

PENGARUH MEDIA BERBASIS *LECTORA INSPIRE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Fathurrahman Wiranata ¹⁾

¹⁾SD Negeri 02 Kota Pagaralam

¹⁾ Fathurrahman.wiranata@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media *lectora inspire* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika tentang pengukuran sudut kelas IV SD Negeri 2 Pagaralam. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental Design dengan jenis Pretest-posttest Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 41 peserta didik kelas IV, dengan sampel kelas IV A yang diambil menggunakan teknik sampling Sample proporsi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media berbasis *lectora inspire* terhadap prestasi belajar peserta didik.

Kata-kata Kunci: Pengaruh, Media, *Lectora Inspire*, Prestasi Belajar

THE EFFECT OF *LECTORA INSPIRE*-BASED MEDIA ON STUDENT ACHIEVEMENT

Fathurrahman Wiranata ¹⁾

¹⁾SD Negeri 02 Kota Pagaralam

¹⁾ Fathurrahman.wiranata@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to describe the influence of the *lectora inspire* media on the learning achievement of students in mathematics learning about measuring the angle of class IV public elementary school number 2 Pagaralam. This study used a Quasi Experimental Design method with a pretest-posttest control group design. The population in this study amounted to 41 students of class IV, with a sample of class IV A which was taken using the proportion sampling technique. The instruments used in this study were tests. The data analysis used in this research is normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of this study can be concluded that there is a significant effect of the use of *lectora inspire*-based media on the achievement learning of students.

Key Words: Influence, Media, *Lectora Inspire*, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, banyak pembaharuan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan berbagai cara, baik dalam inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan.

Sedangkan, untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, guru dituntut untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif yang membantu peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri ataupun dalam pembelajaran di kelas.

Seperti yang tercantum dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa, Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain untuk mewujudkan manusia yang berkualitas, pendidikan juga merupakan bagian yang sangat penting dalam membangun negara. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana 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 bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Fakta yang ada di lapangan, nyatanya pembelajaran matematika masih menjadi mata pelajaran yang cukup menakutkan bagi sebagian besar peserta didik, hal ini dibuktikan dari hasil raport peserta didik

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang efektif, menarik minat peserta didik untuk belajar dan dapat menjelaskan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Teknologi sebagai media yang mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar sudah banyak yang

dikembangkan. Pembelajaran dengan komputer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik.

Dengan bantuan media yang menarik, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap prestasi belajar. Dan, dengan bantuan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Seperti dikutip di Primadona, Nehru & Kurniawan (2013) mengatakan bahwa "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran". Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Lectora Inspire*. Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Aplikasi *Lectora Inspire* memiliki latar belakang yang sudah lazim bagi yang sudah mengenal ataupun menguasai aplikasi *Microsoft Office*.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua kegiatan yang sinergik, yakni guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar. Sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal. Proses pembelajaran yang baik akan dapat menciptakan prestasi yang berkualitas. Oleh karena itu guru sebagai salah satu komponen penting keberhasilan pembelajaran harus mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang

mampu membangkitkan kemauan siswa untuk terus belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, akan terapkannya media pembelajar-an interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Penerapan media pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran Matematika, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat melatih kemandirian peserta didik. Berdasarkan uraian di atas akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV dalam Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Sudut di SD Negeri 02 Pagaram”.

Belajar merupakan suatu upaya yang sengaja dilakukan dalam kesadaran seseorang untuk memperoleh suatu pemahaman, konsep, ataupun pengetahuan baru, sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang yang relative baik dalam berfikir, bertindak, maupun merasa (Susanto, dalam Prahangi, 2019: 7).

