

## Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD

Rizma Sukmawati<sup>1</sup>, La Ode Amril<sup>2</sup>, Erlina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email Korespondensi: [rizmasukmawai@gmail.com](mailto:rizmasukmawai@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Lectora Inspire terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Tugu Selatan 02 Kabupaten Bogor. Pendekatan penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental, sehingga menjamin penyelidikan yang menyeluruh dan teliti. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi, memberikan pandangan menyeluruh terhadap subjek. *Quasi-Experimental Design* dengan bentuk *Posttest-Only Control Group Design* merupakan desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tugu Selatan 02, dengan sampel dari penelitian ini adalah kelas IV-B sebagai kelas kontrol dan kelas IV-C sebagai kelas eksperimen. Sampel dipilih secara acak. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil uji tersebut dapat diperoleh hasil sig uji t sampel independen. 2-tailed sebesar  $0,032 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi berdasarkan Lectora Inspire media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Tugu Selatan 02.

**Kata Kunci:** Lectora Inspire, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar Matematika, Sekolah Dasar

### ABSTRACT

*This research aims to find out how interactive learning media with Lectora Inspire applications influence the learning outcomes of class IV students in mathematics at SDN Tugu Selatan 02 Bogor Regency. The approach to this research applies a quantitative research approach with experimental methods, ensuring a thorough and rigorous investigation. The data collection methods used in this research are tests, interviews, observation, and documentation, providing a comprehensive view of the subject. Quasi-Experimental Design with a shape Posttest-Only Control Group Design is the research design applied in this research. The population of this research is all class IV students at SDN Tugu Selatan 02, with the sample from this research being class IV-B as the control class and class IV-C as the experimental class. Samples were chosen randomly. This research shows the influence of interactive learning media on students' mathematics learning outcomes. Independent sampel t-test sig results can be obtained based on the test results. 2-tailed is  $0.032 < 0.05$ , so  $H_0$  is rejected, and  $H_a$  is accepted. So, based on Lectora Inspire, interactive media influences the mathematics learning outcomes of class IV students at SDN Tugu Selatan 02.*

**Keyword:** Lectora Inspire, Elementary School, Interactive Learning Media, The Results Of Studying Mathematics

Info Artikel:

Diterima: 16-06-2024

Direvisi: 28-06-2024

Revisi diterima: 29-06-2024

Rujukan: Sukmawati, R., Amril, L. O., & Erlina, E. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 95–104. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1085>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Profesi menjadi guru harus membutuhkan keterampilan, kompetensi dan keahlian yang tinggi. Guru harus memiliki kemampuan yang tinggi untuk mampu menguasai bahan pelajaran, mengelola kelas, proses kegiatan belajar yang menyenangkan dan memakai media yang efektif. Amril (2017) menyatakan bahwa “Guru perlu mengembangkan berbagai kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif dan menantang kreatifitas siswa”. Keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada peran mereka ketika kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus memiliki kompetensi untuk melaksanakan kegiatan dan fungsi dalam proses pembelajaran.

Dalam rangka peningkatan kompetensi guru dalam mengajar, guru harus memiliki kemampuan untuk merencanakan dan melaksanakan program pengajaran dengan baik (Ahmad, 2020). Penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif ialah salah satu faktor yang memengaruhi kesuksesan guru di dalam kelas. Maka dari itu, peserta didik juga dapat lebih tertarik mendengarkan dan memperhatikan apa yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. dan memilih media yang tepat untuk kebutuhan siswa akan menghasilkan pembelajaran di kelas yang lebih efektif.

Dengan memperhatikan temuan observasi dan wawancara kepada salah satu guru wali kelas 4 di SDN Tugu Selatan 02 menyatakan, jika dilihat dari hasil Nilai ulangan Tengah Semester 2023/2024 siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. sebagian siswa yang hasil belajarnya menurun atau masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dan masih membutuhkan bimbingan. dengan KKM yang diterapkan sekolah yaitu  $\leq 69$ .

