



#### Sirajuddin : Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan Islam Vol. 02 No. 01 (2022)

Available online at <a href="https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/sirajuddin">https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/sirajuddin</a>

# IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA INSPIRACE 17 DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Istiqomariyah istiramadhani97@gmail.com

Moh. Sutomo sutomompd1971@gmail.com

Mashudi mashudi@uinkhas.ac.id

Program Pascasarjana Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kyai Haji Ahmad Siddiq Jember, Indonesia

DOI:		
Received: April 2022	Accepted: Mei 2022	Published: Juni 2022

**Abstract**: This study was intended to determine the application of Lectora inspire 17 learning media in improving student learning outcomes at Madrasah Ibtida; iyah Miftahul Ulum Sumberwuluh.

This research is a qualitative research with the type of case study. The research subjects were three teachers and 23 grade 5 students in the even semester of mathematics learning for the 2021-2022 academic year. The supporting instruments used were interview guides, recording tools, and observation guidelines. Techniques or methods used to collect data in this study are: interviews, observation of the scene and documentary studies.

The results of this study indicate that the implementation of learning media that has been applied at Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum Sumberwuluh on Lectora inspire 17 learning media with mathematics material about the volume of cubes and blocks, cube numbers and cube roots has improved the learning outcomes of grade 5 students. with a value above the KKM, so this media becomes effective and feasible to use in learning, but when doing quiz questions using a laptop, each child is still guided by the teachers, because the children still do not fully master the PC.

Keywords: Implementation of learning media, Lectora inspire 17.

**Abstrak :** Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran lectora inspire 17 dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sumberwuluh.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian tiga guru dan siswa kelas V sebanyak 23 pada pembelajaran matematika semester genap tahun ajaran 2021-2022. Instrumen pendukung

menggunakan, pedoman wawancara, alat rekam, dan pedoman observasi. Teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: wawancara, observasi tempat kejadian dan studi dokumenter.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran yang sudah diterapkan di Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum Sumberwuluh pada media pembelajaran lectora inspire 17 dengan materi matematika tentang volume bangun ruang kubus dan balok, bilangan pangkat tiga dan akar pangkat tiga sudah meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 dengan nilai diatas KKM, sehingga media ini menjadi efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi saat mengerjakan quis soal dengan menggunakan labtop setiap anak masih dipandu oleh guru-guru, karena anak-anak masih belum sepenuhnya menguasai pc tersebut.

Kata Kunci: Implementasi media pembelajaran, lectora inpire 17

### **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, abad ke 21 guru dituntut harus memahami ICT (Information and Communication Technologies).¹ Selain itu pembelajaran saat ini yang menggunakan kurikulum 2013 yang menekankan pada proses pembelajaran aktif bagi siswa, artinya proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi mengizinkan siswa menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas.² Dengan demikian, guru dituntut untuk mampu menerapkan media dan sumber belajar yang lebih inovatif, kreatif, menarik, dan guru perlu untuk berpikir lebih maju dengan inovasi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Salah satu wujud pemikiran baru tersebut adalah media pembelajaran interaktif.³

Minat belajar matematika pada siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya penerapan alat bantu belajar berupa media. Fungsi dari media sendiri sebagai penyampai pesan atau materi. Media dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga materi yang disampaikan mampu diserap dengan baik. Sesuai dengan Arsyad mengenai manfaat media dalam kegiatan belajar dipaparkan sebagai berikut; media pembelajaran berperan sebagai penjelas pesan atau materi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, ditandai dengan meningkatkannya minat siswa dalam belajar, motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam menerapkan media saat proses pembelajaran, media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses belajar siswa, dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa menjadi sama.

Lectora Inspire 17 merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran.<sup>7</sup> Media pembelajaran interaktif lectora inspire 17 dipilih sebagai media pembelajaran yang layak untuk

\_

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Sukirman, Pengembangan Media Pembelajaran. (Yoyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), 17.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Uno, H, Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). 97

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Treesly Y. N. Adoe, Herlin Glorina Manane, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV SD, (*Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Volume 5 No 1 April 2022*), 35.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Musfiqon, Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012). 55 <sup>5</sup>Rob Phillips, The Developer's Handbooks to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Applications, (London: Kogan Page Limited, 1997), 76

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Aprilia Dinda Permata, Nyoman Jampel, Luh Putu Putrini Mahadewi Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap di SD Negeri 4Bebetin, *Journal edutech Teknologi Pendidikan Volume 2 No 1 Tahun 2014*, 130.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup>Linda, R., Noer, A. M., & Oktavianti, N. A, Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School, (Jurnal Pendidikan Kimia, 8 (3), 2016), 188–196.

