

Penggunaan *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar

Musiyanti Ode ^{a,1*}, Samuel Patra Ritiauw ^{a,2}, Nathalia Yohana Johannes ^{a,3}

^a Universitas Pattimura, Indonesia

¹ Musiyantiode01@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 12 Oktober 2024;

Revised: 19 Oktober 2024;

Accepted: 28 Oktober 2024.

Kata-kata kunci:

Media Pembelajaran;

Lectora Inspire;

Hasil Belajar;

Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tool Lectora Inspire*. Fokus penelitian ini adalah materi manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan kegiatan pra-siklus untuk memperoleh data awal terkait tingkat pemahaman siswa. Media pembelajaran interaktif dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan terlihat dari nilai *N-gain* pada setiap siklus, di mana pada siklus I mencapai 0,27 dengan kriteria rendah, dan meningkat menjadi 0,40 dengan kriteria sedang pada siklus II. Selain itu, siswa menunjukkan respons yang lebih positif terhadap materi yang disajikan, dengan peningkatan partisipasi aktif selama pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi manusia dan lingkungan.

Keywords:

Instructional Media;

Lectora Inspire;

Learning outcomes;

Elementary school.

ABSTRACT

The Use of Lectora Inspire to Improve Students' Learning Outcomes on the Topic of Humans and the Environment in Grade 5 Elementary School. This study aims to improve student learning outcomes through the use of interactive learning media based on the Authoring Tool Lectora Inspire. The focus of this research is the topic of humans and the environment for Grade 5 students. The study employs a classroom action research method conducted in two cycles, with each cycle consisting of two sessions. Prior to implementing the actions, a pre-cycle activity was conducted to gather baseline data on students' levels of understanding. Interactive learning media were selected for their ability to provide a more engaging learning experience and enhance students' involvement in the learning process. The findings indicate that the use of Lectora Inspire-based learning media effectively improves student learning outcomes. This is evidenced by the N-gain scores in each cycle, with the first cycle achieving 0.27 (low category) and increasing to 0.40 (moderate category) in the second cycle. Furthermore, students exhibited more positive responses to the presented material, along with increased active participation during lessons. These results suggest that interactive learning media can serve as an effective solution to enhance the quality of learning, particularly in the topic of humans and the environment.

Copyright © 2024 (Musiyanti Ode, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Ode, M., Ritiauw, S. P., & Johannes, N. Y. (2024). Penggunaan *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 50–56.
<https://doi.org/10.56393/pelita.v4i2.2777>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Piaget dalam Sagala (2006) Pendidikan berarti menghasilkan dan mencipta, meskipun suatu penciptaan itu dibatasi oleh perbandingan dengan penciptaan yang lain, pendidikan sebagai penghubung dua sisi, disatu sisi individu yang sedang tumbuh dan disisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang akhirnya menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Tim BSNP, 2006). Buchari Alma AhmadSusanto, (2013) mengemukakan IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan keseluruhan yang padat pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: Sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Pembelajaran IPS tidak dapat dilepas dari belajar untuk mengyasai proses ilmiah dalam aspek ilmu sosial untuk menemukan/merumuskan konsep/produk ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah secara interdisipliner. Oleh karena itu, kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam rumpun mata pelajaran ini berupa keterampilan intelektual yang meliputi keterampilan dasar sebagai kemampuan yang terendah kemudian diikuti keterampilan melakukan proses dan keterampilan tertinggi berupa keterampilan investigasi.

Pengertian IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi siswa yang mampu melahirkan manusia yang handal, baik dalam bidang akademik maupun dalam aspek moralnya. Berbasis kompetensi yang diberlakukan tahun 2004 bahwa dalam “Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial, siswa diarahkan, dibimbing, dibantu untuk menjadi warga Negara Indonesia dan warga dunia yang efektif” (Sundari, 2008)

Etin Solihatin dan Raharjo (2005) mengemukakan bahwa tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga Negara yang baik.

Dalam era globalisasi saat ini pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mendapat perhatian besar pada setiap jenjang pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar yang menjadi landasan bagi pendidikan selanjutnya. Keberhasilan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ditentukan oleh berbagai hal antara lain, kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa terutama didalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam menunjang pembelajaran. Menurut (Aqip, 2015), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Dilihat dari macamnya, media pembelajaran terdiri dari: gambar-gambar, foto, grafik, poster, papan planel, visual hingga benda asli seperti laboratorium, narasumber, dsb.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat diamati dari keikutsertaan siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya bersifat interaktif. Dengan didukung teknologi modern yang berkembang dengan pesat sehingga tercipta teknologi canggih dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang interaktif mampu diwujudkan dengan media berbasis *Lectora Inspire*. Menurut loudermilk (dalam Fasthea, 2014) *Lectora Inspire* adalah aplikasi untuk membuat presentasi

