

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N., Rita, R., & Amaluddin, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Android pada Materi Karya Ilmiah Siswa Kelas XI. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 85–89. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v10i1.12194>
- Anwar, M. (2025). Pengembangan Media Ajar Berbasis Lumio Pada Materi Macam-Macam Najis Kelas VII. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 676–687. <https://doi.org/10.47476/RESLAJ.V7I9.8645>
- Astri Andayani, Y., Fatayati, R., & Fisipol, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Lumio by SMART Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sosial Kelas IX-D SMPN 18 Surabaya Tahun Pelajaran 2024-2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 840–850. <https://doi.org/10.23969/JP.V9I04.18318>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Atiqah, S., Dharmayanti, W., & Nurcahyo, R. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Android pada Materi Dampak Sosial Informatika Kelas X SMA Negeri 1 Anjongan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 7(1), 46–56. <https://doi.org/10.23960/jptiv.v7i1.30718>
- Aziz, A., & Waluyo, U. N. (2025). Peningkatan Kesiapan Digital Siswa SMK Sebagai Upaya Penguatan SDM di Era Industri 4.0. *Bakti Humaniora*, 5(1). <https://doi.org/10.35473/jbh.v5i1.4219>
- Badan Pusat Statistik. (2025). Statistik Pendidikan 2025. In Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat (Ed.), *Badan Pusat Statistik: 04200.25022*. Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 1–203. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6/SAVE-RESEARCH>
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3d di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Cahyani, W. D., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan Media Animasi 3 Dimensi untuk Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah Dasar.

Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(3), 2554–2565.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2414>

Dilah Relawati, L., Ramadhan, I., & Hainon. (2024). Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet di Kelas X Sekolah Menengah. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 363–374.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.376>

Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Addie Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*.
<http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>

Fadilah, A., Rizki Nurzakiyah, K., Atha Kanya, N., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>

Fajrianti, D. T., Ulum, S. R., & Putra Viratama, I. (2024). Solusi Cerdas Untuk Kehidupan Modern Dengan Lumio by SMART Iain Fattahul Muluk Papua. *SINDORO: Cendekia Pendidikan*, 4, 21–30.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>

Farizi Purnama, R., Faslah, R., & Adha, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Lumio Pada Materi Manajemen Perkantoran Di Smk Tunas Pembangunan. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(10), 213–222.
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendekia/article/view/3059>

Fauzi, M. I. (2023). Efektivitas Penerapan Media Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Dspace Universitas Islam Indonesia*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/46291>

Hasan, M., Tasdin Tahrim, Mp., Pd, S., Pd Ahmad Fuadi, M., Ida Aulia Mawaddah, Mp., Uswatun Khasanah, Mp., Dewi Jayanti SPdI, Mp., Susanti, M., Zaifatur Ridha, Mp., Septian Nur Ika Trisnawati, Mp., Nur Rahmah, Mp., Diani Syahfitri, Mp., Asri Fitriani, Mp., Fahrunnisa, Sp., Inanna, Mp., Nuraisyiah, Mp., & Iesyah Rodliyah, Mp. (2021). *Teori-Teori Belajar* (M. Hasan, Ed.). Tahta Media Group.
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/493/490>

Hasibuan, D., Asrul, A., Adi, M., & Siregar, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Desmos Graphing Calculator Terhadap Kemampuan Pemahaman

- Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(5), 60–68. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i5.1177>
- Ikhfas Tanzillal, M., Hertanti, E., Permana Suwarna Prodi Pendidikan Fisika, I., Syarif Hidayatullah, U., & Penulis, K. (2026). Pengaruh PhET Interactive Simultions terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Termodinamika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 14(1), 121–130. <https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.91208>
- Irawan, A. N., & Zuhdi, U. (2025). Pengembangan media let's do it berbantuan website lumio by smart untuk mengoptimalkan kosakata bahasa inggris materi what are you doing kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 208–222. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/67462>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Judijanto, L., Mata, R., Kupang, P. N., Ramadhan, H., & Putra, F. (2025). Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Sekolah. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.37567/JIE.V11i1.3569>
- Kaltsum, H. U., Wulandari, A. S. M., Fadillah, R., Fauzy, I., Khotimah, N. A., Ayu, D. P., Mahya, Y. M. Z., & Qonita, F. R. (2024). Workshop pembuatan media pembelajaran Lumio dan Wordwall bagi Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.53088/tintamas.v1i1.1000>
- Karomah, F., & Fathurrohman, M. (2025). Development Of Interactive Learning Media Using The Lumio Platform For Algebra Material On Student's Mathematical Concept Understanding Ability. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 974–992. <https://doi.org/10.24127/emteka.v6i2.10354>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Khairi, M. A., & Ikhsan, J. (2022). Development of Guided Inquiry-Based Electronic Modules and Its Effects on Students' Chemical Literacy. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 7(2), 181. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v7i2.62319>

