Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa
Volume 3, Nomor 3, September 2025
e-ISSN: 2988-5914; p-ISSN: 3025-0641, Hal. 119-132
DOI: https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i3.2642
Available Online at: https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Perspektif

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025

Ester Linawati Manurung[1*], Dody F. Pandimun Ambarita[2], Robenhart Tamba[3], Faisal[4], Husna P. Tambunan[5]
[1-5] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia
Korespondensi penulis: esterlinawati169@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to determine the effect of Lectora Inspire-based learning media on student learning outcomes in Mathematics for 2nd grade students at SD Negeri 101788 Marindal I during the 2024/2025 academic year. This research adopts an experimental study with the True Experimental Design using a Pretest-Posttest Control Group Design. The population consists of all 2nd grade students at SD Negeri 101788 Marindal I, while the sample consisted of Class II A as the experimental group and Class II B as the control group. The research instruments were tested through validity testing, reliability testing, item discrimination analysis, and item difficulty analysis. Data analysis techniques used in this research is the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results of the hypothesis test on the pretest and posttest of the experimental class showed that $t_{count} > t_{table}$ is 41,223 > 1,713. While the results of the hypothesis test on the pretest and posttest in the control class showed that $t_{count} > t_{table}$ is 12,901 > 1,724. These results indicate that Ha is accepted, meaning there is a significant effect of Lectora Inspire-based learning media on student learning outcomes Mathematics for 2nd grade at SD Negeri 101788 Marindal I during the 2024/2025 academic year.*

Keyword: *Learning Media, Lectora Inspire, Student Learning Outcomes, Mathematics, Elementary School*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Lectora Inspire terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II di SD Negeri 101788 Marindal I Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen menggunakan desain *True Experimental Design* dalam bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 101788 Marindal I, dengan sampel kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol. Uji instrumen yang digunakan meliputi uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran butir soal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil uji hipotesis pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 41,223 > 1,713. Sedangkan hasil uji hipotesis pada *pretest posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 12,901 > 1,724. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Lectora Inspire, Hasil Belajar Siswa, Pelajaran Matematika, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu jalannya kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran bisa berwujud alat, bahan, ataupun teknologi yang dipakai pada proses penyampaian materi pembelajaran bagi siswa. Dampak positif dan manfaat dari media pembelajaran bisa mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Dengan ini media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa yang akan memiliki pengaruh pada meningkatnya hasil belajar peserta didik (Lumban Gaol dan Darmana, 2022, h. 39). Dalam hal ini, guru dituntut untuk dapat mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi pada kegiatan pembelajaran.

Received: Juni 13, 2025; Revised: Juni 25, 2025; Accepted: Juli 09, 2025; Online Available: Juli 14, 2025

Menurut Slameto (2015, h. 2) bahwa belajar ialah perubahan perilaku yang dialami oleh seseorang secara sengaja dimana perubahan tersebut diperoleh melalui interaksi dari pengalaman terhadap lingkungan. Perubahan perilaku yang dimaksudkan dapat berupa perubahan dalam spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Perubahan dalam aspek spiritual, sosial, kognitif, dan keterampilan yang dialami oleh seseorang dapat terlihat dalam hasil belajar yang didapatkan setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar ialah akhir atau hasil dari aktivitas setelah melalui proses belajar. Hasil belajar siswa di dalam lingkungan sekolah dapat menjadi tolak ukur keberhasilan belajar. Hasil yang baik dapat diperoleh jika prosesnya dilakukan dengan baik. Indikator dari hasil belajar dapat meliputi aspek kognitif yang berhubungan dengan tingkat kepandaian siswa, aspek afektif yang berhubungan dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa, aspek keterampilan berhubungan dengan kemampuan siswa menerapkan pengetahuan yang diterima.

Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Menurut Dahlia, Pranata & Suryana (dalam Andani dkk, 2021, h. 405) yaitu menciptakan keterampilan berpikir yang logis, kritis, serta analitis seorang siswa juga dibutuhkan peran Matematika di dalamnya. Selain itu, dalam kehidupan terdapat banyak hal yang diselesaikan dengan Matematika.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, seorang guru atau disebut juga sebagai mediator haruslah memiliki pemahaman tentang media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan pada perkembangan belajar siswa. Guru sekurang-kurangnya dapat mengunakan alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran meskipun sederhana. Dengan demikian tercapailah tujuan pembelajaran apabila media digunakan seoptimal mungkin.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 101788 Marindal I bahwa dalam proses belajar mengajar guru menggunakan sumber belajar yaitu berupa buku guru yang dikhususkan kepada guru dan buku siswa yang dimiliki oleh setiap siswa. Diketahui bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan merupakan media konvensional seperti papan tulis untuk menjelaskan materi, buku sekolah, kerangka dalam bentuk bangun ruang. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan guru tersebut bahwa guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran dan tidak pernah menggunakan media interaktif dalam bentuk aplikasi karena kurangnya kemampuan untuk membuat media dan kemudian dikarenakan faktor umur yang berdampak pada ketidakmungkinan untuk belajar kembali. Respon yang diberikan siswa saat menggunakan media pembelajaran konvensional seperti yang digunakan guru dalam proses pembelajaran

yaitu hanya sebagian kecil yang aktif dalam proses pembelajaran. Guru memiliki kendala dalam pembuatan dan penggunaan media yaitu kurangnya kemampuan untuk membuat media terutama di era teknologi seperti saat ini dan kendala umur yang mana membuat guru sulit untuk belajar kembali dan kemudian didorong dengan keadaan bahwa guru tersebut akan segera pensiun. Hal tersebut memberikan dampak pada hasil belajar siswa di kelas II A SD Negeri 101788 Marindal I. Hasil belajar siswa kelas II A dapat dilihat dalam tabel nilai harian berikut.

Tabel 1. Nilai Ulangan Matematika Siswa Kelas II A

Jumlah Siswa Kelas II A	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
24	70	17	70,83%	Belum Tuntas
		7	29,17%	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, sebanyak 70,83% dari seluruh jumlah siswa dikategorikan belum tuntas karena belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa. Sebanyak 29,17% dari seluruh jumlah siswa telah mencapai nilai KKM maka dikategorikan tuntas berjumlah 7 siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat disarankan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terkhusus pada mata pelajaran Matematika. *Lectora Inspire* adalah *software* yang dapat digunakan untuk menciptakan media interaktif. Menurut Nurbati (dalam Sari, dkk, 2021, h. 595) bahwa *Lectora Inspire* ialah *software* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation Australia. *Lectora Inspire* dapat memudahkan guru dalam pembelajaran. *Lectora Inspire* memungkinkan pengguna untuk membuat sebuah navigasi maupun animasi. Melalui media *Lectora Inspire* ini guru dapat membuat materi pembelajaran dan juga soal di dalamnya terkat materi yang sedang dibahas. Menurut Astutik & Rusimamto (dalam Nursidik dkk., 2018, h. 238) bahwa dalam proses pembelajaran, *Lectora Inspire* efektif digunakan sebagai media guna meningkatkan kualitas belajar siswa. Salah satu penelitian berkaitan dengan *Lectora Inspire* diantaranya adalah penelitian Orenta Ayu Retnani pada tahun 2019. Tujuan dari penelitian tersebut yakni mengetahui pengaruh *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar. Hasil dari penelitian tersebut ialah media *Lectora Inspire* mempengaruhi hasil belajar. Terdapat peningkatan pada nilai sebelum dan setelah digunakannya media pembelajaran *Lectora Inspire*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025".

2. METODE PENELITIAN

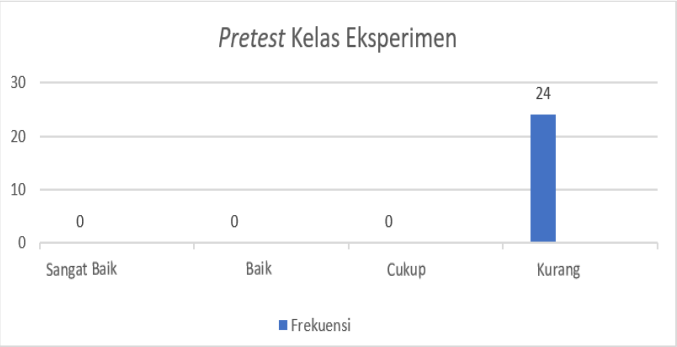
Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti maka digunakan jenis penelitian eksperimen. Peneliti menggunakan desain *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design.* Penelitian dilakukan di lokasi SDN 101788 Marindal I yang beralamat di Jl. PTPN II Pasar VII Marindal I, Harjosari II, Kecamatan Medan Amplas, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 101788 Marindal I yakni kelas II A dan II B berjumlah 45 siswa. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu kelas II A dan II B dengan jumlah 45 orang siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang selanjutnya dinamakan variabel (X) dan variabel terikat dalam penelitian adalah hasil belajar pada pelajaran Matematika yang selanjutnya dinamakan variabel (Y). Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analasis data penelitian ini menguji uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Kognitif

