

Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya

Yuliana FH*, Dewi Pratita, Deskoni

Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan

Correspondence: yulianafh@fkip.unsri.ac.id

Received: 19 Oktober, 2023 | Accepted: 8 Desember 2023 | Published: 18 Desember, 2023

Keywords:

Interactive
Media;
Learning
Outcomes;
Lectora Inspire

Abstract

Lecotora inspire is one of software that can be utilized in developing interactive media that is capable of presenting learning information by combining various media elements. The aim of the study is to determine how much effectiveness the use of media-based interactive learning lectora inspire in improving student learning outcomes of the Economics Education study program in Digital Learning courses. This research is a type of research quasi-experimental design with one group pretest-posttest design model. The test instrument is used as a data collection technique which is analyzed using parametric statistical analysis with paired sample test. The research results showed that there was an increase in learning outcomes of 16.12, where the pretest mean score was 74.44, while the posttest mean score was 90.56. The result of hypothesis testing show that the significance value is $0.001 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted and it can be concluded that there is a significant influence between student learning outcomes before and after using interactive media-based lectora inspire in digital learning courses. Thus it can be conclude that the interactive Lectora Inspire media is effective for improving student learning outcomes. This is supported by the presentation of interesting learning media because it is presented by incorporating various elements of text, video, animation, audio and interactive quizzes that can provide direct feedback to provide a learning experience that can motivate students to learn and achieve learning goals.

Kata Kunci:

Hasil belajar;
lectora inspire;
media interaktif

Abstrak

Lectora inspire merupakan salah satu software yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media interaktif yang mampu menyajikan informasi pembelajaran dengan memadukan berbagai unsur media. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji tingkat efektifitas implementasi media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pembelajaran Digital. Desain penelitian ini menggunakan penelitian semu dengan model one group pretest-posttest design. Instrumen tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dianalisis menggunakan analisis statistik parametris melalui uji paired sample test. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 16,12 dimana nilai rerata pretest sebesar 74,44, sedangkan nilai rerata posttest sebesar 90,56. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima dan dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif lectora inspire efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pembelajaran Digital. Hal ini didukung oleh penyajian/konten media yang menarik karena disajikan dengan memasukkan berbagai unsur teks, video, animasi, audio dan kuis interaktif yang dapat memberikan feedback secara langsung, dengan demikian mampu memberikan pengalaman belajar yang mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Generasi unggul dan cerdas mampu dihasilkan melalui pendidikan bermutu, sehingga setiap aktivitas pembelajaran berorientasi pada pengembangan potensi individu demi menunjang kemajuan suatu bangsa (Pamungkas, 2020). Dalam meningkatkan kualitas pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan upaya meningkatkan mutu pembelajaran, diantaranya melalui pengembangan metode pembelajaran, materi pembelajaran, pemanfaatan laboratorium, peningkatan kualitas guru, peningkatan instrument, media dan evaluasi pembelajaran. Karena pada prinsipnya kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong potensi peserta didik, serta memberikan pengalaman yang bermakna melalui lingkungan belajar yang mendukung merupakan hal penting dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Proses dan aktivitas pembelajaran dapat dinyatakan berhasil, jika peserta didik dapat mencapai bahkan melampaui tujuan pembelajaran yang dijabarkan sebelumnya dalam beberapa indikator pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa perubahan struktural aspek kognisi, afeksi, dan psikomotor merupakan salah satu aspek keberhasilan pembelajaran (Made et al., 2022). Hasil belajar merupakan puncak dari kegiatan pembelajaran, dimana peserta didik menunjukkan pembentukan dan perubahan tingkah laku pada dirinya (Aliyyah et al., 2021). Selanjutnya, hasil belajar diperoleh melalui serangkaian proses penilaian dan evaluasi sebagai suatu indikator keberhasilan pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, meliputi aspek psikologis, fisiologis, maupun lingkungan (Longa, 2021; Sanca et al., 2021).

