

PENGARUH MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Ahmad Ngubaidillah¹, Rikie Kartadie²

^{1,2}Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Tulungagung, Indonesia
Email: ubaidillah823@gmail.com

Abstrak. Meningkatkan kualitas pembelajaran adalah salah satu dasar, peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari upaya untuk meningkatkan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, dan tanggung jawab. Salah satu untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang efektif, menarik siswa untuk belajar dan menjelaskan secara menyeluruh materi yang akan disampaikan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini adalah Quasi-Experimental Design dengan model penelitian Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel dari pencarian ulang adalah 60 siswa yang dipilih oleh Sampel Random Sampling. Analisis data dilakukan dengan statistik parametrik dengan uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, kemudian diuji beda dan uji pengaruh. Hasilnya menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok kontrol adalah 70,61, untuk kelompok eksperimen skor rata-rata adalah 74,81. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media visual menggunakan aplikasi Lectora dan hasil uji pengaruh menunjukkan hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ sebesar 2,052 dengan itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Kata Kunci : Hasil Belajar; Lectora Inspire; Media visual.

Abstract. Improving the quality of learning is one of the basic, improvement of education as a whole. Efforts to improve the quality of education into an integrated part of efforts to improve human quality, both aspects of ability, personality, and responsibility. One to improve the quality of the learning process is by using an effective media, attract students to learn and explain thoroughly the material to be delivered so that in the end can improve student learning outcomes. The design of this research is Quasi-Experimental Design with Research model of Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. The sample of the research are 60 students selected by Sample Random Sampling. Data analysis was

done with parametric statistic with the prerequisite test included a normality test, homogeneity test, then tested different and influence test.

The result showed that the average score of the control group was 70.61, for the experimental group the average score was 74.81. There is the difference of result of student learning between the control group and experiment group after learning using visual media using Lectora application and result of influence test show result of $t\text{-count } 3,621 > t\text{-table equal to } 2,052$ with it can be concluded that there the influence of learning result after given treatment.

Keywords : *Learning Outcomes; Lectora Inspire; Visual Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain mewujudkan manusia yang ber-kualitas, pendidikan juga merupakan bagian yang sangat penting dalam membangun negara. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan sebagai upaya untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dan pembangunan sektor ekonomi suatu bangsa. Manusia yang berkualitas dapat menjadi tenaga penggerak tercapainya kemajuan negara. Dengan demikian, jelas bahwa pendidikan mempunyai tujuan untuk membentuk manusia yang berkualitas.

Pembelajaran itu sendiri adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran Gerry & Kingsley dalam Snelbecker, (1980) Seperti dikutip di Sunhaji (2014), Pembelajaran di sini bukan sekedar upaya untuk memberikan pengetahuan yang berorientasi pada target penguasaan materi (siswa lebih banyak menghafal dari pada menguasai keahlian) yang diberikan gurunya, akan tetapi juga memberikan sebuah pedoman hidup yang akan dapat bermanfaat bagi dirinya dan manusia lainnya, pembelajaran juga memberikan hiburan kepada peserta didik agar bisa menjalankan aktivitas pembe-

lajaran dengan menyenangkan bukan karena keterpaksaan di jelaskan oleh Aris Valentino, Sri Buwono (2013). Dan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Purwanto, 2009). Dijelaskan Menurut Sadiman (2010) Media pembelajaran bisa diartikan sebagai pesan, sumber, saluran, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang disampaikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesan bisa guru, siswa, buku dan media. Saluran/media yang digunakn adalah media pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar, peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab. Tujuan Pendidikan Nasional dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang Republik Indonesia, 2003).

Upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru harus lebih meningkat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengatasi hal-hal tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang efektif, menarik minat siswa untuk belajar dan menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Teknologi sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sudah banyak yang dikembangkan. Pembelajaran dengan komputer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual secara menarik. Dengan bantuan media yang menarik, Siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dan dengan bantuan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sudah banyak sekali media yang dijadikan sebagai basis pembelajaran karena terbukti media dapat melengkapi dan mendukung kegiatan interaksi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar Arsyad (2015) seperti dikutip di Primadona, Nehru, & Kurniawan (2013) “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.” Menurut Kadek Suartama (2010) seperti dikutip Heni Suryaningih (2015). Selanjutnya media pen-

gajaran adalah sebuah media perantara yang dapat difungsikan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dalam belajar kemauan Suyanto dan Jihad (2013) seperti dikutip di Primadona, Nehru, & Kurniawan (2013). National Education Association (NEA) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan National Education Association (National Education Association, 2015).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi *Lectora Inspire*. Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Karena aplikasi *Lectora Inspire* memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai aplikasi *Microsoft Office* menurut Mas’ud (2011) seperti dikutip di Shalikhah (2016). Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang rendah, serta penggunaan metode pengajaran oleh guru yang monoton yang mengakibatkan siswa merasa bosan belajar. Penjelasan Sudjana & Rivai (2002) seperti dikutip di Ratnasari & Widayati (2012) ada beberapa manfaat dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar siswa antara lain : Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Islam Sunan Gunung Jati Ngunut dan sampai sekarang dalam pembelajaran masih Menggunakan metode ceramah dan praktek oleh guru sudah berlangsung dengan baik, hanya saja media yang di gunakan atau diberikan masih kurang menarik, perhatian dan konsentrasi

siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Dalam kaitannya dengan masalah penerimaan materi Menggunakan metode ceramah yang bersifat teori, para siswa terkesan bosan dan malas dengan metode pembelajaran ceramah. Apabila hal ini dibiarkan terus-menerus maka tidak menutup kemungkinan bila hasil belajar siswa akan menurun.

Hal inilah yang mendasari keinginan peneliti untuk melakukan penelitian pengaruh media visual menggunakan aplikasi *lectora inspire* terhadap hasil belajar peserta didik dengan metode eksperimen dengan model penelitian *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Grup Design* bertujuan mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *visual* menggunakan aplikasi *Lectora inspire*. Bertujuan mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *visual* menggunakan aplikasi *Lectora* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan menjelaskan adanya pengaruh dalam penggunaan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Islam Sunan Gunung Jati Ngunut.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sanjaya, (2010) seperti dikutip di Sjukur (2012). Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2013) dengan judul penelitian Penggunaan Media *Lectora inspire X.6* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ma'arif 1. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan yaitu penggunaan media *Lectora* untuk mata pelajaran akuntansi. Penggunaan Media *Lectora Inspire X.6* dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Ma'arif 1 Ngluwar Magelang tahun ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan ad-

anya peningkatan hasil belajar, pada siklus I, yaitu terjadi peningkatan sebesar 60,7% dari data pretest 17,86% dan posttest 78,56%. Peningkatan sebesar 64,29% juga terjadi pada siklus II dengan hasil pretest 28,57% dan posttest 92,86%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar meningkat sebesar 14,3% yang dihitung dari hasil belajar pada posttest siklus I sebesar 78,56% dan meningkat pada siklus II menjadi 92,86%. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfiati (2014) dengan judul penelitian Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (*Information And Communications Technology*) Dengan Aplikasi *Lectora Inspire* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitian tersebut adalah 1) Hasil belajar siswa dengan menggunakan ICT aplikasi *Lectora Inspire* Lebih tinggi dari pada menggunakan buku teks ($t=9,226$ dan $p=0,004 < \alpha=0,05$). 2) Minat belajar siswa menggunakan ICT dengan aplikasi *Lectora inspire* lebih tinggi daripada menggunakan buku teks ($t=7,098$ dan $p=<\alpha 0,05$).

Penelitian ini mempunyai perbedaan dari segi rumusan masalah, tujuan yang di gunakan dan subjek penelitian yaitu untuk mengetahui apakah aplikasi yang saya gunakan berpengaruh positif, berpengaruh negatif atau bahkan tidak berpengaruh sama sekali terhadap subyek penelitian. Kontribusi yang di dapat dari penelitian ini adalah bahwasannya penelitian ini menunjukkan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran. sehingga dapat menjadi pendukung dari penelitian terdahulu.

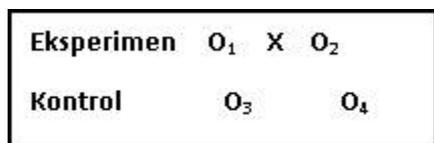
METODE

Penelitian ini terdapat perlakuan (*treatment*) yang dilakukan terhadap variabel bebas kemudian dilihat hasilnya pada variabel terikatnya. Dengan model penelitian *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Grup Design* yaitu terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok

ekperimen dan kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Tahun Akademik 2017/2018 sebanyak 252 Siswa yang terbagi ke dalam 8 kelas yaitu kelas XI IPS dan XI IPA. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Arikunto, (2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dari berbagai sumber dapat diambil kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi. *Sample* yang dijadikan data atau sumber informasi sebagai berikut kelas eksperimen yaitu anak kelas XI IPS A dan kelas kontrol kelas XI IPA A SMA Islam Sunan Gunung Jati Ngunut Tahun Ajaran 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan model penelitian *Nonequivalent Pretest Posttest Control Grup Design*. Sugiyono (2015) menjelaskan model penelitian *Nonequivalent Pretest Posttest Control Grup Design* dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Model penelitian

Keterangan:

O1 & O3: Kedua kelompok diobservasi dengan pretest untuk mengetahui hasil belajar awal

O2: Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *lectora*.

O4: Hasil belajar siswa yang tidak diberi pembelajaran dengan media *lectora*.

X: Perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen (O1 & O2) yaitu pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *lectora*, sedangkan pada kelompok kontrol (O3 & O4) pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora*. Pengaruh pembe-

lajaran dengan media pembelajaran berbasis *lectora* adalah (O2 – O1) - (O4 – O3).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Pemberian tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora (pretest)* dan setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora (posttest)*. Dokumentasi yang digunakan antara lain : silabus, RPP, *Handout*, daftar nama siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kompetensi berguna untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran dasar teknologi informasi dan komunikasi. Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif dengan bentuk tes pilihan ganda. digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen dokumen atau catatan yang mendukung dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar dalam penelitian ini berupa hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada materi Teknologi Informasi dan komunikasi. *Pretest* adalah pengambilan nilai kemampuan awal dari siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Posttest* adalah pengambilan nilai kemampuan akhir dari siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil pada tahap implementasi dan pengujian terdapat hasil data sebagai berikut :

Uji beda ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata rata hasil belajar pretest siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dalam uji beda ini, hipotesis yang digunakan adalah:

1) Hipotesis nol (Ho) berbunyi: Terdapat per-

bedaan hasil belajar belajar antara siswa yang menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dari pada siswa yang tidak menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) di SMA Islam Sunan Gunung Jati Ngunut.

- 2) Hipotesis alternatif (H_1) berbunyi: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum mengikuti pembelajaran ma-

teri Teknologi Informasi dan komunikasi menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *lectora*.

Pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (Sig.)

Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_1 ditolak

Uji beda pada penelitian ini bisa di lihat dengan *group statistic* dengan bantuan program komputer SPSS 24. Hasil uji beda untuk hasil belajar *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Group Statistic

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	Kontrol	33	70,6061	11,70988	2,03843
	Eksperimen	27	74,8148	10,87353	2,09261
pretest	Kontrol	33	63,9394	13,90580	2,42069
	Eksperimen	27	59,2593	13,84695	2,66485

Uji beda pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan program komputer SPSS 24. Hasil uji beda untuk hasil belajar *pretest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji independent sample t test Hasil Belajar pretest dan Posttest

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
posttest	Equal variances assumed	0,470	0,496	-1,430	58	0,158	-4,20875	2,94340	-10,10061	1,68310
	Equal variances not assumed			-1,441	57,031	0,155	-4,20875	2,92134	-10,05856	1,64105
pretest	Equal variances assumed	0,000	0,996	1,299	58	0,199	4,68013	3,60171	-2,52947	11,88974
	Equal variances not assumed			1,300	55,762	0,199	4,68013	3,60016	-2,53253	11,89280

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui nilai *pretest* bahwa $F = 0,000$ dengan signifikansi *levene's test* $0,996 > 0,05$ berarti data tersebut mempunyai varian yang sama atau homogen, karena data homogen maka data yang digunakan adalah pada lajur *equal variances assumed*. Nilai *t* hitung 1,30 yaitu pembagian antara *mean difference* dengan *standard error difference*. Sedangkan nilai probabilitas yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) $0,199 > 0,05$ sedangkan data nilai dari *posttest* diketahui nilai *posttest* bahwa $F = 0,47$ dengan signifikansi *levene's test* $0,496 > 0,05$ berarti data tersebut mempunyai varian yang sama atau homogen, karena data homogen maka data yang digunakan adalah pada lajur *equal variances assumed*. Nilai *t* hitung -1,43 yaitu pembagian antara *mean difference* dengan *standard error difference*. Sedangkan nilai probabilitas yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) $0,158 > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dari pada siswa yang tidak menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) di SMA Islam Sunan Gunung Jati Ngunut. Dan terdapat kesimpulan bahwa ada perbedaan di kelas kontrol maupun eksperimen terhadap nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Hasil perhitungan menggunakan uji *t* untuk menguji hipotesis, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dalam penggunaan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora* terhadap pencapaian kompetensi Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) di SMA Islam Sunan Gunung Jati Ngunut. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian, yaitu hasil belajar *pretest* (sebelum menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora*) dengan nilai probabilitas = 0,996 dan dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) $0,199 > 0,05$ dengan ini dapat

disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *visual* menggunakan aplikasi *Lectora*, perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dianalisis dengan menggunakan uji beda (uji *t*) dengan bantuan aplikasi SPSS diperoleh hasil belajar *posttest* dengan nilai probabilitas = 0,496 dan dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) $0,158 > 0,05$ dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan.

Hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh hasil antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dibuktikan dengan adanya perbedaan pencapaian kompetensi belajar Sugiyono (2015). Beberapa hal yang mempengaruhi perbedaan pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu meliputi kemauan dan kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan pemahaman materi pelajaran serta keaktifan dan motivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Sehingga H_0 Di Trima dan bisa dikatakan adanya pengaruh dalam hasil belajar yang menggunakan media tersebut, Sugiyono (2015) jika terdapat perbedaan dikatakan adanya pengaruh.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah penelitian ini menunjukkan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran, hal ini dibuktikan dari meningkatnya hasil belajar siswa. Dari hasil analisis uji independent sample *t* test kelas kontrol $0,155 > 0,05$ dan kelas eksperimen $0,158 > 0,05$ yang berarti adanya perbedaan. dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar setelah diberi perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Valentino, A., Sri Buwono, A. 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(9): 1-11.
- Suryaningsih, H., Kurniawati, W. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis Lectora Inspire*, 1–8. <http://repository.upy.ac.id/1113/1/2.%20Artikel%20Wahyu%20Kurniawati.pdf> (diakses tanggal 18 September 2018)
- Primadona, H., Nehru, Kurniawan, W. 2013. *Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lectora Inspire Dan Powerpoint Pada Materi Momentum Dan Impuls*. 1–12. <http://repository.unja.ac.id/2100/> (diakses tanggal 18 September 2018)
- National Education Association, T. 2015. *NEA - Issues and Action*. <http://www.nea.org/home/IssuesAndAction.html> (diakses tanggal 18 September 2018)
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar (Budisanto)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Celemen.
- Rahmawati, A. 2013. Penggunaan Media Lectora Inspire X.6 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Smk Ma'arif 1. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XII (1): 91–98.
- Ratnasari, M., & Widayati, A. 2013. Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Profesionalisme Guru dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2011/2012. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2 (1); 208–225.
- Sadiman, A. S. 2010. *Media pendidikan : pengertian pengembangan dan manfaatnya (14th ed.)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shalikhah, N. D. 2016. Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala*, XI(1):101–115.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (21st ed.)*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sjukur, S. B. 2012. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(November 2012): 368–378.
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, II(2): 30–46.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003*. Retrieved from http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf
- Zulfiati, H. M. 2014. Pengaruh Pembelajaran Ips Berbasis Ict (Information And Communications Technology) Dengan Aplikasi Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIPSINDO*, 1(1): 39–58.