

## Media Game Lumio untuk Penilaian Kognitif IPS Kelas 4 SDN Serua 01 Kota Tangerang Selatan

Jaelani Anton Pratama Putra<sup>1\*</sup>, Muhamad Sofian Hadi<sup>2</sup>

<sup>12</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta

### Article History:

Received: 11 July 2023

Accepted: 25 Oktober 2024

Published: 26 Oktober 2024

### Kata Kunci:

Lumio, penilaian kognitif, IPS, deskriptif, kuis

### Keywords:

Lumio ; cognitive assesment ; social ; descriptive ; quizzes

### ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis digital telah banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas sejak masa pandemi covid 19. Terdapat banyak aplikasi belajar yang dapat menjadi pilihan bagi guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Lumio. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran Lumio dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta penggunaan Lumio pada proses penilaian kognitif pada pembelajaran IPS di kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun metode yang digunakan ialah analisis deksriptif. Teknik analisis data ialah analisis tematik di mana peneliti menggunakan angket untuk mengetahui efektivitas Lumio dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penilaian kognitif yang diterapkan. Ada tiga tahapan pada penelitian ini yaitu tahap

persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran Lumio dapat membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan membuat proses penilaian kognitif menjadi lebih mudah dengan berbagai varian kuis yang unik yang disenangi oleh peserta didik.

### ABSTRACT

Digital-based learning media has been widely used in the classroom learning process since the Covid-19 pandemic. There are many learning applications that can be an option for teachers as learning media, one of which is Lumio. This study aims to determine the use of Lumio learning media in creating a fun learning atmosphere and the use of Lumio in the cognitive assessment process in social studies learning in class 4 of SDN Serua 01 Tangerang Selatan. This type of research is qualitative research. The method used is descriptive analysis. The data analysis technique is thematic analysis where researchers use questionnaires to determine the effectiveness of Lumio in creating a fun learning atmosphere through the cognitive assessment applied. There are three stages in this study, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The results of the study show that social studies learning using Lumio learning media can make the learning atmosphere feel more fun and make the cognitive assessment process easier with various unique quiz variants that are enjoyed by students.

Copyright © 2024 Jaelani Anton Pratama Putra, Muhamad Sofian Hadi

**Citation:** Putra, J. A. A., & Hadi, M. S. (2024). Media Game Lumio untuk Penilaian Kognitif IPS Kelas 4 SDN Serua 01 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 329–338. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i3.7049>

## A. Pendahuluan

Belajar merupakan hak setiap orang untuk berubah menjadi lebih baik. Maka tidak heran apabila setiap negara maju memiliki kualitas pendidikan yang sangat baik. Indonesia sebagai negara berkembang pun sedang menuju ke arah pendidikan yang lebih baik. Ditambah lagi dengan didorong oleh perkembangan teknologi yang cukup pesat, semakin memudahkan aktivitas pendidikan di setiap lembaga pendidikan baik formal, non formal, maupun informal.

Belajar menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru yang bersifat konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara (Sain, 2014). Faktor keberhasilan belajar sejatinya tidak lepas dari bagaimana kondisi pembelajaran di kelas berjalan dengan semestinya. *Learning condition* saat ini tengah menjadi PR di beberapa sekolah di Indonesia, di mana berbagai permasalahan ketika belajar seringkali bermunculan yang akhirnya berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Salah satu yang menjadi masalah signifikan pada pendidikan di Indonesia ialah penggunaan media pembelajaran, di mana masih banyak yang menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti papan tulis, kapur/spidol, dan penghapus. Padahal realitanya anak-anak zaman sekarang sangat familiar dengan kemajuan teknologi seperti handphone dan internet. Penggunaan media pembelajaran yang tidak familiar dengan minat peserta didik cenderung dapat membuat kegiatan pembelajaran di kelas terasa membosankan dan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, yang menjadi permasalahan pada penelitian ini ialah proses penilaian kognitif yang dirasa telah ketinggalan zaman yakni masih menggunakan pensil dan kertas. Hal ini memiliki dampak yang buruk yakni pemakaian kertas yang terlalu banyak dapat mendorong terjadinya deforestasi dan kertas yang semakin banyak dibuang di tempat pembuangan akan menjadi gas rumah kaca yang kuat. Di sisi lain, penggunaan pensil dan kertas pada proses pengambilan nilai memiliki kesan tersendiri yang “menyeramkan” bagi peserta didik, karena mereka tahu bahwa akan menghadapi ujian. Alangkah baiknya jika dalam proses penilaian kognitif, guru mulai beralih dari media konvensional ke media digital.

