

PELATIHAN PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF BAGI GURU SMA SWASTA HKBP DI HUTABAYURAJA

Mastiur Verawaty Silalahi¹, Masni Veronika Situmorang², Natalina Purba³, Gunaria Siagian⁴, Hendra Simanjuntak⁵, Debora Exaudi Sirait⁶, Binsar Tison Gultom⁷

^{1,3}PGSD, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

^{2,4}Pendidikan Biologi, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,

⁵Pendidikan Kimia, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,

⁶Matematika, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

⁷Pendidikan Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
mastiur.verawaty@gmail.com¹,

ABSTRAK

Di zaman sekarang ini, guru dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Mempertimbangkan analisis kebutuhan, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan bagi guru-guru SMA Swasta HKBP Hutabayuraja di Kabupaten Simalungun. Tujuan pengabdian adalah untuk menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan melalui wawancara kepada kepala sekolah dan guru-guru SMA Swasta HKBP Hutabayuraja. Pada tahap pelaksanaan, dilakukannya pelatihan yang mencakup materi tentang pengenalan, penggunaan, dan pemanfaatan *lectora inspire*. Dan terakhir tahap evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan guru setelah pelatihan tersebut dilaksanakan. Angket terdiri dari 4 indikator yaitu penyampaian materi tentang *lectora inspire*, penggunaan *lectora inspire*, manfaat kegiatan PkM, dan Umpan balik kegiatan PkM. Berdasarkan grafik di atas, 76,47% peserta menyatakan sangat setuju pada indikator penyampaian materi, 17,64% peserta yang menyatakan setuju, dan 5,88% tidak setuju. Pada indikator kedua yaitu penggunaan media *Lectora Inspire* menyatakan 70,58% sangat setuju, dan 29,41% menyatakan setuju. Untuk indikator ketiga yaitu kemanfaatan kegiatan, 94,11% menyatakan sangat setuju dan 5,88% menyatakan tidak setuju. Untuk indikator terakhir yaitu indikator keempat yaitu umpan balik kegiatan, 88,23% menyatakan sangat setuju, dan 11,76% menyatakan tidak setuju. Hal ini memperlihatkan semangat dan antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan tersebut.

Kata Kunci: *media pembelajaran, lectora inspire, pelatihan*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam era digital yang semakin pesat memberikan tantangan tersendiri bagi semua bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Bagi seorang pendidik, kebutuhan akan penguasaan teknologi merupakan hal yang harus dikuasai guna mendukung proses pembelajaran, agar tujuan pendidikan pada umumnya dapat tercapai, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Setiawan, 2018). Penggunaan Teknologi Informasi (TI) dalam pembelajaran

dianggap salah satu pemecahan yang sesuai. Apapun bentuknya, pemanfaatan TI dalam pembelajaran membawa perubahan tradisi atau budaya pembelajaran. Pemanfaatan TI dalam pembelajaran dapat menjadi sistem pembelajaran mandiri (*Instructor independent*) atau juga digabungkan dalam proses pembelajaran langsung (*tatap muka di kelas*) yang mengandalkan kehadiran guru (Nurdiansah et al., 2017).

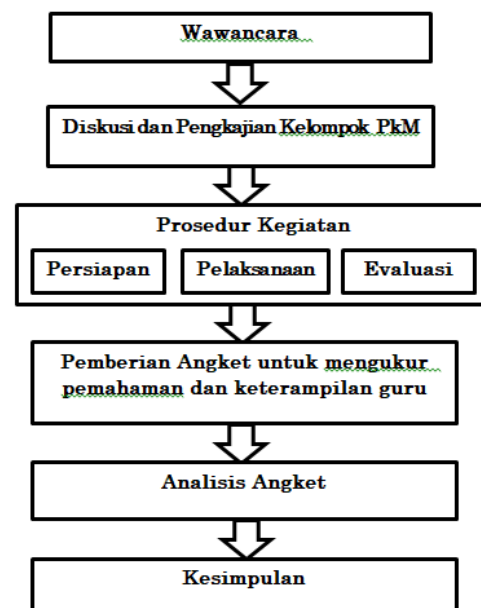
(Yusutria, 2017) menyebutkan bahwa kriteria profesionalisme guru meliputi

