

# Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi *Lectora Inspire* Berbasis Ikuiri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MA Nurul Islam Mojokerto

Arifatu Musyayadah<sup>1</sup>, Umi Hidayati<sup>2</sup>, Vera Septi Andrini<sup>3</sup>

Suharto<sup>4</sup>, Sulistyowati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas PGRI Mpu Sindok, <sup>5</sup>STAI Nurul Islam

---

## Artikel Info

**Genesis Artikel:**

Dikirim, 5 Mei 2023

Diterima, 15 Mei 2023

Disetujui, 8 Juni 2023

---

**Kata Kunci:**

Media Pembelajaran

*Lectora Inspire*

Model Ikuiri

Hasil Belajar

---

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** Aplikasi *Lectora Inspire* yang digunakan dalam dunia pendidikan merupakan cara terbaik untuk mendorong kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa. **Tujuan:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta perbedaan dan pengaruh yang ada di antara keduanya. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Lokasi penelitian adalah MA Nurul Islam Mojokerto. Populasi penelitian berjumlah 144 siswa, dan sampel diambil dari kelas 11 IPS 1 dan kelas 11 IPS 2. Dalam penelitian ini, kuesioner, data validasi, metode tes, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. **Hasil:** Baik uji Kolmogorov-Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk memberikan hasil yang normal dari data yang digunakan pada perhitungan uji normalitas, dengan nilai kelas kontrol sebesar 0,200 dan 0,357 dan kelas eksperimen sebesar 0,200 dan 0,626. Sedangkan output uji homogenitas diketahui hasil sig. sebesar 0,001 < 0,05, yang menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol tidak homogen. Tahap selanjutnya adalah uji hipotesis uji t sampel berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Hasil uji validitas kemudian valid dan reliabel, berkisar antara 0,20 hingga 0,30, dengan kategori cukup baik. Berdasarkan hasil yang didapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen. **Kesimpulan:** Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil yang diperoleh adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hasil uji t juga mengatakan bahwa media *Lectora* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Diharapkan aplikasi *Lectora* semakin maju dan dapat digunakan secara universal untuk penelitian selanjutnya.

---

## ABSTRACT

**Keywords:**

Business Simulation

Method

Entrepreneurial

Skills

**Background:** The *Lectora Inspire* application, which is used in education, is the best way to encourage creativity and improve student learning outcomes. **Objective:** This study was conducted with the intention of determining the learning outcomes prior to and following treatment with both control and experimental classes, as well as the differences and influences that existed between the two. **Method:** This study employs a quantitative experiment as its method. The location of the research was MA Nurul Islam Mojokerto. There were 144 students in the population, and samples were taken from class 11 IPS 1 and class 11 IPS 2. In this study, questionnaires, validation data, test methods, and documentation were used

---

*to collect data. **Result:** Both the Kolmogorov-Smirnov test and the Shapiro-Wilk test yield normal results from the data used in the calculation of the normality test, with control class values of 0.200 and 0.357 and experimental class values of 0.200 and 0.626, respectively. The homogeneity test output, on the other hand, yields known sig. results with a mean of  $0.001 < 0.05$  indicate that the experimental and control class posttest data are not homogeneous. The following stage is the matched example t-test speculation test which shows an importance (2-followed) of  $0.001 < 0.05$ . The validity test results are then valid and reliable, ranging from 0.20 to 0.30, with a fairly good category. **Conclusion:** The conclusion drawn from the obtained results is that the experimental and control classes differ. The conclusion drawn from the obtained results is that the experimental and control classes differ. The t-test results likewise say that lectora move media affects underway learning results. The lectora application is hoped to be more advanced and universally applicable for future research.*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

**Penulis Korespondensi:**

Nama Penulis: Arifatu Musyayadah  
Program Studi Penulis: Pendidikan Ekonomi  
Institusi Penulis: Universitas PGRI Mpu Sindok  
Email: [musyayadah@gmail.com](mailto:musyayadah@gmail.com)  
Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0003-6953-9645>

