

**PENGUNAAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Kasus Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD GMT Kuanino 3)**

Susi Susanti Suryani Tinus¹, ²Yonly A. Benufinit, ³Gerlan A. Manu

Universitas Citra Bangsa, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Kode Pos 85111

[¹santisusi690@gmail.com](mailto:santisusi690@gmail.com), [²yonly.benufinit@gmail.com](mailto:yonly.benufinit@gmail.com), [³gerlan.manu@gmail.com](mailto:gerlan.manu@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen *pre-experimental design* bentuk *one-group pre-test post-test design*, dimana kelas eksperimen diberikan *pre-test* sebelum di terapkan media pembelajaran *lectora inspire*. Ada pengaruh prestasi belajar siswa yang signifikan di kelas eksperimen yang menggunakan media *lectora inspire* pada materi perkalian pecahan dan kelas eksperimen tanpa media. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,10. Dari hasil rata-rata *posttest* sebesar 78,81. Serta didukung dari hasil perhitungan uji-t yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikan 5% sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Aplikasi *Lectora Inspire*, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the use of *lectora inspire* application as a learning medium to improve students' learning achievement. This type of research is Quantitative research using the method of *experimentation pre-experimental design form one-group pre-test post-test design*, where the experimental class is given *pre-test* before the application of learning media *lectora inspire*. There is a significant influence on students' learning achievements in experimental classrooms that use *lectora inspire* media on fractional multiplication materials and tanpa media experimental classes. This is evident from the average *pretest* results of the experimental class of 53.10. From the *average posttest* result of 78.81. Also supported from the t-test calculation results that produce a significance value of $0.000 < 0.05$ with a significant level of 5% so that the decision is H_0 rejected and H_a accepted, which means that there is an influence on the use of *lectora inspire* application as a learning medium to improve student learning achievement.

Keywords : *Lectora Inspire Application*, Learning Media, Learning Achievements

1. PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang berperan penting untuk kemajuan bangsa dan membutuhkan perhatian khusus dari berbagai kalangan masyarakat. Keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia, bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, akan tetapi semua pihak baik guru, atau orang tua maupun siswa ikut bertanggung jawab. Sekolah sebagai lembaga pendidikan sangat menentukan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang berkualitas. Adanya pembelajaran yang berkualitas tersebut maka akan tercapai keberhasilan dalam meningkatkan mutu pendidikan demi kemajuan bangsa, sehingga Indonesia dapat menciptakan sumber daya manusia yang mampu berperan dalam melakukan perubahan dan pembangunan bangsa.

Pembelajaran berlangsung dengan berbagai komponen pembelajaran didalamnya komponen-komponen utama pembelajaran seperti guru, siswa, media dan metode pembelajaran yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang efektif. Apabila guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan banyak melibatkan peran aktif siswa maka pembelajaran yang efektif akan berhasil dengan baik. Pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menurut Wibowo & Mulyasa (2016), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau

setidaknya sebagian peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal dapat juga disebut sebagai ilmu bilangan dan angka (Atiaturrahmaniah & Rahayu 2018:59). Dengan ilmu matematika, dapat untuk mengembangkan semua hal sesuai dengan pola pikir kita. Serta matematika menuntut pola pikir secara terseruktur. Oleh karena itu peran matematika dapat dikatakan hampir di semua sendi kehidupan dan mendukung dalam upaya memajukan kehidupan manusia.