Guru sebagai salah satu bagian penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019), sehingga guru perlu melakukan berbagai upaya dalam menciptakan lingkungan dan aktivitas belajar yang dapat mendorong peningkatan hasil belajar (FH et al., 2021). Diantaranya dengan menyediakan sumber belajar yang beragam dan relevan, memaksimalkan penggunaan model maupun media pembelajaran dalam memudahkan penyampaian informasi pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami, karena pada dasarnya media berperan dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar atau memperjelas konsep materi pembelajaran (Athiyah, 2018; Kristanto et al., 2021). Melalui penggunaan media pembelajaran akan memfokuskan perhatian dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran dan mampu mendorong motivasi belajar, dimana hal ini merupakan salah satu aspek penting yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran perlu mengombinasikan dengan perkembangan TIK, sehingga mampu memberikan potensi besar dalam meningkatkan interaktifitas dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (FH et al., 2021). Media pembelajaran interaktif dapat mendukung efektifitas dan kualitas pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran lebih mudah dilaksanakan, dapat mendorong motivasi dan konsentrasi belajar siswa sehingga terjadi komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik (Mudinillah, 2019). Selain itu, penggunaan multimedia yang mengombinasikan unsur audio dan video dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh lebih besar dalam meningkatkan perhatian siswa terkait informasi yang disampaikan (Irwandani et al., 2019).

Saat ini, telah banyak *software* yang dapat diimplementasikan untuk menghasilkan berbagai multimedia kreatif dan interaktif dengan berbagai kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Dengan demikian, pendidik perlu mempertimbangkan berbagai komponen dalam memilih *software* yang akan dipadukan dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran. *Lectora inspire* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dengan program untuk menghasilkan bentuk *single file executable (.exe)* tertentu dan digunakan dalam proses pembelajaran, dimana di dalamnya memuat berbagai unsur teks, suara, animasi dan video yang bertujuan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran kreatif dan interaktif bagi peserta didik (Hima, 2019).

Optimalisasi penggunaan media yang berbasis teknologi menjadi alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Sebagaimana yang dialami mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi pada pembelajaran yang dilaksanakan pasca pandemi covid-19 saat ini yang dilakukan menggunakan metode *hybrid*, yakni sebagian mahasiswa ikut serta dalam perkuliahan tatap muka di kelas (*offline*), dan sebagian lagi mengikuti perkuliahan tatap maya (*online*). Metode *hybrid* memiliki beberapa keunggulan diantaranya, jangkauan pembelajaran yang luas, efisiensi waktu dan biaya, dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajar, meningkatkan daya tarik pembelajaran, hasil belajar, dan dapat mendukung pelaksanaan MBKM (Aziz et al., 2022; Gultom et al., 2022; Verawati & Desprayoga, 2019). Namun, *hybrid learning* juga memiliki kendala, diantaranya kendala pada koneksi internet, perangkat pembelajaran yang kurang siap sehingga peserta didik kesulitan memahami materi (Hidayati et al., 2022). Hal ini juga yang dialami oleh mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNSRI khususnya pada pelaksanaan *hybrid learning* di mata kuliah Pembelajaran Digital. Pembelajaran yang dilakukan secara *hybrid* terkadang masih ditemui berbagai kendala, diantaranya pemahaman mahasiswa akan informasi pembelajaran yang disajikan, hal ini dapat dipicu adanya keterbatasan jaringan internet yang dialami oleh mahasiswa untuk mengikuti aktivitas pembelajaran online secara utuh, sedangkan mahasiswa yang mengikuti secara *offline* di kelas merasa jenuh karena proses pembelajaran lebih memfokuskan pada penyampaian materi dengan metode ceramah.

Untuk mengatasi permasalahan perkuliahan tersebut, sebenarnya di mata kuliah pembelajaran digital telah memanfaatkan penggunaan teknologi pendukung dalam melaksanakan *hybrid learning*, seperti penggunaan *LMS E-Learning Unsri* dan *Uscamz* yang telah dipadukan dengan berbagai aplikasi pendukung seperti *liveworksheet*, *quizizz*, *kahoot* dan lainnya untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Namun, karena pelaksanaan perkuliahan *online* dan *hybrid* ini telah dilakukan lebih kurang selama 2,5 tahun, maka sebagai seorang dosen perlu melakukan berbagai inovasi untuk mendorong aktivitas perkuliahan agar lebih menarik. Inovasi yang dilakukan, yakni dengan mengembangkan media interaktif dengan memanfaatkan *software lectora inspire* yang memadukan unsur teks untuk memasukkan materi, video pembelajaran serta kuis interaktif yang dapat digunakan pada mata kuliah pembelajaran digital.