kemampuan untuk menguasai bahan, mengelola PBM, mengelola kelas, mengelola media atau sumber, menguasai landasan kependidikan, mengenal interaksi belajar mengajar, menilai prestasi siswa, mengenal fungsi dan program pelayanan BP, serta mengenal administrasi sekolah. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada saat gurumenyampaikan materi, tetapi juga tentang bagaimanapeserta didik dapat memahami materi. (Yamin, 2013) mengatakan bahwa pembelajaran adalah kemampuandalam mengelola komponen pembelajaran sehinggamenghasilkan nilai tambah yang sesuai dengan normayang berlaku. Saat ini pembelajaran ditekankan pada student centered learning, yaitu model pembelajaranyang ditunjang dengan media pembelajaran berbasisteknologi. Dukungan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk menghilangkan pandangan siswa tentang belajar sebagai kegiatan yang membosankan. (Anitah, 2009) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi segala sumber yang diperlukan untuk berkomunikasi dalam pembelajaran sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Media pembelajaran yang dirancang denganbaik, diproduksi secara terampil, dan digunakan secara efektif akan berpengaruh besar pada kegiatan pembelajaran (Ahsan, A.Z, & Raqafat, 2008). Salah satu media pembelajaran yang ditawarkan tim pengabdian adalah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan salah satu software penghasil media pembelajaran yang interaktif. Media *Lectora Inspire* dipilih untuk mengatasi permasalahan karena fitur-fitur yang disediakan sangat sederhana sehingga memudahkan pengguna pemula ketika membuat multimedia (video dan audio) pembelajaran (Murtini et al., 2020).

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada 26-27 November 2021 di SMA

Swasta HKBP Hutabayuraja, Kabupaten Simalungun dengan sasaran pelaksanaannya adalah guru-guru Sekolah Menengah Atas yang berjumlah 17 peserta. Pelatihan berisi tentang pengenalan dan penggunaan *Lectora Inspire* di dalam pembelajaran. Tahap rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri atas: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.



Gambar 1. Prosedur Pelatihan Media *Lectora Inspire*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Kelompok PkM melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru-guru SMA Swasta HKBP Hutabayuraja. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru-guru di Sekolah SMA Swasta HKBP Hutabayuraja masih melakukan pembelajaran secara manual karena kurangnya kemampuan dalam bidang IT. Sesuai dengan informasi yang telah dikumpulkan kelompok PkM melakukan diskusi dan mengkaji cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Hasil diskusi, kelompok PkM sepakat untuk mengadakan pelatihan tentang penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

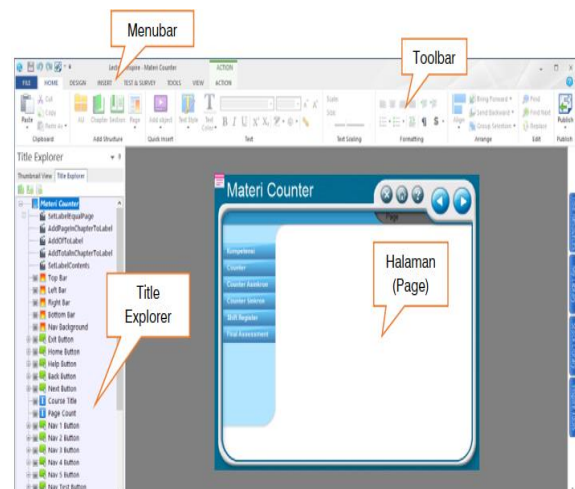
Peserta kegiatan terdiri dari kepala sekolah, guru dan praeses, sementara kelompok pengabdian kepada masyarakat terdiri atas dosen Universitas HKBP Pematangsiantar. Pelatihan dibuka oleh praeses dan kepala sekolah, setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang pengenalan media, manfaat serta langkah-langkah penggunaan media.

