

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Lumio by Smart Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Kota Bengkulu

Ellina Apryta Sari, Feri Noperman, Yusnia

Universitas Bengkulu
elinaapritasari@gmail.com

Article History

accepted 1/3/2026

approved 1/4/2026

published 30/4/2026

Abstract

This study was motivated by the low level of students' learning motivation in IPAS (Integrated Science and Social Studies), as reflected in the decline of PISA scores in scientific literacy, which still needs to be addressed to support optimal IPAS learning. This study aims to examine the effect of using Lumio by Smart on students' learning motivation in IPAS. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental approach. The samples consisted of two groups selected through cluster random sampling, namely class VB at SDN 02 as the experimental group and class VB at SDN 09 as the control group. The results showed that the average posttest score of the experimental group (80.44) was higher than that of the control group (74.92), with a significance value of $0.006 < 0.05$. This indicates a significant difference in learning motivation between the two groups after the experimental group received treatment using Lumio by Smart. It can be concluded that Lumio by Smart has a significant effect on students' learning motivation in IPAS for fifth-grade students in elementary schools in Bengkulu City.

Keywords: *Lumio by Smart, Learning Motivation, Science and Social Studies Learning*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS yang tergambar dari menurunnya skor PISA pada capaian literasi sains, hingga masih perlu diatasi guna menunjang pembelajaran IPAS yang optimal. Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh penggunaan *Lumio by Smart* terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Metode yang digunakan ialah kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen. Terdapat dua kelompok sampel yang dipilih menggunakan *cluster random sampling* yaitu kelas VB di SDN 02 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB di SDN 09 sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen (80,44) dan kelompok kontrol (74,92) serta nilai signifikansi menunjukkan hasil $0,006 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar pada kedua kelompok setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Lumio by Smart*. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Lumio by Smart* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Lumio by Smart, Motivasi belajar, Pembelajaran IPAS*

PENDAHULUAN



Kemajuan teknologi digital yang terus berkembang dengan cepat, menimbulkan perubahan yang berarti di berbagai aspek kehidupan manusia, diantaranya pada bidang pendidikan. Teknologi dapat mempermudah akses informasi menjadi lebih cepat, luas, dan fleksibel, sehingga proses pembelajaran tidak lagi terikat oleh batasan ruang dan waktu (Abdal et al., 2022). Integrasi teknologi juga mendorong munculnya inovasi pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Namun demikian, penggunaan teknologi yang kurang tepat dapat menyebabkan dampak negatif, seperti kecanduan media sosial, penyalahgunaan teknologi, serta rendahnya pemanfaatan teknologi untuk tujuan pembelajaran (Prasanti & Wiranata, 2025). Kondisi ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan teknologi secara bijak dan terarah melalui integrasi yang tepat dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan literasi digital, yaitu kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab (Iryani et al., 2024). Literasi digital menjadi semakin penting bagi siswa sekolah dasar yang termasuk generasi alpha, yaitu generasi yang telah terbiasa menggunakan sarana digital dalam kesehariannya. Ciri khas generasi ini menunjukkan adanya minat yang tinggi terhadap media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti animasi, permainan edukatif, video interaktif, dan aplikasi digital (Gunawan et al., 2024). Dengan demikian, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya strategis untuk menciptakan pembelajaran yang disesuaikan dengan profil serta kebutuhan setiap siswa, serta tuntutan keterampilan abad ke-21. Penerapan tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang mampu mengaitkan teknologi dengan tujuan pembelajaran secara efektif.

Keberadaan media pembelajaran menjadi instrumen krusial dalam dunia pendidikan, mengingat fungsinya sebagai saluran informasi yang mampu menyajikan materi secara sistematis sekaligus meningkatkan daya tarik (Hayanti, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai bisa membangkitkan ketertarikan untuk belajar, mendukung pemahaman ide, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Susanti, 2023). Media pengajaran yang menggunakan teknologi menawarkan keuntungan dalam meningkatkan interaksi, fleksibilitas, dan kemudahan akses pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan kemandirian belajar serta memberikan pengalaman edukasi yang lebih mendalam dan substansial bagi siswa. (Said, 2023). Selain itu, media pembelajaran interaktif menciptakan kesempatan untuk terjadinya komunikasi timbal balik antara pelajar dengan isi materi, dengan demikian, siswa tidak sekadar menjadi penyerap informasi pasif, tetapi juga berpartisipasi penuh dalam aktivitas pembelajaran (Yusnan, 2025). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dengan dukungan teknologi bisa jadi pilihan lain untuk memperbaiki kualitas pengajaran di tingkat sekolah dasar.