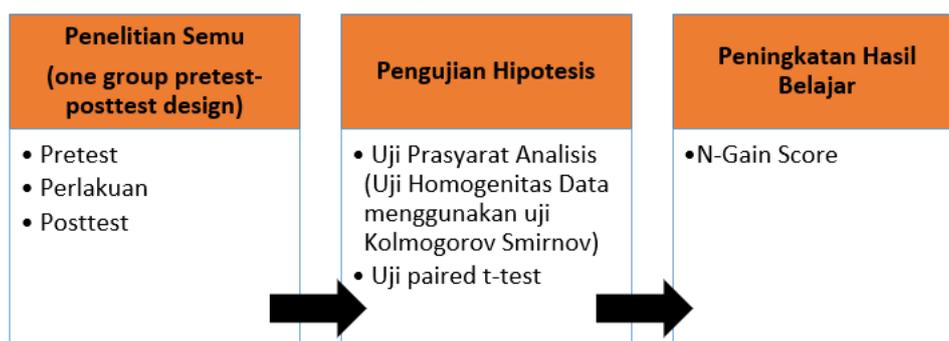
Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif efektif untuk meningkatkan prestasi belajar, kreativitas, keaktifan dan kerjasama antar siswa

(Manan, 2020). Selain itu, pada penelitian Yulianto dan Juniawan (2022) diperoleh hasil bahwa media *lectora inspire* memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal inilah yang mendukung peneliti untuk memanfaatkan penggunaan *software lectora inspire* dalam mengembangkan media interaktif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran mahasiswa Pendidikan ekonomi Universitas Sriwijaya khususnya pada mata kuliah Pembelajaran Digital. Produk media interaktif yang telah valid dan layak dipergunakan dalam perkuliahan perlu dilakukan penelitian lanjutan. Dengan demikian, penelitian lanjutan yang dilakukan ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi pada mata kuliah Pembelajaran Digital.

METODE

Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian semu dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian merupakan mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya tahun 2022 yang mengambil mata kuliah pembelajaran digital sebanyak 72 mahasiswa. Mahasiswa ini diberi perlakuan berupa implementasi dan penggunaan media interaktif *lectora inspire* berbasis *lectora inspire*, selanjutnya akan dilakukan pengujian mengenai efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes yang diberikan di awal dan diakhir perlakuan, dimana instrumen ini sebelumnya telah memenuhi unsur validitas dan reliabilitas tes sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data yang dipergunakan, yakni analisis statistik inferensial yang membutuhkan pengujian prasyarat analisis sebelum dilakukannya pengujian hipotesis. Adapun hipotesis pada penelitian ini, yakni:
 H_0 : tidak ada pengaruh media interaktif *lectora inspire* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran digital
 H_1 : ada pengaruh media interaktif *lectora inspire* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran digital

Dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $< 0,05$ (H_0 ditolak H_1 diterima) dan jika $> 0,05$ (H_0 diterima H_1 ditolak). Perhitungan *N-Gain* digunakan untuk melihat berapa besar kenaikan skor hasil belajar mahasiswa setelah menerapkan penggunaan media interaktif berbasis *lectora inspire*. Adapun prosedur penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