Hal itu karena, adanya sejumlah faktor penyebab hasil belajar siswa menurun seperti: (1) minat mereka rendah saat belajar, (2) kurangnya semangat belajar siswa, (3) siswa tidak konsentrasi saat belajar, (4) siswa terlalu menggampangkan tugas, (5) motivasi belajar siswa rendah, dan (6) kejenuhan dalam belajar. Hal tersebut dapat dilihat ketika aktivitas belajar mengajar berlangsung, Masih terdapat peserta didik yang tidak memusatkan perhatiannya kepada guru, suka mengobrol, bermain, mengantuk, kurang fokus dan tidak konsentrasi saat kegiatan pembelajaran khususnya pada saat jam pelajaran Matematika. Salah satu masalah saat belajar matematika adalah tanggapan dari peserta didik bahwa matematika menjadi mata pelajaran yang membosankan dan tidak mudah untuk memahaminya, akibatnya para peserta didik tidak menyukai pelajaran matematika serta enggan untuk belajar matematika. Menurut Putri (2023) masih ada beberapa peserta didik yang tidak terlalu tertarik dengan matematika.

Hal itu muncul akibat rendahnya minat siswa pada mata pelajaran matematika. Ini disebabkan oleh metode yang dipakai masih berupa metode ceramah yang berpusat pada buku pelajaran yang membuat peserta didik bosan. Karena hal tersebut, guru harus mampu menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif adalah salah satunya. Terkait dengan masalah di atas harus adanya alternatif Solusi ketika hasil belajar siswa menurun, yaitu, dengan membuat proses pembelajaran efektif, dan memotivasi siswa supaya berperan aktif ketika dilangsungkannya pembelajaran,

Peningkatan kualitas pembelajaran juga dapat dibantu dengan penggunaan media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Media menjadi perantara yang memudahkan kegiatan belajar mengajar guru dan peserta didik. Bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, dan untuk siswa media dapat digunakan untuk menerima dan lebih mudah paham apa yang dijelaskan oleh gurunya (Firmadani, 2020). Dengan berkembang teknologi informasi menunjukkan beragam macam kegiatan yang bergantung pada teknologi, termasuk di bidang pendidikan. Media pembelajaran interaktif adalah salah satu produk IT berbasis pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media interaktif adalah produk berbasis TIK yang dimanfaatkan untuk mempermudah guru untuk berinovasi dalam menyusun pembelajaran supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Indra Sukma dkk., 2022). Maka dari itu, guru harus mampu merancang pengalaman belajar yang menarik dan kreatif. Penggunaan Lectora Inspire untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah salah satu contohnya.

Dengan didasarkan penjelasan di atas, maka penulis berkeinginan untuk meneliti tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran Matematika” karena termasuk hal yang membuat peneliti tertarik dan harus dilakukan pengembangan.

## **METODOLOGI**

Metodologi penelitian ini menerapkan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen ini ialah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika SDN Tugu Selatan 02 setelah dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *lectora inspire* terhadap. Quasi Experimental Design bentuk Posttest-Only Control Group Design menjadi desain yang penelitian ini gunakan. Dua kelompok yang dipilih dengan acak menjadi bagian dari desain ini, dan mereka kemudian diberikan posttest untuk menentukan apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai rata-rata akhir yang berbeda.

Penelitian ini dilakukan di SDN Tugu Selatan 02 Desa Tugu Selatan Rt.03/05, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bogor. Penelitian ini dilakukan dari bulan maret 2024. Data dikumpulkan dengan tes berupa soal pilihan ganda kepada responden yaitu siswa kelas IV. Metode dan cara yang benar harus digunakan mengikuti jenis dan bentuk penelitian yang akan dilaksanakan untuk mendapatkan data yang sesuai untuk sebuah pengamatan. Pada penelitian ini, data diambil melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan prosedur random sampling atau pengambilan sampel secara acak untuk menetapkan sampel penelitian. Peneliti tidak mempertimbangkan posisi atau strata sosial dengan cara apa pun ketika memilih sampel, yang dipilih secara acak. Berdasarkan teknik sampel tersebut, maka ditetapkan yang menjadi sampel ialah siswa / siswa kelas IV SDN Tugu Selatan 02. Yakni kelas IV-B sebagai kelas kontrol dan IV-C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 49 siswa.