meningkatkan hasil belajar siswa di MI Miftahul Ulum Sumberwuluh pada pembelajaran matematika, karena dalam kurikulum 2013 saat ini lebih menekankan pada proses pembelajaran aktif bagi siswa, dalam artian proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi mengizinkan siswa menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas, sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik serta dapat disusun dengan mudah dengan memanfaatkan komputer. Maka dari itu peneliti tertarik lebih lanjut untuk meneliti dan mengangkat judul tentang implementasi media pembelajaran lectora inspire 17 dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtida'iyah Sumberwuluh.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif karena fokus penelitian adalah bagaimana impelementasi dari media lectora inpirace 17 dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Sumberwuluh, berjalan dengan baik atau tidak. Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu lebih jelas (ril), komplek, dinamis dan penuhmakna dari penelitian ini. Menurut Harsonpendekatan kualitatif disebut juga dengan penelitian naturalistic, maka situasi lapangan akan tetap bersifat natural, alami, wajar, dan tidak ada tindakan manipulasi, pengaturan, ataupun eksperimen.<sup>8</sup>

Ada tiga teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: wawancara, observasi tempat kejadian dan studi dokumenter. Menurut Moleong untuk menetapkan kevalidan data yang diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas kriteria:

- 1.) Derajat kepercayaan.
- 2.) Keteralihan.
- 3.) Ketergantungan.
- 4.) Kepastian.<sup>9</sup>

Dari sebuah penelitian ini bisa mengetahui implementasi media pembelajaran lectora inpirace 17 sampai perkembangan dalam peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, karena peneliti juga melakukan wawancara tidak hanya satu orang tapi beberapa orang agar bisa mendapatkan sebuah kesimpulan dari apa yang diteliti.

Subjek dalam penelitian ini adalah tiga guru dan siswa kelas V MI Miftahul Ulum Sumberwuluh, dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2021-2022.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Pembahasan

a. Cara Membuat Media Lectora Inpirace 17

Menentukan bagian ide, konsep serta menentukan struktur menu yang akan dimasukkan pada lectora, sehingga nantinya dapat disajikan atau diterapkan secara konkrit dan bagus

- Download lectora inpire terbaru di link https://www.trivantis.com/products/lee...
- 2. Area kerja lectora inspire 17

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup>Harsono, Etnografi pendidikan sebagai desain penelitian kualitatif (Surakarta: program pacasarjan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2008). 155

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Lexy J Moleong, Metodologi penelitian kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006). 324

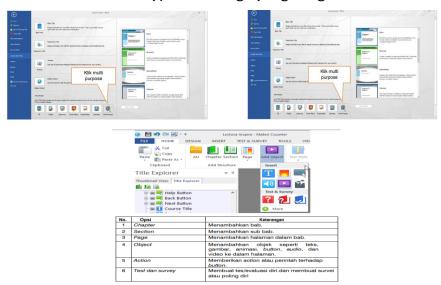


No	Bagian	Keterangan	
1	Menubar	Berisikan menu File, Home, Design, Insert, Test&survey Tools, View, dan Action	
2	Toolbar	Berisikan button-button yang digunakan dalam membuat media dengan Lectora seperti button menambahkan chapter, page, teks, gambar, dan lainnya.	
3	Halaman / page	Pada bagian ini menampilkan interface media, tempat dimana kita dapat meletakkan dan mengatur posisi objek- objek dalam media (teks, gambar, animasi, button, audio, dan video).	
4	Title Explorer	Berupa diagram dari media yang berupa chapter, page, dan komponen lainnya.	

### 4. Memulai Project Baru

Project baru dalam Lectora disebut dengan title dan berektensi awt. Berikut langkah-langkah memulai project baru :

- a. Buka lectora inspire 17 kemudian klik "my template" untuk memulai project baru.
- b. Atau dengan Klik File > Create New file
- c. Muncul jendela seperti yang ada di bawah ini, pilih "multi purpose" untuk memulai project baru
- d. Pada sisi sebelah kana, kita dapat memilih type dan design yang diinginkan. Setelah menetukan type dan design yang diinginkan klik "start wizard"



#### b. Media Pembelajaran Lectora Inpirace 17

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti 'tengah' pengantar' atau perantara. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara الماء علم atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media juga diartikan sebagai medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup>Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 61.

