



Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Lectora Inspire* terhadap Ranah Kognitif dan Minat Belajar Peserta Didik

Dewi Rachmawati*¹, Laelia Nurpratiwiningsih², Dedi Romli Triputra³

^{1,2,3}PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Abstract

Received: 15 September 2022

Revised: 17 September 2022

Accepted: 20 September 2022

This study aims to determine the effect of using the Lectora Inspire application on learning outcomes in the cognitive domain and student interest in learning. This research is motivated by the problems found in the field, namely the low learning outcomes in the cognitive domain and interest in learning mathematics subjects. It is proven from the PTS result document of students. This type of research is a quantitative experiment with a posttest-only group design. The data collection technique used to determine the aspects of using the Lectora Inspire application was using a questionnaire, cognitive domain assessment using a test assessment sheet and an assessment of learning interest using a questionnaire. The pollution used in this study were all fourth grade students of SD N 01 Kalimati, totaling 43 students. The sample used is the saturated sample in this study, namely class IVA (control class) and class IV B (experimental class). Data collection techniques in the form of post-test questions, learning interest questionnaires and questionnaires on the use of the Lectora Inspire application. The final data analysis used is the t test. The results obtained are: (1) X test against Y1 obtained a significant value of $0.002 < 0.05$; so that there is an influence between the interactive learning media of the Lectora Inspire application on the learning outcomes of the cognitive domain of students. (2) X test against Y2 obtained a significant value of $0.005 < 0.05$; so that there is an influence between the interactive learning media of the Lectora Inspire application on the learning interest of students

Keywords: *Lectora Inspire*, Cognitive Realm, Interest to Learn

(*) Corresponding Author: dewirachmawati12m@gmail.com

How to Cite: Rachmawati, D., Nurpratiwiningsih, L., & Triputra, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Lectora Inspire* terhadap Ranah Kognitif dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 59-66. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7162516>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan melalui kegiatan bimbingan, latihan, pengajaran yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, ataupun pemerintah yang dilaksanakan baik di sekolah ataupun luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik dalam kehidupan yang akan datang secara tepat (Triwiyanto, 2021: 22). Pengertian pendidikan juga dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 19 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.



Dunia pendidikan tidak dapat terlepas dengan peran seorang pendidik. pendidik memiliki peran penting dan selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu usaha sadar yang melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru atau pendidik untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Sunarsih dan Yulianti, 2021: 1-2). Dengan kata lain pembelajaran merupakan penyampaian informasi dari pendidik sebagai proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan bakat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

Keberhasilan pembelajaran merupakan tuntutan profesionalitas tenaga pendidik. Tenaga pendidik atau Guru sebagai pengelola pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar membuat hasil pembelajaran lebih optimal. Variasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, salah satu tugas guru yaitu mampu merancang atau merangkai pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran dan sumber belajar lainnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, salah satunya dengan pembuatan mediapembelajaran menggunakan media elektronik yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire adalah salah satu *Authoring Tool* (perangkat lunak) yang digunakan untuk mengembangkan konten *E-Learning*. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai program alternatif untuk membuat Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran yang mandiri (Tompo, 2017: 4). Aplikasi *lectora inspire* relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan dan digunakan oleh setiap pemula, karena fitur yang tersedia dalam aplikasi ini tergolong familier dengan aplikasi pengolah kata atau *Microsoft word*. Dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire*, materi pelajaran dapat didesain semenarik mungkin dengan menampilkan video, gambar, animasi yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Aplikasi perangkat lunak *Lectora Inspire* dapat menjadi solusi untuk membuat media pembelajaran yang memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan mengasyikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran matematika Terdapat beberapa materi yang dianggap sebagai dasar dari mata pelajaran matematika yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi salah satunya yaitu operasi hitung campuran. Operasi hitung campuran merupakan salah satu materi yang diujikan dalam ujian nasioal. Kurangnya penanaman konsep melalui media pembelajaran inovatif yang digunakan, membuat peserta didik makin sulit untuk memahami konsep operasi hitung yaitu yang terdiri dari operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah atau konvensional dalam menyampaikan materi, peneliti ingin mencoba menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. terutama dalam beberapa mata pelajaran yang dianggap sukar dan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, dengan kurangnya guru menggunakan metode dalam pembelajaran yang lebih bervariasi dan lebih fokus terhadap materi pada