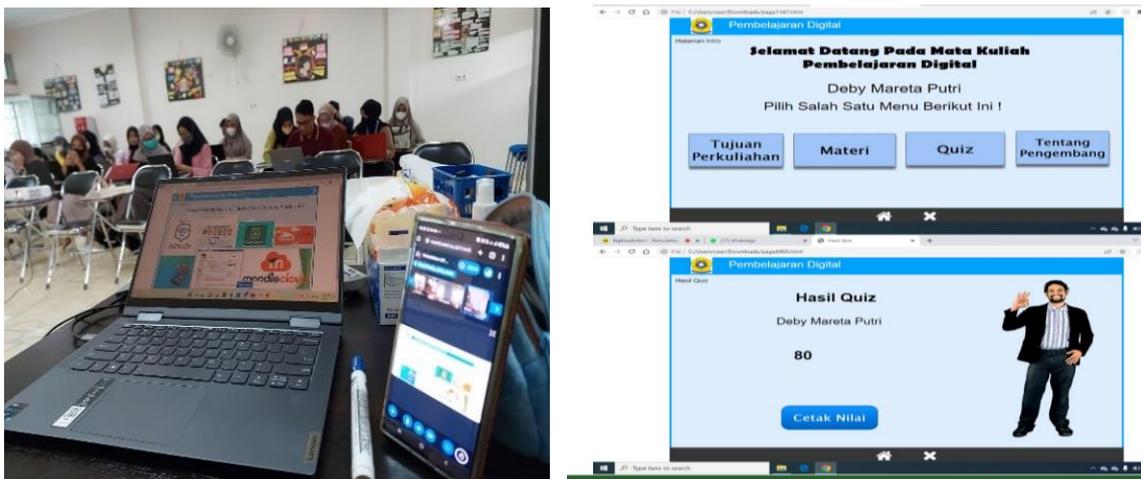


Gambar 1 Prosedur Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat dipergunakan dalam mata kuliah pembelajaran digital berdasarkan hasil penilaian tim ahli dan uji coba produk yang telah dilakukan. Media ini memuat materi mengenai hakikat pembelajaran ekonomi digital dan identifikasi peran komputer dan internet dalam pembelajaran digital yang dikemas dengan menampilkan uraian materi perkuliahan, video pembelajaran, dan latihan soal interaktif yang dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada mahasiswa.



Gambar. 1 Tampilan Media dan Pelaksanaan Pembelajaran

Untuk melihat efektifitas penggunaan media interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar dilakukan dengan memberikan tes kepada mahasiswa pada awal dan akhir kegiatan perkuliahan sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel : 1
Hasil Belajar Mahasiswa

Nilai	Nilai Max	Nilai Min	Rerata (Mean)
<i>Pretest</i>	100	40	74,44
<i>Posttest</i>	100	50	90,56

Sumber: Pengolahan data tahun 2022

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *lectora inspire* meningkatkan rerata hasil belajar mahasiswa sebesar 16,12. Selanjutnya, untuk analisis pengujian statistik peneliti melakukan uji normalitas data menggunakan *uji Kolmogorov-Smirnov* yang dihitung dengan *microsoft excel*, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel : 2
Hasil Pengujian Prasyarat – Normalitas Data (*Kolmogorov-Smirnov Test*)

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
n	72	72
Mean	74,444	90,556
Simpangan Baku (s)	13,112	11,167
D_n	0,091	0,089
KS_{tabel}	0,160	0,160

Sumber: Pengolahan data tahun 2022

Berdasarkan uji normalitas data *pretest* diperoleh nilai $KS_{hitung} 0,091 < KS_{tabel} 0,160$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* terdistribusi normal. Sedangkan pada data *posttest* diperoleh nilai $KS_{hitung} 0,089 < KS_{tabel} 0,160$ maka juga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *posttest* terdistribusi normal. Selanjutnya, untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media interaktif *lectora inspire* terhadap hasil belajar mahasiswa dilakukan uji hipotesis (*paired t-test*) sehingga dihasilkan data berikut:

Tabel : 3
Hasil Uji Korelasi

		<i>Paired Samples Correlations</i>			
		N	Korelasi	Signifikansi	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest & Posttest	72	.501	.008	.005

Sumber: Pengolahan data tahun 2022

Berdasarkan data pada tabel 3 diketahui bahwa nilai signifikansi $0,008 < 0,05$, maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan hasil belajar mahasiswa pada saat sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai korelasi sebesar 0,501 menunjukkan besarnya sumbangan penggunaan media interaktif *lectora inspire* terhadap peningkatan hasil belajar, yakni sebesar 25% yang diperoleh dari $0,501^2 = 0,25$. Selanjutnya, untuk melakukan pengujian terhadap adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan media pada mata kuliah pembelajaran digital disajikan pada tabel 4 berikut:

Tabel : 4
Hasil Pengujian Hipotesis

		<i>Paired Samples Test</i>					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Standar Deviasi	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.111	15.064	1.775	-19.651	-12.571	-9.075	71	.001

Sumber: pengolahan data tahun 2022

Data tabel 4 menghasilkan nilai signifikansi *paired t-test* sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan media interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata kuliah pembelajaran digital. Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar peningkatan skor hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media interaktif berbasis *lectora inspire* dilakukan dengan pengujian *N-Gain* dan diperoleh hasil berikut:

$$N - Gain = \frac{6520 - 5360}{7200 - 5360} \times 100 = 0,63$$

Hasil analisis secara keseluruhan bahwa diperoleh nilai *N-Gain* 0,63 dan dapat dikategorikan sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran digital.

