



Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Fathan Wardana¹, Winarti²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: fathanwardana2@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-08	<p>This study aims to determine the effect of interactive presentation learning media with Lumio on the ability to identify procedural texts by class XI students of SMA Budisatrya Medan. This research is quantitative research with an experimental type using the Post-test only control design type. The population in this study consisted of all 4 classes of class XI totaling 137 students. The sample of this study consisted of 2 classes, namely class XI IPA 1 as the experimental class, and class XI IPA 2 as the control class, which were selected through random sampling. The assessment instrument used was an essay test containing instructions to identify text procedures. The results of this study reveal that the use of interactive presentation media with Lumio in learning to identify procedural texts for class XI SMA Budisatrya Medan in the 2024/2025 academic year, provides good results and is beneficial for students. This can be seen from the average value of the experimental class which reached 89.43, while the results of using conventional media in the control class were not as good as the experimental class. This can be seen from the results of the average value in the control class, which was 64.71. The results of hypothesis testing using the Independent Samples Test t-test with a significance level of 0.05 showed a Sig (2-tailed) value of 0.000, which is smaller than 0.05. Thus, it can be concluded that there is a significant influence in learning text recognition procedures for class XI students of SMA Budisatrya Medan in 2024/2025 using interactive presentation media with Lumio.</p>
Keywords: <i>Learning media;</i> <i>Interactive Presentation;</i> <i>Lumio;</i> <i>Procedural Text.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-08	<p>Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran presentasi interaktif dengan <i>Lumio</i> terhadap kemampuan mengidentifikasi teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen menggunakan tipe <i>Post-test only control design</i>. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh kelas XI sebanyak 4 kelas yang berjumlah 137 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen, dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol, yang dipilih melalui <i>random sampling</i>. Instrumen penilaian yang digunakan adalah tes esai yang berisi perintah untuk mengidentifikasi teks prosedur. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif dengan <i>Lumio</i> dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun 2024/2025, memberikan hasil yang baik dan bermanfaat bagi siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang mencapai 89,43, sementara hasil penggunaan media konvensional di kelas kontrol tidak sebaik kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 64,71. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t <i>Independent Samples Test</i> dengan tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan nilai <i>Sig (2-tailed)</i> sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam pembelajaran identifikasi teks prosedur pada siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun 2024/2025 dengan menggunakan media presentasi interaktif dengan <i>Lumio</i>.</p>
Kata kunci: <i>Media pembelajaran;</i> <i>Presentasi Interaktif;</i> <i>Lumio;</i> <i>Teks Prosedur.</i>	

I. PENDAHULUAN

pendidikan tidak hanya terfokus pada penyampaian materi yang harus dihafal. Sejalan dengan pemikiran Sulistyaningrum dalam Nopiani (5203:2023), pembelajaran di abad 21 tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif semata, tetapi juga memberi prioritas pada pengembangan kemampuan proses yang

ada pada diri peserta didik. Artinya selama proses pembelajaran, guru harus mampu menggunakan cara yang tepat dan efektif untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses.

Hal ini berkaitan dengan tuntutan abad 21 yang mengharuskan siswa untuk memiliki kompetensi 4C, yaitu *Critical Thinking* (berpikir

kritis), *Creativity* (kreativitas), *Comunication* (berkomunikasi), dan *Collaboration* (bekerja sama). Hal ini sesuai dengan pendapat Meilani dalam Nopiani (5204:2023) bahwa keempat keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang wajib dikuasai peserta didik di abad 21. Untuk mempermudah guru dalam menanamkan keterampilan 4C tersebut kepada peserta didik, guru dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran yang kian berkembang.

Abdulah dan Darmawan (2013:15) menyatakan bahwa dalam perkembangan pendidikan saat ini, terjadi pergeseran yang signifikan ke arah dominasi komunikasi digital, yaitu komunikasi yang menggunakan media digital. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan menjadi sangat penting mengingat bahwa cara terbaik untuk mencetak sumber daya manusia yang bermutu adalah dengan melalui pendidikan itu sendiri, dan tentunya sumber daya manusia yang dihasilkan dari sistem pendidikan tersebut adalah manusia yang diharapkan memiliki kapabilitas untuk memenuhi kebutuhan zaman yang saat ini serba digital pula.

Di Indonesia sendiri segala urusan dalam bidang pendidikan mulai secara berangsur beralih ke teknologi digital. Hal ini dapat dilihat dari mulai dipakainya *software* pengisian rapor digital, pembelajaran melalui *e-learning*, *canva*, hingga pembelajaran jarak jauh melalui *zoom meeting*, hingga peran *artificial intelegent* (AI) yang kian marak dikembangkan. Teknologi tersebut tentunya membutuhkan tenaga pendidik yang memiliki mutu serta kapabilitas untuk mampu menjalankan program-program tersebut. Hal ini juga sejalan dengan pendapat mantan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nadiem Makarim dalam Sanjaya (2023:10) Tanpa transformasi digital, Pendidikan dapat tertinggal jauh. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pembelajar yang jauh lebih menarik dan bermakna.

Menyinggung dalam hal pengajaran dalam pendidikan, tidak lepas dari yang namanya materi, metode dan media. Hal-hal tersebut juga terus berkembang seiring bertambahnya tuntutan zaman dan perubahan kebutuhan tiap generasi. Sehingga tak heran bila akan sering dijumpai beberapa materi, metode dan media yang bersifat digital dan berkembang sesuai dengan teknologi terkini. Tentunya perubahan-perubahan tersebut ada untuk membantu pendidik dalam mewujudkan susana belajar

yang bermakna terkhusus pada penggunaan media pembelajaran.

Salah satu teknologi pendidikan yang cukup masif berkembang adalah media pendidikan. Pada masa lalu, media terbatas pada alat-alat tradisional seperti guru, buku teks, dan papan tulis, namun kini telah berkembang hingga mencakup media digital dan online. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi yang kreatif, inovatif, dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media dapat meningkatkan prestasi, minat, dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media, siswa dapat lebih mudah fokus dan menyimak pembelajaran, khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia yang sering dianggap membosankan.

Pada kurikulum 2013 revisi kelas XI SMA, mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kompetensi dasar yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi teks prosedur dengan memperhatikan aspek isi, struktur, dan kaidah kebahasaan. Kompetensi dasar ini penting untuk diajarkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan teks prosedur dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru di SMA Budisatrya Medan pada siswa kelas XI mengenai pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur, di temukan masih 70 % siswa yang tidak memahami bagaimana mengidentifikasi teks prosedur dengan benar, baik dari segi struktur, isi maupun kaidah kebahasaan teks prosedur. Kurangnya kemampuan siswa ini umumnya terjadi karena rendahnya minat belajar siswa dan fokus belajar yang mudah terpecah selama proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa dalam menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur menjadi rendah. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga cenderung menggunakan metode ceramah. Guru kurang memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan pembelajaran dan lebih aktif di kelas. Salah satunya adalah media *Lumio*. Media *Lumio* diyakini dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih aktif karena media *Lumio* adalah *website* pembelajaran yang dapat digunakan di layar gawai/PC guru, siswa, ataupun orang tua. Pun berdasarkan penelitian yang mendahului tentang *Lumio*, penggunaan *website* ini terbukti memberikan pengaruh

peningkatan terhadap hasil pembelajaran. *Website* ini dapat diakses secara gratis oleh siswa yang telah memiliki kode untuk bergabung dalam kelas. Berbagai fitur yang ada di dalam website diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan interaktif, terutama pada materi teks prosedur dalam pelajaran bahasa Indonesia. Para siswa dapat belajar bersama-sama maupun individu, selain itu *Lumio* merupakan *website* yang mudah untuk dapat digunakan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen jenis *posttest only control design*. Dua kelompok dipilih secara acak, yakni kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Lumio dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan mengidentifikasi teks prosedur antara kedua kelompok tersebut. Penelitian dilaksanakan di SMA Budisatrya Medan, di Jalan Letda Sujono No. 166, Medan, selama enam bulan, mulai Juni 2024 hingga Februari 2025. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan, dengan jumlah total 136 siswa yang terbagi dalam empat kelas. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan. Sampel dipilih secara acak menggunakan teknik *random sampling*, dimana kelas XI IPA-1 dipilih sebagai kelompok eksperimen dan XI IPA-2 sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 35 siswa.