- Kurniasih, L., Pebri, M., & Lubis, N. (2025). Konsep Dasar Pengembangan Media dan Sumber Belajar untuk MI/SD. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 573–586. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i2.5831>
- Lestaria Ningsih, Y., Marga Retta, A., Dwi Nopriyanti, T., Wulandari, S., & Inbay Bernessa, B. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Kreatif Berbantuan Canva untuk Tenaga Pendidik Profesional di SMK Negeri 3 Kayuagung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1349–1356. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2975>
- Mas'ud, H., Suhada, S., Izah, N., Bouty, Abd. A., Pakaya, N., & Rijal, B. S. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Komputer Jaringan dan Telekomunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 6(2), 1–8. <https://doi.org/10.23960/jpvti>
- Maulida, A., Hakim, R., Mardhiyah, A., & Sutiah. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Lumio By Smart Pada Pembelajaran Fikih Bab Qurban Kelas IX MTS. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 108–123. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v6i1.16944>
- Murtopo, A., Rahmaisya, R., & Jusmaini, J. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era Digital 4.0. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 96–110. <https://doi.org/10.32520/al-afkar.v11i02.626>
- Nisa, L. C., Isnawati, A. R., Rachmawati, A. K., & Miasary, S. D. (2025). Pemanfaatan Desmos untuk Pembelajaran Matematika Interaktif bagi Guru Matematika SMK di Salatiga. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 10(1), 59–72. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v10i1.2675>
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Osipova, E., & Bagrova, Y. Y. (2022). *Lumio by Smart in Distance Learning: a Case of EFL Vocabulary Learning*. Russian Linguistic Bulletin. <https://cyberleninka.ru/article/n/lumio-by-smart-in-distance-learning-a-case-of-efl-vocabulary-learning>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *An introduction to Educational design research*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).

- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211–216. <https://doi.org/10.30743/BEST.V5I2.5685>
- Purwanti. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital* (1st ed.). Selat Media Patra (Selat Media Partners).
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Riduwan. (2009). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. *Alfabeta*.
- Riyanti, N. S., Kurnianto, F. A., Apriyanto, B., Astutik, S., & Susiati, A. (2024). Pengaruh Media Lumio By Smart Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA/MA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.19184/PGEO.V7I1.47690>
- Rizki, Jaenudin, D., & Mulyawati, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Education Game Menggunakan Platfrom Lumio By SMART Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 212–226. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V11I03.8801>
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Saatiah, Fitrianiingsih, N., & Ahyar. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lumio Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 7(1). <https://doi.org/10.23960/jpvti>
- Sari, A. M., Rosita, D., & Subastian, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lumio By Smart pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VII SMP Negeri 37 Samarinda. *SABER : Jurnal Teknik Informatika, Sains Dan Ilmu Komunikasi*, 3(2), 01–08. <https://doi.org/10.59841/saber.v3i2.2390>
- Silvia, M., Rika, I., & Trisna, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lumio by SMART Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMAN 12 Padang. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 14(2), 489–497. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v14i2.83948>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>

- Sri Harsantik, G., Purwoko, B., Naqiyah, N., & All Habsy, B. (2023). Kemampuan Career Adaptability Siswa SMK: Studi Literatur. *DA'WA: Jurnal Bimbingan Penyuluhan & Konseling Islam*, 4(2), 2025–2116. <https://doi.org/10.36420/dawa>
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Sinar Baru. <https://inlislite.dispustaka.sumselprov.go.id/opac/detail-opac?id=44786>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sulistiowati, T. (2022). *Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://static.sc.cloudapp.web.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Manajemen-Perkantoran-Layanan-Bisnis-KLS-X-Sem-1.pdf>
- Supardi. (2016). Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik Konsep dan Aplikasi. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 313. <https://rajagrafindo.co.id/produk/penilaian-autentik-pembelajaran-afektif/>
- Suswanto. (2022). Kemampuan Guru Menggunakan Media Atau Sumber Belajar. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 5(3). <https://doi.org/10.47006/er.v5i3.12927>
- Syukron Hamid Siregar, Yunus, Y., & Indah Juwita, A. (2022). Uji Pratikalitas Pembuatan dan Perancangan Media Interaktif. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4), 424–430. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i4.1105>
- Tsabitah, N. N., Sarkity, D., Abdurrahman, N., Rizkylillah, M. S., & Angwen, J. A. (2024). Digitalisasi pembelajaran melalui pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk pembelajaran rangkaian arus bolak-balik dan kemagnetan di SMKN 55 Jakarta. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(3), 133–143. <https://doi.org/10.53696/30474329>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wasiyah, Mariati, fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA Jurnal*

Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 205–212.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>

Wirda, A., Dhoni, A. R., Setianingsih, E. R., & Destrinelli. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart. *JOTE : JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5(2), 380–386.
<https://paperity.org/p/339563380/meningkatkan-hasil-belajar-peserta-didik-melalui-multimedia-interaktif-berbasis-lumio-by>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zalsyabila, F. N., & Aisyah, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK: Kajian Literatur. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 03(04).
<https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/1611>