---

## PENDAHULUAN

Di era digital ini, pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Menurut (Syaadah et al., 2023) partisipasi dalam program pendidikan didorong untuk semua orang Indonesia, tanpa memandang identitas atau latar belakang keluarga. Pendidikan yang menekankan pada manajemen peningkatan kualitas, yang berakar pada prosedur dan sistem lembaga, dianggap sebagai pendidikan yang baik. Output yang bermutu akan dihasilkan dari proses yang berjalan dengan baik dan sempurna, begitu pula sebaliknya. Menurut (Hidayat Rizandi et al., 2023; Rahman, 2021) manajemen peningkatan mutu akan bertujuan untuk meningkatkan kapasitas organisasi sekolah dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dan masyarakat. Karena proses pembelajaran yang tidak optimal dalam hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Akibatnya, hasil belajar mengalami penurunan, dan output cenderung kurang optimal. (Ramadhan et al., n.d.)

Kemampuan siswa untuk melakukan perubahan perilaku setelah mengikuti proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Faktor internal yang dibawa oleh siswa serta faktor eksternal yang dibawa oleh metode guru, semuanya berperan dalam tujuan pencapaian hasil belajar dalam setiap pelajaran. Proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan menjadi salah satu faktor penentu hasil belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan selalu berusaha, pantang menyerah, banyak membaca,

---

dan selalu siap untuk meningkatkan hasil belajar dan memecahkan suatu masalah. Sebaliknya, peserta didik yang kurang memiliki motivasi tampak mudah putus asa dan acuh tak acuh sehingga tidak dapat berkonsentrasi pada materi yang diajarkan (Rahman, 2021).

Mayoritas siswa di kelas 11 IPS MA Nurul Islam masih belum dapat sepenuhnya memahami mata pelajaran ekonomi yang mereka pelajari. Kemampuan mereka dalam menerima penjelasan secara lisan dan tulisan terhambat oleh kondisi ini. Ketidakmampuan siswa dalam mendeskripsikan, menganalisa, membaca, dan memahami materi disebabkan oleh kurangnya penguasaan materi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan umumnya masih menggunakan strategi ceramah. Gambaran hasil belajar ekonomi siswa kelas 11 IPS MA Nurul Islam menjadi bukti akan hal tersebut. Nilai normal yang diperoleh kelas 11 IPS 1 adalah 49, kelas 11 IPS 2 adalah 67, kelas 11 IPS 3 adalah 75, dan kelas 11 IPS 4 adalah 69. Semua hasil normal kelas tersebut berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran ekonomi kelas 11, yaitu 79. Oleh karena itu, agar siswa dapat terus eksis dalam menghadapi tantangan dan masalah (Husna & Supriyadi, 2023) pengalaman pendidikan ini harus membantu mereka berkembang secara rohani dan jasmani. (Hidayati, 2015)

Seiring bertambahnya waktu teknologi semakin berkembang menjadi konsep society 5.0, dimana semua hal menggunakan teknologi guna mempermudah segala pekerjaan (Subandowo, 2022). Teknologi yang dimiliki MA Nurul Islam Mojokerto telah berkembang pesat dengan dukungan sumber daya manusia yang tersedia dan ahli pada bidang *information technology*. Sarana dan prasana yang tersedia dapat menjadi peluang bagi guru untuk lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media menggunakan teknologi salah satunya yaitu berupa aplikasi. Beberapa aplikasi penunjang media pembelajaran sangat banyak dijumpai seperti canva, lectora inspire, lumen5, sway, crello, powtoon, quizlet, edpuzzle. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi lectora inspire sebagai media pembelajaran berbasis inkuiri.