Salah satu faktor penting yang dipengaruhi Penggunaan media dalam pendidikan memiliki korelasi erat dengan peningkatan antusiasme siswa. Pada dasarnya, motivasi belajar merupakan stimulan, baik yang bersifat internal maupun eksternal, yang mendorong seseorang untuk berusaha belajar, menjaga keberlanjutan aktivitas belajar, serta mencapai sasaran pendidikan. (Nusantara, 2024). Motivasi memainkan peran krusial dalam mencapai sukses dalam pendidikan, sebab para pelajar yang memiliki semangat yang kuat cenderung lebih partisipatif, gigih, dan antusias

dalam menjalani proses belajar (Fernando et al., 2024). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor kunci yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan motivasi belajar masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan, termasuk di Indonesia. Mengacu pada temuan yang dirilis oleh OECD melalui *Programme for International Student Assessment (2022)*, Hasil literasi sains siswa Indonesia menunjukkan penurunan skor jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. dan berada pada peringkat rendah dibandingkan negara lain. Data ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Salah satu penyebab minimnya semangat belajar adalah rendahnya pemanfaatan alat pembelajaran yang kreatif dan melibatkan interaksi (Ernita et al., 2024; Yuliantari, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik berpotensi membuat siswa bersifat pasif dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Atas dasar tersebut, urgensi penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting guna menstimulasi partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan *Lumio by Smart*, yang dikembangkan oleh *SMART Technologies* sebagai platform pembelajaran digital berbasis web. *Lumio by Smart* memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi interaktif, video, gambar, dan aktivitas berbasis permainan yang dapat diakses secara langsung oleh siswa. Keunggulan utama media ini terletak pada fitur interaktifnya, seperti *game show*, *monster quiz*, *label reveal*, *match 'em up*, *flip out*, dan *fill in the blanks*, yang dikembangkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Fitur *label reveal*, misalnya, memungkinkan siswa mengungkap informasi secara bertahap sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif. Sementara itu, fitur *monster quiz dan game show* menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga pembelajaran terasa seperti permainan edukatif yang menarik. Selain itu, *Lumio by Smart* juga menyediakan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, sehingga membantu siswa memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman konsep secara mandiri.

Keunggulan lain dari *Lumio by Smart* adalah kemampuannya mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaktif secara real-time, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Media ini juga memungkinkan guru memantau partisipasi siswa secara langsung, sehingga guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan dukungan kepada siswa selama proses pembelajaran. Ciri ini selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang belajar melalui bermain, berinteraksi, dan pengalaman langsung (Mutia, 2021). Oleh karena itu, integrasi *Lumio by Smart* hadir sebagai solusi untuk menciptakan suasana kelas menjadi jauh lebih hidup, interaktif, dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan *Lumio by Smart* menyajikan dampak yang baik terhadap jalannya proses pembelajaran. Choir et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *Lumio by Smart* dapat mendorong peningkatan keterlibatan serta prestasi belajar siswa. Rasiona et al. (2025) juga melaporkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap pencapaian kognitif siswa. Selain itu, Suharyani et al. (2025) mengungkapkan bahwa integrasi *Lumio by Smart* secara signifikan mampu memacu antusiasme belajar siswa. Walaupun begitu, studi yang memfokuskan analisisnya pada dampak *Lumio by Smart* terhadap dorongan belajar di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS, masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlu penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan media

ini digunakan guna mengoptimalkan dorongan belajar serta antusiasme siswa pada jenjang pendidikan dasar.

Merujuk pada paparan tersebut, rumusan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak penerapan platform *Lumio by Smart* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Kota Bengkulu. Sementara itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Lumio by Smart terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V SDN Kota Bengkulu.