B. Pembahasan

Kegiatan pembelajaran yang baik harus mampu mengembangkan potensi dan kemampuan siswa dalam mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar mencerminkan keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang diperoleh dari serangkaian evaluasi yang dilakukan oleh pendidik (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar sebagai capaian yang mampu diperoleh seseorang setelah mengikuti setiap aktivitas dan proses pembelajaran (Nasrah, 2020). Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran digital sebesar 16,12, dimana rerata nilai *pretest* sebesar 74,44 mengalami peningkatan dengan rerata nilai *posttest* sebesar 90,56. Selanjutnya, diketahui bahwa penggunaan media interaktif berbasis *lectora inspire* memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 25%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Penggunaan media interaktif *lectora inspire* menciptakan aktivitas belajar yang menarik bagi mahasiswa Pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Mahasiswa lebih fokus mengikuti setiap aktivitas pembelajaran dan konten materi yang disajikan dan berusaha untuk menyelesaikan kuis yang diberikan melalui media interaktif *lectora inspire*.

Melalui penggunaan media interaktif *lectora inspire* ini diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga mereka memiliki semangat dalam mengikuti proses perkuliahan yang diberikan, dan hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pada penelitian ini pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran digital. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan bahwa diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,63 dengan kategori sedang, dan dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sanca et al., (2021) bahwa pemanfaatan media pembelajaran *lectora inspire* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Surabaya, karena dengan memanfaatkan media *lectora inspire*

membuat aktivitas belajar lebih menarik perhatian dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hal yang sama diungkapkan oleh Wiranata (2022) dalam hasil penelitiannya bahwa penggunaan media *lectora inspire* secara signifikan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada aspek kognitif. Hal ini disebabkan penggunaan *lectora inspire* dapat menciptakan aktivitas suasana pembelajaran, yang bar menariku dan menyenangkan, dengan demikian mereka terlibat aktif mengikuti setiap aktivitas kegiatan pembelajaran yang diberikan, selain itu penggunaan media ini memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi yang mengikuti mata kuliah Pembelajaran Digital mengungkapkan bahwa media pembelajaran ini merupakan media yang baru bagi mereka, sehingga hal ini memunculkan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang lebih dalam mengikuti proses pembelajaran. Kebaruan penggunaan media pembelajaran dan ketertarikan inilah yang mendorong mereka bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa semangat atau dorongan untuk mengikuti pembelajaran merupakan salah satu aspek penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan semangat belajar yang mereka miliki membuat aktivitas belajar lebih aktif dan interaktif sehingga berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar mahasiswa.

Pemanfaatan *lectora inspire* dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menyusun media pembelajaran yang kreatif, karena di dalamnya dapat memasukkan berbagai unsur media, baik unsur teks/narasi, unsur suara/audio, animasi, video dan lainnya. Dengan demikian, media pembelajaran yang disajikan memuat isi pembelajaran yang lengkap dan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Penggunaan *lectora inspire* dalam pembelajaran dapat mambantu guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan penggunaan media pembelajaran ini memainkan peranan penting dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga sebagai seorang pendidik wajib untuk memiliki kreativitas dan terus melakukan inovasi dalam menentukan dan menyusun media yang tepat sesuai dengan muatan materi pelajaran yang hendak disampaikan (Mudinillah, 2019). Selanjutnya Irwandani et al., (2019) menjelaskan bahwa untuk menyusun media interaktif perlu mempertimbangkan beberapa komponen, yakni aspek penyajian berupa pemilihan *layout* dan warna yang proporsional, unsur teks, video presentasi dan gambar yang mnearik, serta video simulasi yang dapat meningkatkan pemikiran kritis dan pemahaman siswa. Adanya efek potensial penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi pada mata kuliah Pembelajaran Digital dapat dimanfaatkan dosen untuk mendesain media pembelajaran kreatif sehingga mampu mendukung keberhasilan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif *lectora inspire* menjadi pengalaman belajar yang baru bagi mahasiswa Pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, dengan kebaruan media pembelajaran yang digunakan mampu menumbuhkan ketertarikan dan keingintahuan