Trivantis Corporation menciptakan perangkat penulisan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikenal dengan nama lectora inspire. Pada tahun 2011, Lectora memenangkan 5 penghargaan di bidang item e-learning kreatif, perangkat penulisan, perangkat pencapaian terbaik, dan inovasi e-learning terbaik. Lectora memiliki kelebihan dibandingkan aplikasi lain yang lebih unggul dari PPT, meskipun fungsinya hampir sama. Salah satu kelebihan lectora adalah pada kemampuannya yang lebih menarik. Template yang lebih beragam dan fitur pertanyaan pada produk Lectora terbaik berfungsi sebagai kuis atau pertanyaan tambahan yang dapat dijawab secara langsung dan secara otomatis memberikan data nilai (benar atau salah). Selain itu, ada pula tampilan yang bisa berbentuk apa saja yang Anda inginkan, seperti layar penuh, bentuk iPhone, meja tablet, atau ponsel secara landscape, yang mana hal ini tidak dimiliki oleh PPT. Berdasarkan beberapa fitur yang sudah ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Lectora merupakan alat baru yang dapat membuat proses belajar mengajar

menjadi lebih menarik. Media pembelajaran *lectora inspire* telah diteliti oleh penelitian terdahulu dengan berbagai variabel yang berbeda-beda. Berdasarkan pencarian dengan kata kunci *lectora inspire*, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang mengkategorikan dengan 3 poin dasar. Poin yang pertama yaitu penelitian model pengembangan, diantaranya yaitu (Kusuma & Mahardi, 2021); (Adoe & Manane, 2022); (Yulianto & Juniawan, 2022); (Latifah et al., 2020); (Nursidik & Suri, 2018); (Suryaningsih & Wahyu Kurniawati, 2021); (Muttaqin et al., 2020). Poin yang kedua yaitu penelitian model pembelajaran inovatif, diantaranya yaitu (Shalikhah, 2017); (Lumban Gaol & Darmana, 2022); (Ash Shiddiqy & Suputra, 2022) dan (Karno et al., 2023). Poin yang ketiga yaitu penelitian dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran, diantaranya yaitu (Okta et al., 2023); (Kusuma & Mahardi, 2021); (Ash Shiddiqy & Suputra, 2022); (Adoe & Manane, 2022); (Nursidik & Suri, 2018); (Rachmawati et al., 2022).

Penelitian terdahulu yang ditemukan menunjukkan bahwa aplikasi *lectora inspire* memberi hasil yang positif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Namun kekurangan dari penelitian terdahulu tampaknya lebih fokus pada penelitian dengan menggunakan metode *research & developmet* (R&D), sementara metode eksperimental masih terpinggirkan. Hal ini dibuktikan dengan minimnya penelitian terdahulu dengan metode eksperimen. Maka dari itu peneliti mencoba melakukan penelitian tersebut sehingga penelitian ini penting untuk diteliti. Peneliti menemukan bahwa aplikasi *lectora inspire* merupakan salah satu pendekatan yang dapat dicoba untuk meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk pembelajaran ekonomi, berdasarkan penjelasan sebelumnya. Berdasarkan konsep tersebut, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen untuk membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai media pembelajaran inkuiri. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran ekonomi berbasis inquiry *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MA Nurul Islam Mojokerto. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada para pendidik tentang pentingnya keterampilan dan kemampuan untuk menciptakan dalam memberikan materi dan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih baik.

## METODE

Penelitian eksperimental adalah metode pilihan. Menurut Salma (2023) penelitian eksperimen adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan untuk menguji hipotesis dan memahami hubungan sebab akibat dari suatu variabel. Dalam menguji hipotesis, metode penelitian eksperimental adalah yang terbaik dan paling dapat diandalkan. Metode ini juga secara konsisten memiliki validitas internal dan eksternal. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design*

dalam bentuk *pretest-posttest control group design*, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Dalam rancangan ini, dua kelompok dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest akan diberikan kepada kedua kelas untuk menentukan apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di awal. Kelompok eksperimen menggunakan media *Lectora Inspire*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional, pada perlakuan selanjutnya.