Menurut Staf Ahli Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) Prof. Dr. Kacung Marijan, Indonesia mengalami masalah pendidikan yang kompleks. Selain angka putus sekolah, pendidikan di Indonesia juga menghadapi berbagai masalah lain, mulai dari buruknya infrastruktur hingga kurangnya mutu guru. Masalah utama pendidikan di Indonesia adalah kualitas guru yang masih rendah, kualitas kurikulum yang belum standar, dan kualitas infrastruktur yang belum memadai. Salah satunya dimana guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran sehingga tingkat motivasi belajar peserta didik menjadi rendah terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi langsung di SD GMT Kuanino 3 pada saat

kegiatan pembelajaran di kelas V, melalui hasil observasi dapat diketahui beberapa masalah pembelajaran yang terjadi di SD GMT Kuanino 3. Salah satunya yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dengan keadaan seperti ini, maka proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas kurang kondusif sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yang belum maksimal atau belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum dengan nilai rata-rata 65.

Pembelajaran kurikulum 2013 siswa diharapkan lebih berperan aktif dibandingkan guru. Peran guru sangat penting dalam memberikan pendidikan, bimbingan, dorongan maupun semangat tidak kalah pentingnya fasilitas yang sangat berguna untuk para peserta didik melihat dari tuntutan yang di berikan kurikulum 2013 terhadap peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas maka salah satu media yang menarik yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran adalah dengan media pembelajaran salah satu yaitu dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga menarik minat belajar siswa yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang signifikan. Media pembelajaran dapat

mewakili apa yang belum bisa disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran dengan *lectora inspire*.

Media pembelajaran *lectora inspire* merupakan program yang dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran interaktif yang siap saji dan mudah serta kelengkapan fitur yang ada. *Lectora* sangat mudah digunakan baik guru maupun murid, serta memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan. karena memiliki komponen yang sangat kompleks yang dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran bagi siswa. Sedangkan *microsoft power point* tergolong aplikasi yang berat karena untuk mengoperasikannya komputer harus memiliki spesifikasi yang baik.

Lectora inspire merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. *Lectora inspire*, memiliki antar muka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office* (Muhammad Mas'ud, 2012:3).

Dengan menggunakan *lectora inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Proses

pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen *pre-experimental design* bentuk *one-group pre-test post-test design*, dimana kelas eksperimen diberikan *pre-test* sebelum di terapkan media pembelajaran *lectora inspire*.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2016:117). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD GMT Kuanino 3 yang berjumlah 25 siswa.

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu, Variabel Bebas adalah penggunaan media aplikasi *lectora inspire* sedangkan variabel terikat adalah prestasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi perkalian pecahan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, dokumentasi digunakan untuk mengetahui data tentang jumlah siswa dan gambaran umum tentang sekolah SD GMT Kuanino 3, sedangkan tes yang digunakan berupa tes berupa tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda. Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas experiment. Penelitian ini menggunakan teknik

pengukuran Validitas instrument dengan menggunakan korelasi *product moment*, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\}\{(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dan Y, dua variabel yang dikorelasikan

$\sum x$ = Jumlah Skor tiap siswa pada item soal

$\sum y$ = Jumlah skor total pada seluruh siswa

N = Banyaknya Siswa

Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid atau tidaknya instrumen penelitian adalah jika nilai rhitung dibandingkan dengan rtabel dengan taraf signifikansi 5% dan untuk mendapat rtabel menggunakan $df = N - 1 = 24$ nilai signifikansi yang digunakan yaitu 5% maka rtabelnya yaitu 0,433 dilihat dari tabel *product moment* . Jika koefisien korelasi (rhitung) \geq rtabel berarti butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika (rhitung) \leq rtabel berarti butir instrumen dinyatakan tidak valid. Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha, yaitu rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, yaitu;

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Oleh karena itu, untuk mengintepretasikan koefisien Alpha digunakan kategori menurut Sugiyono (2013:257).

