

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI 101771 TEMBUNG TAHUN AJARAN 2023/2024

Waliyul Maulana Siregar, Miftahul Jannah Manurung
PGSD FIP Universitas Negeri Medan

waliyulms@unimed.ac.id , manurung.miftah@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effect of using interactive learning media based on Lectora Inspire on the learning outcomes of Pancasila education grade IV SD. This research is a quantitative research experiment using the Quasi Experiment method. In collecting data in this study using 3 techniques, namely observation, tests and documentation. Data analysis using descriptive analysis techniques, normality tests, homogeneity tests, paired sample t-tests and independent sample t-test tests with SPSS software version 17.0. The results of study stated that interactive learning media based on Lectora Inspire had an effect and had a significant increase in the learning outcomes of Pancasila education grade IV SD Negeri 101771 Tembung for the 2023/2024 school year. The results of this study can be proven through the average pretest score of the control group of 40.5 and the experimental group of 46.5 then after being given treatment the average posttest score of the experimental group was higher by 70.5 than the average value of the control group of 60.

Keywords: *Learning Outcomes, Interactive Media, Lectora Inspire*

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode *Quasi Experiment*. Dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 teknik yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test* dengan SPSS versi 17.0. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berpengaruh dan memiliki peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD negeri 101771 Tembung tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini dapat dibuktikan melalui rata-rata nilai *pretest* kelompok kontrol sebesar 40,5 dan kelompok eksperimen sebesar 46,5 kemudian setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 70,5 dibandingkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 60.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Media Interaktif, Lectora Inspire*

Copyright (c) 2024 Miftahul Jannah Manurung

✉ Corresponding author :

Email : manurung.miftah@gmail.com

HP : 085360675512

Received 14 Mei 2024, Accepted 15 mei 2024, Published 31 Mei 2024

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat memberikan efek dan manfaat yang begitu besar pada lingkup pendidikan, baik dari pemanfaat media belajar sendiri maupun pada proses belajar mengajar. Bantuan komputer dalam proses pembelajaran merupakan suatu kemudahan yang bisa dimanfaatkan pada media pembelajaran.

Menurut Kristanto (2016, h. 6) media pembelajaran ialah semua yang ada yang dapat dipakai saat menyampaikan bahan ajar maupun pesan terhadap peserta didik, sehingga dapat membangkitkan konsentrasi, ketertarikan, ingatan, dan perasaan peserta didik pada saat proses pengajaran sehingga tujuan pelajaran dapat dicapai.

Media pembelajaran mengalami kemajuan cukup pesat saat ini ialah media pembelajaran interaktif. Di antara multimedia interaktif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran ialah media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* ialah sebuah aplikasi yang mampu merancang media pembelajaran secara efektif. *Lectora Inspire* adalah *software* yang digunakan dalam mengembangkan pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang mudah dipergunakan karena tanpa perlu *skill* pemrograman yang modern (Shalikhah dkk., 2017, h. 11).

Oleh karena itu, sebaiknya seorang pendidik menggunakan media pembelajaran pada setiap proses pembelajarannya agar tercapainya tujuan belajar yang berkualitas. Demikian pula saat menjelaskan mata pelajaran pendidikan Pancasila yang berisikan tentang sejarah, ideology dan norma-norma yang seharusnya dipahami dan dipraktekkan peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya.

Dalam hal ini pengertian pendidikan Pancasila menurut Akhyar & Dewi (2022, h. 1542) “Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membantu warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia”. Pendidikan Pancasila mulai diajarkan pada tingkat sekolah dasar karena pada usia tersebut anak berada pada tahap *concret operational* yang di mana mereka dalam tahap masa berpikir secara logis dan konkrit.

Dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila ini juga tidak luput dari peran pendidik sebagai pendidik yang akan mengajarkan dan membentuk watak peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Menurut Siregar (2020, h. 42) supaya peserta didik dapat memiliki pemahaman mengenai Pancasila yaitu sebagai dasar Negara Indonesia, maka pendidik harus memahami terlebih dahulu mengenai perumusan Pancasila agar pendidik dapat mengaplikasikannya dalam mata pelajaran sekolah dengan baik.

Melalui hasil observasi awal peneliti yang dilaksanakan di SD negeri 101771 Tembung bahwa nilai hasil peserta didik pada ulangan harian kelas IV tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih dibawah rata-rata. Hasil belajar peserta didik rendah diketahui bahwa akar permasalahannya muncul dari dalam maupun dari luar. Adapun faktor dalamnya hal ini bisa terjadi karena kurangnya ketertarikan dan motivasi peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran terlihat dari mereka yang sering berbicara bersama temannya dan meletakkan kepala di atas meja, sulitnya pemahaman dan ingatan peserta didik

terhadap pelajaran serta peserta didik tidak berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran.

Sedangkan faktor dari luarnya yaitu proses pembelajaran pendidikan Pancasila cenderung berpusat pada pendidik dengan memanfaatkan metode pembelajaran ceramah dan pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang menarik, selain itu pendidik kurang kreatif dalam merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran pada saat menjelaskan pembelajaran pendidikan Pancasila sehingga dalam pembelajarannya pendidik hanya mengandalkan buku paket dalam menjelaskan materi, dan biasanya jika pendidik memakai media yaitu dengan memakai media audio berupa nyanyian, sehingga seringkali peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik dan tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Untuk mendapatkan kemaksimalan belajar, memiliki beberapa faktor yang dapat memengaruhi peserta didik dalam pencapaiannya. Menurut Nurdin (2015, h. 100) faktor yang mungkin mempunyai kendali terhadap pencapaian hasil belajar yang maksimal diantaranya lingkungan sekolah yang bagus, sarana dan prasarana yang memadai dan pendidik yang berkualitas. Namun faktor yang diperhatikan pada penelitian meliputi faktor internal berupa kemampuan intelektual serta kecerdasan emosional peserta didik. Faktor eksternal yaitu sekolah berupa proses pembelajaran yang diberikan pendidik selama mengajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah jenis penelitian eksperimen menggunakan metode Quasi Experimental. Adapun desain quasi yang

peneliti pakai dalam penelitian ini meliputi Nonequivalent Control Group Design.

Tabel 1. Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Group	Pretest	Tindakan	Posttest
Kelas eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

(Sugiyono, 2014, h. 79)

Populasi pada penelitian ini yaitu keseluruhan peserta didik kelas IV yakni sebanyak 70. Penelitian ini memakai teknik non probability sampling jenis purposive sampling yaitu sebagai kelas kontrol yang memakai media pembelajaran audio berupa nyanyian berjumlah berjumlah 20 peserta didik dan sebagai kelas eksperimen memakai media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan jumlah 20 peserta didik. Jadi total keseluruhan sampel yang dipakai pada penelitian yaitu 40 peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi pada proses pembelajaran dengan tujuan agar dapat memberikan gambaran mengenai berbagai kegiatan yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* di kelas eksperimen dan media audio berupa nyanyian di kelas kontrol. Untuk analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis yaitu uji *paired sample t-test* dan *uji independent sample t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada

peserta didik kelas IV SD Negeri 101771 Tembung, yang beralamat di Jl. Pasar III Tembung kecamatan Percut Sei Tuan kabupaten Deli Serdang provinsi Sumatera Utara. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 101771 Tembung tahun ajaran 2023/2024, serta untuk melihat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian. Materi yang diajarkan dan dibahas pada penelitian ini yaitu pembelajaran 4 negaraku Indonesia topik C sikap dan perilaku menjaga dan merusak keutuhan NKRI.