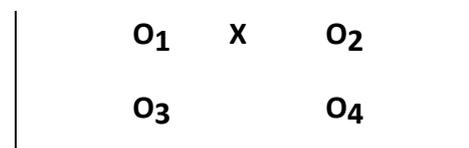
Prestasi Belajar adalah hasil yang telah dicapai peserta didik dari yang telah dilakukan/dikerjakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003: 895). Prestasi belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, dalam Prahangi, 2019:7). Nawawi (dalam Prahangi, 2019: 8) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Gerlach dan Ely (Indarti, 2019: 10) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gagne dan Briggs secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Indarti, 2019: 10)

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu dengan jenis *Pretest- Posttest Control Group Design*. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terhadap prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pengukuran sudut di kelas IV SD negeri 02 Pagaram. Sedangkan peneliti memilih rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk membandingkan kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Populasi pada penelitian ini adalah kelas IV A dan IV B pada semester dua tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 41 peserta didik, terdiri dari 18 laki-laki dan 23 perempuan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas

eksperimen. Teknik pengambilan sampling adalah *Sample proporsi* karena populasi di setiap kelas berbeda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara tes. Setelah pemberian tes awal (*pre-test*), perlakuan (*treatment*) dilaksanakan untuk membuktikan apakah penerapan media berbasis *Lectora Inspire* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV SD Negeri 2 Pagaralam. Perlakuan dilaksanakan enam kali pertemuan Materi pembelajaran terdapat dalam Rencana Pembelajaran (RPP). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes terdiri dari dua macam, yaitu *pretest* (tes awal) sebelum *treatment* (perlakuan) diberikan pada kelas eksperimen dan *posttest* (tes akhir) setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data, peneliti melakukan uji tes normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini

berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas data hasil penelitian menggunakan rumus koefisien kemiringan dari Pearson.

Tahap kedua adalah uji homogen, dilakukan untuk membuktikan kesamaan varian kelompok yang membentuk sampel.

Tahap ketiga adalah uji rata-rata nilai prestasi belajar. Nilai Uji rata-rata prestasi belajar berguna untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar peserta didik dari sebelum dilakukannya penelitian dengan setelah dilaksanakannya penelitian, serta mem- bedakan hasil prestasi belajar dari kelas yang menggunakan media *lectora inspire* dengan kelas yang tidak menggunakan media *lectora inspire*.

Tahap terakhir adalah uji hipotesis. Setelah pengujian normalitas dan homogeni- tas dan data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah menguji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t Polled Varians dikarenakan $n_1 \neq n_2$. Untuk melihat t tabel digunakan $dk = n_1$

+ $n_2 - 2$. Dengan kriteria uji-t adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima berarti tidak ada pengaruh dalam penggunaan media *lectora inspire*, lalu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima berarti ada pengaruh dalam penggunaan media *Lectora Inspire*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Negeri 2 agaralam, sampel dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV A dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki-laki sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol terdiri dari 21 peserta didik, 11 perempuan dan 10 laki- laki.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan penggunaan media *lectora inspire*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan media pembelajaran konvensional.

Sebelum dilaksanakan perlakuan peneliti memberikan soal *pretest* kepada peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, materi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol itu sama yakni, pertemuan pertama yaitu pengertian dan jenis-jenis dari sudut, pertemuan kedua yaitu menggambar sudut dengan benar, pertemuan ketiga yaitu mengukur besar sudut pada benda-benda yang ada di sekitar kelas. Setelah dilakukan 3 kali pertemuan untuk setiap kelas, barulah peserta didik diberikan *post-test*. Test diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang telah diuji validasinya.

Deskripsi Data Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat dua kali pengambilan nilai prestasi belajar peserta didik yakni fase

pretest dan *posttest*.

Untuk *pretest* kelas eksperimen, diperoleh data tertinggi 80, dan terendah 32. Nilai rata-rata (*mean*) yaitu 48.6, dengan modus (*Mo*) 44.8, varians 143.15, simpangan baku 11.9, dan koefisien kemiringan 0.317. Dengan perhitungan koefisien kemiringan kelas eksperimen sebesar 0.317, maka data dikatakan berdistribusi normal karena hasil perhitungan koefisien kemiringan berada diantara (-1) dan (+1).