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup>S Latifah, Yuberti, V Agestiana, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Vol.* 11 No. 1 – April 2020. 18 <sup>12</sup>Kustandi Cecep & Bambang Sutjipto, Media Pembelajaran Manual dan Digital. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 32.

komunikasi. Sedangkan Lectora Inspire adalah alat pengembangan belajar elektronik (elearning), juga dikenal sebagai perangkat lunak authoring, dikembangkan oleh Trivantis Corporation.<sup>13</sup>

## c. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Sedangkan hasil belajar juga disebut denga hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini ialah hasil belajar pada pembelajaran matematika.

# d. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah suatu bentuk aktivitas manusia "(mathematic as a human activity)". Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai sangat memegang peranan rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, pengetahuan matematika harus dikuasai sedini mungkin oleh siswa. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran yang cukup besar dalam kehidupan manusia terkhusus dalam dunia pendidikan sehingga matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membantu peserta didik agar memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dengan kritis, cermat, efektif, dan efesien.

Metode drill merupakan suatu metode atau cara mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dengan cara memberikan latihan-latihan kepada siswa agar siswa dapat lebih menguasai dan memahami tentang materi yang diajarkan serta melatih ketangkasan siswa dalam memecahkan soal. <sup>17</sup> Seperti peserta didik kelas 5 memberikan contoh benda benda disekitarnya yang berbentuk kubus dan balok sesuai dari informasi guru yang disampaikan

-

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup>Muhammad Mas'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, (Yogyakarta: Pustaka Shonif 2012), 20.

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup>E. Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008). 43

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup>Mega Purnamasari, Jainuri Ismani, Aulia Damyanti, Ismah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas dan Volume Balok dan Kubus Menggunakan Metode Drill, *Pendidikan Matematika dan Matematika*, (Volume 3 No. 1 Bulan Juni Tahun 2017), 48.

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup>Dike rinanda Irfi'ani, Wuli Oktiningrum, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Kubus Beranak Dalam Pembelajaran Matematika, Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika Vol 3 No 1 Tahun 2020, 126.

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Mega Purnamasari, Jainuri Ismani, Aulia Damyanti, Ismah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas dan Volume Balok dan Kubus Menggunakan Metode Drill, *Pendidikan Matematika dan Matematika*,(Volume 3 No. 1 Bulan Juni Tahun 2017).48

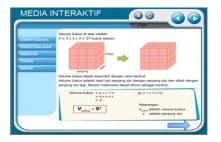
### Hasil Penelitian Dan Pembahasan

### a. Implementasi Media Pembelajaran Lectora Inspirace

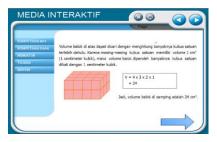
Penerapan dalam pembelajaran menggunakan media berbasis lectora inspire 17 dilaksanakan pada kamis tanggal 10 Februari 2022 di kelas V MI Mitahul Ulum Sumberwuluh, Media disajikan oleh guru, disampaikan dengan cara membagikan hasil desain dari aplikasi lectora inspire 17 yang berisi tentang materi matematika tentang volume bangun ruang kubus dan balok serta hubungan bilangan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga, media tersebut diterapkan dalam bentuk file video html, dan dibagikan pada peserta didik dengan menggunakan proyektor. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu melihat secara jelas dan mudah untuk memahami.

Berikut tampilan materi yang diterapkan pada peserta didik kelas V di MI Miftahul Ulum Sumberwuluh pada materi matematika tentang bangun ruang kubus dan balok serta hubungan dengan pangkat tiga dan akar pangkat tiga ialah: tertera pada gambar V materi volume kubus, gambar I video materi kubus, bilangan pangkat tiga dan akar pangkat tiga, gambar II materi volume balok dan gambar III video materi balok.

Gambar I. Materi volume kubus



Gambar VII. Materi volume balok



Gambar II. Video materi kubus, bilangan pangkat tiga dan akar pangkat tiga.



Gambar VIII. Video materi balok.



Selanjutnya melaksanakan tes hasil belajar siswa terhadap media lectora inspire 17 yang sudah diterapkan dengan cara, peserta didik mengerjakannya dengan dua sesi, sesi pertama 12 siswa dan sesi kedua 11 siswa. Soal latihan berbentuk quis multiple choice, waktu mengerjakan quis tersebut ialah 15 menit dengan menggunakan pc atau labtop yang sudah disediakan disekolah, dipandu dan didampingi gurunya saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan karena peserta didik masih belum sepenuhnya bisa dalam mengaplikasikan pada sebuah pc atau labtop dan penggunaan aplikasi Lactora Inspire 17 secara langsung dibagikan dengan file video html dan video ofline exentation (exe), karena minimnya siswa yang memiliki hp atau labtop sendiri.