Penelitian ini menerapkan analisis deskriptif dan uji prasyarat analisis untuk mengetahui gambaran mengenai variabel media pembelajaran interaktif aplikasi lektora inspire dan hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika SDN Tugu Selatan 02. Teknik analisis ini menerapkan uji normalitas dan uji prasyarat (homogenitas) dengan memanfaatkan *IBM SPSS Statistic 16*. Hipotesis statistika dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika yang dipengaruhi media pembelajaran interaktif aplikasi *lektora inspire* terhadap

Berdasarkan kesimpulan hipotesis statistika, maka dilakukan analisis uji t. Hasil uji t akan dipakai untuk menentukan apakah perbedaan antara dua kelompok tersebut atau berpengaruh atau tidak. Jika hasil analisis menunjukkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran interaktif aplikasi *lektora inspire* dengan hasil belajar siswa, maka hipotesis  $H_a$  diterima namun jika hasil analisis memperlihatkan bahwasanya tidak ada pengaruh antara media pembelajaran interaktif aplikasi *lektora inspire* dengan hasil belajar siswa, maka  $H_a$  ditolak. Maka pada penelitian ini, teknik analisis yang diimplementasikan ialah analisis deskriptif serta uji prasyarat analisis untuk membuat kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN Tugu Selatan 02. penelitian ini, populasinya adalah kelas IV SDN Tugu Selatan 02 Kabupaten Bogor berjumlah 72 siswa Yang terdiri dari kelas IV-A sebanyak 30 siswa, kelas IV-B sebanyak 23 orang siswa dan kelas IV-C sebanyak 26 siswa. Sampel yang digunakan dipilih secara random atau acak. Dan mendapatkan 2 kelas

sebagai sampel penelitian. Kelas IV-B menjadi kelompok kontrol dan kelas IV-C menjadi kelompok eksperimen.

kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan media *lectora inspire* dengan model *Problem Based Learning* dan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini ada tiga bagian. Yaitu, kesatu adalah persiapan, yaitu melakukan observasi ke sekolah untuk mengidentifikasi masalah, menentukan objek dan subek penelitian, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan membuat bahan pembelajaran menggunakan *lectora*, membuat kisi-kisi instrumen soal hasil belajar, membuat soal dan validasi soal serta media pembelajaran kepada validator. Tahap berikutnya adalah tahapan pelaksanaan. Dalam tahap ini Pada kelas eksperimen pelaksanaan pembelajaran dimulai pada tanggal mulai tanggal 29 April 2024 s.d. 7 Mei 2024 pada pertemuan 1 dan 4 pukul 08.00 – 09.00 dan pada pertemuan 2, 3, 5 pukul 13.00 – 14.00 WIB. Di kelas eksperimen peneliti menggunakan *lectora inspire*. Sebelum proses pembelajaran dimulai peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, *lectora*, dan bahan.

Pelaksanaan proses pembelajaran dimulai berdoa bersama, menanyakan kabar siswa, dan juga memberi motivasi kepada siswa dengan melakukan tepuk semangat. Pada kegiatan inti guru memberikan pertanyaan pemantik. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Guru memberikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Siswa menyimak dan mencatat materi yang guru jelaskan. Kemudian, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Siswa bersama kelompoknya mengerjakan soal yang ditampilkan guru dalam media pembelajaran. Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam mengisi soal. Kemudian, setiap kelompok siswa menuliskan hasil diskusinya dipapan tulis. Guru mengapresiasi hasil diskusi siswa. Kemudian, satu kelompok siswa dipersilahkan menanggapi kelompok siswa yang mengisi soal didepan kelas. Guru menanggapi dan memberi penguatan terhadap kelompok siswa yang mengerjakan soal. Setelah itu, siswa bersama guru merefleksikan kegiatan diskusi yang telah dilakukan.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dimulai pada tanggal mulai tanggal 29 April 2024 s.d. 7 Mei 2024 pada pertemuan 1 dan 4 pukul 09.15 – 10.15 dan pada pertemuan 2, 3, 5 pukul 14.00 – 15.00 WIB. Di kelas kontrol peneliti menggunakan model konvensional. Sebelum proses pembelajaran dimulai peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul dan bahan ajar yang akan dipelajari. Proses pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama, menanyakan kabar siswa, dan juga memberi motivasi kepada siswa dengan melakukan *ice breaking*. Pada kegiatan inti guru bertanya pertanyaan pemantik pada siswa

.Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Kemudian guru menjelaskan materi mengenai pengukuran luas menggunakan satuan tidak baku di papan tulis dan siswa mencatat materi yang dijelaskan guru. Setelah itu, guru memilih siswanya secara random dan mengajukan pertanyaan tentang topik yang telah dibahas. siswa Kemudian menjawab pertanyaan dari guru.

Terakhir ialah tahapan evaluasi. Tahapan evaluasi pembelajaran ini merupakan tes soal yang peneliti gunakan sebanyak 9 soal untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran matematika. Selepas dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yang diberi perlakuan memanfaatkan media pembelajaran *lectora inspire* serta kelas kontrol yang menerapkan model konvensional.

No	Deskriptif	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Statistik	<i>Post-Test</i>	<i>Post-Test</i>
2	Jumlah siswa	26	23
3	Jumlah Soal	9	9
4	Jumlah nilai	1904	1199
5	Rata-Rata	73,23	52,13
6	Standar Deviasi	13,25	20,50
7	Varians	175,78	420,39
8	Nilai Maksimum	100	88
9	Nilai Minimum	44	11

Dengan didasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwasanya pada kelas eksperimen memperoleh hasil nilai terendah 44 dan nilai tertinggi sebesar 100 dan didapatkan nilai rata-rata 73,23. Sementara itu, kelas kontrol didapati hasil nilai tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah 11 dan didapati nilai rata-rata 52,13. Maka, dapat dibuat kesimpulan bahwasanya kelas Kontrol mempunyai nilai rata-rata yang jauh lebih rendah apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen

### Uji Normalitas

Peneliti yang menggunakan SPSS *statistic 16* menggunakan uji *Shapiro Wilk* sebagai uji normalitas untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan kriteria berikut, peneliti dapat menentukan apakah data tersebut signifikan atau tidak: Jika nilai sig melampaui 0,05, ini data terdistribusi secara normal; jika dibawah 0,05, ini data terdistribusi secara tidak normal.

Dibawah ini merupakan hasil analisis data uji normalitas dengan memakai SPSS. Hasil dari uji normalitas pada kelas eksperimen didapatkan nilai  $0.135 > 0,05$ . Sementara itu, pada

kelas kontrol didapatkan nilai  $0,548 > 0,05$  maka dapat dibuat kesimpulan bahwasanya posttest tersebut berdistribusi normal.

### Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah uji untuk mencari tahu tingkat kesamaan varians antara kedua kelompok, yaitu *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol. Dalam memutuskan data tersebut signifikansi atau tidaknya bisa dinilai melalui kolom hasil signifikansi pada hasil uji SPSS dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$  dengan kriteria Keputusan:  $H_0$  diterima jika  $p - value$  (sig)  $\geq \alpha$ . Hasil analisis data uji homogenitas dengan memakai SPSS yaitu signifikansi hitung adalah  $0,727 > 0,05$  nilai tersebut memiliki nilai sig  $> 0,05$ . Sehingga bisa dibuat kesimpulan bahwasanya varians posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen.

### Uji Hipotesis

Penelitian ini uji prasyarat sudah terpenuhi dengan uji normalitas berdistribusi normal dan uji homogenitas memiliki varians homogen, dengan itu peneliti dapat melakukan hipotesis. Yang diujikan yaitu ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *lektora inspire* terhadap hasil belajar matematika untuk kelompok eksperimen serta pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Tabel dibawah menyajikan hasil analisis statistika dengan program SPSS:

Uji Hipotesis  
**One-Sample Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	90% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika Equal variances assumed	.123	.727	2.206	50	.032	8.192	3.714	1.969	14.416
Hasil Belajar Matematika Equal variances not assumed			2.206	49.981	.032	8.192	3.714	1.969	14.416

Berdasarkan hasil tabel uji independent sampel t-test dapat dilihat hasil sig. 2-tailed adalah  $0,032 < 0,05$  maka Keputusan  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, yang menandakan terdapat hasil belajar Matematika Siswa kelas IV SDN Tugu Selatan 02 yang meningkat setelah dipengaruhi media *lectora inspire* terhadap

## Pembahasan

Penelitian melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberi soal posttest yang serupa. kelompok eksperimen menerima perlakuan khusus dengan mengimplementasikan media interaktif *lectora Inspire*, sedangkan kelompok kontrol menerapkan pembelajaran konvensional, kemudian hasilnya dianalisis. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui lebih akurat setelah diberikannya perlakuan yaitu media *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas IV SDN Tugu Selatan 02. Peneliti memakai dua sampel yaitu kelas IV C dengan total 26 siswa, digunakan sebagai kelompok eksperimen yang model pembelajaran menerapkan media *lectora inspire* dan kelas IV-B dengan total 23 siswa digunakan sebagai kelompok kontrol yang model pembelajaran menerapkan model pembelajaran konvensional.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan penelitian dalam 6 kali pertemuan. Pada pembelajaran kesatu peneliti menggunakan media *lectora inspire* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol peneliti hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah itu pada pertemuan ke enam peneliti memberikan posttest dengan soal sama pada kedua kelompok tersebut. berikutnya peneliti memiliki hasil posttest dengan mendapatkan perolehan skor rata-rata posttest kelompok eksperimen 73,23 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 52,13 dengan selisih rata-rata sebesar 21,1 setelah itu peneliti menjalankan uji prasyarat pertama yakni uji normalitas nilai kedua kelompok tersebut menggunakan uji statistik Shapiro Wilk dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 16* dengan hasil uji normalitas posttest Pada kelas eksperimen didapatkan nilai  $0,135 > 0,05$ , dan kelas kontrol didapatkan nilai  $0,548 > 0,05$ . Maka kesimpulan posttest tersebut berdistribusi normal.

Peneliti melanjutkan uji homogenitas, posttest kedua kelompok tersebut dengan hasil sig  $0,727 > 0,05$  sehingga bisa dibuat kesimpulan bahwasanya varians posttest kedua kelompok tersebut homogen. Selanjutnya uji hipotesis independent sampel t-test dengan memanfaatkan bantuan program *IBM SPSS Statistic 16*. Uji hipotesis tersebut memperoleh perhitungan sig.  $0,032 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Didasarkan hasil analisis, bisa dibuat kesimpulan bahwasanya penggunaan media *lectora inspire* berpengaruh pada hasil belajar siswa pelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume. Hal tersebut dapat dibuktikan saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora inspire*, ketika guru memberikan penjelasan materi kepada siswa, siswa memperhatikan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mencatat dan bertanya

pelajaran yang sedang diajarkan, kemudian Ketika guru memberikan soal latihan kelompok selalu di kerjakan. Aktivitas belajar aktif peserta didik juga dapat ditunjukkan dengan tahapan pembelajaran model Problem Based Learning yang dilaksanakan dengan baik, misalnya pada tahap kedua, peserta didik bersedia belajar, dan guru guru sekaligus mengatur mereka untuk mengerjakan suatu permasalahan yang diajukan oleh guru secara berkelompok.