Pada pelatihan media pembelajaran Lectora Inspire ini, ketua pengabdian memberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran digital untuk peserta didik saat ini. Jenis media pembelajaran berkembang seiring kemajuan teknologi, mulai dari media sederhana sampai media digital. Meskipun telah banyak dikembangkan, tidak banyak guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif (Faruk, 2014), padahal media pembelajaran menjadi sarana penting bagi guru karena merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran diperlukan variasi penyampaian bahan ajar. Pendidik yang kreatif selalu memberikan media yang interaktif sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Media adalah salah satu perantara yang menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran semakin bermanfaat apabila disesuaikan dengan pokok bahasan materi ajar. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa prinsip dalam memilih media. Prinsip-prinsip tersebut ialah pemilihan media pembelajaran, objektivitas media pembelajaran, memahami kelebihan setiap media pembelajaran, memahami karakter setiap media pembelajaran, memperhatikan berbagai syarat dalam memilih media pembelajaran, dan memperhatikan faktor yang memengaruhi penggunaan media pembelajaran (Wati, 2016).

Pelatihan ini mencakup materi tentang pengenalan, penggunaan, dan pemanfaatan lectora inspire. Pengenalan aplikasi lectora

inspire dimulai dari mengunduh aplikasi lectora inspire di internet.



Gambar 2. Aplikasi Lectora Inspire

Lectora inspire didesain khusus bagi pemula, sehingga **keunggulan** dari **lectora inspire** sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Para guru yang tidak terlalu mahir mengoperasikan komputer, akan dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Lectora itu multifungsi dapat digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk. Fitur-fitur yang disediakan lectora inspire sangat memudahkan penggunaan pemula untuk membuat multimedia (image, video, audio) pembelajaran. Lectora juga menyediakan 8 tipe evaluasi yang mudah diterapkan disertai skor di akhir evaluasi.

Penjelasan tentang langkah-langkah penggunaan media lectora inspire sebagai berikut:

1. Buka lectora inspire 17 kemudian klik **“my template”** untuk memulai project baru.
2. Atau dengan Klik **File > Create New file**
3. Muncul jendela seperti yang ada di bawah ini, pilih **“multi purpose”** untuk memulai project baru
4. Pada kotak jendela berikutnya, ketikkan judul *project* anda pada kotak **“New**

- title Name*”, klik tombol “**Choose Folder**” untuk memilih lokasi penyimpanan *project* anda, dan kemudian klik tombol “**Next**”
5. Pilih “**Fixed page size**” agar ukuran tampilan media tidak dapat diubah-ubah, kemudian klik tombol “**Next**”.
 6. Pada kolom “**Number of Chapter**” diisi 5 berarti jumlah *chapter* adalah 5 buah.
 7. Jika opsi “**Include Help**” dan “**Include test at end of Title**” dicentang maka pada media akan terdapat pilihan bantuan dan evaluasi diri. Pada kolom “**Test Name**” isikan nama dari *chapter test* evaluasi nantinya, kemudian klik tombol “**Finish**”.
 8. Selanjutnya ketikkan *Name of chapter* 1 sesuai dengan *project* yang akan dibuat. Kemudian klik “**next**” untuk mengetikkan *Name of chapter* selanjutnya. Apabila sudah selesai sampai *chapter* 5 (sesuai dengan *chapter* yang ditentukan di langkah sebelumnya) kemudian klik “**finish**”
 9. Pada “**title explorer**” yang berada di sebelah kiri layar, jika ingin mengubah *property* / menghapus / menduplikasi dan sebagainya *chapter* / *page* / komponen, dengan cara klik bagian yang diinginkan. Misalnya ingin mengubah nama *chapter*, maka klik kanan mouse *chapter* yang diinginkan, pilih *properties*.
 10. Pada “**chapter properties**”, di kolom “**chapter name**” ubah nama *chapter* tersebut.
 11. Setelah itu akan muncul tampilan “**chapter properties**” seperti di bawah ini.
Chapter berada di sebelah atas layar, kemudian ketikkan nama *chapter* yang diinginkan
 12. Pada “**chapter properties**”, kita bisa mengatur nama dan ukurannya
 13. Pada tab “**Background**”, kita bisa mengatur warna *background* dan teks pada *chapter*
 14. Pada tab “**Transitions**”, kita bisa mengatur tipe transisi *chapter* dan kecepatannya .
 15. Kita bisa menambahkan *chapter*, *section*, atau *page* sesuai dengan skenario dengan cara klik menu “**HOME**” pada menubar.
- ### MEMASUKKAN OBJEK (TEKS, GAMBAR, AUDIO, ANIMASI, DAN VIDEO)
- #### - TEKS
1. Kita bisa menambahkan teks dalam *chapter* maupun *page* dengan cara klik *chapter* atau *page* yang kita inginkan kemudian klik “**Add Object**” pada menu **home** dan pilih “**add teks block**”
 2. Kita dapat mengubah Kita dapat mengatur ukuran teks, jenis font, gaya teks, perataan teks, dan penomoran pada “**text toolbar**”
 3. Kita dapat mengatur setting teks dari “**teks properties**”, yakni warna *background* teks, posisi, transisi, ukuran, dan border. Teks *properties* berada di sebelah atas layer dengan terlebih dahulu meng-klik teks yang akan diatur.
 4. Jika kita ingin melihat hasil media kita (*preview*), klik menu “**View**” dan pilih “**Run / F10**” atau “**Preview / F11**”. Jangan lupa kembalikan ke mode “**Edit**” jika ingin mengedit media kembali.
- #### - ANIMASI
1. Kita bisa menambahkan animasi dalam *chapter* maupun *page* dengan cara klik *chapter* atau *page* yang ingin kita tambahkan, klik menu “**insert**” kemudian klik icon *Animation* pada *toolbar*
 2. Format animasi yang dapat digunakan pada Lectora adalah *.GIF, SWF, dan SPL.