METODE

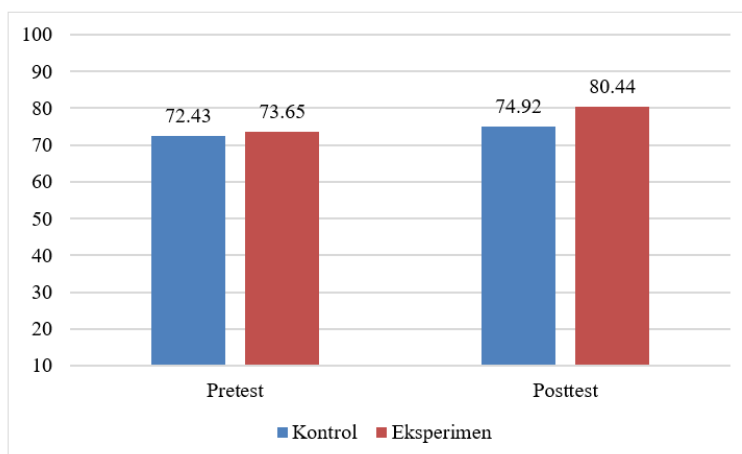
Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) serta menerapkan desain *The Matching Only Pretest–Posttest Control Group Design* (Fraenkel et al., 2012:275). Subjek penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Kota Bengkulu yang berakreditasi A sebagai populasi sasaran, menerapkan kurikulum merdeka, memiliki dua rombongan belajar, serta didukung sarana teknologi memadai berupa proyektor dan jaringan *Wi-Fi*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Januari 2026 di kelas VB SDN 02 (Eksperimen) dan VB SDN 09 (Kontrol) Kota Bengkulu.

Data pada penelitian berupa nilai motivasi belajar siswa yang didapatkan dari angket skala *Likert* berjumlah 15 pernyataan yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. (Hernawati & Fadhli, 2021:108) mengatakan kuesioner atau angket dapat dikatakan reliabel apabila Cronbach Alpha $> 0,70$. Prosedur pemerolehan data dilakukan dengan menerapkan mekanisme tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) sebagai instrumen pengukuran utama. Teknik analisis yang diterapkan mencakup statistik deskriptif, pengujian prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, serta analisis inferensial dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Proses analisis dilakukan menggunakan program SPSS, tingkat signifikansi 0,05. Menurut Nuryadi (2017), nilai α biasanya ditetapkan sebesar 0,05, yang berarti bahwa 5 dari setiap 100 kesimpulan yang diambil akan menolak H_0 . Uji ini digunakan untuk menilai pengaruh pemanfaatan media Lumio by Smart terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, maka didapat nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* angket motivasi belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. Nilai rata-rata angket minat belajar pretest dan posttest disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest di Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 4.1, terlihat bahwa terdapat perubahan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen. Rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan, dari 73,65 saat *pretest* menjadi 80,44 pada saat *posttest*. Sementara itu, Peningkatan nilai rata-rata juga tercatat pada kelompok kontrol, meskipun tidak diberikan perlakuan yang sama, namun tidak terlalu signifikan yaitu sebesar 2,49, dari 72,43 pada saat *pretest* menjadi 74,92 pada saat *posttest*. Berdasarkan perbedaan peningkatan rata-rata tersebut, terlihat bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen tercatat lebih tinggi jika dikomparasikan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan selisih rata-rata peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kenaikan motivasi belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Namun demikian, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan analisis lanjutan melalui uji prasyarat dengan hasil yang disajikan pada Gambar 1 berikut.

No	Aspek Analisis	Pretest		Posttest	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1.	Jumlah sampel	31	31	31	31
2.	Range	24	37,3	28	34,7
3.	Nilai Minimal	58,6	62,6	56	65,3
4.	Nilai maksimal	82,6	93,3	90,6	100
5.	Nilai rata-rata	72,43	73,65	74,92	80,44
6.	Varians	48,796	76,213	65,016	51,845
7.	Std. Deviation	6,985	8,730	8,063	7,200
8.	Nilai signifikansi uji normalitas	0,205	0,939	0,202	0,665
9.	Nilai signifikansi uji Homogenitas	0,357		0,221	
10.	Nilai signifikansi uji T	$t_{hitung} = 0,604$		$t_{hitung} = 2,841$	
		0,548		0,006	

Gambar 2. Hasil Analisis Data Penyebaran Angket *Pretest* dan *Posttest*

Mengacu pada Tabel 1, proses analisis data diawali dengan pengujian normalitas dan homogenitas sebagai syarat sebelum dilakukan analisis inferensial. Hasil uji normalitas pada *pretest* menunjukkan bahwa sebaran data pada kelompok eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,939 dan 0,205 yang keduanya berada di atas ambang batas ($\text{Sig.} > 0,05$). Selanjutnya, Berdasarkan uji homogenitas, data *pretest* terbukti memiliki varians yang seragam atau homogen dengan nilai signifikansi 0,357. Sejalan dengan itu, hasil *independent sample t-test* memperkuat fakta tersebut melalui nilai t_{hitung} 0,604 yang berada di bawah nilai t_{tabel} 2,000, serta angka signifikansi 0,548 yang melampaui batas 0,05. Atas dasar hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memulai penelitian dengan tingkat motivasi belajar yang setara.