Seluruh siswa kelas XI IPS di empat kelas MA Nurul Islam Mojokerto pada tahun 2023 dan 2024 menjadi populasi penelitian ini. Alasan untuk mempertimbangkan penilaian siswa IPS kelas 11 adalah karena mereka berusia antara 17 dan 18 tahun dan menunjukkan karakteristik transisi antara kelas 10 dan 12, yang memungkinkan penelitian ini memberikan hasil yang akurat berdasarkan pemahaman siswa. Siswa kelas 11 IPS MA Nurul Islam memberikan data populasi sebagai berikut: 144 responden. Metode random sampling digunakan untuk memilih sampel untuk penelitian ini, dengan kelas 11 IPS 1 sebagai kelas eksperimen (perlakuan) dan kelas 11 IPS 2 sebagai kelas kontrol. Penentuan subjek bergantung pada pemikiran tentang hasil belajar yang khas dari ujian kelas 11 IPS dalam masalah keuangan. Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa kelas 11 IPS 1 dan 11 IPS 2 memiliki kemampuan kognitif yang sebanding, dengan nilai rata-rata yang berada di bawah ambang batas ketuntasan minimum (KKM).

Teknik pengumpulan data menurut (Syahrum & Salim, 2014) merupakan hal terpenting dalam penelitian karena dengan pengumpulan data peneliti mendapatkan data dan informasi secara objektif. Dan melalui data tersebutlah peneliti mendapatkan hasil penelitian sesuai tujuan penelitian, serta dapat menguji hipotesis untuk menghasilkan penelitian yang tersusun dengan rapi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, butir soal tes, pengumpulan data validasi ahli, dan dokumentasi. Penilaian nilai *posttest* hasil belajar peserta didik diukur menggunakan butir soal tes. Jenis tes yang digunakan adalah pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dan soal essay sebanyak 5 soal. Kisi-kisi *posttest* yang digunakan seperti disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Soal *Posttest*

Indikator Pembelajaran	Indikator Soal Bentuk Soal : Pilihan Ganda	Nomor Soal
Pengertian Perdagangan Internasional	Menentukan ciri-ciri perdagangan internasional	1,2,3
Faktor Pendorong Perdagangan Internasional	Menentukan faktor pendorong terjadinya perdagangan internasional	4,5,6
Faktor Penghambat Perdagangan Internasional	Menentukan faktor penghambat terjadinya perdagangan internasional	7,8,9
Teori Perdagangan Internasional	Memahami teori perdagangan internasional menurut para ahli	10,11,12,13
Tujuan Perdagangan Internasional	Mengetahui tujuan dari perdagangan internasional	14,15,16

Alat Pembayaran Internasional	Mengetahui alat pembayaran internasional	17,18,19,20
<b>Bentuk Soal : Essay</b>		
Pengertian Perdagangan Internasional	Menentukan ciri-ciri perdagangan internasional	1
Teori Perdagangan Internasional	Memahami teori perdagangan internasional menurut para ahli	2
Tujuan Perdagangan Internasional	Mengetahui tujuan dari perdagangan internasional	3
Alat Pembayaran Internasional	Mengetahui alat pembayaran internasional	4
Perbedaan Perdagangan Dalam Negeri dan Luar Negeri	Mengetahui perbedaan perdagangan dalam negeri dan luar negeri	5

**Sumber: Data dari Penulis**

Pemeriksaan hasil pembelajaran dalam tinjauan ini menggunakan uji keabsahan dan uji kualitas yang tidak tergoyahkan. Uji ini digunakan untuk menemukan hasil penelitian yang valid dan dapat dipercaya. Sedangkan uji normalitas dan homogenitas digunakan dalam uji asumsi konvensional, Analisis penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar. Untuk memastikan mengapa hasil belajar berbeda sebelum dan sesudah perlakuan, diperlukan uji hipotesis dan uji T.

## HASIL DAN ANALISIS

### Karakteristik Responden

Data responden dalam penelitian sangat penting untuk diperhatikan sebagai penentuan karakteristik biologis yang dapat mempengaruhi pola pikir anggota populasi. Berdasarkan hasil penelitian jumlah populasi peserta didik kelas 11 IPS terdapat 4 kelas dan mengambil kelas 11 IPS 1 yang berjumlah 33 sedangkan kelas 11 IPS 2 berjumlah 35. Pemilihan sampel dipilih sebagai kelas Eksperimen dengan rata-rata populasi *pre-test* terendah dan kelas kontrol dengan rata-rata populasi *pre-test* tertinggi. Dalam penelitian ini sebagian besar umur responden berusia 18 tahun dengan presentase 59% dari jumlah total keseluruhan 68 responden. Dilihat berdasarkan kelas maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen sebagian besar berumur 18 tahun dengan presentase 61% dan kelas kontrol berjumlah 20 tahun dengan presentase 57%. Hasil temuan ini sesuai dengan kriteria usia pemilihan sampel penelitian dengan rentan umur 17-18 tahun.