Rencana pemecahan masalah pada penelitian ini yakni di antaranya; 1) menemukan akar permasalahan, 2) mencari solusi dari permasalahan penelitian, 3) mengetahui penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas, 4) mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Sehingga pertanyaan pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi Lumio dalam proses penilaian kognitif pada pembelajaran IPS di kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Lumio?

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukinarti dkk. (2024: 6), Lumio memberikan kemudahan bagi guru dalam mengemas pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Thalia dkk. (2025: 363) mengungkapkan bahwa Lumio memberikan pengaruh yang signifikan pada peningkatan hasil belajar Sejarah peserta didik kelas X di SMAN 1 Samalantan. Begitu juga pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Andayani dkk. (2024: 849) menyatakan bahwa Lumio meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IX di SMPN 18 Surabaya.

Penggunaan aplikasi belajar Lumio diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Adapun yang menjadi tema pada pembelajaran IPS ini ialah “Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme”. Penggunaan Lumio diterapkan pada kegiatan evaluasi hasil belajar dalam bentuk kuis (kognitif). Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran Lumio dalam penilaian kognitif pada pembelajaran IPS di kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang ada pada penelitian ini.

## B. Tinjauan Pustaka

Belajar secara formal di sekolah sejatinya terjadi dalam sebuah ruangan kelas yang berisi para peserta didik yang hendak belajar dan guru yang hendak mengajar. Kegiatan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik ini biasa disebut pembelajaran.. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Suardi (2018:6), pembelajaran ialah suatu usaha yang melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Tentunya dalam pelaksanaannya membutuhkan sebuah perantara atau pengantar yang menghubungkan guru dengan peserta didik agar pesan ajar dapat tersampaikan dengan baik. Hal inilah yang biasa disebut dengan media pembelajaran.

Kata media pada hakikatnya berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti “perantara” atau “pengantar” (Hamzah, 2022). Dalam konteks kegiatan belajar dan mengajar, media dapat diartikan sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Milawati, 2021). Adapun menurut Sadiman dkk. (2010) media pembelajaran ialah sebuah benda yang difungsikan sebagai pengantar suatu informasi oleh pengirim kepada penerima sehingga menimbulkan rangsangan perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan siswa yang mana akan timbul sebuah proses belajar. Dari berbagai pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar pesan ajar dari guru kepada peserta didik agar pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Dengan kata lain media berperan sebagai “jembatan ilmu” bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Siti & Heni, 2021), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- a. Ditinjau dari sifatnya: Media auditif: media yang hanya didengar saja; Media visual: media yang hanya dilihat saja; Media audiovisual: media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b. Ditinjau dari kemampuan jangkauannya: Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televisi; Media yang mempunyai daya jangkau yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- c. Ditinjau dari cara atau teknik pemakaiannya: Media yang diproyeksikan contohnya seperti film, slide, film strip, transparansi; Media yang tidak diproyeksikan contohnya seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan yakni dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan guru, di mana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Bahan ajar juga akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dari suatu materi ajar (Meling, 2019).

Dikutip dari <https://www.smarttech.com/en/lumio>, Lumio adalah aplikasi pembelajaran berbasis game milik perusahaan SMART Technologies yang berasal dari Kanada. Lumio memberikan akses gratis baik kepada guru maupun peserta didik cukup dengan hanya memasukkan email. Dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran, Lumio menghadirkan berbagai ragam fitur kuis yang menarik bagi peserta didik. Peserta didik dapat langsung mengetahui skor beserta koreksi jawaban apabila telah selesai mengerjakan kuis.

