat dilihat nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  maka dapat diinterpretasikan bahwa secara parsial antara media pembelajaran *Lumio By Smart* dan minat belajar memiliki hubungan yang signifikan.

Tabel 2. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.589 <sup>a</sup>	.347	.338	3.721
a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Lumio				

Model Summary memiliki nilai R Square yang menjelaskan adanya pengaruh variabel X sebesar 0,347 atau 34,7% maka dapat dikatakan moderat atau berada batas sedang pada besaran pengaruh media pembelajaran *Lumio by Smart* terhadap minat belajar dan sebesar 65,3% adanya faktor luar selain minat belajar siswa.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil data penelitian di atas diperoleh bahwa adanya pengaruh positif yang signifikan antara variabel independen (media pembelajaran) terhadap variabel Y (minat belajar) matematika di SDIT Qurrota Ayun Ponorogo. Penelitian tersebut hipotesis alternatif diterima dengan ditunjukkan analisis uji regresi nilai hitung yang diperoleh yaitu

41,369 dengan nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$ , mengungkapkan bahwa variabel media pembelajaran *Lumio by Smart* memiliki pengaruh yang signifikan dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan besar pengaruh media ditunjukkan dengan uji Koefisiensi determinasi (R-Square) sebesar 34,7% yang dapat dikategorikan pengaruh moderat atau menengah. Menurut Gegne dalam artikel Sri (Sri Widoyoningrum 2023) menyatakan minat dapat di dapat dari lingkungan luar siswa dan menarik minat untuk belajar, maka merujuk indikator yaitu relevansi dengan tujuan pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan media, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan yang sesuai dengan taraf berfikir siswa (Sudjana 2015).

Rata-rata nilai persepsi siswa terhadap media *Lumio by Smart* berada pada skor 34,63, dengan distribusi data yang cenderung seragam (simpangan baku 4,315), menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya media yang interaktif dan menarik untuk membangkitkan perhatian serta minat. Dalam konteks ini, *Lumio* menawarkan fitur-fitur visual dan interaktif yang merangsang atensi dan partisipasi siswa, seperti template kreatif, pembelajaran kolaboratif, serta integrasi perangkat digital (Maisarah and Imamah 2024). Lebih lanjut, data deskriptif menunjukkan bahwa 66,3% siswa memiliki minat belajar dalam kategori “baik”, dan 20% dalam kategori “sangat baik”. Hanya 13,8% yang tergolong kurang berminat, yang dapat dikaitkan dengan variabel eksternal seperti kondisi psikologis siswa, pengaruh lingkungan belajar di rumah, atau gaya belajar individu yang belum sepenuhnya difasilitasi oleh media digital.

Secara teoritis, hasil ini diperkuat oleh riset terdahulu dari Riski (Riski, 2025) dan Wardatul Janah (Wardatul et al., 2023), yang mengungkap bahwa penggunaan *Lumio by Smart* tidak hanya meningkatkan atensi siswa (sebesar 13,86%) tetapi juga berdampak pada pengembangan pola pikir kritis (hingga 41,4%) maka dapat diartikan penggunaan teknologi pembelajaran modern seperti *Lumio* berpotensi merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, dua faktor penting dalam pembentukan minat belajar yang berkelanjutan.

Namun demikian, nilai koefisien determinasi yang berada pada angka 34,7% juga mengindikasikan bahwa 65,3% adanya faktor luar yang mempengaruhi minat belajar selain penggunaan media pembelajaran. Ini menunjukkan perlunya perhatian terhadap aspek lain seperti pendekatan pembelajaran, lingkungan belajar, kompetensi guru, serta kondisi emosional dan sosial siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media inovatif seperti *Lumio* sebaiknya tidak berdiri sendiri, melainkan dipadukan dengan strategi pembelajaran yang menyeluruh dan kontekstual seperti *Problem Based Learning (PBL)* yang telah diterapkan di sekolah tersebut.