Hal ini juga terlihat pada tahap keempat, yaitu pada pengembangan dan penyajian hasil karya. Tahap ini siswa secara berkelompok melakukan presentasi terkait hasil pekerjaannya. Tahap ini menjadikan siswa lebih giat dalam proses pembelajaran. Berlainan dengan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional peserta didik hanya aktif saat membuat catatan saja. Saat pembelajaran siswa hanya duduk dan mendengarkan sehingga peserta didik kerap tidak mengingat terkait materi yang sudah diberikan dan siswa hanya hafal akan suatu teks, bukan memahaminya.

Hal tersebut selaras dengan pernyataan (Rubiantica dkk., 2021) yang memberitahukan bahwasanya pemanfaatan media interaktif *lectora inspire* dalam membantu guru dalam menggabungkan berbagai elemen media seperti gambar, teks, suara serta animasi dan video sehingga menjadi suatu media pembelajaran yang menarik. Selain itu diperkuat dengan pendapat menurut (Mahmudah dkk., 2018) *lectora inspire* menawarkan beragam template yang dapat membantu guru mengintegrasikan materi dan evaluasi dalam pembelajaran. *Lectora inspire* adalah contoh media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan memberikan suasana belajar yang lebih santai, menyenangkan, dan kondusif. Siswa dapat mengambil manfaat dari hal ini dengan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan dengan lebih memahami materi pelajaran. Hal tersebut juga dapat dibuktikan melalui penelitian (Susanti dkk., 2021) berjudul “Penggunaan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dalam penelitiannya dapat dibuat kesimpulan bahwasanya media pembelajaran dengan *lectora inspire* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume SDN Tugu Selatan 02 Kabupaten Bogor.

## KESIMPULAN

Dengan didasarkan hasil penelitian dapat dibuat kesimpulan bahwasanya ditemukan perbedaan antara kedua kelompok tersebut pada hasil belajar matematika kelas IV SDN Tugu Selatan 02. Dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata kelompok kontrol lebih kecil dari pada kelompok eksperimen yaitu dengan hasil kelas eksperimen 73,23 dan nilai rata-rata kelas kontrol sejumlah 52,13 dengan selisih rata-rata sejumlah 21,1.

Dari dari hasil hipotesis dengan menerapkan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan tabel uji independent sampel t-test didapatkan hasil “sig. 2-tailed” adalah 0,032 lebih rendah dari 0,05 maka Keputusan Ho ditolak Ha diterima, yang menandakan ada pengaruh media interaktif dengan *lectora inspire* pada hasil belajar Matematika kelas IV SDN Tugu Selatan 02.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2020). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pendampingan Sistem Daring, Luring, atau Kombinasi pada Masa New Normal Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 258. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2803>
- Amril, L. O., Firmansyah, W., & Wulandari, R. W. (2017). Strategi Active Knowledge Sharing Setting Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Sikap Siswa Terhadap Matematika. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 93–103. <https://repository.iainkediri.ac.id/521/1/Strategi%20Active%20Knowledge%20Sharing%20Setting%20Pendekatan%20Saintifik%20Untuk%20Meningkatkan%20Sikap%20Siswa%20Terhadap%20Matematika.pdf>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Mahmudah, R., Ahyan, S., & Rasidi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Journal Of Honai Math*, 1(1), 47–55. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/jhm>
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika 1\*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 02(02), 123–128.
- Rubiantica, R., Sutomo, M., & Andi Suhardi, A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3), 08–104. <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- Susanti, S., Tinus, S., Benufinit, Y. A., & Manu, G. A. (2021). Penggunaan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD GMIT Kuanino 3). *Jumpika-Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika*, 3(1), 20–27. [id/index.php/jumpika/article/view/239](http://index.php/jumpika/article/view/239)