Menurut E. Johnson, penilaian ialah mengumpulkan, menyeleksi, dan mengartikan informasi dalam mengambil suatu keputusan. Adapun di dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 dijelaskan bahwa penilaian ialah proses pengolahan informasi, pengumpulan kemampuan untuk mengukur tingkat pencapaian kegiatan proses belajar anak (Amelia, 2020). Kemudian menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini tujuan dari pelaksanaan penilaian ialah untuk mengetahui dan menindaklanjuti

pertumbuhan dan perkembangan yang yang dicapai peserta didik selama mengikuti pendidikan. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut mencakup semua aspek perkembangan anak secara individual, yang meliputi aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, dan seni (Hasanah & Uyun, 2019). Menurut Masyitoh (2019), perkembangan kognitif pada hakikatnya merupakan proses mental untuk mengidentifikasi, mengingat, menghubungkan (korelasi dan asosiasi), membilang, menjelaskan, mengklasifikasi, menganalisis, mensintesis, serta mengaplikasikan sesuatu. Perkembangan kognitif dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu budaya. Sehingga menurut hemat peneliti, penilaian kognitif ialah proses mengambil keputusan terhadap aspek pengetahuan peserta didik setelah melaksanakan serangkaian pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Penilaian kognitif adalah bentuk evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan intelektual (Arikunto, 2016).

### **C. Metode Penelitian**

Jenis penelitian pada penelitian ini ialah penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif kualitatif. Menurut Fenti (2020), penelitian deskriptif ialah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu gejala yang ada secara apa adanya pada saat penelitian berlangsung tanpa bermaksud membuat kesimpulan secara general. Tahap penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Populasi pada penelitian ini ialah peserta didik SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Sampel pada penelitian ini ialah kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan yang terdiri dari dua kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan pengembangan instrumen berupa wawancara melalui angket (google form) terkait respon peserta didik terhadap penggunaan Lumio dalam proses penilaian kognitif pada pembelajaran IPS. Teknik analisis data yaitu analisis tematik, di mana peneliti menggunakan angket untuk mengetahui efektivitas Lumio dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penilaian kognitif yang diterapkan.

### **D. Hasil Penelitian**

#### **Penggunaan Aplikasi Belajar Lumio dalam Penilaian Kognitif pada Pembelajaran IPS**

Media pembelajaran yang digunakan berjenis audio visual dalam bentuk aplikasi permainan bernama Lumio. Lumio sendiri dapat diakses secara gratis oleh siapa saja baik guru maupun peserta didik. Guru dapat membuat bahan ajar ataupun lembar kerja peserta didik dengan aplikasi Lumio, sedangkan peserta didik dapat mengakses untuk belajar ataupun untuk mengerjakan lembar kerja yang telah dibuat oleh guru sebagai bentuk penilaian kognitif. Mata pelajaran yang dipelajari ialah Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 SD semester ganjil tentang "Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif sendiri mencakup tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun jumlah peserta didik di kelas 4 yaitu berjumlah 60 anak dari dua kelas yaitu kelas 4A dan 4B.

#### **Tahap Persiapan**

Peneliti membuat akun Lumio sebagai guru agar kemudian dapat menyusun bahan ajar IPS tentang sikap cinta tanah air yang diambil dari buku siswa IPS kelas 4 SD dan internet. Peneliti juga membuat kuis dalam bentuk permainan yang disediakan oleh Lumio terkait materi ajar yang telah dipelajari peserta didik. Kemudian peneliti membuat bahan ajar menggunakan powerpoint dengan semenarik mungkin. Materi ajar yang dibuat berkaitan dengan salah satu BAB pembahasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