### Domisili Responden

Lokasi responden sebagian besar berdomisili di Sidoarjo baik di kelas eksperimen yang berjumlah 20 maupun kontrol dengan jumlah 22, sehingga total akhir sebanyak 42 responden. Namun seluruh responden merupakan santri MA Nurul Islam yang bermukim di Pesantren sehingga domisili responden terpusat di Mojokerto. Lokasi penelitian ini berada di Pondok Pesantren Nurul Islam 2 Desa Pangreman, Dusun Tunggalpager, Kecamatan Pungging, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61384.

## Hasil Uji Validasi dan Angket

Sebagai sarana untuk memperkuat temuan penelitian, penelitian ini mengandalkan validasi media dan materi. Para ahli media dan materi serta dosen melakukan evaluasi terhadap validitas. Berdasarkan temuan studi kelayakan yang dilakukan oleh para ahli media, faktor-faktor efektivitas dan efisiensi, ketergantungan, pemeliharaan, keakuratan alat bantu penulisan, kemudahan penggunaan, integrasi paket perangkat lunak, desain antarmuka pengguna, dan konsistensi menjadi bahan pertimbangan. Rekapitulasi hasil validasi ahli media adalah 87 persen, dengan kategori sangat layak, menurut evaluasi ini. Hasil rekapitulasi ahli materi menempatkan 88% komponen kelayakan media dan materi perdagangan internasional pada kategori sangat layak setelah dinilai menggunakan komponen *self-instruction, self contained, adaptif, dan manfaat*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini juga menggunakan angket persepsi peserta didik dengan subyek kelas 11 IPS 1 yang berjumlah 33 peserta didik kemudian diberi perlakuan pembelajaran dengan media *lectora inspire* berbasis inkuiri. Materi, desain pembelajaran, media dan komunikasi pembelajaran, daya implementasi dan respon pengguna, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan komponen-komponen yang dinilai dalam angket yang dibagikan setelah perlakuan. Mengingat konsekuensi dari survei penilaian siswa, efek setelah mendapat perlakuan tentang media motivasi *lectora* adalah 80% dengan klasifikasi yang sepenuhnya dapat dilakukan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil angket dan konfirmasi dari ahli materi dan ahli media, *lectora inspire* dan modul pembelajaran dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran.

## Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Tinjauan ini menggunakan uji legitimasi untuk memutuskan apakah soal-soal yang diujikan substansial atau tidak. Instrumen penelitian studi ini terdiri dari lima soal esai dan 20 soal pilihan ganda, dan diikuti oleh 33 siswa kelas 11 IPS 1. Dengan  $N$  sebanyak 33 dan taraf = 0,05, r tabel menunjukkan nilai 0,388 yang mengindikasikan bahwa setiap item pertanyaan dianggap valid.

**Tabel 2.** Uji Reliabilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
,855	25

**Sumber:** Data Olah dari SPSS

Rumus *Cronbach Alpha* yang memiliki nilai 0,6 digunakan untuk melakukan uji reliabilitas setelah uji validitas. Jika setiap variabel memiliki *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6, maka item pertanyaan dianggap reliabel. Dilihat dari hasil reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar  $0,855 > 0,6$  sehingga dapat dikatakan bahwa butir-butir pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel.

## Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Statistik	Pretest		Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Df	33	35	33	35
Sig.(2-tailed)	<i>Kolmogorov-Smirnov</i> 0,2	0,2	0,015	0,2
	<i>Shapiro-Wilk</i> 0,357	0,626	0,04	0,064
Taraf Signifikansi		0,05		0,05
<b>Kesimpulan</b>	<b>Normal</b>	<b>Normal</b>	<b>Normal</b>	<b>Normal</b>

**Sumber:** Data Olah dari SPSS

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak normal dengan menggunakan uji normalitas. *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 25 digunakan dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan data dari hasil pre-test dan post-test. Pengaturan informasi yang biasa digunakan jika harga sig.  $> 0,05$  persen,  $H_0$  dianggap normal dan diterima.

