

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LUMIO TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA  
NEGERI 1 SAMALANTAN**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**THALIA LANIA ARSI SALSA BILLA**

**F1231211036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LUMIO TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA  
NEGERI 1 SAMALANTAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan  
Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Program Studi Pendidikan Sejarah**

**OLEH:  
THALIA LANIA ARSI SALSA BILLA  
F1231211036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LUMIO TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 1 SAMALANTAN**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada**

**THALIA LANIA ARSI SALSA BILLA**

**NIM. F1231211036**

**Ditetujui,**

**Pembimbing I**

  
Dede Firmansyah, M.Pd  
NIP. 198902072019031013

**Pembimbing II**

  
Astrini Eka Putri, M.Pd  
NIP. 199011132019032010

**Mengetahui,  
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura**



  
Dr. H. Ahmad Yani T, M.pd  
NIP. 196604011991021001

**Lulus Tanggal : 31 Januari 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LUMIO TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 1 SAMALANTAN**

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

**THALIA LANIA ARSI SALSABILLA**

**NIM. F1231211036**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Harris Firmansyah, M.Pd

NIP. 198902072019031013

Pembimbing II



Astrina Yka Putri, M.Pd

NIP. 199011132019032010

Penguji I



Ika Rahmatika Chalimi, M.Pd

NIP. 198902212015042002

Penguji II



M. Rizka Prabowo, M.Pd

NIP. 199104142023211020

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Andang Firmansyah, M.Pd

NIP. 198904142015041001

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Thalia Lania Arsi Salsa Billa

NIM : F1231211036

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 31 Januari 2025

Vero Membuat Pernyataan



Thalia Lania Arsi Salsa Billa

NIM F1231211036

## **MOTTO**

“Apapun yang terjadi atas hidup mu, atau apapun yang belum terjadi ingatlah langkah maju itu langkah yang paling benar jangan mundur, ingat Tuhan besertamu.”

Janganlah takut, sebab aku menyertai engkau, janganlah bimbang sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan ,bahkan akan menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan

(Yesaya 41:10)

“Beristirahatlah jikalau anda harus beristirahat, tapi jangan pernah menyerah.”

(Ps. Philip Mantofa)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus Juruselamat, atas berkat karunia-Nya kepada peneliti beserta keluarga dan saudara/i sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kakek dan nenek saya tercinta yang selalu menjadi penyemangat untuk terus berjuang dan bertahan dalam setiap proses kehidupan yang dialami, terutama dalam perkuliahan ini. Teruntuk bapak Andreas Legoh dan Ibu Seselia yang selalu menjadi alasan saya untuk semangat. Terimakasih atas doa yang tidak pernah putus setiap harinya untuk saya disini. Terimakasih buat cinta, kasih sayang yang diberikan kepada saya. Mereka merupakan orang yang sangat berperan penting didalam kehidupan saya hingga saat ini. Doa, motivasi dan semangat selalu diberikan kepada penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
2. Kepada orang tua saya yaitu bapak Narsidin dan Ibu Susilawaty yang juga menjadi alasan aku terus bertahan dan berjuang untuk mewujudkan cita-cita dan harapan besar kalian kepada aku. Hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan, terimakasih atas doa dan motivasi yang selalu diberikan kepadaku.
3. Kepada adik saya Pingkhan Pasya, Cheyza Anugrazya dan Winnerson Clay serta keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat dan doa kepada saya.

4. Thalia Lania Arsi Salsa Billa (Penulis). Terimakasih banyak telah berjuang dan bertahan sampai sejauh ini, sudah berusaha menahan sabar, ego dan berbagai tekanan yang ada. Meskipun dalam menyelesaikan skripsi ini banyak hal-hal yang membuat putus asa dan ingin menyerah, tetapi puji Tuhan dapat terselesaikan tepat pada waktunya seperti janji Tuhan Yesus pada ku.