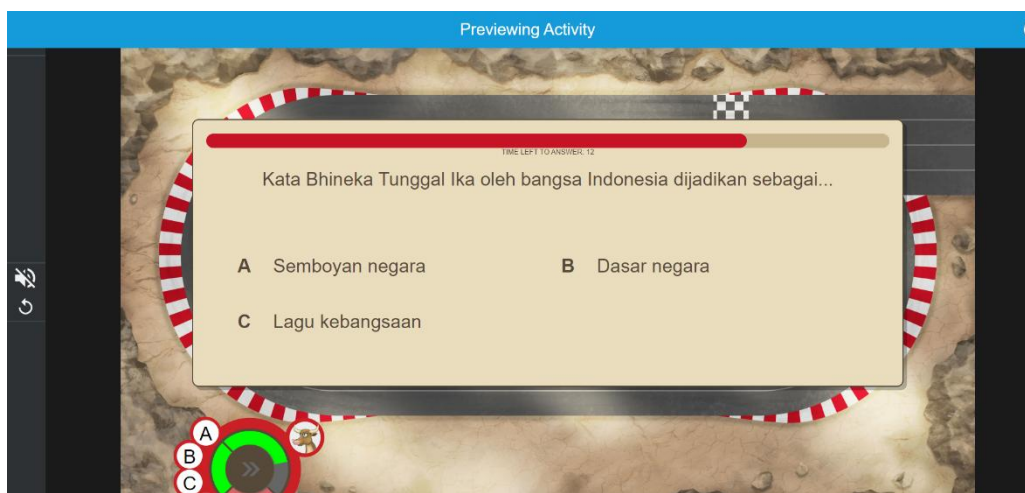
Sosial di kelas 4 SD yaitu “Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme”. Bahan ajar dibuat semenarik mungkin yang dilengkapi dengan berbagai gambar animasi.

### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini merupakan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat dengan serangkaian kegiatan pembelajaran mulai dari pembukaan, inti, hingga penutup. Pembukaan diawali dengan membaca doa, absensi, dan kegiatan ice breaking. Kegiatan inti berisi penyampaian materi ajar dengan powerpoint dan pengerjaan kuis menggunakan aplikasi belajar Lumio. Dan kegiatan penutup berisi guru memberikan feedback dan doa penutup.



Gambar 1 contoh slide materi ajar sikap kepahlawanan dan patriotisme



Gambar 2 contoh soal kuis “speedup” dengan aplikasi Lumio

### Tahap Evaluasi

Ketiga, tahap evaluasi, yaitu kegiatan evaluasi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Lumio dalam proses penilaian kognitif pada pembelajaran IPS. Respon peserta didik ini akan menjadi evaluasi bagi peneliti apakah penggunaan Lumio dapat menjadi alternatif dari permasalahan pemakaian kertas yang berlebihan dalam proses penilaian kognitif. Peneliti menggunakan angket berupa google form untuk mengetahui tingkat kesenangan peserta didik setelah menggunakan aplikasi Lumio untuk mengerjakan tes yang biasanya mereka kerjakan dengan kertas dan pensil. Berikut data mengenai tingkat kesenangan menggunakan media Lumio untuk mengerjakan kuis:

**Tabel 1** Data respon peserta didik terhadap Lumio

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat menyenangkan	36	60%
Menyenangkan	20	33,33%
Kurang menyenangkan	4	6,67%
Tidak menyenangkan	0	0%
<b>Total</b>	60	100%

### E. Pembahasan

Penggunaan aplikasi belajar Lumio sebenarnya dapat diterapkan tidak hanya pada kegiatan evaluasi pembelajaran namun juga pada proses penyampaian materi. Namun fokus utama pada penelitian ini ialah penggunaan Lumio pada kegiatan penilaian kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Aplikasi Lumio menyediakan banyak sekali fitur kuis berbasis game yang familiar dengan anak-anak seperti puzzle, tic tac toe, mind maps, balapan (time trial), dll. Setelah penyampaian materi ajar dilaksanakan melalui pembelajaran interaktif yang dibantu dengan media powerpoint, pembelajaran dilanjutkan dengan pengerjaan kuis melalui aplikasi Lumio. Peserta didik mengakses kuis melalui link yang dibagikan peneliti dengan menggunakan handphone. Setiap peserta didik diberikan waktu sekitar 5-10 menit untuk mengerjakan kuis. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan melalui analisis tiga tahapan; persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap pertama atau persiapan, peneliti selaku guru telah mensosialisasikan kepada peserta didik sebelumnya bahwa akan diadakan pembelajaran menggunakan media berbasis game yang memerlukan device tertentu untuk mengoperasikannya. Sehingga peneliti telah meminta peserta didik untuk membawa *handphone* setelah mendapat izin dari orang tuanya masing-masing. Sebagian besar peserta didik telah memiliki handphone sendiri dan biasa menggunakannya untuk bermain game. Peneliti menyusun bahan ajar dari buku siswa IPS kelas 4 kurikulum 2013 tentang sikap cinta tanah air beserta RPP-nya yang telah disesuaikan dengan media pembelajaran Lumio. Kemudian peneliti juga membuat LKPD dengan fitur kuis yang disediakan Lumio, yaitu tipe speedup atau mirip dengan time trial dalam istilah video game di mana seorang

pemain berpacu dengan waktu dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Hal ini dimaksudkan agar menguji konsentrasi dan kecermatan peserta didik dalam menjawab soal.

Pada tahap kedua atau pelaksanaan merupakan proses pembelajaran di kelas yang mana berjalan sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti yang telah disesuaikan dengan media pembelajaran Lumio. Pembelajaran diawali dengan pembacaan doa dan kegiatan ice breaking untuk menyiapkan kondisi peserta didik yang siap dalam belajar. Proses penyampaian materi ajar dilakukan melalui slide powerpoint dengan pendekatan interaktif antara guru (peneliti) dan peserta didik. Slide powerpoint berisi bahan ajar yang diperoleh dari buku ajar siswa IPS kelas 4 kurikulum 2013 dan beberapa materi tambahan dari internet. Metode pembelajaran yang digunakan ialah dengan pendekatan active learning berupa the power of two, poster comment, dan small group discussion. Setelah proses penyampaian materi selesai, peserta didik diarahkan untuk login ke dalam aplikasi Lumio dengan emailnya masing-masing atau milik orang tuanya. Lumio dapat diakses melalui website resminya dengan mudah tanpa harus melakukan instalasi terlebih dahulu. Peneliti membagikan link kepada peserta didik untuk dapat mengakses kuis yang akan mereka kerjakan. Bagi peserta didik yang tidak membawa *handphone*, maka diperbolehkan meminjam milik temannya secara bergantian. Kuis berisi 10 soal pilihan ganda terkait materi IPS “Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme” yang dapat dikerjakan kurang lebih 5-10 menit. Peserta didik dapat langsung melihat skornya setelah selesai mengerjakan semua soal yang ada. Di akhir sesi pembelajaran, peneliti memberikan penguatan materi kepada peserta didik sebelum ditutup dengan pembacaan doa selesai belajar.

Pada tahap ketiga atau evaluasi merupakan tahap untuk mengetahui tingkat kesenangan peserta didik setelah melakukan penilaian kognitif dengan aplikasi belajar Lumio yang mana biasanya mereka masih menggunakan pensil dan kertas dalam mengerjakan tes tertulis. Setelah diberikan angket berupa google form untuk mengetahui apakah mereka merasa senang atau terhibur dengan tes tertulis dalam bentuk game yang disediakan oleh Lumio, dapat diketahui bahwa sebanyak 60% peserta didik kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan merasa bahwa aplikasi Lumio itu sangat menyenangkan, sebanyak 33,33% merasa menyenangkan, 6,67% merasa kurang menyenangkan, dan 0% merasa tidak menyenangkan. Pembelajaran dengan media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana hasil penelitian Yuvita Dela Carolina (2022) yang meneliti “*Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native*”. Yakni sebanyak 47 (65%) dari 72 peserta didik yang diteliti mengalami peningkatan motivasi belajar yang sangat tinggi. Selanjutnya menurut Ryan Dellos dalam Rafika Andari (2020) menyebutkan bahwa pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. Selain itu, peneliti selaku guru juga merasakan bahwa penggunaan media berbasis game seperti Lumio ini sangat efektif dan praktis dalam kegiatan penilaian kognitif yang mana dapat menggantikan tes tertulis konvensional yang memerlukan biaya pencetakan kertas. Hal ini juga dapat membantu aksi kampanye “*go green*” yaitu dengan tidak menggunakan atau menghabiskan banyak kertas yang mana merupakan hasil dari perhutanan.

