

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
LECTORA INSPIRE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD
KELAS V TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam
memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

NUNUNG HARDIANTI

NIM.2019A1H067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
LECTORA INSPIRE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD
KELAS V TAHUN AJARAN 2023/2024**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui

Pada Tanggal 15 Februari 2024

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
LECTORA INSPIRE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD
KELAS V TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi atas Nama Nunung Hardianti telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 2023

Dosen Penguji:

1. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

(Ketua Penguji)



2. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501

(Anggota Penguji I)



3. Svafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN.0813078701

(Anggota Penguji II)



Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



Dekan,

Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa :

Nama : Nunung Hardianti

Nim : 2019A1H067

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Tahun Ajaran 2023/2024 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

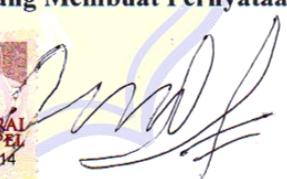
Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya dan pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 19 Maret 2024
Yang Membuat Pernyataan




NUNUNG HARDIANTI
NIM.2019A1H067



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUNUNG HARDIANTI
NIM : 2019A11067
Tempat/Tgl Lahir : Dompu 18 November 1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085239035779
Email : NunungHardianti@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh media Pembelajaran interaktif Berbantuan
Lectora inspire terhadap Keaktifan Belajar siswa SDN
Kelas V

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 42%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 5 Maret 2024

Penulis



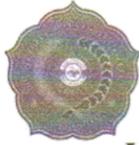
Nunung Hardianti
NIM. 2019A11067

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuning Harhanti
 NIM : 2019111067
 Tempat/Tgl Lahir : Pompu 18 November 1999
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085.239.035.779
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh media Pembelajaran interaktif Berbantuan
Lectora Inspire Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD
Kelas V

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 5 maret2024
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Nuning Harhanti
NIM. 2019111067



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Jangan Pernah Menyerah Tanpa Alasan Jelas Adalah Tanda Untuk Istirahat Sejenak”

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala karunia dan rahmat serta kemudahan yang telah Allah berikan, sehingga sampai pada hari ini saya masih diberikan kelancaran sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa.

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Mursalin dan Ibu Sumarni, yang selalu senantiasa mendukung baik dari materi maupun moril, serta do'a yang tiada hentinya dipanjatkan dalam setiap langkah dan pengharapan yang saya jalani, tidak ada kata yang bisa menggambarkan hasil dari perjuangan yang telah kalian lakukan dan tidak bisa di ukir oleh untaian kata-kata belaka, saya hanya bisa mengucapkan terimakasih.
2. Keluarga besar saya di Manggelewa, Bima, Nenek, Kakek, Paman, Bibi, Sepupu dan semua yang memberikan do'a dan dukungannya kepada saya.
3. Sahabat perjuangan saya, terimakasih atas dukungan kalian dan keberadaan kalian telah melengkapi hidup saya.
4. Teruntuk semua Dosen yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai macam hal, terimakasih atas jasa-jasanya.
5. Terakhir, skripsi ini saya persembahkan kepada seseorang yang selalu setia membantu, menemani, mendukung, memberikan motivasi, yaitu Ozan Putra satu yang ingin ku ucap kamu adalah warna hidupku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat beserta salam atas junjungan Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Manusia, dari zaman jahiliah menuju zaman islamiah dan sehingga penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Tahun Ajaran 2023/2024.

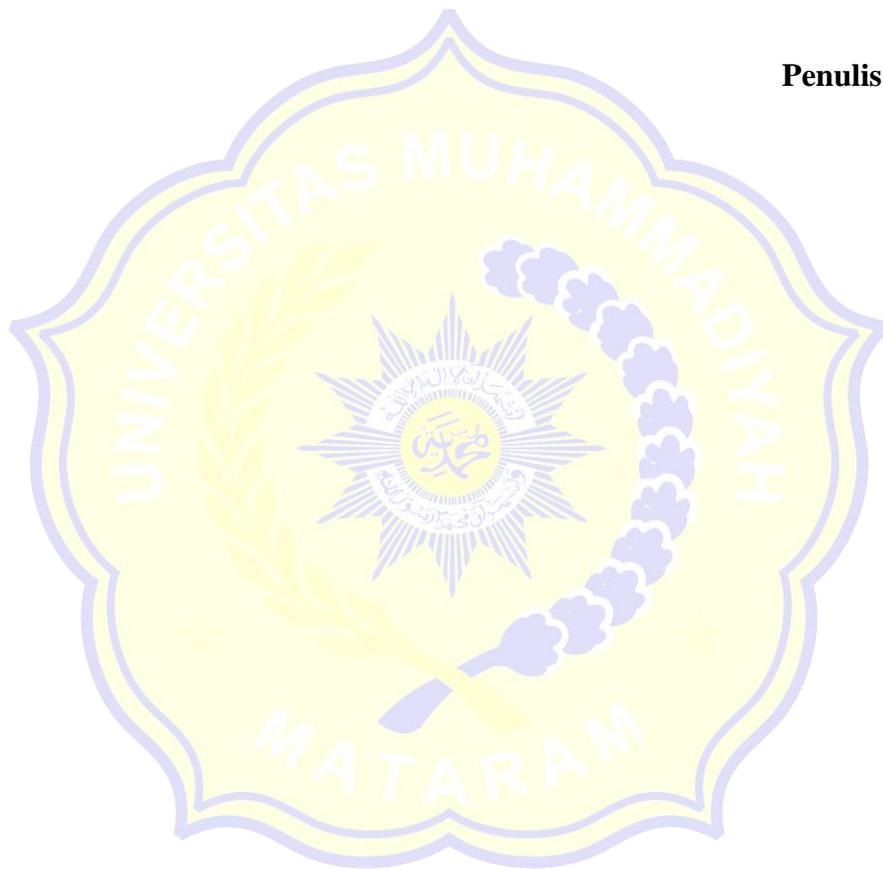
Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, M.A., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku ketua program studi PGSD
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si selaku pembimbing I
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd., selaku pembimbing II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Diharapkan skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sehingga skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 26 februari 2024

Penulis



Nunung Hardianti, 2023. “**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Tahun Ajaran 2023/2024**” Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si.