Pada instrumen *pretest*, rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh kelas kontrol sebesar 40,5 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 46,5 dan adapun selisih perolehan nilai rata-rata *pretest* antar kedua kelas yaitu sebesar 6. Setelah melakukan *pretest* pada dua kelompok, kemudian pada kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan yang berbeda pada saat pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti sebagai observer melakukan observasi terhadap keterlaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintak yang telah direncanakan pada modul ajar sesuai dengan lembar obsevasi yang telah tersedia.

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Eksperimen	Kontrol
Kegiatan Pendahuluan			
1	Membuka pembelajaran dan meminta	4	3

	perwakilan peserta didik untuk membawakan doa bersama		
2	Memeriksa keberadaan peserta didik	4	4
3	Menyanyikan lagu nasional untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik	4	4
4	Memberikan motivasi kepada peserta didik	4	3
5	Melakukan apersepsi dengan mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya dan mengutarakan pertanyaan pemantik	3	3
6	Menjelaskan tujuan dan materi pokok pembelajaran	4	2
7	Menjelaskan prosedur pembelajaran	3	2
Kegiatan Inti			
8	Mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	3
9	Tanya jawab terkait media yang ditampilkan untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya	4	3
	Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil	3	4
11	Memerintahkan peserta didik mengerjakan LKPD dengan berdiskusi bersama teman sekelompok	3	3
12	Memantau jalannya diskusi	3	2
13	Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mempersentasikan hasil kerja	3	2
14	Mengapresiasi presentasi peserta didik dengan memberikan <i>reward</i> berupa tepuk tangan	3	3
15	Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya dan memberikan pendapat terkait permasalahan yang telah didiskusikan	3	2
16	Memberikan penguatan dan penyimpulan terkait pemecahan masalah	2	2
Kegiatan Penutup			
17	Memberikan kesempatan pada peserta didik menyampaikan kesimpulan pembelajaran	4	3
18	Melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini	2	2
19	Memberikan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik	3	2
20	Menutup pelajaran dan salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa bersama	4	3
Persentase (%)		83,75%	68,75%
Kriteria		Baik	Cukup

Observasi pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* memiliki jumlah persentase sebanyak 83,75% dan termasuk dalam kategori baik, ini dikarenakan media

pembelajaran interaktif ini memiliki banyak sekali kegunaan dalam proses pembelajaran sesuai dengan teori yang dikutip yaitu menurut Susilo & Yuliane (2020, h. 220) yang menyatakan adanya gambar secara visual sehingga mempermudah menjelaskan pesan yang bersifat verbal, nah dengan adanya berbagai macam gambar dan video yang berada dalam media *Lectora Inspire* mampu memudahkan peserta didik ketika mengingat dan memahami materi yang bersifat abstrak serta terjalannya komunikasi interaktif saat kegiatan pembelajaran serta perlakuan peserta didik cenderung lebih aktif dan tidak monoton seperti rajin bertanya, antusias menjawab dan membahas quiz yang ada pada media, berani berargumen dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Permasalahan ruang, waktu dan daya indera yang dihadapi pendidik juga teratasi dengan adanya media ini seperti pemberian contoh sikap dan perilaku dalam menjaga keutuhan NKRI dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hanya saja yang perlu dipertegas adalah disiplin waktu yang belum sesuai dengan modul ajar sehingga kegiatan diakhir pembelajaran kurang terlaksana dengan maksimal, namun peneliti memahami bahwa terkadang peserta didik susah diatur sehingga tidak sesuai dengan alokasi waktunya yang direncanakan.