3. Kita dapat mengatur *setting* animasi dari “*animation properties*”, yakni posisi, transisi, dan ukuran. Tekan tombol F11 untuk *review* dan ESC untuk keluar.

- **BUTTON**

1. Klik menu “**INSERT**”, pilih “**Button**”. Kemudian pilih model button yang diinginkan, *text button* atau *stock button* atau *transparent* atau *image button*
2. Pada “*button properties*”, kita bisa merubah button *type* seperti yang kita inginkan
3. Pada step sebelumnya, animasi langsung dimainkan saat halaman dibuka. Kita dapat mengontrol animasi tersebut dengan memberikan tombol stop, sehingga saat diklik animasi akan berhenti. Begitu juga dengan video yang dapat diputar dan dihentikan dengan memberikan tombol *stop* dan *play*. Pengaturan action ini berada di toolbar “*action*”.
4. Klik No Action kemudian pilih “*Stop*” dan pada “*Target*” pilih animasi yang ingin dikontrol. Apabila ingin mereview tekan tombol F11 dan WSC untuk keluar

- **GAMBAR**

1. Kita bisa menambahkan gambar dalam *chapter* maupun *page* dengan cara klik *chapter* atau *page* yang ingin kita tambahkan, klik menu **Insert** kemudian klik icon **Image** pada *toolbar*.
2. Format gambar yang dapat digunakan pada Lectora adalah *.BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF, WMF, dan EMF
3. Tekan tombol F11 untuk *review* dan ESC untuk keluar.

- **VIDEO**

1. Kita bisa menambahkan gambar dalam *chapter* maupun *page* dengan cara klik *chapter* atau *page* yang ingin kita tambahkan, klik menu **INSERT** kemudian klik icon *video* pada *toolbar*

2. Klik tombol “**browser**” untuk mencari video yang akan dimasukkan. Format video yang dapat digunakan pada Lectora adalah *.AVI, MOV, MPG, RM, dan WMV.

3. Kemudian klik tombol “ok”

4. Pada “*video properties*” kita dapat mengatur custom skin video, ukuran video maupun transisi.

5. Tekan tombol F11 untuk *review* dan ESC untuk keluar.

- **AUDIO**

1. Kita bisa menambahkan audio dalam *chapter* maupun *page* dengan cara klik *chapter* atau *page* yang ingin kita tambahkan, klik menu **INSERT** kemudian klik icon *audio* pada *toolbar*

2. Format audio yang dapat digunakan pada Lectora adalah *.WAV, MIDI, AU, AIFF, dan MP3

3. Tekan tombol F11 untuk *review* dan ESC untuk keluar

4. Jika ingin *interface* audio tidak muncul saat *page* dimainkan, maka pada “*audio properties*” hilangkan centang opsi “*Initially Visible*” dan centang opsi “*Auto Start*”. Dan apabila ingin merubah tampilan klik “*display*” pada “*audio properties*” pilih *spakey icon*

PEMBUATAN SOAL ATAU KUIS

1. Saat pembuatan *new title wizard*, pada “*title explorer*” secara otomatis ada *Question* (evaluasi diri), tetapi baru ada 2 soal saja.