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* terhadap keaktifan belajar siswa SD. Metode penelitian ini menggunakan tes yaitu berupa tes tulis untuk mengukur keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* pada siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dengan hasil kelas VA sebagai kelas Eksperimen dengan jumlah 26 siswa dan kelas VB sebagai kelas Kontrol, dengan jumlah 27 siswa. Hasil nilai rata-rata yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen pada *pre-test* sebesar 65.0 dan setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 80.96 untuk kelas kontrol sendiri diperoleh nilai rata-rata dari *pre-test* sebesar 54.63 dan *post-test* mengalami peningkatan menjadi 66.67. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes keaktifan belajar siswa menggunakan rubrik penilaian berupa *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai *sig.* $0,586 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* terhadap keaktifan belajar siswa pada kelas V SD.

Kata kunci : *Media Lectora Inspire, Keaktifan Belajar Siswa*

Nunung Hardianti, 2023. "The Effect of Lectora Inspire-Assisted Interactive Learning Media on Elementary School Students' Learning Activeness in the Academic Year 2023/2024." A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., M.Sc.
Second Supervisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of Lectora Inspire-assisted interactive learning media on elementary school students' learning activeness. The research method used tests in the form of written tests to measure students' learning activeness using Lectora Inspire-assisted interactive learning media. The sampling technique in this study used random sampling technique with the result of class VA as the Experimental group with 26 students and class VB as the Control group with 27 students. The average scores indicated by the experimental class in the pre-test were 65.0 and increased to 80.96 after the post-test, while the control class itself obtained an average score of 54.63 in the pre-test and increased to 66.67 in the post-test. Data collection technique in this study was students' learning activeness test using assessment rubrics in the form of pre-test and post-test. The data were analyzed using SPSS 25 software for Windows. Hypothesis testing conducted by the researcher shows that the sig. value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$ and the sig. value $0.586 > 0.05$, therefore H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is an influence of Lectora Inspire-assisted interactive learning media on elementary school students' learning activeness in class V.

Keywords: Lectora Inspire Media, Student Learning Activeness

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka	10
2.3 Kerangka Berpikir	23
2.4 Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26

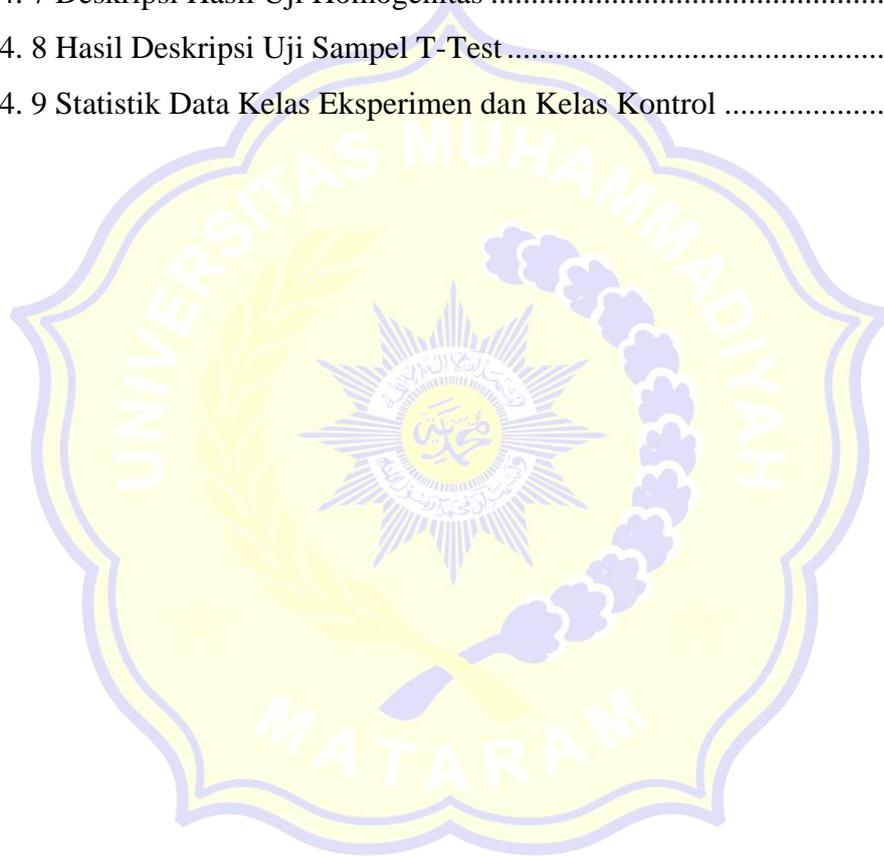
3.1 Rancangan Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.3.1 Populasi Penelitian.....	27
3.3.2 Sampel Penelitian	28
3.4 Variabel Penelitian	29
3.5 Metode Pengumpulan Data	29
3.6 Instrumen Penelitian.....	31
3.7 Metode Analisis Data	32
3.7.1 Uji Instrumen.....	32
3.7.2 Uji Prasyarat Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Deskripsi Data	36
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	36
4.1.2 Analisis Kevalidan Media Pembelajaran.....	37
4.1.3 Uji Coba Pemakaian	39
4.1.4 Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	40
4.2 Deskripsi Hasil Penilaian Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	43
4.2.1 Deskripsi Hasil Penilaian Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	44
4.3 Uji Prasyarat Analisis Data	48
4.3.1 Uji Normalitas Data.....	49
4.3.2 Deskripsi Hasil Uji Homogenitas	50
4.3.3 Uji Hipotesis	51
4.4 Pembahasan	53
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Simpulan.....	57

5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Ahli Media	38
Tabel 4. 2 Data Observasi Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 4. 3 Data Observasi Kelas Kontrol.....	42
Tabel 4. 4 Hasil Deskripsi Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4. 5 Hasil Deskripsi Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Data.....	49
Tabel 4. 7 Deskripsi Hasil Uji Homogenitas	50
Tabel 4. 8 Hasil Deskripsi Uji Sampel T-Test.....	52
Tabel 4. 9 Statistik Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
-------------------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) harus diselaraskan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan terlihat melalui efektifitas proses pembelajaran. Pendidikan menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif, inspiratif, dan menantang yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mendorong pengembangan kreativitas dan kemandirian berdasarkan bakat, minat, serta pertumbuhan fisik dan psikologisnya. Pembelajaran diperlukan untuk melakukan hal ini.

Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada kualitas dan ketersediaan fasilitas atau media yang digunakan selama proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, hendaknya dimanfaatkan media, pesan, dan sumber belajar yang lebih luas. Hal ini dimaksudkan karena keragaman dan jangkauan model pembelajaran siswa. Pada satu kelas, sebagian siswa lebih menyukai media visual, sebagian lagi menyukai media aural, dan sebagian lagi mengikuti gaya belajar kinestetik. Guru perlu mengintegrasikan berbagai jenis media dalam pembelajaran, seperti media berbasis visual, berbasis audio, dan berbasis kinestetik, untuk memastikan bahwa semua siswa dapat menyerap konten tersebut. (Shalikhah, dkk. 2017:5)

Pembelajaran yang efektif akan terjadi karena adanya interaksi antara guru dan murid. Pendidikan berupaya untuk meningkatkan kemampuan individu dan memajukan bangsa. Pendidikan akan membekali siswa dengan pengetahuan lebih lanjut untuk mempersiapkan mereka menjadi pemimpin masa depan bangsa.

Gani & Saddam (2020) dan Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) menekankan pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Di era teknologi saat ini, penelitian dan pengembangan memerlukan partisipasi akademisi dalam transformasi pendidikan, khususnya dalam kemajuan media (Haifaturrahmah et al., 2020).

Pengajaran sains sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas manusia. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang studi yang mengkaji fenomena alam, kekuatan yang mendorong perubahan, prinsip-prinsip yang mengatur alam, dan penerapan praktisnya untuk kesejahteraan manusia. Ini menumbuhkan pemikiran kritis dan memperdalam pemahaman tentang lingkungan alam, yang bertujuan untuk menginspirasi siswa untuk terlibat dalam proses penemuan. (Dewi & Negara, 2020:8).

Namun kenyataannya kegiatan mengajar guru tidak sesuai dengan harapan. Guru sering menggunakan teknik monoton saat menyajikan informasi. Guru sering kali menggunakan metode ceramah dalam mengajar IPA, dengan mengandalkan bahan ajar cetak karena terbatasnya kemampuan

mereka dalam membuat media pembelajaran. Akibatnya, siswa bisa menjadi tidak tertarik saat pembelajaran (Dwi et al., 2021:20).

Media pendidikan adalah sumber daya dan perlengkapan yang digunakan untuk mencapai tujuan prosedur pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran yang menghubungkan guru dan siswa, memfasilitasi komunikasi yang efektif di antara mereka. Pemanfaatan materi pendidikan dapat merangsang siswa untuk aktif terlibat dan berkomunikasi selama proses pembelajaran, sehingga menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Guru harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menyediakan materi pendidikan.

Media pembelajaran mengacu pada alat atau metode apa pun yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan melibatkan proses kognitif, emosi, fokus, rasa ingin tahu, dan aspirasi siswa dengan cara yang memudahkan proses pembelajaran dan memungkinkan tercapainya pembelajaran. tujuan secara efisien (Sukiman 2012:32). Pemanfaatan media pembelajaran dapat memicu kebutuhan dan minat baru, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam tugas belajar, dan mungkin berdampak pada psikologi siswa selama proses pembelajaran (Arsyad 2011:10).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan. Munir (2009:6) menegaskan pembelajaran

berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah mentransformasikan pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran berbasis media. Kemajuan teknologi telah mendorong terciptanya perangkat lunak untuk tujuan pendidikan, seperti *Lectora Inspire*, yang dapat digunakan untuk menyediakan materi pembelajaran yang menarik.

Permasalahan di SDN 15 Mataram tepatnya pada kelas V. Saat guru menerangkan materi IPA pada tema 1 banyak siswa yang masih kurang mengerti dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran saat berlangsung, bahkan ada siswa yang masih kurang aktif dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru, untuk itu perlu sebuah media yang bisa menunjang proses belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat proses belajar berlangsung, untuk itu peneliti ingin melihat apakah ada pengaruh dari media pembelajaran interaktif *lectora inspire* yang peneliti mampu menunjang proses belajar yang efektif sehingga siswa bisa aktif dalam proses belajar berlangsung.

Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* mudah digunakan dan nyaman. Bahan ajar berbasis *Lectora Inspire* menawarkan penghematan biaya dan bantuan konten multimedia. Materi pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet terus-menerus. Output yang dihasilkan dapat diakses dan disimpan di laptop/komputer guru atau siswa.

Materi pembelajaran yang dibuat dengan *Lectora Inspire* dirancang menarik untuk meningkatkan minat dan kesenangan siswa dalam belajar

sains, sehingga mendorong pembelajaran aktif di kalangan siswa. Menurut (Fashea dkk., 2015:9) software *lectora inspire* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat konten *webside* atau kursus pelatihan online, konten *e-learning*, game edukatif, dan presentasi interaktif.

Peneliti mengamati bahwa kendala muncul akibat pembelajaran yang kurang bermakna dan bahan ajar yang terlalu tekstual sehingga menghambat siswa dalam mengkonstruksi pemahamannya sendiri. Dengan kata lain bahan ajar yang digunakan kurang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran. Peran guru sangat penting dalam memanfaatkan alat pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Beberapa permasalahan yang ada pada siswa kelas V SDN 15 Mataram salah satunya yaitu salah satunya kurangnya keaktifan belajar pada siswa, untuk itu peneliti menggunakan media interaktif *lectora inspire* karena memiliki teks, gambar, suara yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa, peneliti bermaksud untuk membuat pengembangan rancangan bagi suatu pembelajaran dengan membuat lintasan belajar siswa dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Lectora Inspire* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Tahun Ajaran 2023/2024.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran

interaktif berbantuan lectora inspire terhadap keaktifan belajar siswa SD Tahun Ajaran 2023/2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbantuan lectora inspire terhadap keaktifan belajar siswa SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Untuk meningkatkan pemahaman ilmiah tentang dampak media pembelajaran interaktif yang didukung oleh Lectora Inspire terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

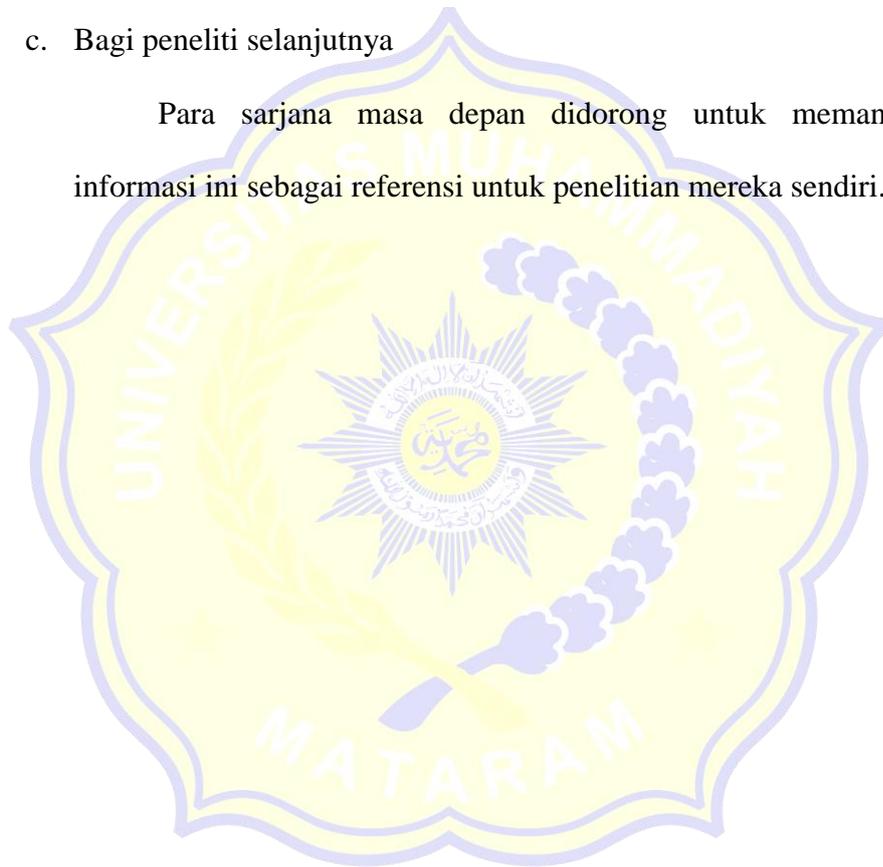
- 1) Penelitian diharapkan kedepannya bisa memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbantuan lectora inspire terhadap keaktifan belajar siswa.
- 2) Penelitian ini diharapkan untuk mendorong siswa agar lebih aktif pada pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbantuan lectora inspire.

b. Bagi guru

- 1) Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang beragam untuk sekolah.
- 2) Guru diharapkan membuat bahan pembelajaran berdasarkan penelitian ini untuk mencapai tujuan pendidikan.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Para sarjana masa depan didorong untuk memanfaatkan informasi ini sebagai referensi untuk penelitian mereka sendiri.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan topik penelitian yang diusulkan dengan penelitian yang sudah ada untuk menghindari duplikasi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh, (Nina Sulvia Ayuna Sari, Hamengkubuwono, M. Iqbal Liayong Pratama 2021:594-602) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Lectora Inspire digunakan di kelas VIII B sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelompok kontrol. Hasil pretest sebesar 60 untuk kelas kontrol dan 57,78 untuk kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 67,32, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai 72,24 setelah memanfaatkan materi Lectora Inspire. Efektivitas penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire melebihi kelas kontrol yang menggunakan media alternatif.

Terdapat persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media interaktif lectora inspire, sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang materi pendidikan agama islam, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan muatan IPA.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad Ngubaidillah, Rikie Kartadie, 2018:95-102) dengan judul “Pengaruh Media Visual Menggunakan

Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Temuan penelitian menunjukkan adanya disparitas pemanfaatan media Lectora untuk topik akuntansi. Pemanfaatan media Lectora Inspire X.6 dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi dari 17,86% pada pretest menjadi 78,56% pada posttest. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 64,29% dari hasil pretest sebesar 28,57% menjadi hasil posttest sebesar 92,86%. Data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 14,3% dari 78,56% pada posttest siklus I menjadi 92,86% pada siklus II.

Terdapat persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *lectora inspire*, sedangkan perbedaan dari kedua penelitian yaitu penelitian terdahulu menggunakan media berupa visual sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan media pembelajaran interaktif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Lutfiana Dewi, Susilawati, Wawan Kurniawan 2020:20-26) dengan judul “Pengaruh Media Lectora Inspire Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Difraksi Dan Interferensi Gelombang Mekanik Kelas XI SMA”. Hasil penelitian menunjukkan dampak perlakuan terhadap kelompok sampel. Terdapat dua kelas sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas XI MIPA 1 dijadikan sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas XI MIPA 5 dijadikan kelompok eksperimen. Peneliti melakukan langkah analisis awal dengan memeriksa normalitas dan homogenitas untuk menilai apakah

sampel berdistribusi normal dan homogen. Data yang diperlukan untuk uji normalitas dan homogenitas adalah nilai pretest siswa.

Terdapat persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif *lectora inspire*, sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian terdahulu meneliti pada kelas XI SMA dan penelitian sekarang melakukan penelitian pada kelas V SD.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pendidikan memfasilitasi transmisi konten pembelajaran dari pendidik ke peserta didik. Sudjana dan Rivai (2017:219) mengartikan media pembelajaran sebagai alat pengajaran yang tergabung dalam komponen metodologis untuk menyediakan lingkungan belajar terstruktur yang dipandu oleh guru. Konsep ini selaras dengan definisi Suryani et al. (2018:242) yang menyebutkan media pembelajaran sebagai berbagai alat dan metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan teori pembelajaran. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan perasaan, menarik perhatian, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali.

Media pembelajaran mengacu pada alat atau metode apa pun yang mengkomunikasikan pesan dan melibatkan pikiran, emosi, fokus, dan rasa ingin tahu siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Media

pembelajaran mengacu pada instrumen grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi visual atau vokal (Sutirman 2013:102).

media pembelajaran mengacu pada instrumen dan bahan yang digunakan untuk tujuan pembelajaran, termasuk radio, televisi, buku, surat kabar, dan majalah (Sanjaya, 2014:35).

Peneliti mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan muatan pendidikan dari guru kepada siswa secara terorganisir untuk meningkatkan hasil belajar, memerlukan bahan yang dapat melibatkan kognisi dan emosi siswa.

Menurut para ahli, komunikasi jenis ini tidak akan efektif tanpa adanya metode penyampaian pesan. Berbagai rangsangan dapat dijadikan sebagai media, seperti hubungan manusia, realitas, gambar, teks, dan rekaman suara. Kelima rangsangan ini akan membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi dan membantu siswa mengatasi hambatan belajar dan prosedur lainnya.

2.2.2 Media Interaktif

Media interaktif adalah multimedia dengan pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih tindakan selanjutnya. Contoh multimedia interaktif antara lain multimedia pembelajaran interaktif dan aplikasi permainan (Marunung, dkk, 2021: 12).

Media interaktif, seperti CD interaktif atau program pendidikan, dapat membantu mengatasi masalah ini. Program ini mencakup visual, tulisan, suara, dan arahan untuk praktik langsung, yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar dan keterampilan di kalangan siswa. Media interaktif sedang diterapkan di beberapa disiplin ilmu, namun tidak semua. Periksalah disiplin ilmu Pendidikan Agama Islam, yang tampak membosankan dan tidak menarik karena sangat bergantung pada muatan teoretis yang sebagian besar terdiri dari catatan tertulis. Materi sering kali disampaikan dengan menggunakan cara-cara kuno yang hanya diperuntukkan bagi satu gaya belajar. Pembelajar visual sering kali kesulitan memahami penjelasan lisan dan lebih memilih informasi yang disajikan dalam bagan dan visual. (Pernama dkk., 2020:42).

2.2.3 Manfaat dari *Lectora Inspire*

Perangkat lunak *Lectora Inspire* menyediakan informasi interaktif yang berfungsi sebagai alat multimedia pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media *Lectora Inspire* memiliki banyak elemen yang berfungsi sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan penciptaan konten pembelajaran yang menarik. Guru dituntut untuk membuat dan menyusun media *Lectora Inspire* sedemikian rupa sehingga dapat menarik minat siswa. Untuk terlibat dalam pembelajaran demonstratif di ruang kelas, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. *Lectora Inspire* mempunyai

pengaruh yang nyata dalam meningkatkan minat dan semangat belajar (Dewi 2018:2). Peneliti berusaha untuk memperkenalkan metode pembelajaran berbeda yang disesuaikan dengan ciri-ciri siswa untuk merangsang minat mereka dalam pendidikan geografi dan melibatkan mereka dengan instruksi guru.

Alat dan bahan dari bentuk media ini yaitu berupa bahan-bahan tercetak, diagram, rekaman audio, video, televisi, dan program perangkat lunak komputer. Penggunaan media ini dapat digunakan untuk mengedit video dan suara yang sudah langsung disediakan pada aplikasi tersebut.

2.2.4 Kelemahan dan Kelebihan *Lectora Inspire*

1. Kelemahan Aplikasi Lectora Inspire

Lectora Inspire tidak memiliki dukungan dari aplikasi perangkat lunak seperti Flash Player dan Time Stopper. Pemutar flash yang efisien untuk meningkatkan kinerja game di platform pendidikan ini. Program time stopper bermanfaat untuk memperpanjang durasi penggunaan aplikasi Lectora Inspire. Versi demo atau uji coba berlaku selama 30 hari, memungkinkan pengeditan dan pembuatan media pembelajaran tanpa batas dalam jangka waktu tersebut. Jika prosesor komputer lambat maka akan berdampak pada kecepatan aplikasi.

2. Kelebihan Aplikasi Lectora Inspire

Keunggulan aplikasi Lectora Inspire terletak pada fitur-fitur yang ada yang memudahkan pembuatan materi pembelajaran multimedia, termasuk audio dan video. Aplikasi Lectora Inspire serbaguna dan dapat digunakan untuk presentasi di lingkungan pendidikan serta untuk menampilkan produk atau profil perusahaan. Materi pembelajaran yang dibuat dengan Lectora Inspire dapat dirilis dalam berbagai format seperti HTML5, satu file executable (.exe), dan CD-ROM untuk kemudahan akses.

Lectora Inspire menawarkan beragam templat komprehensif dan beragam latar belakang untuk dipilih oleh para pembuat konten. Selain itu, ada banyak permainan yang berisi soal latihan untuk melibatkan siswa dengan materi pembelajaran. Program ini dapat dengan cepat memasukkan foto, mengedit film, dan memanipulasi audio, baik yang diambil atau sudah ada dalam aplikasi.

a. Jenis-jenis software *Lectora Inspire*

1) *Flypaper*

Fly paper Digunakan untuk mengintegrasikan foto, video, flash, animasi transisi, memori game, dll. Perangkat lunak ini dapat menghasilkan file dalam

format SWF untuk integrasi tanpa batas dengan *Lectora Inspire*.

2) *Camtasia*

Camtasia dapat digunakan untuk mendokumentasikan tindakan yang diambil di lapisan pemantauan. Perangkat lunak ini mampu mengedit video dan mengekspornya dalam format video standar.

3) *Snagit* dapat dimanfaatkan untuk menangkap tampilan monitor komputer. Selain itu, *Snagit* dapat menggabungkan banyak foto menjadi satu file dan mengekspornya dalam format gambar lain.

2.2.5 Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa yang berfokus pada kecerdasan emosional dan mengutamakan kreativitas siswa untuk meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan penguasaan mata pelajaran. Kepasifan siswa dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh kesalahan siswa dan kurangnya keterlibatan guru dalam kegiatan belajar mengajar. 2) Cara guru dalam menyajikan bahan pelajaran didominasi satu arah, dengan guru sebagai titik fokus kegiatan (pembelajaran berpusat pada guru). 3) Jika pendekatan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada saat proses pembelajaran terlalu monoton. 4) Guru cenderung memberikan

tugas tanpa mempertimbangkan kebutuhan siswa (Riswanil dan Widayati 2012:32).

Pembelajaran aktif adalah metode pengajaran di mana siswa terlibat secara intelektual dan emosional, memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan perubahan perilakunya.

Keaktifan belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah, yang merupakan perpaduan dari tiga ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik, keaktifan belajar juga merupakan pengetahuan yang ada pada diri manusia itu sendiri, keaktifan belajar tidak hanya kegiatan di dalam ruangan saja melainkan juga kegiatan aktif di luar ruangan, selain siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, siswa juga dapat melalui proses belajar mengajar dan melatih dirinya untuk tidak aktif di hadapan teman-temannya maupun dihadapan orang banyak, (Sinar 2018:7).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa keaktifan belajar adalah suatu proses pembelajaran yang timbul akibat respon siswa aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka dalam kegiatan pendidikan.

b. Strategi Mengaktifkan Siswa

Teknik belajar mandiri adalah metode yang ditetapkan yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara produktif dan efisien (Kusumawati & Maruti, 2020: 13). Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang mendukung, guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan siswa. Ketika metode pengajaran menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik, maka transfer ilmu pengetahuan kepada siswa menjadi tidak efektif (Nurfitriyanti, 2016: 149). Praktik pembelajaran yang efektif harus mendorong keterlibatan siswa. Aktivitas tidak hanya mencakup tugas fisik tetapi juga upaya psikologis, seperti aktivitas mental. Seringkali guru mengabaikan hal ini. Banyak guru yang tertipu oleh siswa yang berpura-pura terlibat meskipun mereka kurang berpartisipasi.

1. Individualitas, Pengajaran bertujuan untuk menumbuhkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Saat mengajar sekelompok siswa, tujuan utama kami adalah mendorong transformasi perilaku setiap siswa. Mirip dengan seorang dokter. Seorang dokter yang akurat dan profesional dipuji karena berhasil merawat 50 pasien, namun seorang dokter dianggap tidak unggul jika 49 dari 50 pasien menjadi lebih buruk atau meninggal. Guru dianggap mahir dan efektif bila berhasil membimbing 50 siswanya untuk mencapai tujuannya.

Sebaliknya, seorang guru dianggap tidak efektif apabila 49 dari 50 siswanya gagal mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, adalah optimal untuk menetapkan tolok ukur prestasi guru pada tingkat tertinggi yang dapat dicapai berdasarkan populasi siswa. Standar keberhasilan yang lebih tinggi menghasilkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

2. Integritas

Pengajaran dalam skenario ini harus dilihat oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan kepribadian siswa secara utuh. Mengajar meningkatkan kapasitas kognitif dan juga melibatkan pengembangan keterampilan emosional dan fisik. Strategi pembelajaran hendaknya bertujuan untuk menumbuhkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terpadu. Misalnya, ketika menggunakan metode diskusi, seorang guru harus menciptakan strategi komprehensif yang melampaui pertumbuhan intelektual. Hal ini juga harus mendorong perkembangan siswa secara keseluruhan dengan memupuk kualitas seperti menghormati pendapat orang lain, mengekspresikan ide-ide orisinal, kejujuran, dan pertimbangan.

c. Indikator Keaktifan Siswa

Terdapat beberapa indikator yang menunjukkan ciri-ciri keaktifan belajar siswa, (Sanjaya 2010) antara lain yaitu:

1. Keaktifan siswa pada proses perencanaan

- a. Siswa terlibat aktif dalam mengembangkan tujuan pembelajaran berdasarkan kebutuhan, kemampuan, pengalaman, dan motivasinya, yang diperhitungkan saat merencanakan kegiatan pembelajaran.
 - b. Partisipasi siswa dilibatkan dalam pembuatan rencana pembelajaran.
 - c. Keterlibatan diperlukan dalam memilih dan menyampaikan bahan pembelajaran yang akan dimanfaatkan.
2. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran
- a. Siswa terlibat aktif secara fisik, kognitif, emosional, dan intelektual dalam semua proses pembelajaran. Tingginya perhatian dan motivasi siswa terlihat dari keinginan mereka untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam waktu yang ditentukan.
 - b. Siswa belajar secara langsung. Selama pembelajaran langsung, konsep dan prinsip disampaikan melalui pengalaman langsung seperti sensasi sentuhan, manipulasi fisik, dan aktivitas langsung. Demikian pula, pengalaman ini dapat dilakukan melalui kolaborasi dan keterlibatan dalam lingkungan kelompok.
 - c. Inisiatif siswa sedang dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

- d. Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan seluruh sumber belajar yang bersangkutan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - e. Siswa terlibat aktif dalam mengambil inisiatif menjawab dan mengajukan pertanyaan, serta berupaya memecahkan kesulitan-kesulitan yang dihadirkan atau muncul selama proses pembelajaran.
 - f. Siswa dapat terlibat dalam interaksi multi-arah, baik di antara mereka sendiri atau dengan guru. Kontak ini melibatkan semua siswa secara setara, memastikan bahwa wacana atau proses tanya jawab tidak dimonopoli oleh siswa tertentu.
3. Keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran
- a. Siswa terlibat dalam menilai hasil belajar mereka sendiri.
 - b. Partisipasi mandiri siswa dalam kegiatan tes dan tugas yang diberikan.
 - c. Kesiapan siswa dalam membuat laporan baik tertulis maupun lisan tentang hasil belajar yang dicapainya.

Dari beberapa penjelasan ciri-ciri diatas tentunya ada beberapa yang harus diperhatikan, Keaktifan siswa pada proses perencanaan, Keaktifan siswa pada proses pembelajaran, Keaktifan siswa pada evaluasi pembelajaran, dari ketiga penjelasan diatas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa

dapat mampu melibatkan diri mereka sesuai dengan tahapannya masing-masing, keaktifan siswa sangat penting terutama pada proses pembelajaran dari keaktifan ini siswa dapat menunjukkan bagaimana proses belajar mereka, sehingga guru bisa melihat hasil yang diperoleh siswa sesuai dengan posinya masing-masing.

2.2.6 Lectora Inspire

Lectora Inspire adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Triviant Corporation*. “Pada tahun 2000, *Lectora* menjadi yang pertama sistem *authoring* AICC bersertifikat dipasar. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar dan *screen capture*” (Mas’ud, 2014).

Menurut (Wulandari dkk., (2017) *Lectora Inspire* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik atau daring yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, selain itu juga aplikasi ini sudah banyak disediakan template yang siap digunakan untuk memasukan materi pembelajaran.

Lectora Inspire adalah *Lectora Inspire* adalah alat aplikasi yang dapat menghasilkan presentasi, materi pembelajaran, dan kursus online cepat. Program ini efisien dalam menghasilkan materi pembelajaran dan berfungsi sebagai aplikasi *e-learning* yang ramah pengguna dan mudah digunakan karena kesederhanaannya dalam persyaratan bahasa pemrograman. Dewi, dkk (2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa *Lectora Inspire* merupakan aplikasi yang digunakan dalam membuat presentasi maupun pembelajaran yang berbentuk elektronik (*e-learning*) yang relative mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih, *Lectora Inspire* juga dapat.

2.2.7 Muatan IPA

Sains dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi sebagian siswa, namun bagi sebagian siswa yang tidak menikmatinya, sains dianggap sebagai pelajaran yang menantang dan mengharuskan mereka melalui sejumlah proses untuk memahaminya (Kumape 2015). Untuk beralih dari pendidikan sains berbasis hafalan ke pendekatan yang lebih berorientasi pada pemikiran kritis, keterlibatan dan dukungan berbagai pemangku kepentingan, khususnya guru sekolah, sangatlah penting (Fauziyah, 2011).

Pendidikan sains berfokus pada pemberian pengalaman kepada anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengkaji lingkungan alam secara ilmiah, karena berkaitan erat dengan lingkungan sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan pengalaman siswa sehari-hari. Ilmu pengetahuan sangat penting dalam mengatasi tantangan spesifik untuk memenuhi

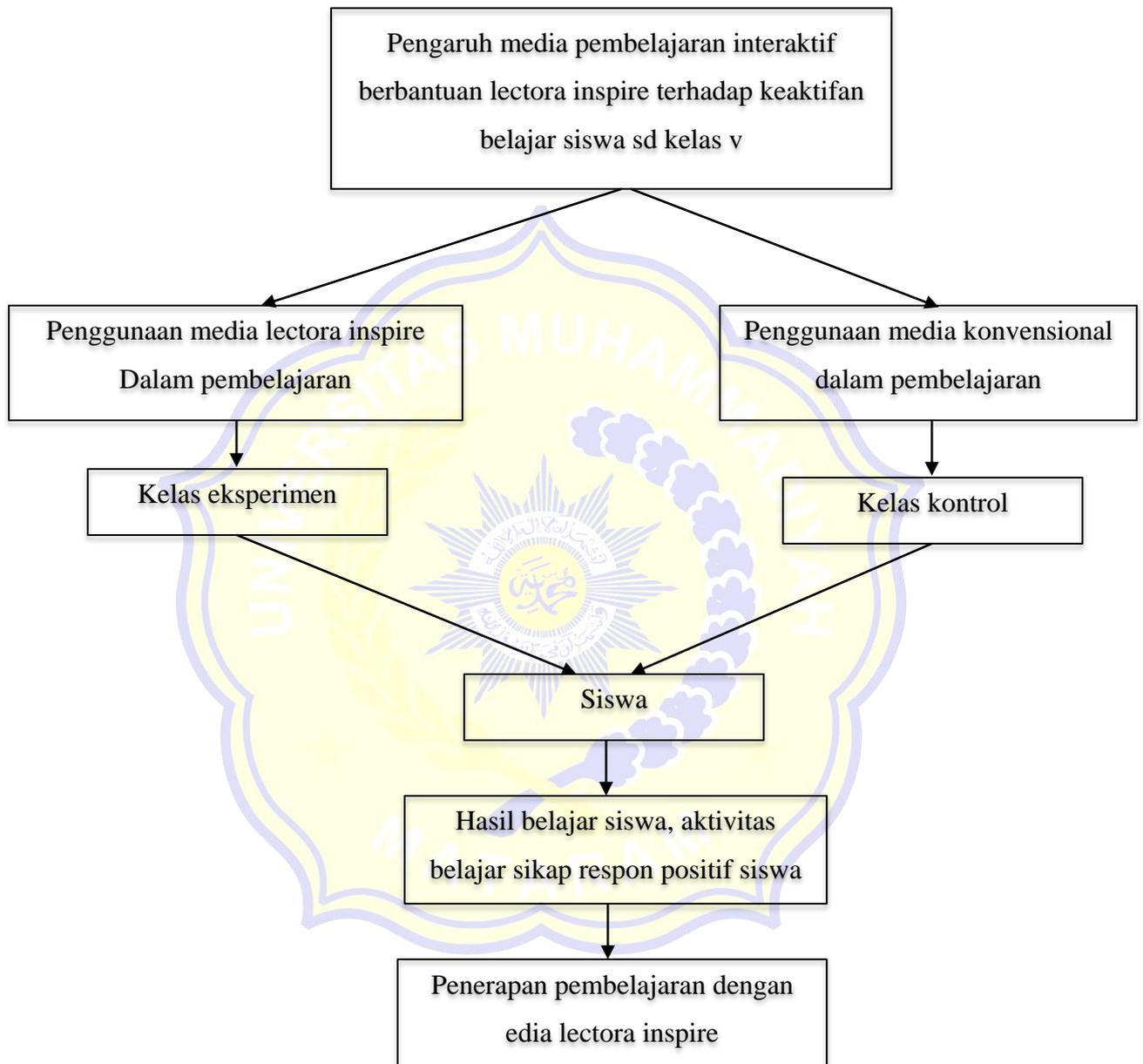
kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2012). Pada era kurikulum berbasis kompetensi, sekolah dasar fokus pada mata pelajaran IPA dengan menekankan pada sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Pembelajaran terarah terfokus pada merancang dan menciptakan karya dengan menerapkan kaidah sains dan kompetensi keilmuan. (Permendiknas no. 22 Tahun 2006).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berfikir siswa, kemampuan kognitif siswa serta meningkatkan keaktifan pada siswa, selain bisa belajar mengenai kehidupan sehari-hari siswa bisa menceritakan pengalaman lingkungannya baik didalam keluarga maupun diluar lingkungannya, maka dari itu pendidik dituntut untuk memiliki kreatifitas dan inovatif agar mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan model mengajar yang menarik sehingga siswa bisa aktif saat proses belajar mengajar.

2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan pembelajaran di sekolah ini adalah kurangnya stimulasi aktivitas belajar siswa, antara lain disebabkan oleh kurangnya kemajuan dalam sumber daya pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu menghasilkan ide-ide baru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif. Bukti dari penelitian menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa yang menyebabkan terbatasnya kemajuan akademis.

Permasalahan yang diuraikan di atas mengungkapkan kerangka pemikiran saat ini sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Dari uraian di atas, dapat diperoleh hipotesis sementara yaitu :

- 1) H_a : Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* terhadap keaktifan belajar siswa.
- 2) H_o : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* terhadap keaktifan belajar siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Tesis ini didasarkan pada penelitian eksperimental. Penelitian ini menggunakan metodologi Quasi-Experimental Research, dengan mempertimbangkan ketidakmampuan mengendalikan secara penuh variabel-variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Ini menggunakan Desain Grup Kontrol yang Tidak Ada Setara. Penelitian ini beroperasi dengan asumsi bahwa penelitian ini tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel yang mungkin mempengaruhi hasil di masa depan. Sampel dalam situasi ini tidak diacak karena diambil dari populasi yang pesertanya diorganisasikan ke dalam kelompok kelas. Sampel dalam skenario ini bersifat non-acak karena dipilih dari populasi yang partisipannya dikelompokkan ke dalam kelompok kelas. (Sugiyono, 2010:458).

Penelitian eksperimen dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* terhadap keaktifan belajar siswa SD. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah :

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
R (Eksperimen)	O1	X	O2
R (Kontrol)	O3	-	O4

Keterangan :

O1 : *Pre-test* Kelas Eksperimen

O2 : *Post-test* Kelas Eksperimen

O3 : *Pre-test* Kelas Kontrol

O4 : *Post-test* Kelas Kontrol

X : *Treatment* (Perlakuan) Pada Kelas Eksperimen berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire*

- : Perlakuan Kelas Kontrol

Sebelum mendapat perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol akan menjalani tes awal (*pre-test*) untuk menilai keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen yang akan mendapat perlakuan (X). Perlakuannya berupa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan keaktifan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dari penelitian dilakukan di Kelas V bertempat di SDN 15 Mataram. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 – 28 Oktober Semester II tahun pelajaran 2023-2024.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut (Sogiyono 2017:334) populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari : Entitas dengan atribut dan sifat tertentu

yang diidentifikasi oleh akademisi untuk dianalisis dan temuan selanjutnya.

Populasi adalah keseluruhan item atau orang yang diteliti, dan digeneralisasikan dari data yang dikumpulkan oleh peneliti di lapangan. Penelitian ini fokus pada siswa kelas V SDN 15 Mataram.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel mewakili sebagian dari populasi baik dari segi jumlah maupun karakteristiknya, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017:234). Jika populasi terlalu besar untuk diselidiki secara langsung oleh peneliti karena keterbatasan dana, tenaga, atau waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi.

Teknik pengambilan sampel dilakukan pada kelas B dan kelas A. Dengan jumlah siswa kelas B 27 siswa, dan kelas A dengan jumlah 26 siswa untuk total keseluruhan sampel yang akan digunakan yaitu 53 siswa, untuk kelas eksperimen adalah kelas B dan untuk kelas kontrol adalah kelas A dari kelas tersebut dapat ditentukan dengan cara melihat masalah yang ada di dalam kelas sehingga kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat ditentukan.

Tabel 3. 2 Jumlah Data Terperinci Kelas A dan B SDN 15 Mataram

No	SDN 15 Mataram	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas Eksperimen A	13	13	26
2	Kelas Kontrol B	13	14	27
Jumlah				53

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah nilai-nilai tertentu yang diperiksa untuk menarik kesimpulan. Variabel adalah atribut yang peneliti analisis dan gunakan untuk membuat kesimpulan. (Sugioyono, 2010:230).

Berdasarkan definisi diatas, variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.

a. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen dikenal sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *anteseden*. Variabel bebas adalah faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya atau berkembangnya variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbantuan Lectora Inspire.

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel-variabel ini biasa disebut dengan variabel keluaran dan konsekuensi. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan akibat dari variabel bebas tersebut. Variabel terikat penelitian adalah keaktifan belajar.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengukuran melalui ujian hasil belajar siswa untuk menilai keberhasilan siswa pada mata pelajaran IPA. Ini mencakup pertanyaan pretest dan posttest untuk mengevaluasi pembelajaran siswa.

a. Observasi

Observasi adalah pemantauan langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Observasi membantu menilai peningkatan keterlibatan pendidik dengan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang didukung oleh Lectora Inspire.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah tindakan melihat suatu situasi atau menggunakan alat, dimana ia terlibat atau berkontribusi aktif dalam observasi (observasi partisipatif).

c. Tes

Tes digunakan sebagai alat penelitian untuk mengumpulkan informasi dalam proses penyelidikan. Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan tes dengan serangkaian pertanyaan, termasuk pertanyaan pilihan ganda, yang terdiri dari 20 item.

a) Tes awal (*pre-test*). *Pre-test* adalah Eksperimen dilakukan secara kohort sebelum memberikan intervensi dengan tujuan menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b) Tes akhir (*post-test*). *Post-test* yaitu Penilaian diberikan kepada siswa setelah selesainya proses pembelajaran. Tes akhir bertujuan untuk menilai keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dengan Lectora Inspire

pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelompok kontrol.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menampilkan data secara sistematis dan obyektif untuk menjawab suatu permasalahan atau menguji hipotesis.

Instrumen yang digunakan dalam penyelidikan ini adalah:

1. Lembar Validasi

Validasi yang dilakukan terdiri atas lembar angket validasi materi dan validasi media:

a. Validasi Media Pembelajaran

Lembar angket validasi ahli media dirancang untuk menilai validitas dan kelayakan media dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dan keterterimaannya untuk digunakan. Tenaga profesional media di SDN 15 Mataram bertanggung jawab menyampaikan penilaian sebagai dosen dan guru.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan dengan cara observasi langsung. Lembar observasi yang digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa meliputi:

1. Lembar observasi kegiatan guru
2. Lembar observasi kegiatan siswa
3. Lembar observasi kelas eksperimen

4. Lembar observasi kelas kontrol

3.7 Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas data dilakukan untuk menunjukkan keandalan dan keakuratan alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Data dalam penelitian ini dilakukan uji validitas konstruk dengan bantuan tenaga profesional yaitu dosen dan guru SDN 15 Mataram, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = skor validator

x = jumlah skor yang diperoleh validator

y = skor maksimum

3.7.2 Uji Prasyarat Analisis Data

Tes prasyarat dilakukan untuk mengidentifikasi dan menghilangkan potensi anomali dalam analisis penelitian, memastikan bahwa hasil selanjutnya lebih tepat dan mencerminkan kenyataan. Pengujian yang dilakukan terdiri dari:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menentukan apakah data penelitian mengikuti distribusi normal. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan pendekatan Kolmogorov-Smirnov dan dianalisis menggunakan software SPSS 25 for Windows.

Normalitas data dalam penelitian ini ditentukan oleh nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal. Jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menilai apakah bentuk dua sampel sudah homogen. Peneliti menggunakan uji *Levene di SPSS 25 for Windows* untuk menentukan homogenitas data. Nilai $\text{sig} \geq 0,05$ menunjukkan homogenitas, sedangkan nilai $\text{sig} \leq 0,05$ menunjukkan ketidakhomogenan.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, pengujian hipotesis data melibatkan penggunaan pengujian statistik untuk menentukan koefisien antara dua distribusi data. Hal ini dapat dilakukan melalui teknik seperti uji-t atau uji-t sampel independen. Contohnya adalah menganalisis pengaruh penggunaan media kartu kuartet versus

tidak menggunakan media kartu kuartet atau metode ceramah terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas V sekolah dasar. Perangkat lunak SPSS 25 untuk Windows dapat digunakan untuk analisis ini, atau rumus uji-t dapat diterapkan.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sugiyono (2017:273)

Keterangan :

X_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

X_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

S_1^2 : Standar devinisi nilai kelompok eksperimen

S_2^2 : Standar devinisi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelompok kontrol

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah

- 1) H_a : Terdapat pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbantuan lectora inspire terhadap keaktifan belajar siswa
- 2) H_o : Tidak terdapat pengaruh dari pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbantuan lectora inspire terhadap keaktifan belajar siswa

3) Kriteria pengujian :

Jika nilai *sig* (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima

Jika nilai *sig (2-tailed)* > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Sebagai prasyarat dalam penelitian tersebut di atas, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data sebelum dilakukan uji-t. Ini berkaitan dengan semua studi eksperimental.