Pengukuran penguasaan kognitif siswa diukur hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan peneliti. *Pretest-posttest* tersebut berupa soal pilihan berganda berjumlah 20 soal. Baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan *pretest* agar peneliti dapat melihat kompetensi awal siswa sebagai subjek penelitian. Diberikannya *posttest* pada kedua kelompok tersebut agar peneliti dapat melihat hasil setelah diberikan perlakuan dengan mengaplikasikan *Lectora Inspire* kepada kelompok eksperimen serta hasil pengaplikasian media konvensional kepada kelompok kontrol.

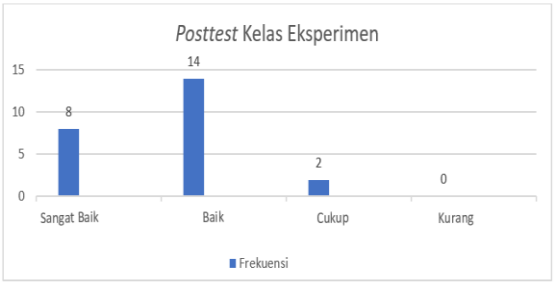
Berdasarkan pembahasan diatas, menunjukkan data *pretest* siswa kelas eksperimen pada materi pecahan sangat rendah. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel yang menunjukkan bahwa seluruh siswa pada kelas eksperimen mendapatkan hasil yang tidak tuntas. Sehingga berdasarkan data *pretest* di atas disimpulkan 100% siswa tidak mencapai ketuntasan nilai atau masuk ke dalam kategori kurang.



Gambar 1. Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen di atas dapat disimpulkan bahwa siswa belum mampu mengerjakan soal *pretest* dengan baik sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Hasil yang diperoleh setelah diaplikasikannya *Lectora Inspire* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada data *posttest* kelas eksperimen. Hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang mendaparkan nilai sangat baik sebanyak 8 siswa atau jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase adalah 33,33%. Siswa yang mendapat nilai baik yakni berjumlah 14 siswa atau jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase adalah 58,34%. Siswa yang mendapat nilai cukup yakni berjumlah 2 siswa atau jika dikonversikan ke dalam persentase adalah 8,33%.



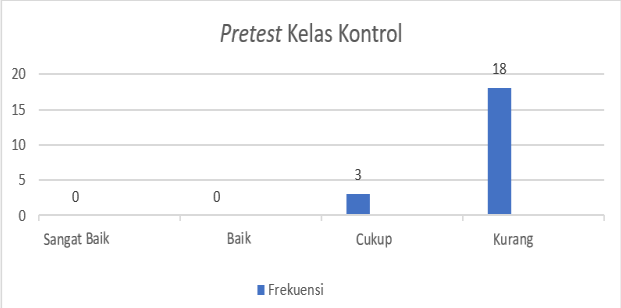
Gambar 2. Diagram *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram hasil *posttestt* siswa pada kelas eksperimen di atas dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mampu mengerjakan soal *posttest* dengan baik sehingga hal tersebut berdampak positif pada hasil belajar yang meningkat yang diperoleh siswa.

Pemberian *pretest* dan *postttest* juga diberikan kepada kelompok kontrol. Data hasil *pretest-posttest* oleh kelompok kontrol sebagai berikut.

Hasil *pretest* siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan pada materi pecahan sangat rendah. Hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan banyaknya siswa yang termasuk dalam kategori kurang yakni 18 siswa, sedangkan banyaknya siswa yang termasuk dalam kategori cukup yakni 3 siswa. Dari data tersebut diketahui bahwa rendahnya penguasaan siswa terhadap

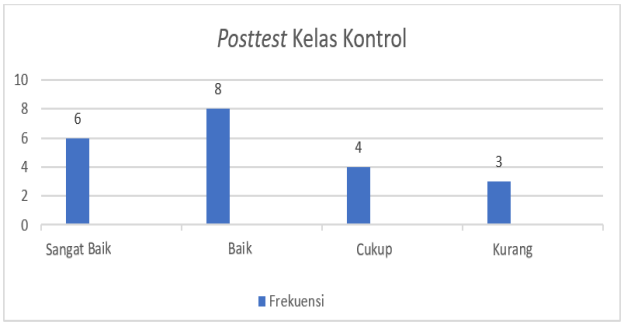
materi tersebut.