2. Jika ingin menambah soal klik menu “**test & survey**”, kemudian pilih toolbar “**Questions**”. Pada toolbar tersebut terdapat beberapa jenis soal. Soal yang akan kita buat adalah soal jenis multiple choice sehingga klik “**multiple choice**”

3. Tuliskan soal di dalam “*question text*”, dan apabila dalam soal ada image yang harus dimasukkan, tambahkan image dengan klik dibawah “*image with question*”. Untuk menuliskan pilihan jawabannya di dalam “*select choice to*

- edit*” dengan mengklik dua kali choices yang akan pilih. Setelah soal dan pilihan jawabannya selesai diketik, klik tombol “OK”
4. Tekan tombol F11 untuk *review* dan ESC untuk keluar. Langkah membuat jenis pertanyaan yang lainnya hampir sama dengan dengan langkah diatas. Kita dapat mengubah *passing grade* melalui “*test results*”. Centang opsi “*Grade the test*” dan isi nilai pada kolom “*Lowest passing score*”.
 5. Pada tab “*behavior*” berisikan *action* yang berarti jika soal sudah selesai dijawab dan nilai memenuhi *passing grade* yang ditentukan, maka akan menuju ke *page* “*Assessment passed*” pada *chapter* “*Assessment results*”. Dan *action* yang berarti jika soal tidak selesai dijawab dan nilai tidak memenuhi *passing grade* yang ditentukan, maka akan menuju ke *page* “*Assessment failed*” pada *chapter* “*Assessment results*”

DOKUMENTASI DAN PUBLIKASI

1. Hasil *project* dapat dipublish ke dalam format file *executable* (*.exe), html, CD, dan juga SCROM dan AICC (*Online*).
2. Sebelum kita *publish*, terlebih dulu dilakukan pemeriksaan eror pada media. Klik menu “*Tools*” dan pilih “*Error check*”. Pastikan tidak ada eror dan warning
3. Apabila akan di *publish* ke dalam format EXE. Klik “*publish*” pada menu home kemudian pilih “*offline*” untuk *publish* project.awt menjadi project.exe. Dengan format *.exe, project dapat dijalankan di berbagai operasi sistem (Windows, Macintosh, dan Linux) tanpa perlu menginstal Lectora terlebih dulu. Akan muncul tampilan *publish title for offline us*, kemudian klik “*publish*”
4. Klik “*choose folder*” untuk milih folder untuk menyimpan project yang

- dipublish kemudian klik “OK”. Apabila sudah selesai dalam meng-create project, klik “done”
5. Publikasi ke HTML Klik “*publish*” pada menu home kemudian pilih “*Publish to HTML*” untuk *publish* project.awt menjadi project.html. Pada jendela “*Publish HTML Location*”, centang opsi *Publish all pages/resources in the title*” dan hilangkan centang opsi “*Javascript title manager*” dan “*use web 2.0 style pop ups*”. Hasil publikasi akan ada 3 file yakni *.html; *.css; dan *.js serta 1 folder *images*. Hasil publikasi ini dapat dijalankan di browser dan dapat diunggah ke web server.
 6. Publikasi ke SCORM Klik “*publish*” pada menu home kemudian pilih opsi “*SCROM*” untuk *publish* project.awt menjadi suatu file terkompresi.zip agar dapat diunggah ke LMS seperti MOODLE.



Gambar 3.a. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Media Lectora Inspire

Pada hari kedua, dilakukan pendampingan penggunaan media lectora inspire. Peserta dibagi atas 4 kelompok yang masing-masing kelompok dipandu oleh 2 dosen. Setiap dosen berperan dalam membantu dan mengarahkan peserta dalam penggunaan Lectora Inspire.



Gambar 3.b. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Media Lectora Inspire

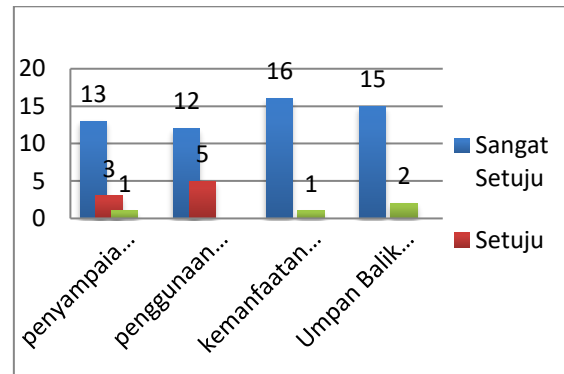
Pada Gambar 3 di atas, terdapat interaksi antara peserta dan nara sumber dimana terjadi tanya jawab mengenai media pembelajaran yang ditampilkan. Kendala yang ditemukan pada gambar di atas adalah guru-guru banyak yang kurang melek teknologi sehingga langkah-langkah terurut penggunaan media lectora inspire tidak dapat dilakukan secara bersamaan. Solusi mengatasi kendala di atas peserta pelatihan dibagi atas empat kelompok yang masing-masing kelompok akan dipandu oleh dua dosen. Sehingga, bila ada guru yang tertinggal dalam mengikuti langkah-langkah tersebut dapat dibantu oleh dosen yang memandu kelompok tersebut.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, kelompok PkM menyebarkan angket untuk mengukur pemahaman dan keterampilan guru setelah pelatihan tersebut dilaksanakan. Angket terdiri dari 4 indikator yaitu penyampaian materi tentang lectora inspire, penggunaan lectora inspire, manfaat kegiatan PkM, dan Umpan balik kegiatan PkM. Angket menggunakan skala Likert dengan ketentuan 4 kategori yaitu : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Prosedur kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah sebagai berikut :

Pada tahap evaluasi dilakukan kegiatan berupa pemberian angket yang bertujuan

untuk melihat sejauh mana keberhasilan proses pelaksanaan PkM. Hasil angket kegiatan PkM dipaparkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 4. Hasil Angket Pelatihan Media Lectora Inspire

Berdasarkan grafik diatas, 76,47% peserta menyatakan sangat setuju pada indikator penyampaian materi, 17,64% peserta yang menyatakan setuju, dan 5,88% tidak setuju. Pada indikator kedua yaitu penggunaan media Lectora Inspire menyatakan 70,58% sangat setuju, dan 29,41% menyatakan setuju. Untuk indikator ketiga yaitu kemanfaatan kegiatan, 94,11 % menyatakan sanagat setuju dan 5.88% menyatakan tidak setuju. Untuk indikator terakhir yaitu indikator keempat yaitu umpan balik kegiatan, 88,23% menyatakan sangat setuju, dan 11,76% menyatakan tidak setuju. Hal ini memperlihatkan semangat dan antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan tersebut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan media lectora inspire . Melalui pelatihan ini guru lebih mengetahui tentang penggunaan lectora inspire dan dapat mengoptimalkan penggunaanya dalam pembelajaran

Respon dari peserta menunjukkan bahwa kegiatan seperti ini perlu untuk

dilaksanakan guna membekali guru untuk menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung agar lebih lebih efektif dan menarik.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Kelompok pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Kepala Sekolah dan Guru-guru SMA Swasta HKBP Hutabayuraja yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, A.Z, & Raqafat, A. . (2008). Use of media for effective instruction its importance. *Journal of Elementary Education*, 18(1-2), 35–40.
- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. FKIP UNS.
- Faruk, A. (2014). Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course. *Proceeding of International Conference On Research, Implementation And Education Of Mathematics And Sciences 2014*, May, 65–72. <http://eprints.unsri.ac.id/4803/>
- Murtini, W., Sawiji, H., Murwaningsih, T., & Akbarini, N. R. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Lectora Inspire Model NBT-Plus pada Guru SMK di Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 6(4), 236–240. <https://doi.org/10.22146/jpkm.49308>
- Nurdiansah, E., Hamdani, N. A., & Hernawan, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbantuan Aplikasi Lectora Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 265–277.
- Setiawan, H. S. (2018). Pelatihan Perangkat Lunak Lectora Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Darul Istiqomah Cileungsi. *Ikra-Ith Abdimas*, 1(2), 44–51.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Yamin, M. (2013). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Referensi.
- Yusutria. (2017). Profesionalisme Guru Dalammeningkatkan Kualitas Sumberdaya Manusia. *Jurnal Curricula*, 2(1), 2–4.