Selanjutnya adalah perhitungan nilai dari *posttest* kelas eksperimen. Pada hasil *posttest* kelas eksperimen, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik setelah masa penelitian menggunakan media *lectora inspire* adalah 92, dan nilai terendah adalah 52. Rata-rata (*mean*) dari seluruh kelas eksperimen adalah 71.5 dengan modus 64.3, varians 144.47, simpangan baku 11.89, dan koefisien kemiringan adalah 0,605.

Dengan perhitungan koefisien kemiringan kelas eksperimen sebesar 0.605, maka data dikatakan berdistribusi normal karena hasil perhitungan koefisien kemiringan berada diantara (-1) dan (+1).

Sedangkan hasil *pretest* pada kelas kontrol diperoleh data tertinggi 68, dan terendah 32. Nilai rata-rata (*mean*) yaitu 44.66 dengan modus 40.81, varians 90.53, simpangan baku sebesar 9.51, dan koefisien kemiringan nya adalah 0.404.

Dengan perhitungan koefisien kemiringan kelas kontrol sebesar 0.404, maka data dikatakan berdistribusi normal karena hasil perhitungan koefisien kemiringan berada diantara (-1) dan (+1).

Selanjutnya adalah perhitungan nilai dari *posttest* pada kelas kontrol diperoleh data tertinggi 80, dan terendah 44. Nilai rata-rata (*mean*) yaitu 59, dengan modus 58.5, varians 93.8, simpangan baku sebesar 9.68, dan koefisien kemiringan nya adalah 0,05.

Dengan perhitungan koefisien kemiringan kelas eksperimen sebesar 0.605 dan kelas kontrol sebesar 0.05,

maka data dikatakan berdistribusi normal karena hasil perhitungan koefisien kemiringan berada diantara (-1) dan (+1) Rata-rata hasil prestasi belajar peserta didik dari kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media *lectora inspire* dalam pembelajaran ternyata lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *lectora inspire*

Pengujian Hipotesis Penelitian

Penelitian ini bertujuan menguji apakah ada pengaruh dalam penggunaan media berbasis *lectora inspire* terhadap prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV SD negeri 2

Pagaralam. Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap hasil prestasi belajar peserta didik, maka terlebih dahulu dilakukan analisis data yang meliputi uji normalitas.

Setelah pengujian normalitas data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, maka tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji-t . Berdasarkan hasil perhitungan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3,72 > 2,022$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan tentang penggunaan media *lectora inspire* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pagaralam.

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, penelitian ini berhasil mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Prestasi belajar yang dilihat pada penelitian ini yaitu prestasi belajar kognitif. Sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diberikan *pretest*. Hasil dari *pretest* kelas eksperimen dengan rata-rata 48,6. Sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol dengan rata-rata 44,66. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media

lectora inspire di kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan media *lectora inspire* di kelas Kriteria uji-t adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk menganalisis hipotesis hasil eksperimen yang metode *Quasi experiment* atau eksperimen semu dengan jenis *Pretest-Posttest Control group design*. eksperimen diperoleh hasil *post-test* pembelajaran pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 71,5. Sedangkan hasil *post-test* di kelas kontrol dengan rata-rata nilai 59. Hasil *post-test* dilihat dari rata-rata nilai, kelas eksperimen lebih besar dari hasil *post-test* kelas kontrol ($71,5 > 59$) dengan selisih nilai sebesar 12,5.

Perbedaan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi karena kelas eksperimen menggunakan media *lectora inspire*. Karena media ini menciptakan suasana yang baru dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat aktif melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri. Dengan adanya media *lectora inspire* ini peserta didik memiliki minat belajar dan dorongan untuk belajar karena stimulus yang diberikan peneliti selain itu media *lectora inspire* memunculkan lingkungan belajar yang baru.

Hal ini didukung juga oleh pendapat Syah (dalam Nugraha, 2019: 72) yang menjelaskan prestasi belajar dipengaruhi peserta didik dan lingkungannya. Sehingga peserta didik memiliki minat, motivasi dan tingkah laku dalam setiap pembelajaran yang berlangsung.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 726) media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik,

televisi, dan komputer (Indarti, 2019: 10).

