



PENERAPAN MEDIA *LECTORA INSPIRE* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA

Zulfitri¹, Syarifah Rahmiza Muzana^{2*}, Muhammad³, Nurul Azmi⁴, Hasbullah⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abulyatama Aceh, Kab Aceh Besar, Aceh, 24415, Indonesia.

*Email korespondensi: syarifahrahmiza_fisika@abulyatama.ac.id²

Diterima November 2025; Disetujui Januari 2026; Dipublikasi 31 Januari 2026

Abstract: This study aims to improve student achievement in stationary and traveling waves using the *Lectora Inspire* application at SMA N1 Baitussalam. This study used a classroom action research method, involving 20 students in an experimental class using the *Lectora Inspire* application. Data collection was conducted using multiple-choice and essay-based tests. The *N-Gain* test was used, with a value of 0.62, which is considered moderate. The results of this study indicate an increase in student achievement after using the *Lectora Inspire* application. Therefore, H_0 is rejected and H_1 is accepted, indicating an increase in student achievement in stationary and traveling waves using the *Lectora Inspire* application at SMA N1 Baitussalam.

Keywords : improving academic achievement, stationary waves, *lectora inspire*.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan prestasi belajar siswa pada materi gelombang *stasioner* dan berjalan dengan media aplikasi *lectora inspire* di SMA Negeri 1 Baitussalam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang melibatkan kelas eksperimen dengan aplikasi *lectora inspire* berjumlah 20 peserta didik. pengumpulan data dilakukan dengan soal tes dalam bentuk pilihan ganda dan essay. Uji yang digunakan adalah uji *N-Gain* dengan nilai 0,62 yang termasuk dalam katagori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media aplikasi *lectora inspire*. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat peningkatan prestasi belajar siswa pada materi gelombang *stasioner* dan berjalan dengan media aplikasi *lectora inspire* di SMA N1 Baitussalam.

Kata kunci : Peningkatan Prestasi Belajar, Gelombang *Stasioner*, *lectora inspire*.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dan informasi pada era globalisasi ini merupakan hal yang tidak dapat kita hindari dan menjadi tantangan yang harus dihadapi setiap negara termasuk Indonesia. Sebagai manusia yang hidup di era globalisasi kita harus mampu menguasai teknologi informasi apabila sumber daya manusia pada era globalisasi tidak dapat menguasai teknologi informasi secara baik maka akan tertinggal oleh informasi yang lebih modern. Perkembangan media teknologi yang pesat muncul dalam berbagai bidang, baik dari sosial, ekonomi, budaya maupun pendidikan oleh karena itu, sumber daya manusia Indonesia harus mempunyai persiapan yang matang untuk bersaing dengan negara lain dalam berbagai bidang kehidupan dengan memanfaatkan teknologi (Aminah et.al 2021, Sunhan et.al 2025).

Dalam hal ini lembaga pendidikan dituntut agar dapat menyesuaikan dengan perubahan paradigma pendidikan dari tradisional menuju teknologi informasi yang menjadi tuntutan masyarakat global. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan sangat menguntungkan baik bagi guru maupun peserta didik (Resti et.al., 2024, Firdaus, Rizal, & Rahman, 2025). Perkembangan teknologi juga memberikan dampak yang positif bagi proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dengan teknologi juga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dari itu penggunaan media pembelajaran masih terdapat kelemahan dengan alasan, antara lain: Terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain lain. Guru dituntut untuk membuat suatu media pelajaran yang mampu dikuasai anak didik secara tuntas. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda, yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire*, dalam hal itu aplikasi *lectora inspire* merupakan media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, karena dapat dengan mudah digunakan oleh guru serta interaktif jika digunakan oleh peserta didik (Shalikhah, Primadewi & Iman, 2017; Mudinillah, 2019).

Media *lectora inspire* menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan. Dengan menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam media *lectora inspire* materi gelombang *stasioner* dan berjalan dapat divisualisasikan dan simulasi dengan baik sehingga penguasaan materi peserta didik menjadi lebih meningkat. Maka dari itu peserta didik juga harus memahami cara menggunakan aplikasi *lectora inspire* dan harus menguasai teknologi dengan cara belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan selama program Praktik Lapangan Terbimbing di SMA N 1 Baitussalam tahun ajaran 2024/2025, media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket dan LKS yang ada di pasaran, observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari sebagian peserta didik yang tidak menghiraukan materi yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran, peserta didik juga kurang aktif dalam proses diskusi sehingga proses pembelajaran berlangsung searah, terlebih lagi peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran fisika adalah mata pelajaran yang sulit.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahi dengan pengalaman (Suyono dan Hariyanto, 2016).

Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dapat dibedakan menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra

penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapan, sehingga secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati oleh (Indra, 2007).

Media pembelajaran itu sendiri berisi alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar seperti buku, tape recorder, televisi, dan komputer. Pilihan media yang tepat untuk digunakan dapat membuat perbedaan besar dalam proses dan hasil yang dicapai. Kriteria berikut diperlukan untuk pemilihan media: (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Sesuai untuk mendukung isi pelajaran, (3) Praktis, luwes, dan bertahan (Rohani, 2019).

Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran, Mc. Kown dalam bukunya “Audio Visual Aids To Instruction” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
4. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik.

Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan sifatnya, media dikelompokkan menjadi 3 jenis yakni:

1. Media auditif, yakni media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat tidak memiliki unsur suara. Jenis media yang termasuk ke dalam media visual adalah klise film, slide, foto, transparansi, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan sebagainya.
3. Media audiovisual, yakni jenis media yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat dan didengar, seperti video, berbagai ukuran film, suara, dan lain-lain.

Manfaat Media Pembelajaran

Khairul (2015) Media pembelajaran merupakan alat yang sangat bermanfaat bagi guru dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan di kelas, karena sehubungan adanya media pembelajaran dalam kelas dapat membantu guru dalam membangkitkan minat baru dan semangat belajar bagi siswa. Secara general manfaat media pembelajaran yaitu berguna untuk memperlancar interaksi yang melibatkan guru dan siswa agar pembelajaran lebih realistis.

Pengertian Peningkatan Prestasi Belajar

Rosyid, et al, (2019) menyatakan prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai seseorang (siswa) yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan siswa dengan standarisasi yang telah ditetapkan dan menjadi Penerapan Media *Lectora Inspire* dalam....

(Zulfitri, Muzana, Muhammad, Azmi, & Hasbullah, 2026)

kesempurnaan bagi siswa baik dalam berpikir dan berbuat.

Indikator Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Indikator prestasi belajar untuk mengukur ketercapaian prestasi belajar yang diperoleh peserta didik. Menurut Darmadi, (2017) “prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu:

1. Kemampuan intelektual Kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya masing-masing dengan penggunaan lambang. Kemampuan diantaranya diskriminasi (membedakan suatu lambang dengan lambang lain), menggunakan beberapa kaidah dalam memecahkan masalah.
2. Strategi kognitif Keterampilan peserta didik untuk mengatur proses internal, perhatian, belajar, ingatan dan pikiran.
3. Informasi verbal Kemampuan untuk mengenal dan menyimpan istilah, fakta dan serangkaian fakta yang merupakan kumpulan pengetahuan.
4. Sikap Keadaan dalam diri peserta didik yang mempengaruhi.
5. Keterampilan Keterampilan mengorganisasikan gerakan sehingga terbentuk keutuhan gerakan yang mulus, teratur dan tepat waktu.

Indikator Yang Diukur

1. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa
 - a. Peningkatan nilai akademik (melalui pre-test dan post-test)
 - b. Kemampuan memahami konsep dan materi pembelajaran
2. Efektivitas Aplikasi *Lectora Inspire*
 - a. Kemudahan penggunaan aplikasi oleh guru dan siswa
 - b. Interaktivitas media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *lectora inspire*
 - c. Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa

Pengertian Aplikasi *Lectora Inspire*

Aplikasi *lectora inspire* merupakan aplikasi yang mudah digunakan oleh guru sebagai bahan mengajar secara langsung karena dalam aplikasi tersebut terdapat gambar, suara, video dan template.

Lectora Inspire ialah suatu alat penyusun multimedia untuk media pembelajaran yang efektif serta menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan layanan authoring tools penuh. *Lectora* dimanfaatkan dalam membuat konten digital yang berbentuk multimedia. Penggunaannya mudah dan praktis tanpa harus memiliki keahlian mendesain serta pemrograman yang tinggi (Nurjannati et al, 2018).

Kelebihan dan kekurangan aplikasi *lectora inspire*

Tompo (2017) kelebihan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat tipe konten e-learning interaktif, website, dan presentasi,
2. Hasil konten dari *Lectora Inspire* dapat dipublish ke output seperti HTML, CD-ROM, Single file executable, ataupun standar e-learning yaitu AICC dan SCROM,

3. Bersifat mudah untuk digunakan atau user firendly,
4. Mempunyai banyak fitur untuk mengembangkan media,
5. Dilengkapi oleh aplikasi Camtasia, Snagit, dan Flypaper,
6. Bisa dengan mudah digunakan untuk membuat kuis tanpa menggunakan bahasa pemrograman.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai acuan utama (dasar). Model ini terdiri dari empat bagian yaitu : *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observing* (pengamatan) dan *refleting* (refleksi). Adapun dalam penelitian ini sebuah proses perbaikan terus-menerus atau tindakan berulang (siklus) dilakukan untuk melakukan penelitian ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 20 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Baitussalam, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan jumlah soal sebanyak 3 butir soal essay, tes dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik pengolahan data menggunakan tes N-Gain.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor maksimum - Skor Pretest}$$

Tes N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih antara skor pretest (tes sebelum penerapan media pembelajaran melalui aplikasi *Lectora inspire*) dan skor posttest (Tes setelah penerapan media pembelajaran melalui aplikasi *Lectora inspire*). Skor uji N-Gain dapat dilihat dari tabel:

Tabel.1 Tabel Kriteria Nilai Gain

Nilai - Gain	Kriteria	Kualifikasi
$g > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < g < 0,7$	Sedang	Efektif
$g \leq 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian peningkatan prestasi belajar pada materi gelombang *stasioner* dan berjalan dengan media aplikasi *lectora inspire* di SMA N 1 Baitussalam. materi gelombang stasioner dan berjalan yang diajarkan mencakup hukum pascal. Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 26 agustus 2024 dan 29 agustus 2024. Penelitian ini dilaksanakan dengan kelas eksperimen XI MIPA 5 menggunakan media aplikasi *lectora inspire*. Sebelum penelitian dilaksanakan, dilakukan pretest atau tes awal untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik pada pembelajaran fisika, terkhusus pada materi gelombang stasioner dan berjalan.