buku teks banyak mengakibatkan peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran. hal ini dapat dilihat dari sikap peserta didik yang suka mengobrol, bermain, dan mengantuk pada saat jam belajar berlangsung.

Minat belajar dapat mempengaruhi keberhasilan dari suatu pembelajaran. Materi yang diajarkan saling berkaitan dan selalu dikembangkan lebih luas di setiap jenjang pendidikan. Dengan demikian, dibutuhkan penanaman konsep yang matang. Namun, kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika membuat peserta didik sulit memahami materi konsep-konsep dasar dalam matematika.

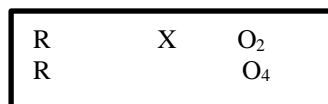
Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD N 01 Kalimati pada bulan maret, dengan melihat hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yang telah dilaksanakan. Kelas IV khususnya dalam muatan matematika menunjukkan hasil yang belum mencapai nilai KKM yaitu 60. Hasil belajar yang dicapai peserta didik masih jauh dari harapan, yaitu dari jumlah peserta didik sebanyak 43 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas IVA sebanyak 22 siswa dan kelas IVB sebanyak 21 siswa, hanya 10 peserta didik yang dinyatakan tuntas dan sudah memenuhi KKM, dengan jumlah presentase 23,26% dikatakan tuntas dan 76,75% dikatakan belum tuntas. Rendahnya nilai tersebut tentunya menjadi persoalan yang harus diselesaikan oleh tenaga pendidik agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Permasalahan-permasalahan yang sudah dijabarkan, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian terkait pengaruh penggunaan aplikasi *lectora inspire* terhadap penilaian ranah kognitif dan minat belajar peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 01 Kalimati, yang berlokasi di Jl. K.H. Mansyur Desa Kalimati Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. Penelitian dilaksanakan selama 5 bulan yang dimulai dari bulan Maret 22 s/d Juli 2022. Populasi penelitian yang diambil adalah peserta didik kelas IV berjumlah 43 peserta didik yang terdiri dari kelas IVA berjumlah 22 siswa, dan kelas IVB yang berjumlah 21 siswa di SD N 01 Kalimati Kecamatan Adiwerna tahun ajaran 2021/2022. Sampel menurut Sugiyono (2017: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh pada penelitian ini yaitu kelas IVA (kelas kontrol) dan kelas IV B (kelas eksperimen).

Penelitian yang dikaji yaitu tentang pengaruh penggunaan aplikasi *lectora inspire* (X) terhadap hasil belajar ranah kognitif (Y1) dan minat belajar (Y2) peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Tru Experimental Design*. *Tru Experimental Design*. Ciri utamanya adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu (Sugiyono, 2017).



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

R : Random kelas

X : Kelas

O₂ : *Treatment* menggunakan *Aplikasi Lectora Inspire*

O₄ : *Treatment* tanpa menggunakan *Aplikasi Lectora Inspire*

Pengambilan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes dan pembagian angket. Tes digunakan untuk mengetahui ranah kognitif peserta didik dan angket digunakan untuk mengetahui penggunaan aplikasi *lectora inspire* dan minat belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini dilakukan dengan dilakukan uji analisis data. Sebelum uji analisis data dilakukan, yang dilakukan pertama kali adalah menyebarkan instrumen pengambilan data kepada responden kemudian hasil dari instrument di uji validitas, reliabilitas, daya beda soal dan indeks kesukaran soal. Kemudian hasil setelah dilakukan uji coba instrument dilakukannya uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Uji t) dengan bantuan software aplikasi SPSS versi 16 sebagai berikut.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang pertama dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro-Wilk*. Dalam menentukan kriteria uji normalitas digunakan distribusi dengan $Dk = (N-1)$ dan taraf signifikan 5%. Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikannya > 0.05 , sedangkan data dikatakan tidak normal apabila taraf signifikannya < 0.05 . Hasil uji normalitas data dengan software SPSS versi 16 sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Penggunaan Aplikasi *Lectora Inspire*