Pembelajaran menggunakan media *Lumio by Smart* terbukti memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa dengan kelebihan pada media. Kelebihan yang dimiliki media ini dapat mengubah pembelajaran statis menjadi interaktif di kelas dengan presentasi secara online oleh guru, guru dapat memasukkan file PDF, Youtube ataupun PPT dan menambahkan template game dengan mudah, fitur dan aktifitas dapat diubah sesuai materi dan kreatifitas guru, media pembelajaran ini juga dilengkapi berbagai fitur yang menarik seperti, aktifitas *Response* untuk memberikan tanggapan kuis yang dibuat

guru, fitur *Game based Learning* yang berupa fitur game interaktif dan dipadukan dengan pertanyaan atau kuis untuk memberikan pendalaman materi siswa serta memunculkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

### SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diintrepresentasikan dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran *Lumio by Smart* terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo dengan uji regresi yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ). Uji analisis Koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 34,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memberikan pengaruh sedang terhadap minat belajar, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Mayoritas siswa menilai penggunaan *Lumio By Smart* dalam pembelajaran tergolong “baik” (62,5%) dan “sangat baik” (23,8%), menunjukkan bahwa inovasi teknologi ini diterima secara positif dalam konteks pembelajaran. Data deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (66,3%) memiliki minat belajar dalam kategori baik, serta 20% dalam kategori sangat baik, mengindikasikan peningkatan antusiasme belajar yang selaras dengan penerapan media tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Lumio by Smart* merupakan salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika, namun implementasinya tetap harus disertai pendekatan pedagogis yang sesuai serta dukungan ekosistem belajar yang kondusif.

### SARAN

Media pembelajaran *Lumio by Smart* ini dapat dijadikan pembaca dan guru sebagai acuan dalam mengajar yang inovatif dengan bantuan media pembelajaran yang kreatif sehingga minat belajar siswa terjadi peningkatan dan diharapkan dapat mengembangkan program pembelajaran di sekolah untuk lebih baik serta dapat dijadikan acuan pembelajaran untuk mengembangkan rencana pembelajaran dengan media yang menarik dari materi mata pelajaran matematika. Bagi pengguna selanjutnya disarankan agar penggunaan *Lumio by Smart* diperluas ke mata pelajaran lain serta dipadukan dengan pendekatan pedagogis lain seperti *Problem Based Learning* (PBL) untuk mengoptimalkan efektivitasnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi faktor lain yang turut memengaruhi minat belajar secara holistik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bela, Yuan Devina. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif NHT Terhadap Hasil Belajar.” *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI ) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan ( IAIN ) METRO*.
- Clark, Douglas B. 2016. “Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis.” *Review of Educational Research* 86(1):79–122. doi: 10.3102/0034654315582065.
- Hasanah, Uri Uswatun. 2022. “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar

- Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V.” *Skripsi* 9:356–63.
- Laksana, Sigit Dwi. 2017. “Improving the Quality of Learning Mathematics Through Innovative Learning Media.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1(2):79–85. doi: 10.1177/026142948300100217.
- Maghfiroh, Khusnul, M. I. Roudlotul, and Huda Semarang. 2018. “Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda.” *Jpk* 4(1):64–70.
- Maisarah, Imas, and Anisul Imamah. 2024. “Penggunaan Aplikasi Lumio Dalam Maharah Qiraah Dan Kitabah Pada Pembelajaran Bahasa Arab Imas.” *Amandemen* 2(2):89–102.
- Purnama, Farizi, and Dkk. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Lumio Pada Materi Manajemen Perkantoran Di SMK Tunas Pembangunan.” *Cendikia:Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2(10):213–22.
- Riski, Muhammad. 2025. “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web Lumio Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al- Qur ’ an Hadits Kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya.” 03(02):724–34.
- Sri Hartatik. 2020. “Indonesia Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika.” *Education and Human Development Journal* 5(1):32–42. doi: 10.33086/ehdj.v5i1.1456.
- Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, Indana Lazulf. 2023. “Media Pembelajaran Interaktif Untuk Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Era Society 5.0.” *Sainsteknopak* 7:303–8.
- Sudjana, Nana dkk. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: ALFABETA CV.
- Wardatul Janah, Sri, and Dkk. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio By Smart Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa Di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan.” *Journal on Education* 6(1):8041–47. doi: 10.31004/joe.v6i1.4217.