Media pembelajaran sering kita jumpai dalam dunia pendidikan, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Media dikelompokkan menurut kemampuan daya liputan, yaitu liputan luas dan serentak, liputan terbatas pada ruangan, dan media untuk belajar individual.

Menurut Rudi Bretz membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu: 1) Media visual, 2) Media audio, 3) Media audio-visual. Sedangkan jenis-jenis media menurut Taksonomi Leshin yaitu: 1) media berbasis manusia, yaitu media yang melibatkan manusia sebagai peran utama dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Contohnya adalah seorang guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran kepada anak didiknya. 2) media berbasis cetakan, yaitu media yang mengantar pesan pembelajaran melalui teks/ bacaan sertailustrasi- ilustrasi pendukungnya dalam lembaran-lembaran kertas. Contoh media ini adalah buku, majalah, dan lembaran soal. 3) media berbasis visual, media yang melibatkan indera penglihatan dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Contoh media berbasis visual adalah gambar. 4) media berbasis audio-visual, media yang melibatkan indera pendengaran serta indera penglihatan sekaligus dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Contoh media audio-visual adalah televisi. 5) dan media berbasis komputer, adalah media yang melibatkan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam proses mencapai tujuan pembelajaran (Pasaribu, 2019: 13).

Penelitian ini lebih tertuju pada media berbasis komputer, yakni penggunaan aplikasi *lectora inspire* sebagai bahan materi yang disampaikan menggunakan komputer. Media *lectora inspire* yang berbasis aplikasi dengan penggunaan yang beriringan dengan komputer dirasa mampu untuk membuat

peserta didik mempunyai pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan ketimbang media konvensional yang sudah mulai banyak ditinggalkan. Dalam penelitian ini, aspek yang disorot oleh peneliti adalah pengaruh dari media *lectora inspire* ini terhadap prestasi belajar peserta didik di SD negeri 2 Pagaram.

Pengaruh penggunaan media *lectora inspire* terhadap prestasi belajar peserta didik dapat dilihat dari pengujian hipotesis berdasarkan nilai *posttest*. Namun sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Syarat yang harus dipenuhi agar data berdistribusi normal adalah apabila nilai kemiringan kurva (k_m) memenuhi wilayah penerimaan $(-1) < k_m < (+1)$. Artinya, nilai k_m harus kurang dari -1 dan +1.

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai kemiringan kurva (k_m) *Pretest* pada kelas eksperimen 0,65 dan pada kelas kontrol 0,26. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena nilai k_m memenuhi wilayah penerimaan $(-1) < k_m < (+1)$. Serta, dapat dilihat pula bahwa nilai k_m *Posttest* pada kelas eksperimen 0,88 dan pada kelas kontrol 0,32. Hal ini pun menunjukkan bahwa data *Posttest* berdistribusi normal, karena nilai k_m memenuhi wilayah penerimaan $(-1) < k_m < (+1)$. Hasil uji normalitas data berdistribusi normal, selanjutnya data akan di uji kesamaan atau uji homogenitas dengan menggunakan uji-F atau uji Fisher yaitu uji varians terbesar dibagi varians terkecil. Hasil uji homogenitas data *pretest* didapat data homogen. Uji homogenitas data *posttest* dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau homogen.

