

## ABSTRAK

**Aprilia Ayu Widiyari, 2021. Penggunaan *Software Lectora Inspire* Interaktif Pada Materi Gerak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dimasa Pandemi COVID-19. Pembimbing satu: Dr. H. Uus Toharrudin, M.Pd. dan Pembimbing dua: 6. Dr. Iwan Setia Kurniawan, M.Pd.**

Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan pembelajaran interaktif pada materi sistem gerak berbantu *software Lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 36 responden dengan populasi dalam sampel penelitian ini adalah siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Soreang. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan pra-Eksperimen yaitu rancangan penelitian *One Group Pre-test* dan *Post-test* dengan uji *wilcoxon* menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa keefektifan penggunaan *software lectora inspire* interaktif pada materi gerak dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai hasil *p-value* sebesar 0,006 dimana  $p\text{-value} < \alpha = 0.05$ .

**Kata Kunci: *Lectora Inspire*, Hasil Belajar, Sistem Gerak**