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah guna untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh aplikasi lumio dengan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kuantitatif dan teknik sampel random sampling. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes dan dokumentasi. Analisis dari perolehan data penelitian menggunakan uji paired. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik observasi, teknik pengukuran dan teknik dokumen. Alat pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah pedoman observasi, tes dan pedoman. Hasil penelitian menunjukkan (1) penelitian ini menggunakan aplikasi lumio dalam pembelajaran sejarah mendapatkan nilai yang cenderung rendah. (2) berdasarkan hasil pengujian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui soal *pretest-posttest* terdapat perbedaan yang signifikan yakni pada kelas eksperimen diperoleh nilai 44,30 dan 77,57. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai 40,5 dan 64,81. (3) berdasarkan pengujian uji mann-whitney pada SPSS versi 25 memperoleh nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,005$  yang berarti aplikasi lumio dengan variabel hasil belajar memiliki pengaruh yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi lumio terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah memiliki pengaruh positif.

**Kata Kunci: Hasil Belajar, Aplikasi Lumio, Pengaruh**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan anugerah-Nya yang melimpah, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul " Pengaruh Penggunaan Aplikasi Lumio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 1 Samalantan".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu tahapan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S-1, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak kesulitan dan hambatan. Namun berkat pertolongan Tuhan Yesus Kristus serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan begitu, dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya terutama kepada:

1. Bapak Haris Firmansyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu sabar dalam membimbing juga memberikan arahan, motivasi, saran, dan tanggapan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Astrini Eka Putri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga telah memberikan masukan yang sangat berharga dan membantu memperbaiki kualitas penelitian ini.
3. Ibu Ika Rahmatika Chalimi, M.Pd selaku penguji 1 yang telah memberikan kritik serta saran dalam skripsi ini.

4. Bapak Mohammad Rikaz Prabowo, M.Pd yang telah memberikan arahan, pertanyaan serta masukan dalam skripsi ini.
5. Pihak SMA Negeri 1 Samalantan yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian sampai pada akhirnya skripsi ini selesai.
6. Ibu Maria Sri Rahayu, S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Samalantan yang telah berkenan membantu dalam penelitian ini.
7. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Bapak Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Bapak Andang Firmansyah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, staf akademik dan staf Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 “PANDAWA” program studi pendidikan sejarah atas segala bantuan dan kerjasamanya.

12. Dan kepada pihak-pihak lain yang telah membantu saya baik secara langsung maupun tidak langsung namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak yang telah disebutkan, peneliti tidak dapat membalas apapun selain ucapan terimakasih dan doa, semoga kebaikan mereka dapat diterima oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Sejarah.

Pontianak, 31 Januari 2025

Thalia Lania Arsi Salsa Billa

## DAFTAR ISI

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LUMIO TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA  
NEGERI 1 SAMALANTAN

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LUMIO TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA  
NEGERI 1 SAMALANTAN

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada .....	iii
Tanggung Jawab Yuridis Material Pada .....	iv
ABSTRAK .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
BAB 1	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6

D. Manfaat Hasil Penelitian .....	6
1. Secara Teoritis .....	6
2. Secara Praktis .....	7
E. Ruang Lingkup Dan Definisi Operasional Variabel .....	8
1. Ruang Lingkup .....	8
2. Definisi Operasional.....	10
 BAB 2	
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian teori.....	13
1. Lumio .....	13
2. Hasil Belajar .....	25
3. Pembelajaran Sejarah .....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Teori.....	38
D. Hipotesis.....	40
 BAB 3	
METODE PENELITIAN.....	43
A. Desain Penelitian.....	43
B. Prosedur penelitian.....	44

C. Populasi dan Sampel .....	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Instrumen Penelitian.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	62
 BAB 4	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	67
A. Hasil Penelitian .....	67
1. Gambaran Umum Sekolah .....	67
2. Pelaksanaan Penelitian .....	69
3. Pengujian Prasyarat Analisis .....	72
4. Uji Statistik Non Parametrik .....	82
B. Pembahasan .....	83
1. Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Sebelum Menggunakan Aplikasi Lumio Di SMA Negeri 1 Samalantan .....	83
2. Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Setelah Menggunakan Aplikasi Lumio Di SMA Negeri 1 Samalantan .....	84
3. Pengaruh Hasil Belajar Siswa Eklas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Samalantan .....	89
 BAB 5	

KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	95
LAMPIRAN.....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Prosedur Penelitian .....	45
Tabel 3. 2 Populasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Samalantan.....	47
Tabel 3. 3 Data Sampel Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Samalantan .....	48
Tabel 3. 4 Klasifikasi Koefisien Korelasi validitas.....	52
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas.....	54
Tabel 3. 6 Koefisien Korelasi Reliabilitas .....	55
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas .....	55
Tabel 3. 8 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	57
Tabel 3. 9 Klasifikasi Uji Daya Beda.....	59
Tabel 4. 1 Agenda selama penelitian .....	70
Tabel 4. 2 Uji normalitas kelas eksperimen .....	81
Tabel 4. 3 Uji Mann-Whitney .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Website Lumio .....	17
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Guru Masuk.....	18
Gambar 2. 3 Fitur-fitur Lumio by Smart.....	19
Gambar 2. 4 Template.....	20
Gambar 2. 5 Penyelenggara Grafis .....	20
Gambar 2. 6 Gambar dan Video .....	21
Gambar 2. 7 Rekaman Suara.....	22
Gambar 2. 8 Pembelajaran Berbasis Game.....	23
Gambar 2. 9 Tampilan Siswa Memasukan Kode Join Lumio .....	24
Gambar 2. 10 Tampilan Siswa Masuk Kelas Lumio .....	24
Gambar 2. 11 Tampilan Siswa Mengikuti Permainan Lumio .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	100
Lampiran 2 Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	101
Lampiran 3 Lembar Observasi Guru Kelas Eksperimen .....	102
Lampiran 4 Lembar Observasi Kelas Kontrol .....	103
Lampiran 5 Lembar Observasi Guru Kelas Kontrol .....	104
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Kelas Eksperimen Kelas Kontrol.....	105
Lampiran 7 Soal Posttest-Pretest .....	106
Lampiran 8 Lembar Jawaban Kelas Eksperimen.....	115
Lampiran 9 Lembar Jawaban Kelas Kontrol .....	117
Lampiran 10 Kunci Jawaban Kelas Eksperimen Kontrol.....	119
Lampiran 11 Lembar Izin Validasi Ahli .....	120
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Soal Pilihan Ganda .....	121
Lampiran 13 Validasi Kelayakan.....	124
Lampiran 14 Data Responden.....	126
Lampiran 15 R. Tabel .....	128
Lampiran 16 Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	129
Lampiran 17 Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	130
Lampiran 18 Uji Mann-Whitney.....	131
Lampiran 19 Hasil Uji Indeks Kesukaran.....	132
Lampiran 20 Hasil Uji Daya Beda .....	135
Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	138

Lampiran 22 Daftar distribusi frekuensi pretest kelas kontrol.....	140
Lampiran 23 Daftar distribusi frekuensi posttest kelas kontrol .....	140
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	141
Lampiran 25 Daftar distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen.....	143
Lampiran 26 Daftar distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen .....	143
Lampiran 27 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	145
Lampiran 28 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	168
Lampiran 29 Kegiatan Penelitian.....	193
Lampiran 30 Surat Izin Pra-riset.....	194
Lampiran 31 Surat Riset.....	195
Lampiran 32 Sk Pembimbing.....	196

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas hidup dan pembelajaran serta menanamkan keterampilan yang dipelajari oleh peserta didik (Saidillah, 2018). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pembelajaran Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Pada umumnya proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah masih bersifat statis dan konvensional. Bersifat statis dapat diartikan tidak adanya perubahan yang dilakukan oleh guru sejarah dari waktu ke waktu hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah yang hanya membacakan atau pengulangan

kalimat-kalimat yang ada di buku dan siswa didalam proses pembelajaran hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal materi yang disajikan oleh guru tanpa mengerti apa yang dipelajari. Sehingga ketika diberikan tugas maupun ujian sebagian siswa mendapatkan nilai yang tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan.

Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran sejarah karena sebagai tenaga pendidik diharapkan akan menggerakkan unsur unsur yang ada pada pembelajaran sejarah. Sebagai tenaga pendidik dalam mata pelajaran sejarah, guru harus mampu menghadirkan sesuatu yang baru baik terkait dengan model, strategi, metode, sampai pada penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi saat ini. Guru harus mampu menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar peserta didik agar menarik. Peserta didik zaman sekarang berbeda dengan zaman dahulu yang menyukai penjelasan dari guru. Peserta didik sekarang menyukai hal baru dan menantang. Hal tersebut membuatnya penasaran sehingga rasa ingin tahu tersebut dapat menggiring peserta didik untuk belajar. Sehingga seorang guru harus terus belajar agar tidak tertinggal. Guru harus terus belajar agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Seperti sekarang media yang menggunakan multimedia interaktif lebih diminati peserta didik daripada media konkret.

Saat ini masyarakat hidup dalam era digital dimana teknologi berkembang dengan sangat pesat. Kemajuan teknologi yang begitu cepat ini

memberikan kemudahan dalam kehidupan masyarakat. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah elemen yang perubahannya paling cepat. Perkembangan TIK ini tidak bisa lepas dari semakin luasnya jaringan internet di Indonesia. (Mardiana & Sumiyatun, 2017). Teknologi saat ini sudah berkembang pesat dan sudah menyediakan berbagai media untuk keperluan dalam proses belajar mengajar seperti perangkat lunak, Aplikasi, dan juga media multimedia yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta dengan baik. Pemilihan media pembelajaran yang efektif dan inovatif akan memberikan dampak yang bagus pada hasil belajar siswa karena penyampaian materi yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa, begitupun sebaliknya jika media yang digunakan tidak efektif maka akan menjadi salah satu faktor dari rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi pada dasarnya dapat untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan merupakan salah satu sarana penyiapan tenaga kerja dimasa depan, karena dalam aspek ini dipandang sebagai suatu bidang yang memiliki kepentingan mengenai persekolahan (Maritsa et al., 2021). Peningkatan kualitas di bidang pendidikan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar atau prestasi yang diperoleh siswa. Salah satu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan saat ini sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Banyak penelitian yang terkait dengan

penggunaan pembelajaran berbasis permainan menunjukkan memiliki efek positif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional

Berdasarkan pra riset di SMA Negeri 1 Samalantan, ditemukan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah masih relatif rendah. Salah satu indikatornya adalah banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 71. Rendahnya pencapaian KKM ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi sejarah dengan baik.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai inovasi dalam metode pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi Lumio adalah salah satu contoh aplikasi yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan aplikasi Lumio dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur interaktif seperti template presentasi, kuis, dan permainan edukatif yang tersedia dalam aplikasi ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, aplikasi Lumio

juga memungkinkan guru untuk berkreasi membuat media pembelajaran yang nantinya dapat dibagikan kepada siswa. Lumio juga dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh maupun di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Lumio terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Samalantan. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah dan memberikan alternatif solusi bagi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Sejarah sebelum menggunakan aplikasi lumio di SMA Negeri 1 Samalantan ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Sejarah setelah menggunakan aplikasi lumio di SMA Negeri 1 Samalantan ?
3. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Samalantan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Sejarah sebelum menggunakan aplikasi lumio by smart di SMA Negeri 1 Samalantan ?
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Sejarah setelah menggunakan aplikasi lumio by smart di SMA Negeri 1 Samalantan ?
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Samalantan.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

#### **1. Secara Teoritis**

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, wawasan, pemikiran serta pengetahuan dalam pembelajaran Sejarah
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah motivasi pendidik dalam meningkatkan kualitas

pendidikan khususnya mengenai aplikasi lumio sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.