Bedasarkan pertemuan pertama dikelas eksperimen pada hari senin tanggal 26 agustus 2024 pukul 10.30 WIB, peneliti mempunyai waktu 3x45 menit atau 3 jam pelajaran, 30 menit pertama peneliti membagikan lembar soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi Gelombang *Stasioner*, dengan demikian diperoleh hasil nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 40,70. Kemudian sisa waktu 60 menit, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *lectora inspire* di kelas eksperimen tersebut.

Pada pertemuan kedua pada hari kamis tanggal 29 Agustus 2024, eksperimen pada jam 7.45 WIB peneliti masih melanjutkan pembelajaran terkait materi Gelombang Berjalan dengan menggunakan media aplikasi *lectora inspire* selama kurang lebih 1x30 menit. Kemudian peneliti membagikan soal posttest selama 30 menit. Peserta didik kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 90.50.

Secara signifikan hasil uji hipotesis pertama menggunakan uji One Sampel T-Tes diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,050 \geq 0,05$ dan diperoleh nilai rata-rata N-Gain 0.77, Maka hipotesis alternatif (H_0) diterima dan (H_a) ditolak, Ini menunjukkan bahwa Rata-rata skor N-Gain kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan media aplikasi *lectora inspire* $> 0,7$. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa dikelas eksperimen tergolong tinggi. Dengan uji Independent Sampel Tes yang dilanjutkan dengan uji N-Gain Score. Berdasarkan hasil uji independent tes yang di dapat adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar fisika menggunakan media aplikasi *lectora inspire* pada kelas XI di SMA Negeri 1 Baitussalam. Selanjutnya, dari perhitungan uji N Gain skor di dapat hasil dari kelas eksperimen adalah 62 % (Sedang). Dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *lectora inspire* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi gelombang *stasioner* dan berjalan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Lectora Inspire* efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi gelombang *stasioner* dan berjalan di SMA Negeri 1 Baitussalam. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain 0,62 (kategori sedang) yang menunjukkan peningkatan signifikan. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan media tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar diterima.

Saran

Bedasarkan hasil penelitian, dapat disampaikan beberapa saran kepada pihak-pihak berikut:

1. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* dapat digunakan dan dikembangkan pada materi yang berbeda dan dilakukan uji lapangan dengan jumlah subjek penelitian yang lebih banyak.
2. Untuk para guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang beragam tidak hanya menggunakan media aplikasi.
3. Untuk para pembaca, dapat melakukan penelitian ulang dengan hal yang sama yaitu peningkatan prestasi belajar menggunakan media aplikasi *lectora inspire* dengan maks

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, A., Herawati, J., & Septyarini, E. (2021). Pengaruh Pengendalian Internal, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. Publik: *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 8(2), 290–305. <https://doi.org/10.37606/publik.v8i2.237>
- Sunhan, M., Mufid, D, M., Nurhalimah., Sekarnasi, R., & Wahyana, S. (2025) Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, Vol. 03, No. 01, hal. 22-26.
- Angkowo, R & A Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Anonim Fisika Kelas XI Edisi Kurikulum 2013 Revisi, 2017.
- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.4 No.2 (2015):5. <http://journal.umsurabaya.ac.id/indx.php/Tadarus/article/view/984>.
- Darmad, G. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Febriana, R. (2019). *Kompetensi Guru*. Bumi Aksara. Jakarta Grasindo.
- Nurjannati, et al. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire*. (Dirujuk dalam repository UIN Suska sebagai studi pengembangan bahan ajar.
- Shalikhah, N, D., Primadewi, A., & Iman M, S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *WARTA LPM*, Vol. 20, No. 1, Hal. 9-16

- Rohani. (2019). “*Diktat Media Pembelajaran*”, Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara, pp. hal. 1–95
- Tompo & Basman. (2017). *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora inspire16*. Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia (IGI) DIY.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24*. Bandung: Alfabeta.
- Mudinillah, A. (2019) Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, Vol. 4, No. 2, Hal. 248-258.
- Resti,. Wati, R.A., Ma’Arif, S., & Syarifuddin. (Pemenfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. 3, hal. 2620-7184.
- Firdaus, A.T.B., Rizal, M.A, & Rahmat, T. (2025). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan. Pragmatik: *Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, Vol.3, No. 1, Hal. 256-265. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i1.1347>

▪ *How to cite this paper :*

- Zulfitri., Muzana, S.R., Muhammad., Azmi, N., & Hasbullah. (2026). Penerapan Media *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMA. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 10(1), 603–610.