Gambar 3. Diagram *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram hasil *pretest* pada kelas kontrol di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 14,3% dari jumlah siswa siswa dikategorikan cukup. Sebanyak 85,7% dari jumlah siswa dikategorikan kurang. Persentase tersebut menunjukkan siswa masih belum mampu mengerjakan soal *pretest* dengan baik.

Setelah diperolehnya hasil *pretest* pada kelas kontrol, maka peneliti melakukan pengajaran dengan media konvensional seperti media origami. Setelah dilakukan pengajaran, agar peneliti dapat kemampuan akhir siswa maka diberikanlah *posttest*. Data hasil *posttest* yang dilakukan di kelas kontrol diuraikan sebagai berikut.



Gambar 4

Berdasarkan diagram hasil *posttest* siswa kelas kontrol di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 28,6% siswa termasuk ke dalam kategori sangat baik, sebanyak 38,1 % termasuk ke dalam kategori baik, sebanyak 19% termasuk ke dalam kategori cukup, sebanyak 14,3% termasuk ke dalam kategori kurang. Berdasarkan persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mampu mengerjakan soal *posttest* dengan baik sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang meningkat yang diperoleh siswa

Uji Analisis data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas *Saphiro-Wilk* berbantuan

SPSS 26. Berikut data hasil uji normalitas *pretest posttest* kelas eskperimen dan kelas kontrol dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest Posttest* Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality

Kelas		Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Eksperimen)	0,965	24	0,553
	Posttest A (Eksperimen)	0,926	24	0,080
	Pretest B (Kontrol)	0,939	21	0,206
	Posttest B (Kontrol)	0,915	21	0,069

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,553 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,080. Berpedoman pada kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas dimana apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Tabel di atas menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen 0,553 > 0,05 dan data *posttest* kelas eksperimen 0,080 > 0,05. Hasil signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,206 dan *posttest* sebesar 0,069. Data tersebut dapat disimpulkan berdistribusi normal berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas. Tabel di atas menunjukkan bahwa data *pretest* kelas kontrol 0,206 > 0,05 dan *posttest* kelas kontrol 0,069 > 0,05.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan guna mengetahui sampel yang digunakan mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas *Levene* dengan berbantuan *SPSS* 26. Berikut data hasil uji homogenitas *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian.

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3,507	1	39	0,069
	Based on Median	3,355	1	39	0,075
	Based on Median and with adjusted df	3,355	1	32,886	0,076
	Based on trimmed mean	3,528	1	39	0,068

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi pada uji homogenitas sebesar 0,069. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas apabila nilai signifikansi > 0,05

menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Nilai signifikansi uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan 0,069 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data kelas eskperimen dan kelas kontrol homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Paired Sample T-test* dimana dalam uji ini membandingkan nilai t_{hitung} pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan t_{tabel}. Berikut hasil uji hipotesis dalam penelitian ini.

Tabel 4. Uji Hipotesis *Pretest Posttest* Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreEksperimen - PostEksperimen	-47,917	5,695	1,162	-50,321	-45,512	-41,223	23	0,000
Pair 2	PreKontrol - PostKontrol	-29,286	10,403	2,270	-34,021	-24,551	-12,901	20	0,000

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis pada *pretest-posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 41,223 dengan df = 23. Taraf signifikansi yang digunakan adalah sebesar 5%, maka t_{tabel} pada kelas eksperimen adalah 1,713. Hasil uji hipotesis pada *pretest-posttest* pada kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 41,223 > 1,713. Sedangkan hasil uji hipotesis pada *pretest-posttest* kelas kontrol adalah sebesar 12,901 dengan df = 20. Taraf signifikansi yang digunakan adalah sebesar 5%, maka t_{tabel} pada kelas kontrol adalah 1,724. Hasil uji hipotesis pada *pretest-posttest* pada kelas kontrol yang tertera pada tabel di atas menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 12,901 > 1,724.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berpedoman pada kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_o ditolak H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *eksperimental*. Desain penelitian *eksperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design* dimana dalam penelitian ini terdapat kelompok ekperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal siswa. Kedua