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui google form, respon peserta didik terhadap penggunaan Lumio dalam proses penilaian kognitif terbilang positif dengan 60% dari keseluruhan peserta didik menganggap bahwa Lumio sangat menyenangkan. Peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan sangat penting dalam keberhasilan belajar peserta didik yakni dengan menciptakan kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian Rizki Wahyuningtyas dan Bambang (2020), bahwa media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang

memuaskan. Menurut Arsyad dalam Mila dan Rizki (2015), media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian informasi oleh guru kepada peserta didik. Sehingga guru harus cermat dalam menentukan media pembelajaran yang hendak digunakan, yang mana harus sesuai dengan materi ajar, karakteristik peserta didik, dan metode pembelajaran.

## F. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran Lumio dalam penilaian kognitif pada pembelajaran IPS di kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan dilaksanakan setelah penyampaian materi ajar tentang “Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme”. Guru membagikan link kepada peserta didik yang kemudian masing-masing mereka login dengan email untuk mengakses kuis dari Lumio. Penggunaan media pembelajaran berbasis game Lumio dirasa sangat menyenangkan bagi mayoritas peserta didik kelas 4 SDN Serua 01 Tangerang Selatan jika dibandingkan tes tertulis yang bersifat konvensional. Sebagaimana data respon peserta didik yang mencapai 60% menunjukkan bahwa Lumio sangat menyenangkan, 33,33% merasa menyenangkan, dan 6,67% merasa kurang menyenangkan. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital (game) seperti Lumio dapat menjadi alternatif bagi guru yang hendak melakukan penilaian kognitif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan dunia pendidikan di era industri 4.0 ini.

## Referensi

- Amelia, K. &. (2020). ASESMEN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *AJ Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69-82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Andari, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA. *ORBITA. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Andayani, Y. A., Rindawati, R., & Fatayati, R. (2024). PENERAPAN MEDIAPEMBELAJARAN LUMIO BYSMART UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN SOSIAL KELAS IX-DSMPN18SURABAYA TAHUNPELAJARAN 2024-2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 840-850.
- Arfiyani, M. C. (2015). PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Scholaria*, 5(2), 131-149. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Billa, T. L. A. S., Firmansyah, H., & Putri, A. E. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Lumio terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Samalantan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah (JIMPS)*, 10 (1), 360-364. <https://doi.org/10.24815/jimps.v10i1.34117>
- Carolina, Y. D. (2022). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10-16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Hasan, Muhammad., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.



- Hikmawati, F. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Masyitoh, D. (2019). Urgensi Pendidikan Islam dalam Peningkatan Kecerdasan Sosial, Emosional Anak. *Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 47-60. <https://doi.org/10.29062/seling.v5i1.358>
- Anak. *Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 4. <https://doi.org/10.29062/seling.v5i1.358>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16060/9786>
- Pagarra, Hamzah., dkk. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pujiastuti, S. L. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8(2), 76-80.
- Rosy, C. A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v11n1>
- S. Sadiman, Arief. (2010). *Media Pendidikan*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sain Hanafy, Muh., (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *LENTERA PENDIDIKAN*, 17(1), 66-79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sukinarti, D. Y., Mardiyah, A. A., & Afkar, T. (2024). Penerapan Media Digital Lumio By Smart Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 7 SMPN 2 Puri. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(4), 16076-16083.
- Sulasmono, R. W. (2020). PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 131-149. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Uyun, F. H. (2019). ASESMEN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI (STUDI KASUS TK KHADIJAH AL-MUAYYADA SAMPANG). *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 31-37. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i1.1814>