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angketkontrol	.196	21	.034	.933	21	.158
Angketeksperimen	.144	21	.200 ^a	.966	21	.634

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan Tabel 1 diketahui nilai signifikan penggunaan aplikasi *lectora inspire* kelas kontrol yaitu $0.158 > 0.05$ dan kelas eksperimen yaitu $0.634 > 0.05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas *Posttest* Ranah Kognitif Belajar Peserta Didik

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PosttestEksperimen	.210	21	.016	.932	21	.152
PosttestKontrol	.173	21	.103	.917	21	.075

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui nilai signifikan uji normalitas posttest ranah kognitif kelas kontrol $0.75 > 0.05$ dan kelas eksperimen $0.152 > 0.05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Minat Belajar Peserta Didik

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
AngketKontrol	.167	21	.129	.939	21	.204
AngketEksperimen	.134	21	.200*	.967	21	.658

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan Tabel 3 diketahui nilai signifikan uji normalitas minat belajar peserta didik kelas kontrol $0.204 > 0.05$ dan kelas eksperimen $0.658 > 0.05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

No	Hasil Akhir	Signifikan (0.05)	Keterangan
1.	Post-test	0.578	Homogen
2.	Minat Belajar	0.428	Homogen
3.	Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	0.502	Homogen

Uji prasyarat analisis yang kedua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antar dua kelas, yaitu dengan melihat perbedaan varians kelasnya. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan *software* spss versi 16 *for windows*. Pengambilan keputusan dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikan 5%. Jika $a > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variannya sama (homogen). Namun, jika $a < 0,05$ maka variannya berbeda (tidak homogen). Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikan *post-test* sebesar $0.578 > 0,05$, nilai signifikan minat belajar $0.428 > 0.05$ dan nilai signifikan aplikasi *Lectora Inspire* $0.502 > 0.05$. Berdasarkan hasil signifikan tersebut dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian analisis dilakukan dengan uji t atau uji hipotesis yang dilakukan setelah data berdistribusi normal dan homogeny. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *lectora inspire* terhadap ranah kognitif dan minat belajar peserta didik. Kriteria dalam uji t yaitu jika nilai signifikan < 0.05 , maka adanya pengaruh pada variabel yang diujikan. Sedangkan apabila nilai signifikan > 0.05 , maka tidak adanya pengaruh pada variabel yang diujikan. Hasil uji t X terhadap Y1 pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Uji t X terhadap Y1

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	18.773	4.393		4.273	.000
	APLIKASI LECTORA	-.117	.234	-.111	-.498	.002

a. Dependent Variable: NILAI KOGNITIF

Berdasarkan Tabel 5 diketahui nilai signifikan uji t penggunaan aplikasi *lectora inspire* terhadap ranah kognitif peserta didik diperoleh $0.002 < 0.05$. hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan aplikasi *lectora inspire* terhadap ranah kognitif peserta didik.

Tabel 6. Uji t X terhadap Y2

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	21.863	6.210		3.520	.002
	APLIKASI LECTORA	.083	.331	.056	.250	.005

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Berdasarkan Tabel 6 diketahui nilai signifikan uji t penggunaan aplikasi *lectora inspire* terhadap minat belajar peserta didik diperoleh $0.005 < 0.05$. hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan aplikasi *lectora inspire* terhadap minat belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap ranah kognitif peserta didik dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran.