## **2. Secara Praktis**

- 1) Bagi siswa, penggunaan aplikasi lumio dapat membantu siswa kelas X dalam memahami materi mata Pelajaran Sejarah.
- 2) Bagi pendidik (guru), penggunaan aplikasi lumio sebagai media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam memberikan pemahaman yang utuh kepada siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- 3) Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh para pendidik di SMA Negeri 1 Samalantan.
- 4) Bagi peneliti, peneliti mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran lumio untuk pembelajaran Sejarah kelas X.

## **E. Ruang Lingkup Dan Definisi Operasional Variabel**

### **1. Ruang Lingkup**

Untuk memperjelas batasan dalam penelitian ini perlu diterangkan ruang lingkup penelitian mengenai permasalahan yang akan diteliti seperti variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2016:38), “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2013:161), variabel penelitian adalah objek penelitian yang bervariasi atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel lain dalam Sugiyono (2018:57) membedakan macam-macam variabel dalam penelitian sebagai berikut:

1. Variabel Independen
2. Variabel Dependen
3. Variabel Moderator
4. Variabel Intervening
5. Variabel Kontrol

Dalam penelitian ini yang menjadi titik fokus penelitian ada dua, yaitu:

#### 1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Menurut Sugiyono (2018:570, “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (variabel dependen).” Berdasarkan pendapat di atas, variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi munculnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Aplikasi Lumio.” Aplikasi lumio dapat digunakan bagi guru dan siswa. Cara memasukan akun di website bagi guru:

- 1) Buka pranala dan masukan link <https://www.SMARTtech.com/Lumio/>.
- 2) Ketuk login kepada guru.
- 3) Pilih masuk menggunakan akun google.
- 4) Jika sudah ada akun google yang tersambung. Maka Anda dapat langsung masuk ke Lumio menggunakan akun google tersebut.

Sedangkan cara memasukan akun di website bagi siswa yaitu:

1. Buka pranala helloSMART.com
2. Pilih Sign In jika siswa ingin masuk menggunakan akun
3. Pilih Join As A Guest jika ingin masuk tanpa akun

4. Kemudian masukkan kode join yang telah diberikan oleh guru, lalu tulis nama lengkap siswa.

## 2. Variabel terikat ( Dependent Variable )

Sugiyono (2018:57) menyatakan, “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Dari pendapat tersebut berarti bahwa variabel terikat adalah variabel yang muncul karena dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Hasil Belajar”. Melalui penilaian formatif yaitu dalam bentuk kuis yang akan dikerjakan peserta didik untuk mendapatkan umpan balik dalam pembelajaran.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional penelitian maka seorang peneliti dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti. Definisi operasional adalah pemberian makna pada suatu variabel dengan spesifik untuk menghindari kesalahpahaman arti dari istilah yang ada dalam penelitian. Selain itu tujuan definisi operasional untuk memudahkan pengertian dan menghindari perbedaan persepsi. Maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Penggunaan aplikasi lumio

Lumio adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain pembelajaran, fitur yang tersedia dapat dikembangkan lebih lanjut secara kreatif dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih interaktif. Lumio merupakan media pembelajaran yang bisa kita gunakan untuk membuat bahan presentasi. dan secara visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi lumio adalah aplikasi yang memiliki banyak fitur dimana kita dapat memasukkan permainan agar terjadinya interaksi antar guru dan siswa sehingga tidak membuat siswa asik sendiri. Lumio ini tujuannya adalah Deliver engaging lessons artinya kita dapat menyampaikan pelajaran dan mengajak peserta didik untuk tetap aktif selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lumio merupakan aplikasi online dengan berbagai fitur serta fungsi yang dapat membantu guru untuk melakukan presentasi dan permainan, oleh karena itulah inovasi ini baik digunakan untuk memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam materi Indonesia Zaman Hindu dan Buddha.

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa kuis yang diberikan di akhir pembelajaran, pada mata Pelajaran Sejarah materi Kehidupan Awal Manusia Indonesia. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penguasaan yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Suatu hasil belajar dapat dianggap tuntas jika sudah memenuhi syarat minimal yang ditetapkan guru untuk setiap mata pelajaran tertentu.