Analisis data *posttest* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mencatat rata-rata motivasi belajar sebesar 80,44 dengan standar deviasi 7,200, sedangkan kelompok kontrol mencapai 74,92 dengan standar deviasi 8,063. Sebelum pengujian hipotesis, uji asumsi memastikan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi 0,665 (eksperimen) dan 0,202 (kontrol). Selain itu, uji homogenitas juga mengindikasikan bahwa data bersifat homogen dengan nilai signifikansi 0,221 ($\text{Sig.} > 0,05$). Hasil *uji independent sample t-test* pada *posttest* memperlihatkan nilai $t_{hitung} = 2,841 > t_{tabel} = 2,000$ dan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,006 < 0,05$, sehingga (H_a) diterima.

Hasil analisis awal melalui *pretest* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berada pada tingkat yang setara tanpa perbedaan

signifikan. Namun, kondisi ini berubah setelah dilakukannya tes akhir (*posttest*), di mana muncul perbedaan motivasi yang nyata di antara kedua kelompok tersebut. Kesenjangan ini merupakan dampak dari intervensi berupa penggunaan media Lumio by Smart yang diterapkan pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Lumio by Smart* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Kota Bengkulu, khususnya pada mata pelajaran IPAS

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan Lumio by Smart terhadap motivasi belajar sains pada siswa kelas V sekolah dasar. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor *posttest* pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, serta uji independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,006 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media Lumio by Smart memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Uno (2024:24) yang mengemukakan motivasi belajar merupakan bentuk dorongan yang muncul, baik karena keinginan pribadi maupun pengaruh dari situasi di sekelilingnya, yang mendorong keterlibatan aktif serta perubahan perilaku dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen terjadi karena Lumio by Smart menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti video pembelajaran, pengungkapan label, teriakan, materi pengajaran digital, dan aktivitas permainan. Berbagai fitur yang tersedia dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta interaktif, sehingga mendorong siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat. Hasil ini sejalan dengan pendapat Herwati dkk. (2023:33) mengungkapkan bahwa motivasi belajar dapat meningkatkan antusiasme siswa sekaligus memberikan arah dalam kegiatan pembelajaran guna memastikan seluruh target yang direncanakan dapat terpenuhi secara optimal.

Pada tahap awal proses belajar, penggunaan media *Lumio by Smart* yang menampilkan video pembelajaran dan pertanyaan pemantik mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Siswa lebih terlibat dalam memperhatikan, merespons pertanyaan, dan terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan sarana belajar digital dapat mendorong terciptanya interaksi yang lebih hidup dan hasil belajar yang lebih maksimal. Temuan ini didukung oleh Said (2023:199) yang menyebutkan bahwa pengintegrasian media pembelajaran dengan teknologi mampu memperkuat keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan fitur interaktif seperti *label reveal* dan *shout it out* memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Siswa dapat mengidentifikasi organ sistem pencernaan secara interaktif, yang meningkatkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif mereka. Temuan ini sesuai dengan penelitian Hanip (2025) yang menyatakan dengan memanfaatkan *Lumio* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui fitur interaktif yang tersedia. Keterlibatan aktif siswa juga terlihat pada tahap diskusi kelompok, di mana siswa bekerja sama menggunakan video pembelajaran, bahan ajar digital, dan permainan edukatif. Kegiatan ini cocok dengan karakter siswa sekolah dasar yang cenderung menikmati pembelajaran interaktif, bermain, dan kerja kelompok (Mutia, 2021:114).

Selama pembelajaran berlangsung, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan indikator motivasi belajar seperti ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok, serta keinginan menyelesaikan tugas dengan baik. Kondisi ini menandakan bahwa *Lumio by Smart* bukan sekedar meningkatkan motivasi

belajar, akan tetapi juga meningkatkan interaksi dan kerja sama siswa. Hal ini didukung oleh Rasiana (2025) yang menyatakan Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu mempermudah penguasaan materi bagi peserta didik secara lebih efisien. Di samping itu, sarana ini juga berperan penting dalam mempererat komunikasi serta kolaborasi antar siswa selama proses belajar.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol, pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* dan buku LKS menyebabkan siswa cenderung lebih pasif dan kurang antusias. Media yang bersifat statis dan kurang interaktif menyebabkan keterlibatan siswa menjadi terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media belajar interaktif sangat efektif dalam memperkuat motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran.

Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti kesulitan teknis penggunaan media. Hambatan tersebut dapat diatasi dengan penerapan pengelolaan kelas yang efektif. Hal ini sejalan dengan Fahmi et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi memerlukan dukungan kesiapan teknis dan pengelolaan pembelajaran yang efektif agar dapat berjalan optimal. Oleh karena itu, kesiapan teknis dan pengelolaan kelas yang efektif menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pengaplikasian media pembelajaran digital.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan dalam motivasi siswa dalam belajar IPAS antara kelompok yang diberikan perlakuan khusus dan kelompok yang tidak, yang disebabkan oleh metode pengajaran yang berbeda. Kelompok perlakuan menggunakan media *Lumio by Smart* untuk belajar, sedangkan kelompok tanpa perlakuan hanya memanfaatkan *PowerPoint*. Sedangkan pada hasil *posttest* kelompok eksperimen mencatatkan skor rata-rata sebesar 80,44, mengungguli kelompok kontrol yang memperoleh rerata 74,92. Hasil pengujian hipotesis memperlihatkan nilai t_{hitung} sebesar 2,841, yang melampaui ambang batas t_{tabel} sebesar 2,000. Dengan angka signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,006 yang berada di bawah 0,05, maka Hipotesis Alternatif dinyatakan diterima. Temuan ini menegaskan bahwa pengintegrasian media interaktif *Lumio by Smart* memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Kota Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdal, N. M., Wahyudi, M. H., Ashadi, N. R., & Nurhijrah. (2022). *Teknologi pendidikan*. Rizmedia.
- Choir, R. A., Maryani, M., & Ernasari, E. (2024). The impact of recovery learning model with Lumio by Smart on high school students' engagement and learning outcomes in static fluids. *Konstan - Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, 9(02), 180–193. <https://doi.org/10.20414/konstan.v9i02.643>
- Ernita, Y., Hetilaniar, & Nindiati, D. S. (2024). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 3 Rantau Bayur. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 466–473.
- Fahmi, Moh. A. N., Susanto, Suwito, A., & Firmansyah, F. F. (2024). Pengaruh media pembelajaran Lumio by Smart terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 80–89. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i1.3812>

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya belajar Gen Alpha di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>
- Hanip, S. A., Gunansyah, G., & Prahani, B. K. (2025). Exploration of the utilization of Lumio as interactive media in science learning in elementary schools. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3016–3024. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1872>
- Hayanti, R. (2022). *Media pembelajaran ala guru milenial*. CV Pustaka MediaGuru.
- Herwati, Arifin, Rahayu, Waritsman, Solang, Zulaichoh, & Kristanto. (2023). *Motivasi dalam pendidikan (konsep–teori–aplikasi)*. Literasi Nusantara Abadi.
- Hernawati, & Fadhli, R. (2021). *Dasar Dasar Statistik Pendidikan disertai Praktik Penggunaan SPSS*. Indonesia Emas Grup.
- Nuryadi, Tutut, A. D., Endang, U. S., & Budiantara. (2017). *Dasar - Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Iryani, E., Helty, & Hasibuan, T. H. (2024). *Pengembangan literasi digital kependidikan*. Literasi Nusantara Abadi Group.
- Mutia. (2021). Characteristics of children age of basic education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114–131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Nusantara, R. B. (2024). *Menggali motivasi belajar siswa*. Elementa Media Literasi.
- OECD. (2024). *PISA 2022 Result : The State of Learning and Equity in Education*. Perfiles Educativos (Vol. 1). OECD publishing.
- Prasanti, K., & Wiranata, I. H. (2025). Dampak negatif penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara*, 4, 335–345. <https://doi.org/10.29407/ab2sma82>
- Rasiana, R., Lestari, R., & Bahrudin, F. (2025). Pengaruh media pembelajaran Lumio by Smart terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 23(2), 284–295. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v23i2.19020>
- Said, S. (2023). Kajian pendidikan dan ekonomi. *Jurnal PenKoMi*, 6(2). <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Suharyani, T., Laksana, S. D., & Sumaryanti, L. (2025). Pengaruh media pembelajaran Lumio by Smart terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(2), 94–102. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.5.2.94-102>
- Susanti, A., & Darmansyah, A. (2023). Analisis strategi penguatan profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis di SD Negeri 44 Kota Bengkulu. *Edubase: Journal of Basic Education*, 4(2), 201–212. <https://doi.org/10.47453/edubase.v4i2.1027>
- Uno, H. B. (2024). *Teori motivasi dan pengukurannya (analisis di bidang pendidikan)*. Bumi Aksara.
- Yuliantari, N. M. D., & Kesuma, I. K. N. (2024). Analisis faktor menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Peninjoan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Yusnan, M. (2025). *Media pembelajaran interaktif (konsep dan analisis di sekolah dasar)*. CV Eureka Media Aksara.