<sup>18</sup>Mega Metode

Available online at https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/sirajuddin

### Gambar IV. Pendampingan guru saat peserta didik mengerjakan quis multiple choice

Penilaian Hasil belajar siswa pada materi matematika tentang volume bangun ruang kubus dan balok, bilangan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga, mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif lectora inspire 17 yaitu sebesar 66-72 (13 siswa tuntas dan 10 siswa tidak tuntas), sedangkan rata-rata nilai siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif lectora inspire 17 sebesar 80-90 (seluruh siswa berjumlah 23 orang, 20 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas). Standar ketuntasan didasarkan pada KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Hasil analisis data quis multiple choice dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif lectora inspire 17 pada materi matematika tentang volume bangun ruang kubus dan balok, bilangan pangkat tiga dan akar pangkat tiga sudah efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

INTERVAL NILAI	FREKUENSI	PRESENTASE TUNTAS (Kriteria)
≥ 75	20	SISWA TUNTAS X100
≤75	3	20X100 = 92,45%
JUMLAH	23	SANGAT TINGGI

#### KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran yang sudah diterapkan di Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum Sumberwuluh pada media pembelajaran lectora inspire 17 dengan materi matematika tentang volume bangun ruang kubus dan balok, bilangan pangkat tiga dan akar pangkat tiga sudah meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 dengan nilai diatas KKM, sehingga media ini menjadi efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi saat mengerjakan quis soal dengan menggunakan labtop setiap anak masih dipandu oleh guru-guru, karena anak-anak masih belum sepenuhnya menguasai pc tersebut. Maka dari itu media pembelajaran Lectora inspirace 17 sangatlah baik diterapkan terutama untuk memenuhi apa yang tertera dalam kurikulum 2013 yang dianjurkan untuk lebih trampil dan kreatif.

#### **REFRENSI**

Azhar Arsyad, 2007, Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Basman Tompo, 2017, Membuat Aplikasi Dan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Lectora Inspire 16, (Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia.

Bennett, Albert B. 2010. Mathematics for Elementary Teachers. United States: CConnect LearnSucced.

Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Harsono, 2008, Etnografi pendidikan sebagai desain penelitian kualitatif Surakarta: program pacasarjan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

39 |

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Selly Rahmawati dan Sunarti, (Penilaian Hasil Belajar untuk SD, SMP, dan SMA. Yogyakarta: Andi Offset, 2012), 25.

- Hidayatullah, dkk, 2014, Pengembangan media dan Sumber Belajar, Serang: Lembaga Penjamin Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin
- Irfi'ani rinanda Dike, Wuli Oktiningrum, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Kubus Beranak Dalam Pembelajaran Matematika, Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika Vol 3 No 1 Tahun 2020.
- Linda, R., Noer, A. M., & Oktavianti, N. A. (2016). Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School. Jurnal Pendidikan Kimia, 8 (3).
- Mas'ud Muhammad, 2012, Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora, Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Moleong Lexy J, 2006, Metodologi penelitian kualitatif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa E, 2008 Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon, Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran, 2012, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nur'aeni, E, 2010, Pengembangan Kemampuan Komunikasi Geometris Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran berbasis Teori Van Hiele, Bandung: Alfabeta.
- Permata Dinda Aprilia, Nyoman Jampel, Luh Putu Putrini Mahadewi Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap di SD Negeri 4Bebetin, Journal edutech Teknologi Pendidikan Volume 2 No 1 Tahun 2014, 130.
- Purnamasari Mega, Jainuri Ismani, Aulia Damyanti, Ismah, 2017, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas dan Volume Balok dan Kubus Menggunakan Metode Drill, Pendidikan Matematika dan Matematika, Volume 3 No. 1 Bulan Juni Tahun.
- Purnamasari Mega, Jainuri Ismani, Aulia Damyanti, Ismah, 2017, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas dan Volume Balok dan Kubus Menggunakan Metode Drill, Pendidikan Matematika dan Matematika, Volume 3 No. 1 Bulan Juni Tahun.
- Riyanto Hari Yudi, 2020, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktik Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Rob Phillips. (1997). The Developer's Handbooks to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Applications. London: Kogan Page Limited.
- Sukirman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yoyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sutirman, 2013, Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto, 2010, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Uno, H. (2010). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- V Agestiana, Yuberti, S Latifah, 2020, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire, Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Vol. 11 No. 1 April.
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, 5(2).