Dapat disimpulkan dari output uji homogenitas bahwa varian data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol tidak homogen karena nilai sig. *based on mean*  $0,001 < 0,05$ . Hasil uji homogenitas menunjukkan hasil yang tidak homogen karena data dan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol tidak mengalami peningkatan atau penurunan yaitu sebesar 67,57, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 88,54 setelah diberi perlakuan. Nilai rata-rata *Gain score* sebesar 0,5576 pada media lectora inspire yang tergolong sedang juga mendukung hal ini. Hasilnya, nilai gain score sebesar 0,5576 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Sehingga media lectora motivate sangat layak untuk digunakan dalam mengembangkan hasil belajar siswa.

## Hasil Uji T

Hasil teknik analisis data media lectora inspire terhadap hasil belajar menggunakan SPSS versi 25 ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test						
Paired Differences				Significance		
		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p
Mean	Std. Deviation	Std. Error	Mean	Lower	Upper	Two-Sided p

Pair 1	PreEks - PostEks	- 29,727	13,666	2,379	-	-	-	32	0,000	0,000
--------	---------------------	-------------	--------	-------	---	---	---	----	-------	-------

**Sumber: Data Olah dari SPSS**

Uji sampel berpasangan menghasilkan nilai sig yang diketahui sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan uji t dan uji hipotesis yang digunakan untuk menentukan hasilnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS MA Nurul Islam Mojokerto karena terdapat rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini didukung oleh konsekuensi normal dari kelas eksplorasi ketika diberi perlakuan, khususnya informasi harga diri *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan. Media *Lectora Inspire* merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Konsekuensi dari reaksi persepsi siswa dan persetujuan dari ahli materi dan ahli media juga menunjukkan hasil yang positif dan benar-benar masuk akal.

## REFERENSI

- Adoe, T. Y. N., & Manane, G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV SD Inpres Oeba 1 Kupang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1).
- Ash Shiddiqy, I., & Suputra, I. N. (2022). Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa I Nyoman Suputra. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1).
- Hidayat Rizandi, Muhammad Arrazi, Asmendri, & Milya Sari. (2023). Pentingnya Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 47–59. <https://doi.org/10.51339/akademika.v5i1.745>
- Hidayati, U. (2015). Performance Analysis of Village-Owned Enterprise Managers as a Basic of Designing Education and Training. *European Journal of Business and Management*, 7, 32–147. [www.iiste.org](http://www.iiste.org)
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1). <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Karno, J. C. F. M., Yani, M. T., & Setyowati, R. R. N. (2023). Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.261>
- Kusuma, A. M., & Mahardi, P. (2021). Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 07, 1–11.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>

- Lumban Gaol, Y., & Darmana, A. (2022). Pengaruh Multimedia Lectora Inspire Pada Pembelajaran Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Termokimia. *Jurnal Sains Riset*, 12(1).
- Muttaqin, M. Z., Tataq, Y. E. S., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Multimedia Lectora Inspire Untuk. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02).
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Rachmawati, D., Nurpratiwiningsih, L., & Triputra, D. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Lectora Inspire terhadap Ranah Kognitif dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 8(19).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Ramadhan, H., Putra, F., Umi, S., Widjaja, M., & Wahyono, H. (n.d.). Investigating Online Shopping Behavior Of Millenial Generation (GEN Y): Systematic Literature Review Approach. *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*, 24.
- Shalikhah, N. D. (2017a). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1). <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Shalikhah, N. D. (2017b). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 9(1), 24–35.
- Suryaningsih, H., & Wahyu Kurniawati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas Iv Sd Pondung Imogiri Bantul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2). <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Syahrum, & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Ananda, Ed.). Citapustaka Media.
- Yulianto, D., & Juniawan, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 15(1).