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Selanjutnya, nilai rhitung dibandingkan dengan rtabel dengan taraf signifikansi 5% dan untuk mendapat rtabel menggunakan $df = N - 1 = 21 - 1 = 20$ nilai signifikansi yang digunakan yaitu 5% maka rtabelnya yaitu 0,433 dilihat dari tabel *product moment*. Jika koefisien korelasi (rhitung) \geq rtabel berarti butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika (rhitung) \leq rtabel berarti butir instrument dinyatakan tidak valid. Daya beda soal dapat dilihat rumus berikut;

$$\text{Rumus } D = 2(A - B) : T$$

keterangan:

D = Daya Pembeda Soal

A = Jumlah peserta tes pada kelompok atas yang menjawab benar

B = Jumlah peserta tes pada kelompok bawah yang menjawab benar

T = Jumlah peserta yang ikut tes

Dengan menggunakan klasifikasi daya pembeda :

Kriteria:

D = 0,00-0,20 : Jelek
D = 0,21-0,40 : Cukup
D = 0,41-0,70 : Baik
D = 0,71-1,00 : Baik Sekali

(Kunandar, 2013:235)

Pengujian instrument penelitian juga menggunakan uji daya beda. Uji daya beda pada setiap butir soal bertujuan untuk mengukur tiap butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai materi dengan siswa yang kurang atau belum menguasai materi berdasarkan kriteria tertentu. Perhitungan daya beda dilakukan dengan *Ms Excel*.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal pada kelas eksperimen. Pengujian normalitas data menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS.

2. Uji linieritas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Pengujian pada SPSS menggunakan *test for linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji linearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada *Deviation from linearity*. Pengujian pada SPSS menggunakan *test for linearity* dengan taraf signifikansi 0,05.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji menggunakan teknik analisis *product moment* digunakan untuk menguji hipotesis (1) dan (2) yaitu untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat,

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Deskripsi Data

1. Deskripsi *Lectora Inspire*



Gambar 1 Halaman utama *lectora inspire*



Gambar 2 Tampilan utama materi



Gambar 3 Tampilan utama latihan
Tabel Frekuensi Prestasi Belajar Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	9.5	9.5	9.5
	35	1	4.8	4.8	14.3
	40	2	9.5	9.5	23.8

	45	5	23.8	23.8	47.6
	50	2	9.5	9.5	57.1
	55	1	4.8	4.8	61.9
	60	2	9.5	9.5	71.4
	65	1	4.8	4.8	76.2
	70	1	4.8	4.8	81.0
	75	3	14.3	14.3	95.2
	80	1	4.8	4.8	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel frekuensi di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar kelas eksperimen berada pada kisaran nilai 30 – 80. Tabel frekuensi ini digunakan untuk mengetahui frekuensi nilai *pretest* dari masing-masing siswa kelas eksperimen, mengetahui banyaknya siswa kelas eksperimen yang telah menjawab soal *pretest*, dan mengetahui persentase serta total persentase nilai kelas eksperimen.

Tabel frekuensi nilai *posttest* siswa kelas eksperimen

Data nilai *posttest* siswa kelas eksperimen disajikan dalam tabel frekuensi. Berikut ini merupakan tabel frekuensi hasil prestasi belajar siswa nilai *posttest* siswa kelas eksperimen.

Tabel 4.5 Tabel frekuensi prestasi belajar siswa

Posttest

		Frequency	Perc ent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	9.5	9.5	9.5
	55	3	14.3	14.3	23.8
	60	4	19.0	19.0	42.9
	90	2	9.5	9.5	52.4

95	6	28.6	28.6	81.0
100	4	19.0	19.0	100.0
Total	21	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel frekuensi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen berada pada kisaran nilai 50 – 100. Tabel frekuensi ini digunakan untuk mengetahui frekuensi nilai *posttest* dari masing-masing siswa kelas eksperimen. Mengetahui banyaknya siswa kelompok eksperimen yang telah menjawab soal *posttest*, dan mengetahui persentase serta total persentase nilai kelas eksperimen.

b. Hasil Analisis Data

1. Uji Normalitas

Data pada uji normalitas diperoleh dari data *pretest* dan *posttest*, dari kelas eksperimen. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorow Smirnov*. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0, dengan kriteria jika Asymp. Sig (2 tailed)/ $p > 0,05$ (taraf signifikan 5% maka data berdistribusi normal dan jika Asymp. Sig (2 tailed) / $p < 0,05$ (taraf signifikan 5%) maka data tidak berdistribusi normal. Tabel di bawah ini merupakan tabel yang memaparkan hasil uji normalitas dengan menggunakan pengujian *kolmogorow Smirnov* pada nilai *pretest-posttest* siswa kelas eksperimen.