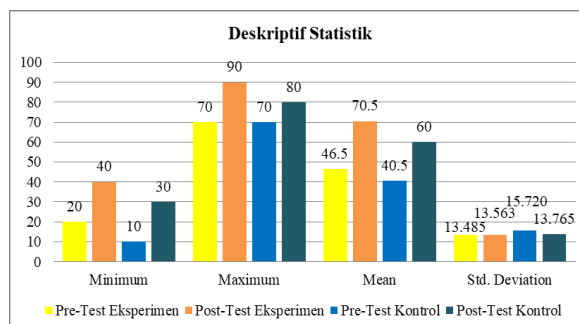


Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire*

Sedangkan observasi pelaksanaan

pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian memiliki jumlah persentase sebanyak 68,75% dan termasuk dalam kategori cukup baik. Secara keseluruhan langkah-langkah dalam modul ajar belum terealisasi dengan baik, ketika pendidik menjelaskan materi dengan memanfaatkan media audio berupa nyanyian dengan lagu “dari sabang sampai merauke” yang dimana peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran yang dipersiapkan pendidik kurang menarik serta komunikasi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik monoton sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran dan hanya sebagian peserta didik yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.

Selanjutnya peserta didik diberikan soal *posttest*. Diperoleh rata-rata hasil belajar *posttest* kelas kontrol sebesar 60 dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 70,5. Adapun selisih rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan yaitu sebesar 10,5. Dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih tinggi dan peningkatannya lebih signifikan dari pada kelas kontrol yang menggunakan media audio berupa nyanyian. Untuk perbedaan hasil belajar dua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah.



Gambar 2. Diagram Deskriptif Statistik Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu mengikuti uji prasyaratan dengan menguji normalitas dan homogenitas data penelitian. pada uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dua kelas dengan kriteria pengambilan keputusan data normal jika nilai $W_{hitung} > 0,05$. Nilai signifikan *pretest* kelas eksperimen $0,380 > 0,05$, sedangkan *posttest* $0,191 > 0,05$ dan *pretest* kelas kontrol $0,447 > 0,05$ sedangkan *posttest* $0,157 > 0,05$ dimana hasil uji normalitas dari kedua kelas menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dengan ketentuan data homogen apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang mana nilai F_{tabel} sebesar 2,168. Diperoleh hasil F_{hitung} $0,025 < 2,168$ maka dinyatakan data penelitian homogen.

Selanjutnya uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test. Uji paired sample t-test digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila adapun kriteria pengujian hasil hipotesis jika nilai $sign. < \alpha (0,05)$ maka H_1 diterima (berpengaruh). Nilai signifikan yang diperoleh pada uji paired sample t-test sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD negeri 101771 Tembung tahun ajaran 2023/2024.

Uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil

belajar pendidikan Pancasila kelas IV antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian adapun kriteria pengujian hasil hipotesis yaitu jika nilai $sign. < \alpha (0,05)$ maka H_1 diterima (berbeda secara signifikansi) atau jika $t_{hit} > t_{tab} (2,024)$. nilai signifikan yang diperoleh sebesar $0,020 < 0,050$ dan nilai $t_{hit}(2,430) > t_{tab}(2,024)$. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD negeri 101771 Tembung tahun ajaran 2023/2024 dapat diperoleh kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila Kelas IV Sd Negeri 101771 Tembung dapat memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih baik daripada menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji *paired sample*

2. *t-test* melalui *software* SPSS versi 17.0. Pada uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV Sd Negeri 101771 Tembung.
3. Kemudian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* lebih meningkat secara signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media audio berupa nyanyian. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,020 < 0,050$) atau nilai $t_{hit} > t_{tab}$ ($2,430 > 2,024$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian. Jadi hasil dari penelitian ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD negeri 101771 Tembung tahun ajaran 2023/2024.

Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>

- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Nurdin. (2015). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II(2), 99–106.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Siregar, W. M. (2020). Kontribusi Tingkat Pemahaman Perumusan Pancasila Terhadap Kompetensi Guru SD Negeri di Kecamatan Medan Helvetia. *Elementary School Journal*, 10(1), 40–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/esjgsd.v10i1.19285>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilo, R. D., & Yuliane, Y. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bertema Luar Angkasa. *Kreasi Seni dan Budaya*, 2(03), 215–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/vh.v2i03.910>

DAFTAR RUJUKAN

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di