mahasiswa mengenai materi yang disampaikan. Hal ini lah yang mendorong kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *lectora inspire* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pembelajaran Digital. Dengan besaran peningkatan hasil belajar diperoleh melalui hasil pengujian *N-Gain* diperoleh nilai 0,63 yang dapat dikategorikan dalam kategori sedang, Di sisi lain, masih ditemui beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *lectora inspire* diantaranya masih ditemui beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan untuk mengakses materi perkuliahan dan menyelesaikan kuis yang disajikan dalam *lectora inspire* karena sarana penunjang seperti *handphone* dan laptop yang mereka miliki tidak mendukung, dan membutuhkan software pendukung yang harus diinstal di dalam *device* mahasiswa masing-masing. Dengan demikian, saran peneliti untuk peneliti selanjutnya harus dipastikan kesiapan sarana prasarana pendukung dan *software* yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Selain itu, bagi pendidik yang akan mengembangkan media interaktif berbasis *lectora inspire* diharapkan dapat memilih muatan isi media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan menyediakan berbagai informasi dan sumber belajar yang beragam sehingga mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72.
- Athiyah, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire The Development Of Biology Learning Media Of Material*. 6, 41–46.
- Aziz, M. T., Ariga, S., Haris, A., Mahasiswa, S., Universitas, P. A. I., Malang, M., & Universitas, D. A. I. K. (2022). *Hybrid Learning dalam Pembelajaran PAI Pasca Pandemi Covid-19 Hybrid Learning in PAI Learning After the Covid-19 Pandemic*. 2(2), 690–695.
- FH, Y., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021a). A Need Analysis in Developing Interactive Digital Teaching Materials Using Contextual Approach in Microeconomic Theory Course. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Atlantis Press*, 513, 243–248. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.113>
- FH, Y., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021b). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>
- Gultom, J. R., Sundara, D., & Fatwara, M. D. (2022). Pembelajaran Hybrid Learning Model Sebagai Strategi Optimalisasi Sistem Pembelajaran Di Era Pandemi Covid-19 Pada Perguruan Tinggi Di Jakarta. *Mediastima*, 28(1), 11–22. <https://doi.org/10.55122/mediastima.v28i1.385>

- Hidayati, L., Amalyaningsi, R., Ningrum, W. A., Nurhayati, U., & Wakhidah, N. (2022). Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Hybrid Learning di MTs Negeri 2 Sidoarjo. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 10(1), 155–160. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Hima, L. R. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139.
- Irwandani, Umarella, S., Rahmawati, A., Meriyati, & Susilowati, N. . (2019). Interactive Multimedia Lectora Inspire Based on Problem Based Learning: Development in The Optical Equipment Interactive Multimedia Lectora Inspire Based on Problem Based Learning: Development in The Optical Equipment. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012011>
- Kristanto, S. A., Harti, Wulandari, S. S., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora. *PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(2), 84–94.
- Longa, A. evarista. (2021). penggunaan aplikasi Google Classroom. *Journal on Teacher Education*, 2, 50.
- Made, A. M., Ambiyar, A., Riyanda, A. R., Sagala, M. K., & Adi, N. H. (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Mesin. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5162–5169. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3128>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII(1).
- Manan, A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Ppkn Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 359–369.
- Mudinillah, A. (2019). The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 285–300. <https://doi.org/10.25217/ji.v4i2.570>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik

Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jrt/article/view/152>

Sanca, P. A., Ekohariadi, Asto Buditjahjanto, I., & Rijanto, T. (2021). Pemanfaatan media lectora inspire dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar di smk negeri 3 surabaya. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 06(02), 277–285.

Verawati, & Desprayoga. (2019). Solusi Pembelajaran 4.0: Hybrid Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1183–1192.

Wiranata, F. (2022). Pengaruh Media Berbasis Lectora Inspire Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(2), 444–452.

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(3), 1–16.