Dari hasil perhitungan hipotesis Uji-t

menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar

Dilihat dari hasil penelitian di atas, dengan menggunakan penggunaan media *lectora inspire* yang sudah dilakukan, pada penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Pagaram. Jadi dapat disimpulkan penelitian ini terdapat

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil perhitungan dan pembahasan didapatkan bahwa penelitian ini telah menjawab semua latar belakang dari awal pembahasan, yakni; (1) Prestasi belajar peserta didik dari kelas yang menggunakan media *lectora inspire* dalam proses belajar di SD Negeri 2 Pagaram terbilang cukup tinggi dalam proses belajar. Hasil itu didapat dengan penggunaan media *lectora inspire* di kelas eksperimen yang dapat menyampaikan materi dengan jelas karena bisa menampilkan gambar, video, bahkan kuis berupa game yang bisa menarik minat peserta didik. (2) Prestasi belajar peserta didik yang belajar menggunakan media non *lectora inspire* dalam proses belajar di SD Negeri 2 Pagaram lebih rendah dibanding kelas yang memakai media tersebut. (3) Terdapat perbedaan pada prestasi belajar dari peserta didik antara kelas yang menggunakan media *lectora inspire* atau kelas eksperimen dengan kelas yang tidak menggunakan media *lectora inspire* atau kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut: (1) Hasil prestasi belajar peserta didik dari penelitian ini sudah cukup baik, namun bisa dimaksimalkan lagi pada penelitian berikutnya jika peneliti berikutnya bisa memberi pemahaman materi secara lebih

mendalam kepada para peserta didik agar perbedaan prestasi belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih jelas terlihat jaraknya. (2) Keefektifan media *lectora inspire* ini sudah terbukti cukup efektif. Namun jika ingin memaksimalkan keefektifan dari media ini, hendaknya mampu menyediakan perangkat komputer atau laptop sesuai dengan jumlah peserta didik. (3) Perbedaan dari kelas yang memakai media *lectora inspire* dengan yang memakai media konvensional sudah cukup jelas terlihat, namun bisa diperjelas lagi jika hasil dari prestasi dari kelas eksperimen mampu lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani., 2013. *Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SD Negeri Playen III*. Skripsi, Yogyakarta: FKIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harismi, A., 2020. Indikator Prestasi Belajar Anak dan Faktor yang Mempengaruhinya. <https://www.sehatq.com/artikel/indikator-prestasi-belajar-anak-dan-faktor-yang-mempengaruhinya>, diunduh 23 Januari 2021.
- Indarti, L. H., 2019. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 129 Palembang pada Materi Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Power Point*. Skripsi, Palembang: FKIP Universitas Negeri Sriwijaya.
- Laksono, S, E., 2009. *Pengaruh Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi pada Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sulang Rembang*. Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nugraha, Y. C., 2019. *Pengaruh Model Index Card Match terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika tentang Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 140 Palembang*. Skripsi, Palembang: FKIP Universitas Negeri Sriwijaya.
- Ovinka, V, T., 2019. Matematika Dianggap “Momok” bagi sebagian Siswa. <https://www.kompasiana.com/vinesy/5d4d0ad80d82302ae57592e2/matematika-dianggap-momok-bagi-sebagian-siswa>, diunduh 22 Januari 2021.
- Pasaribu, N. D. D., 2019. *Penggunaan Media Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Subtema Perubahan Kalor di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 129 Palembang*. Skripsi, Palembang: FKIP Universitas Negeri Sriwijaya.
- Prahangi, T., 2019. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 Menggunakan Media Lectora Inspire Materi Pengukuran Sudut SD Negeri 24 Palembang*. Skripsi, Palembang: FKIP Universitas Negeri Sriwijaya.
- Primadona, H; Nehru; Wawan Kurniawan. 2017. *Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Lectora Inspire dan Powerpoint pada Materi Momentum dan Impuls kelas X SMAN 3 Muaro Jambi*. Jurnal Ilmiah. Univeristas Jambi.
- Putrin, D., 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Subtema Komponen Ekosistem terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 157 Palembang*. Skripsi, Palembang: FKIP Universitas Negeri Sriwijaya.

Rahayu, E. D., 2014. *Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Kombinasi Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir dengan Game Jcross Pada Mapel IPS Kelas VIII di SMPN 1 Winong Pati Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Susanti; Zulfiana, A., *Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran*. Jurnal, Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Zuhriya, A., 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire untuk Melatih Kemandirian Belajar Matematika Siswa*. Skripsi, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.