Data	Kolmogrov	P	Keterangan
------	-----------	---	------------

Pretest kelas eksperimen	0,807	0,533	$P > 0,05$ = Normal
Posttest kelas eksperimen	1,278	0,076	$P > 0,05$ = Normal

Hasil pemaparan tabel di atas menunjukkan bahwa dua data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas sebaran diatas menunjukkan bahwa nilai P atau nilai signifikansinya lebih besar dari pada 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Pada penelitian ini, pengujian linearitas menggunakan bantuan program *software SPSS statistic 16.0*. Uji linearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai Sig. pada *Deviation from linearity*, jika nilai *signifikansi* (sig) $> 0,05$ maka terdapat hubungan linear, jika nilai *signifikansi* (sig) $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan linear. Hasil pengujian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Po Betw (Comst een bined est Grou)	6940.238	10	694.024	4.770	.011
* ps Linearity	5085.893	1	5085.893	34.955	.000

Deviation from Linearity	1854.345	9	206.038	1.416	.297
Within Groups	1455.000	10	145.500		
Total	8395.238	20			

Hasil uji linearitas pada tabel ANOVA tabel diatas, nilai hasil prestasi belajar *Pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi uji *Deviation from linearity* sebesar 0,297 maka nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mempunyai hubungan linear. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen X terhadap variabel dependen Y mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

3. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis hasil prestasi belajar siswa dari kelas eksperimen masing-masing memperoleh perlakuan yang di uji secara statistik parametris yaitu menggunakan *product moment* dan dihitung dengan program SPSS 16.0. Hasil perhitungan dinyatakan signifikan atau dapat membuktikan hipotesis alternatif, jika $\text{sig} \leq 0,05$ ada perbedaan (pada taraf signifikansi 5%) untuk $\text{sig} \geq 0,05$ tidak ada (perbedaan pada taraf signifikansi 5%). Untuk mengetahui H_a diterima atau ditolak, yaitu dengan cara membandingkan nilai signifikansi, H_a diterima jika signifikansi $> 0,05$ dan H_a ditolak jika signifikansi $\leq 0,05$. Berikut ini uji *t-test*

hasil prestasi belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel :

Hasil uji hipotesis menggunakan *product moment*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	24.006	10.543		2.277	.035
Penggunaan aplikasi <i>lectora</i>	1.032	.191	.778	5.404	.000

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti pada penelitian yang berjudul penggunaan aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh prestasi belajar siswa yang signifikan di kelas eksperimen yang menggunakan media *lectora inspire* pada materi perkalian pecahan dan kelas eksperimen tanpa media. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,10. Dari hasil rata-rata *posttest* sebesar 78,81. Serta didukung dari hasil perhitungan uji-t yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikan 5% sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat

pengaruh penggunaan aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Atiaturrahmaniah & Rahayu, S. (2018). Hubungan Sikap Matematika Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Montong Baan. IV(1) : 59. Diperoleh dari 20 April 2020, dari http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/download/1202/pdf_22
- [2] Mas'ud, Muhammad, Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora, Yogyakarta: Shonif, 2012
- [3] Kunandar. (2013). *penilaian Aunantik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- [4] Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Wibowo N (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Journal* 1(2), 130. Diperoleh dari 20 April 2020, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/%20elinvo/article/view/File/10621/8996#:~:text=Pentingnya%20keaktifan%20siswa%20dalam%20pembar,maupun%20sosial%20dalam%20proses%20pembelajaran>