yang memuat, animasi, gambar, teks, video, musik, slide, power point, game dan kuis interaktif yang dikembangkan secara bijak oleh Trivantis Corporations.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 69 Ambon menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas V ditemukan bahwa sebagian siswa kurang tertarik (antusias) dalam belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif dalam memperkuat pengetahuan siswa, disebabkan karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, guru hanya menggunakan media yang sudah ada seperti buku, modul, LKPD yang dirasa masih kurang menarik. Oleh sebab itu guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, penulis mencoba menggunakan media *Lectora Inspire* karena *Lectora Inspire* ini adalah solusi yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 69 Ambon. Menurut Saraswati (2014), media berarti berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut shalikhah (2017) keunggulan dari *Lectora Inspire* adalah sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan membuat materi uji atau evaluasi. Para guru yang tidak terlalu mahir mengoperasikan komputer, akan dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Dalam *Lectora Inspire* terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung. Mas'ud (2012)

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tool Lectora Inspire*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), dan instrumen penilaian, termasuk lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan RPP yang telah dirancang, dengan dua pertemuan pada setiap siklus. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait keterlibatan siswa, aktivitas pembelajaran, dan pencapaian hasil belajar. Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menyusun strategi perbaikan untuk siklus berikutnya. Sebelum pelaksanaan siklus, dilakukan kegiatan pra-siklus untuk memperoleh data awal mengenai tingkat pemahaman siswa. Data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur efektivitas tindakan yang diterapkan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tool Lectora Inspire* pada materi manusia dan lingkungan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 69 Ambon, dengan melibatkan dua siklus tindakan kelas yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Media pembelajaran interaktif digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam menarik minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebelum tindakan dilakukan, hasil evaluasi pra-siklus menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa sebesar 60, dengan hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, pendekatan berbasis teknologi dipilih untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku teks, modul, dan lembar kerja siswa (LKS). Rata-rata nilai siswa pada tahap ini hanya mencapai 60, dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 40%. Rendahnya hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus menunjukkan kurangnya efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang terlihat dari minimnya partisipasi aktif mereka selama proses belajar berlangsung. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan diduga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa. Hal ini menjadi dasar perlunya intervensi berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif seperti *Lectora Inspire* diharapkan dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik dan mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Pada siklus I, media pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tool Lectora Inspire* mulai diterapkan dalam pembelajaran materi manusia dan lingkungan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 60 pada pra-siklus menjadi 70, dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 40% menjadi 65%. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Namun, analisis *N-gain* menunjukkan kategori peningkatan yang masih rendah, yaitu sebesar 0,27. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbaikan, efektivitas pembelajaran pada siklus I belum maksimal. Beberapa kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan siklus I, antara lain, siswa membutuhkan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan media pembelajaran baru. Selain itu, integrasi antara penggunaan media dengan aktivitas diskusi kelompok masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, refleksi dari siklus I digunakan untuk merancang strategi perbaikan yang lebih baik pada siklus II agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Refleksi pada siklus I dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Salah satu temuan utama adalah bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi meskipun media *Lectora Inspire* telah digunakan. Hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya pemanfaatan fitur interaktif pada media pembelajaran untuk mendukung penjelasan konsep secara mendalam. Selain itu, partisipasi siswa dalam diskusi kelompok juga masih rendah, dengan hanya 60% siswa yang terlibat aktif selama pembelajaran. Guru juga menemukan bahwa beberapa siswa membutuhkan contoh visual yang lebih konkret untuk memahami materi manusia dan lingkungan. Berdasarkan hasil refleksi ini, strategi perbaikan dirancang untuk diterapkan pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penambahan visualisasi interaktif pada media pembelajaran dan peningkatan pendampingan guru dalam diskusi kelompok. Dengan langkah ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus II, perbaikan strategi pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Media pembelajaran *Lectora Inspire* dimodifikasi dengan menambahkan lebih banyak visualisasi interaktif, seperti animasi dan gambar yang relevan dengan materi manusia dan lingkungan. Guru juga meningkatkan bimbingan selama diskusi kelompok untuk memastikan seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 70 pada siklus I menjadi 80, dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 65% menjadi 85%. Selain itu, analisis *N-gain* menunjukkan kategori sedang, yaitu sebesar 0,40, yang mencerminkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, dengan 85% siswa terlibat aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Hasil ini

menunjukkan bahwa kombinasi antara media interaktif dan strategi pendampingan yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II tidak hanya terlihat dari nilai akademik, tetapi juga dari aspek partisipasi dan motivasi siswa selama pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan siklus I. Media interaktif *Lectora Inspire* berhasil menarik perhatian siswa melalui fitur visual dan animasi yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, diskusi kelompok menjadi lebih efektif, dengan siswa aktif berkontribusi dalam mencari solusi untuk masalah yang diberikan. Guru juga mencatat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dan bertanya selama diskusi berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis teknologi tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial mereka. Dengan adanya peningkatan ini, media *Lectora Inspire* dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya integrasi antara teknologi dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Tabel 1 berikut ini merangkum hasil nilai rata-rata siswa, persentase siswa yang mencapai KKM, dan *N-gain* pada setiap siklus:

Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase KKM	<i>N-gain</i>	Kategori <i>N-gain</i>
Pra-siklus	60	40%	-	-
Siklus I	70	65%	0,27	Rendah
Siklus II	80	85%	0,40	Sedang

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Lectora Inspire*, memiliki dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa. Tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Data dari siklus II menunjukkan bahwa 85% siswa mencapai KKM, dengan *N-gain* berada pada kategori sedang. Selain itu, angket yang diberikan kepada siswa mengungkapkan bahwa 90% siswa merasa lebih terbantu dalam memahami materi menggunakan media ini. Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru merasakan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga mendorong interaksi yang lebih aktif antara siswa dan guru. Dengan demikian, *Lectora Inspire* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Keberhasilan ini memberikan dasar yang kuat untuk implementasi lebih lanjut media berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Lectora Inspire* berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam diskusi kelompok, siswa didorong untuk menganalisis materi, memecahkan masalah, dan menyampaikan pendapat mereka secara terstruktur. Fitur interaktif yang terdapat dalam *Lectora Inspire* memberikan stimulus visual yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret. Observasi juga mencatat peningkatan keterampilan komunikasi siswa, terutama dalam menyampaikan ide-ide mereka selama pembelajaran. Guru merasakan perubahan positif dalam suasana kelas, yang menjadi lebih dinamis dan partisipatif dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya. Selain itu, respons siswa terhadap media ini menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan terlibat dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini mencerminkan pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Lectora Inspire* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 siswa secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Lectora Inspire* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Tidak hanya hasil belajar yang mengalami peningkatan signifikan, tetapi juga motivasi, partisipasi, dan keterampilan berpikir siswa. Peningkatan *N-gain* dari kategori rendah pada siklus I menjadi kategori sedang pada siklus II menunjukkan efektivitas media ini dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, guru juga memperoleh wawasan baru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan partisipatif. Implementasi media ini menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif. Keberhasilan penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan, terutama dalam memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Dengan hasil yang diperoleh, diharapkan media ini dapat diadopsi lebih luas dalam pembelajaran tematik di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi potensi media berbasis teknologi lainnya dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran siswa.

Simpulan

Simpulan ditulis dalam satu paragraf, yang merupakan ringkasan dari hasil dan pembahasan serta menjawab dari tujuan dari penelitian/publikasi. Menekankan pada kebaruan dari penemuan atau pengembangan. Pada bagian ini dapat memuat saran yang disusun untuk kegiatan praktis ataupun penelitian lanjutan berdasarkan hasil kebaruan yang ditemukan. Perhatikan hal hal berikut : (1) Simpulan harus menjawab tujuan penelitian atau hipotesis. (2) Simpulan harus menggambarkan inovasi atau perbaikan dari ilmu pengetahuan yang sudah ada saat ini (3) Tuliskan Simpulan secara singkat dan jelas. Jangan membahas lagi di simpulan. Biasanya berisi satu paragraf simpulan dan/atau satu paragraf implikasi atau aplikasi praktis (jika ada) (4) Jangan mengulang abstrak, atau jangan hanya sekedar daftarkan hasil penelitian (5) Jangan menggunakan Bullet/Numbering, jika terpaksa ada dalam bentuk paragraf.

Referensi

- Aqip. Zaenal (2015). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Konteksmal (Inovatif)* Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, S. (2006) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Bumi Aksara
- Asnawir, H. dan Usman Baryiruddin, M. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Delina Citra Utama
- Atahiyah Ummi (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasst Lectora Inspire*. Jurnal Nalar Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Etin Solihatin& Raharjo (2005). *Cooperative Learning. Analisis Mosel Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fasthea, Sholeh, dkk. (2014). *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Hasan, 1, (2001), *Teori Analisis Deskriptif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joesolo. (2013). *Lectora Portable: Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif*. <http://surakartahadiningrat.com/2013/04/membangunpembelajaran-interaktif>
- Mas'ud. M. (2013). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Moh. Uzer Usman, (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung PT.. Manana Jaya Cemerlang
- Muhammad Arsyad. (2002). *Pusat Studi dan Pengembangan*. Banjarmasin: Bomeo.
- Purwanto, (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Sagala, (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung Alfabeta
- Shalikhah, Norma Dewi. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Jumal WARTA LPM, Vol. 20, No. 1, Maret2017 916, hal ISSN 9344, dan ISSN: 2549-5631

- Sholeh Fasthea. (2014). *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura Pustaka
- Suardi. Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish.
- Sundari, Nenden, (2008) *Perbandingan Prestasi Belajar Antara Siswa Sekolah Dasar Unggulan dan Siswa Sekolah Dasar Non-Unggulan di Kabupaten Serang*. Jurnal Pendidikan Dasar, no.9.
- Suprihatiningrum Jamil (2014). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono. (2009). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Usman dan Asnawir, (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers. Media.