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pertama (X_1) adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur yang menggunakan media presentasi Lumio, sementara variabel bebas kedua (X_2) adalah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua variabel ini diukur untuk mengetahui perbedaan yang timbul dari perlakuan yang diberikan kepada masing-masing kelompok. Data dianalisis menggunakan metode kuantitatif, dengan perhitungan nilai rata-rata, standar deviasi, dan distribusi skor menggunakan SPSS. Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov, dan uji hipotesis menggunakan uji-t independen. Perbandingan antara nilai t-hitung dan t-tabel digunakan untuk menentukan signifikansi pengaruh media Lumio terhadap

kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas)

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari setiap variabel yang dianalisis mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* (K-S). Ketentuannya adalah, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Keterangan	Kontrol	Eksperimen
N	35	35
Mean	67,71	89,43
Std. Deviation	15,994	14,692
Absolute	0,089	0,250
Positive	0,089	0,236
Negatif	-0,072	-0,250
Test Statistic	0,089	0,250
Asymp. Sig (2-tailed)	0,200	0,200

Nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) untuk kedua kelas adalah **0,200**, yang lebih besar dari tingkat signifikansi standar ($\alpha = 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada penyimpangan signifikan dari distribusi normal pada kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga metode analisis statistik parametrik, seperti uji t, dapat digunakan untuk menganalisis perbedaan antara kedua kelompok secara valid.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media presentasi interaktif Lumio terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur. Hipotesis yang diajukan adalah:

Tabel 2. Independent Samples Test

	F	Sig	t	df	Sig (2-tailed)
Equal variances Assumed	0,307	0,581	6,733	68	0,000
Equal Variances not Assumed			6,733	67,51	0,000

Hasil *Independent Samples t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *Levene's Test*, nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,581 mengindikasikan bahwa variansi kedua kelompok dapat dianggap sama, sehingga asumsi variansi yang setara digunakan dalam uji t. Nilai t-test sebesar 6,733 dengan derajat kebebasan (*df*) 68 menghasilkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata skor sebesar 24,714 antara kedua kelas adalah signifikan secara statistik. Dengan demikian, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Lumio* menunjukkan hasil belajar yang secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Lumio* di kelas XI IPA 2 (kelas kontrol) SMA Budisatrya Medan 2024 memiliki nilai rata-rata pada 64,71 (cukup) dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35. Sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 89,43 (baik sekali) dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan media pembelajaran *Lumio* lebih tinggi dibandingkan penggunaan media pembelajarannya konvensional.

Rincian persentase pada kelas kontrol menunjukkan bahwa 6 orang (17%) berada pada kategori sangat baik, 9 orang (26%) pada kategori baik, 9 orang (26%) pada kategori cukup, 5 orang (14%) pada kategori kurang, dan 6 orang (17%) pada kategori gagal. Sementara itu, pada kelas eksperimen, 29 orang (83%) berada pada kategori sangat baik, 4 orang (11%) pada kategori baik, 1 orang (3%) pada kategori kurang, dan 1 orang (3%) pada kategori gagal.

Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan penghitungan uji-t yaitu *Independent Samples Test* pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh Nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata terhadap pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan 2024 dengan menggunakan media presentasi interaktif *Lumio*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Lumio* dalam pembelajaran teks prosedur di kelas eksperimen memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol. Rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media *Lumio* adalah 89,43, yang masuk dalam kategori "baik sekali," sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya memperoleh rata-rata 64,71, yang berada dalam kategori "cukup." Nilai tertinggi di kedua kelas adalah 100, namun nilai terendah di kelas eksperimen (40) jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai terendah di kelas kontrol (35), yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik.

Dari segi distribusi persentase, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik secara keseluruhan. Sebanyak 83% siswa di kelas eksperimen berada pada kategori "sangat baik," sedangkan di kelas kontrol hanya 17% siswa yang mencapai kategori yang sama. Selain itu, tidak ada siswa di kelas eksperimen yang memperoleh nilai pada kategori "kurang" atau "gagal" dalam jumlah yang signifikan, berbeda dengan kelas kontrol di mana 31% siswa berada pada kategori "kurang" dan "gagal." Pengujian hipotesis menggunakan uji *t* (*Independent Samples Test*) dengan taraf signifikansi 0,05 menghasilkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Lumio* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam kemampuan mengidentifikasi teks prosedur. Dengan demikian, hipotesis alternatif (*H1*) diterima, yang menyatakan bahwa penggunaan media presentasi interaktif *Lumio* berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur. Hal ini membuktikan bahwa media *Lumio* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam topik tersebut.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif *Lumio* dalam

pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur di kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun 2024/2025 memberikan hasil yang sangat baik dan bermanfaat bagi siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas eksperimen, yaitu 89,43, dengan distribusi nilai yang menunjukkan bahwa 83% siswa berada pada kategori sangat baik, 11% pada kategori baik, dan sisanya (3%) berada pada kategori kurang dan gagal. Sebaliknya, penggunaan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol menghasilkan rata-rata nilai yang lebih rendah, yaitu 64,71, dengan 26% siswa berada pada kategori baik, 26% pada kategori cukup, dan 31% siswa berada pada kategori kurang dan gagal. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t Independent Samples Test dengan tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif Lumio memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur, yang membuktikan bahwa media Lumio lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia disarankan untuk mencari dan mempelajari media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kedua, media Lumio dapat dimanfaatkan secara lebih maksimal dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur, karena media ini terbukti cukup menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Lumio yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media Lumio ini tidak hanya dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur, tetapi juga

dalam pembelajaran lain yang dapat mendukung efektivitas dan kreativitas pengajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Budianti, Nia, dkk. (2018). *Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII D SMP Negeri 11 Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum, Depdiknas.
- Educational Apps Store, (<https://www.educationalappstore.com/w/eb-site/Lumio-by-SMART>). Diakses tanggal 15 Juni 2024, pukul 20.30.
- Jannah, S. W, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio by SMART Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan. *Journal on Education*, Vol. 06, No. 01.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada.
- Miftah, Mohammad. (2022). *Peran, Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Nopiani, Sri, Lin Purnama Sari, dkk. (2023). *Kompetensi 4c Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Vol. 9, No 2.
- Nurlailatul, Siti as'Adah, dkk. (2016). Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berdasarkan Hasil Wawancara di Kelas VII A1 SMP Negeri 1 Singaraja. *eJournal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 5, No. 3.

- Osipova., Bagrova. (2023). Lumio by SMART in Distance Learning: A Case of EFL Vocabulary Learning. (<https://cyberleninka.ru/article/n/Lumio-by-smart-in-distance-learning-a-case-of-efl-vocabulary-learning>). Diakses tanggal 15 Juni 2024.
- Ramadhani, Qisthi Annisa. (2019). *Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Prosedur Berfokus pada Cara Memainkan Alat Musik Tradisional Bebas Video dengan Menggunakan Metode Snowball Throwing di Kelas VII SMPN 43 Bandung Tahun Pelajaran 2019-2020*. Skripsi Universitas Pasundan Bandung.
- Riyana, Ceppy. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rohida, Leni. (2020). Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kemampuan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Manajemen Bisnis Indonesia*. Vol. 6, No. 1.
- Sanjaya, Rendra. (2013). *Pendidikan: Digitalisasi dan Pemerataan Pendidikan*. Jakarta: Litbang Kompas.
- Setyosari, Punaji. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoffa, Shoffa., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV Afasa Utama.
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umiyatun. (2018). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Prosedur Dengan Metode Demonstrasi Melalui Media Benda Realia Pada Siswa SMP*. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Wirda, Aina., dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio by Smart. *Journal on Teacher Education*. Vol. 5, No. 2.
- Yulaikawati, Rina. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Menelaah Teks Prosedur melalui Model Discovery Learning dengan Strategi Proses Teks*. Jakarta: Indocamp.