kelompok ini juga diberikan *postttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101788 Marindal I yang beralamat di Jl. PTPN II Pasar VII Marindal I, Harjosari II, Kecamatan Medan Amplas, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IIA dan kelas IIB dimana kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB sebagai kelas kontrol. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini bertema pecahan pada pelajaran Matematika.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dengan mengujikan soal pilihan berganda kepada siswa kelas IIIA sebanyak 30 soal dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Dari uji validasi soal yang dilakukan diperoleh dimana dari 30 soal yang diujikan terdapat 20 soal yang masuk ke dalam kategori valid dan 10 soal masuk ke dalam kategori tidak valid. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas terhadap soal tersebut. Berdasarkan uji reliabilitas, soal-soal tersebut dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitan. Uji reliabilitas yang digunakan adalah KR-20. Berdasarkan uji reliabilitas diperoleh hasil sebesar 0,831 dimana hasil ini > dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa soal-soal tersebut reliabel.

Selanjutnya dilakukan uji tingkat kesukaran soal. Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal diperoleh 5 buah soal termasuk ke dalam kategori baik, 13 buah soal termasuk ke dalam kategori cukup, dan 2 buah soal termasuk ke dalam kategori jelek. Selanjutnya dilakukan uji tingkat kesukaran tes. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran tes diperoleh 1 buah soal termasuk ke dalam kategori sukar, 15 buah soal termasuk ke dalam kategori sedang, dan 4 buah soal termasuk ke dalam kategori mudah.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemberian *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Pada kelompok kontrol menggunakan media konvensional. Pembelajaran dilakukan pada pelajaran Matematika dengan fokus utama pada materi pecahan. Setelah diberikan perlakuan, peneliti memberikan *posttest* kepada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuukan.

Hasil *pretest* dan *posttest* inilah yang digunakan sebagai dasar dalam analisa data yang digunakan peneliti pada penelitian ini. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum dilakukannya uji hipotesis adalah uji normalitas. Hasil uji normalitas menunjukkan data *pretest* kelas eksperimen 0,553 > 0,05 dan data *posttest* kelas eksperimen 0,080 > 0,05. Hasil signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,206 dan *posttest* sebesar 0,069. Data tersebut dapat disimpulkan berdistribusi normal berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa nilai signifikansi uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan 0,069 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data kelas eskperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama (homogen).

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Paired Sample T-test* dengan berbantuan *SPSS* 26. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa hasil uji hipotesis pada *pretest posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 41,223 > 1,713. Sedangkan hasil uji hipotesis pada *pretest posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 12,901 > 1,724. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_o ditolak H_a diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis pada *pretest posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 41,223 > 1,713. Sedangkan hasil uji hipotesis pada *pretest posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 12,901 > 1,724. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 101788 Marindal I T.A. 2024/2025. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest-posttest* dan hasil analisis data yang dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, K., Rakhman, P. A., & Rokmanah, S. (2024). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Jurnal X, 2(1), 46–55.

Agistiningsih, R., Astuti, E., & Styaningrum, F. (2023). Pengaruh penggunaan e-learning terhadap hasil belajar dengan minat belajar dan motivasi sebagai variabel intervening. Jurnal X, 8(1), 61–77.

Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic literature review: Model problem based learning pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Jurnal X, 8(2), 404–417.

Arifin, J. (2017). SPSS 24 untuk penelitian dan skripsi. Jakarta: Kelompok Gramedia.

Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2014). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2017). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Depok: Rajagrafindo Persada.

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Depok: Rajawali Pers.

Danuari, & Maisaroh, S. (2019). Metode penelitian pendidikan. Yogyakarta: Samudra Biru.

Dewi, L., Susilawati, & Kurniawan, W. (2020). Pengaruh media Lectora Inspire terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi difraksi dan interferensi gelombang mekanik kelas XI SMA. Jurnal X, 1(1), 20–26.

Dimyati, & Mudjiono. (2015). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Bumi Press.

Dimyati, & Mudjiono. (2017). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Djauhari, A. Y. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis Lectora terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTs Al-Mawaddah Coper Jetis Ponorogo [Skripsi, IAIN Ponorogo].

Fanani, A. A., Mashuri, I., & Wajdi, M. B. N. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X TKJ di SMK 17 Agustus 1945 Genteng. Jurnal X, 1(1), 12–21.

Fathoni, A. (2017). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar interaksi manusia dan komputer di Universitas Hamzanwadi. Jurnal X, 1(1), 29–34.

Firmansyah, G. M. R. (2019). Efektivitas media pembelajaran Lectora Inspire dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Pedagogia, 1(17), 80–92.

Gaol, Y. M. L., & Darmana, A. (2022). Pengaruh multimedia Lectora Inspire pada pembelajaran model problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar termokimia. Jurnal Sains Riset, 12(1), 38–43.

Hamdani, & Sa'adiyah, H. (2025). Konsep dasar penyusunan hipotesis dan kajian teori dalam penelitian. Jurnal X, 2(2), 64–73.

Heruman. (2013). Model pembelajaran matematika di sekolah dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran problem based learning pada siswa sekolah dasar. Jurnal X, 3(4), 1594–1601.

Isrok'atun, & Rosmala, A. (2019). Model-model pembelajaran matematika. Jakarta: Bumi Aksara.

Komariah, S., Chalid, S., & Bahri, H. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire terhadap hasil belajar pengetahuan bahan tekstil siswa kelas X tata busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar. Jurnal X, 2(1), 13–17.

Mas'ud, M. (2020). Membuat multimedia pembelajaran dengan Lectora Inspire. Bantul: Pustaka Shonif.

Ngubaidillah, A., & Kartadie, R. (2018). Pengaruh media visual menggunakan aplikasi Lectora Inspire terhadap hasil belajar peserta didik. Jurnal X, 2(35), 95–102.

Niara, K., & Hotimah, L. H. (2024). Metode eksperimen dalam penelitian pendidikan sejarah. Jurnal X, 6(1), 57–84.

Nursidik, H., Resti, I., & Suri, A. (2018). Media pembelajaran interaktif berbantu software Lectora Inspire. Desimal: Jurnal Matematika, 1(2), 237–244. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index

Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. Jurnal X, 2(1), 146–167.

Putri, A. S., & Jumadi. (2021). Media IPA interaktif berbasis Lectora Inspire untuk meningkatkan keterampilan analisis. Jurnal X, 2(2), 93–102.

Retnani, O. A., & Zuldi, U. (2019). Pengaruh media berbasis Lectora Inspire terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN Kampungdalem 1 Tulungagung. Jurnal X, 7(1), 2591–2600.

Rosi, N. V. A., Sholih, & Nulhakim, L. (2023). Efektivitas pengembangan media interaktif program Lectora Inspire berbasis Android pada materi pemanasan global di SMA Negeri 1 Wanasalam. Jurnal X, 1(9), 1608–1619.

Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). Ragam media pembelajaran. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Rusman. (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sari, D. P. (2020). Pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi Zenius terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 16 Kota Bekasi [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].

Sari, N. S. A., Hamengkubuwono, & Pratama, M. I. L. (2021). Pengaruh penggunaan media interaktif Lectora Inspire terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal X, 6(4), 594–602.

Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media pembelajaran interaktif Lectora Inspire sebagai inovasi pembelajaran. Jurnal X, 20(1), 9–16.

Shoffan, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., dkk. (2023). Media pembelajaran. Pasaman Barat: Afasa Pustaka.

Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R. (2018). Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Bandung: Alfabeta.

Supawidhiasih, N. P., Suharta, I. G. P., & Ardana, I. M. (2025). Pengembangan e-modul berorientasi Undagi Bali untuk meningkatkan pemahaman konsep pola bilangan pada siswa kelas VIII SMP. Jurnal X, 14(1), 1–11.

Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sutikno, S. (2013). Belajar dan pembelajaran. Lombok: Holistica.

Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. Jurnal X, 3(2), 372–380.

Trianto. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2017). Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Jakarta: Bumi Aksara.

Widiastuti, A., Muhammad, D., & Wangid, N. (2015). Pengembangan multimedia Lectora pada pembelajaran tematik-integratif berbasis character building bagi siswa kelas IV SD. Jurnal X, 5(2), 229–247.

Wigati, P., dkk. (2023). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar matematika (pendekatan meta-analisis). Jurnal X, 10(2), 106–119.

Wijaya, A. H., Slamet, L., & Said, D. L. (2014). Pengaruh aplikasi Lectora Inspire berbasis ICT sebagai media pembelajaran interaktif pada mata diklat SOD terhadap hasil belajar siswa kelas X jurusan teknik komputer jaringan SMKN 1 Tanjuang Baru. Jurnal X, 2(2), 7–12.

Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). Pengelolaan LKP pada masa pandemik Covid-19.

Jurnal X, 4(1), 15–22.

Zuhriya, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Lectora Inspire untuk melatihkan kemandirian belajar matematika siswa