Pengaruh penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan software SPSS versi 16 bahwa berdasarkan analisis uji t yaitu dengan nilai signifikan $0.002 < 0.05$ maka hasil penelitian ini adanya pengaruh media pembelajaran interaktif aplikasi *Lectora Inspire* terhadap ranah kognitif peserta didik.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Ahmad Ngubaidillah (2018) bahwa berdasarkan analisis data dan pengujian media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire* menunjukkan kenaikan persentase hasil belajar ranah kognitif dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif aplikasi *lectora inspire* dan lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan pembelajaran konvensional/ceramah. Hasil dalam

penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Ngubaidillah menunjukkan nilai uji t $-1,43 < 0,05$.

Pengaruh penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap minat belajar peserta didik

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan software SPSS versi 16 bahwa berdasarkan analisis uji t yaitu nilai signifikan $0,005 < 0,05$, maka hasil penelitian ini adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Istaqul Kahfi, Moh Sutomo & Moh Sahlan (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap Minat Belajar Fiqih”

Berdasarkan analisis data dan pengujian media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* menunjukkan nilai signifikan uji t sebesar $0,000 < 0,05$, hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan berkaitan dengan pengaruh penggunaan aplikasi *lectora inspire* terhadap ranah kognitif dan minat belajar peserta didik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Adanya pengaruh pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikan $0,002 < 0,05$.
2. Adanya pengaruh pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap minat belajar peserta didik hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikan $0,005 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Agestiana, V. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire*. Lampung: Raden Intan.
- Anitah, W. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzandi Press.
- 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.
- Irfan, M. (2021). *Pemanfaatan Media Lectora Inspire untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Pembelajaran Daring MI Al-Munawwaroh Kota Jambi*. Jambi: uinjambi.
- Kenedi, Y. O. (2021). Pengembangan Media Lectora pada Materi Pecahan Kelas IV SD N 25 Pasaman. *bunghatta*, 14 No 2.
- Kahfi, S. S. (2021). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* terhadap Minat Belajar Fiqih. *AL-ADABIYAH*, 2(2), 160-168.

- Mulyani, E. (2017). *Pengaruh model discovery Learning terhadap minat belajar dan hasil belajar ranah kognitif pada siswa kelas V di SD N Kedunguter 01 Tahun Pelajaran 2016/2017*. Brebes: Universitas Muhadi Setiabudi.
- Mumpuni, A., & Kurniawan, P. Y. (2021). Pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* pada guru-guru SMP. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(6), 3410-3422.
- Ngubaidillah, A., & Kartadie, R. (2018). Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35 No 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 21 Tahun 2016. Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. (n.d.). Jakarta: Ditjen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional.
- Priatna, N., & Yuliyardi, R. (2019). *Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- sanca, P. a. (2021). Pemanfaatan Media *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *JUPI*, 6(2), 277-285.
- Sanjaya, S., & Suparmin, S. (2017). Penerapan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Perhitungan Konstruksi Mesian Siswa Kelas IX Mesin di SMK PIRI Sleman. *Taman Vokasi*, 5(1), 56-61.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2016, Juni). Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Cakrawala*, XI, No. 1.
- Sinaga, J. G. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Konstruksi dan Utilitas Gedung SMK Negeri 5 Medan. *UNIMED*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto. (2016). Pembelajaran Matematika Menggunakan CD Interaktif AMT Berbasis *Lectora Inspire* Untuk Siswa SD. *Vol 3(1)*, 19-28.
- Sunarsih, D., & Yulianti, N. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Active Learning*. Srikaton: Lakeisha.
- Sutarna, N., & Luthfi, A. F. (2019, September 18). Bedah Buku: Media Pembelajaran Untuk SD Menggunakan *Lectora Inspire*. *SNasTekS*.
- Taniredja, T., & Mustafidah, H. (2014). *enelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tompo, B. (2017). *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16*. Bantul: IGI DIY.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (n.d.). Jakarta: Ditjen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional.