

Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Lectora Inspire di SD Negeri Karang Bagja

Bety Miliyawati^{1*}, Yanry Budianingsih², Silvy Sondari Gadzali³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Subang, Subang, Indonesia

³Program Studi Ilmu Administrasi Publik, Universitas Subang, Subang, Indonesia

*Corresponding author, email: betymiliyawati@unsub.ac.id

Diterima: 3 November 2024, Direvisi: 30 Desember 2024, Terbit: 31 Desember 2024

Abstract

Technology-based interactive learning media is one of the alternatives for teachers in providing learning in the classroom to make it more varied and interesting. The technology is the use of laptops and the lectora inspire application. A teacher must be able to create interesting learning media that is tailored to the needs of students. However, not all teachers are skilled at creating learning media, especially technology-based interactive learning media. Therefore, it is necessary to conduct socialization for teachers, especially at SDN Karang Bagja in creating interactive learning media based on lectora inspire. The purpose of this community service activity is to provide a seminar on the benefits of information technology in education, especially learning in elementary schools, as well as how to create or present interesting learning media using the lectora inspire application to teachers at SDN Karang Bagja. The methods used are in the form of seminars and direct practical assistance to teachers at SDN Karang Bagja. Before this community service activity was carried out, the teachers were given a questionnaire in the form of a google form, based on the results of the questionnaire it was found that the teachers at SDN Karang Bagja had never created interactive learning media based on digital (technology) and did not know or recognize the lectora inspire application. The results of the community service activities in the form of seminars are an increase in participants' knowledge about the benefits of technology in learning and participants understand and can practice making interactive learning media based on Lectora Inspire.

Keywords: Media; learning; interaktif; lectora inspire.

Abstrak

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan salah satu alternatif guru dalam memberikan pembelajaran di kelas agar lebih bervariasi dan menarik. Teknologi yang dimaksud adalah penggunaan laptop dan aplikasi *lectora inspire*. Seorang guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun tidak semua guru terampil membuat media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Oleh karena itu perlu dilakukan sosialisasi bagi guru-guru khususnya di SDN Karang Bagja dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan seminar terkait dengan kebermanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah dasar, serta bagaimana langkah pembuatan atau penyajian media pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi *lectora inspire* kepada para guru di SDN Karang Bagja. Adapun metode yang digunakan adalah berupa seminar dan

pendampingan praktik langsung kepada para guru di SDN Karang Bagja. Sebelum dilaksanakan kegiatan pengabdian ini para guru diberikan angket dalam bentuk *google form*, berdasarkan hasil angket tersebut diketahui bahwa para guru di SDN Karang Bagja belum pernah membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital (teknologi) dan belum mengetahui atau mengenal aplikasi *lectora inspire*. Hasil dari kegiatan pengabdian dalam bentuk seminar ini adalah adanya penambahan pengetahuan peserta tentang kebermanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta peserta menjadi paham dan dapat mempraktekkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Kata-kata kunci: Media; pembelajaran; interaktif; *lectora inspire*.

PENDAHULUAN

Memasuki era society 5.0 teknologi memiliki peran yang besar bagi manusia, ditandai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Hal ini berpengaruh juga terhadap dunia pendidikan, dimana perkembangan kurikulum pendidikan perlu ditunjang oleh kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran (Maharani & Saepuloh, 2017). Media mempunyai peranan yang sangat penting terutama membantu dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa (Sholihah & Istiqomah, 2022), sehingga siswa akan termotivasi untuk membangun pemahaman (Windayana, 2018). Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan materi tetapi juga diharapkan untuk menarik minat siswa dalam proses belajar (Wahyuni et al., 2014). Media juga harus dapat dimanipulasi oleh siswa sehingga siswa dapat bereksplorasi dan bereksperimen.

Kreativitas guru akan menentukan mutu dan proses pembelajaran dan *outputnya* pun akan lebih berkualitas, sehingga berdampak langsung pada mutu pendidikan (Amaliah et al., 2021). Seorang guru harus dapat menentukan media yang cocok dan layak diberikan kepada siswa, oleh karena itu media yang digunakan harus mampu merangsang siswa untuk mau belajar dan mencapai nilai sesuai dengan standar pembelajaran. Cara dalam menyampaikan pembelajaran terhadap siswa menggunakan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang bermakna (Herdiyanto, 2020). Salah satu inovasinya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif agar siswa dapat termotivasi dan terlibat secara langsung di dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu fasilitas

dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi (Sopyan, Muhammad dan Pradifta, 2021), serta dapat menumbuhkan motivasi siswa (DS, 2022). Media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang tidak bisa dijelaskan secara langsung, misalnya materi yang bersifat abstrak.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, maka media pembelajaran juga berkembang dari waktu ke waktu, mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran (Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, 2017). Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi ataupun prestasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Norma Dewi Shalikhah, 2016).

Media pembelajaran interaktif yang digunakan juga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman sekarang yaitu dengan memanfaatkan teknologi, hal ini selaras dengan pendapat Putri dkk bahwa pembelajaran di sekolah perlu disesuaikan dengan keadaan karakter siswa di zaman sekarang, salah satu cara agar pembelajaran menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital (Putri et al., 2023). Banyak cara untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi (digital) misalnya berbantuan aplikasi Ms. Power Point, Autoplay Media Studio dll. Namun sebagian besar hanya dapat digunakan untuk media presentasi saja.

Mengingat siswa sudah aktif menggunakan teknologi untuk setiap aspek kehidupan salah satunya adalah penggunaan *smartphone*. Hampir semua siswa tingkat Sekolah Dasar sudah dapat mengoperasikan *smartphone*, sehingga dengan kondisi ini seorang guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat diakses melalui *smartphone* oleh siswa. Media pembelajaran berbasis digital yang dimaksud menggunakan teknologi aplikasi *lectora inspire*.

Aplikasi *lectora inspire* adalah suatu aplikasi yang diperuntukkan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran interaktif (Sutarna et al., 2019), kelebihan *lectora inspire* yaitu sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji (evaluasi), selain itu kelebihan lainnya

adalah media pembelajaran yang dibuat dapat diperuntukkan untuk *smartphone* misalnya android. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dipublish secara online maupun offline (Kurniawan & Mumpuni, 2021). Dengan aplikasi *lectora inspire* seorang guru dapat menyajikan materi pelajaran yang disajikan semenarik mungkin, dapat menampilkan video, ataupun gambar-gambar animasi yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna, juga akan mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri, selain itu pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Dengan membuat media pembelajaran sendiri maka guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajarannya.

Namun tidak semua guru mampu mengembangkan pengetahuan dan kreativitasnya karena keterbatasan fasilitas di sekolah dan kurangnya kegiatan guru-guru dalam mengikuti seminar. Salah satu sekolah dasar yang membutuhkan perhatian adalah SDN Karang Bagja. Berdasarkan hasil identifikasi diketahui bahwa guru-guru masih kurang pengetahuan terkait kebermanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru-guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajarannya, guru-guru belum mengenal aplikasi *lectora inspire*, dan guru-guru belum memiliki kreativitas dan inovasi dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Karena guru-guru di SDN Karang Bagja masih belum terampil membuat media pembelajaran berbasis teknologi (digital), sehingga perlu disosialisasikan pentingnya kebermanfaatan teknologi bagi pendidikan di sekolah dan pentingnya media pembelajaran berbasis digital bagi siswa dan guru, terutama penggunaan aplikasi *lectora inspire*. Sosialisasi yang diberikan berupa seminar pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Tujuan diadakannya seminar ini adalah menambah wawasan bagi para guru serta agar para guru terampil dalam membuat media pembelajaran interaktif dan terampil dalam menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 9 September 2024, bertempat di SDN Karang Bagja, terdapat 9 orang guru yang terdiri dari 3 guru ASN salah satunya adalah Kepala Sekolah, 2 guru P3K, dan 4 guru lainnya

masih honorer. Adapun subjek kegiatan PKM ini adalah semua guru di SDN Karang Bagja.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dalam tiga tahap yaitu (1) Tahap persiapan: Pada tahap ini, tim mempersiapkan keperluan untuk melaksanakan kegiatan yaitu pengurusan izin dan surat menyurat dengan sekolah mitra, kemudian koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan dengan kepala sekolah. Setelah itu tim menyusun instrumen dan bahan-bahan untuk melaksanakan kegiatan. (2) Tahap pelaksanaan: Pada tahap pelaksanaan meliputi kegiatan seminar terkait kebermanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah dasar, serta bagaimana langkah pembuatan atau penyajian media pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi *lectora inspire*. (3) Tahap evaluasi: Pada tahap evaluasi, peserta diberikan angket berupa *google form* tentang peningkatan keterampilan atau pengetahuan guru. Pengambilan angket dilakukan sebelum kegiatan dimulai (pretes) dan sesudah kegiatan dilaksanakan (postes). Pemberian pretes ini memberikan dampak positif bagi treatment karena dapat mengidentifikasi sebelum dan sesudah perlakuan (Effendy, 2016).

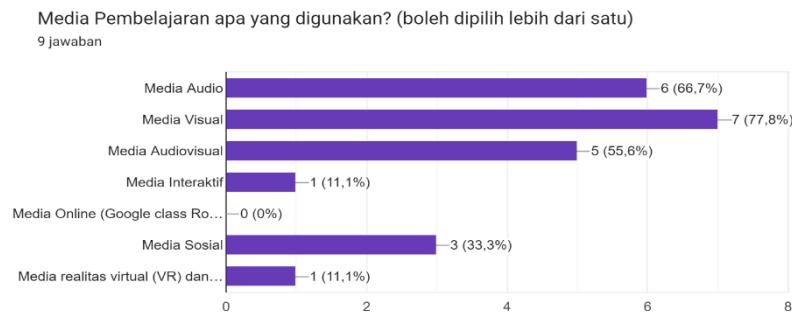
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui seminar dalam bentuk pemaparan materi, diskusi, dan simulasi, serta tanya jawab. Sebelum kegiatan dimulai diberikan angket dalam bentuk *google form*, tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta seminar yang akan dijadikan sebagai tolak ukur dalam penyajian materi seminar. Diberikan lima pertanyaan yaitu (1) Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar di kelas? (2) Media Pembelajaran apa yang digunakan? (3) Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran sendiri? (4) Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran interaktif berbasis komputer? (5) Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar atau mengetahui aplikasi *Lectora Inspire*?

Adapun hasil yang diperoleh dari jawaban hasil survei yang diberikan kepada peserta seminar atau guru-guru di SDN Karang Bagja dapat dijelaskan sebagai berikut:

Untuk pertanyaan pertama dimaksudkan untuk melihat pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran pada saat dikelas, berdasarkan hasil

survei yang diperoleh bahwa semua guru pernah menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar di kelas, seperti yang terlihat pada diagram di bawah ini.



Sumber: Hasil angket *google form*

Grafik 1. Hasil Jawaban Pertanyaan Pertama

Untuk pertanyaan kedua dimaksudkan untuk melihat media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru di kelas. Untuk hasil jawaban survei dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



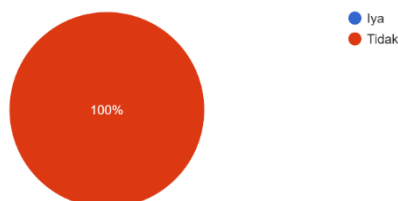
Sumber: Hasil angket *google form*

Gambar 1. Hasil Jawaban Pertanyaan kedua

Berdasarkan gambar 1 di atas terlihat bahwa media visual merupakan media pembelajaran yang paling sering digunakan, diikuti dengan media audio, media audiovisual, media sosial, media interaktif, media realitas virtual dan realitas augmentasi, sedangkan media sosial tidak pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Untuk pertanyaan ketiga dimaksudkan untuk melihat pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran sendiri, dan hasilnya sebagian besar guru di SDN Karang Bagja sudah mempunyai pengalaman dalam mendesain media pembelajaran sendiri. Hasilnya seperti yang disajikan pada gambar dibawah ini.

Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran interaktif berbasis komputer?
8 jawaban

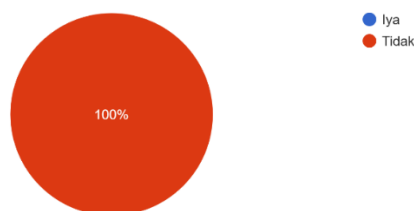


Sumber: Hasil angket *google form*

Gambar 2. Hasil Jawaban Pertanyaan ketiga

Untuk pertanyaan keempat dimaksudkan untuk melihat pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran berbantuan komputer/laptop, dan hasilnya semua guru di SDN Karang Bagja belum pernah membuat media pembelajaran berbasis komputer. Hasil survei dapat dilihat pada diagram berikut.

Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar atau mengetahui aplikasi Lectora Inspire?
9 jawaban

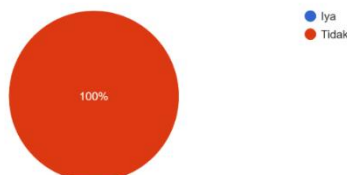


Sumber: Hasil angket *google form*

Gambar 3. Hasil Jawaban Pertanyaan keempat

Untuk pertanyaan kelima dimaksudkan untuk mengetahui apakah guru di SDN Karang Bagja pernah mendengar atau mengetahui tentang aplikasi *lectora inspire*, dan hasil survei diperoleh bahwa semua guru-guru di SDN Karang Bagja belum pernah mendengar atau mengetahui tentang aplikasi *lectora inspire*. Hasilnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar atau mengetahui aplikasi Lectora Inspire?
9 jawaban



Sumber: Hasil angket *google form*

Gambar 4. Hasil Jawaban Pertanyaan keempat

Sehingga berdasarkan jawaban survey dari guru-guru di SDN Karang Bagja diketahui bahwa pelaksanaan seminar yang dilakukan sangat tepat sasaran karena para peserta dalam hal ini guru-guru di SDN Karang Bagja perlu diberikan

pemahaman dan pengetahuan tentang kebermanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Sebelum kegiatan dimulai para peserta seminar diberikan modul terkait langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Modul tersebut disusun oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat. Seminar ini dihadiri oleh satu orang kepala sekolah, sembilan orang guru, satu orang dewan sekolah, satu orang perwakilan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Subang, tiga orang tim pengabdian dan dua orang mahasiswa MBKM.

Pemaparan materi disampaikan oleh dua orang narasumber dengan materi pertama membahas mengenai kebermanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah dasar, dan pemaparan materi kedua membahas mengenai bagaimana langkah pembuatan atau penyajian media pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Narasumber tersebut berasal dari tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setelah kedua pemaparan materi disampaikan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab yang bertujuan untuk mengetahui interpretasi peserta seminar apakah sudah memahami materi atau belum. Kegiatan diskusi dan tanya jawab ini ditanggapi positif dan antusias oleh para guru. Hal ini dapat terlihat dari keaktifan guru dan partisipasinya dalam sesi diskusi dan tanya jawab.



Sumber: Hasil dokumentasi pribadi

Gambar 5. Kegiatan Seminar

Setelah kegiatan seminar dilaksanakan, diharapkan adanya penambahan pengetahuan tentang kebermanfaatan teknologi informasi serta mengetahui pembuatan media pembelajaran yang menarik, dalam hal ini guru-guru mampu membuat media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *lectora inspire*,

sehingga pembelajaran di kelas akan lebih bervariasi dan bermakna dampaknya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa akan meningkat pula. Sejalan dengan pendapat Rahmayuni bahwa bahan ajar interaktif dapat merangsang siswa dalam pembelajaran (Elsa Rahmayuni, 2019). Sehingga agar peserta seminar atau guru-guru di SDN Karang Bagja dapat praktek dan mengaplikasikannya maka tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat membantu untuk instal aplikasi *lectora inspire* dan aplikasi lainnya yang dibutuhkan.

Pada kegiatan pengabdian ini, juga dalam rangka mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah tim pengabdi memberikan satu proyektor, dua layar proyektor, dan dua meja proyektor. Sehingga dengan bantuan tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk memperlancar kegiatan proses pembelajaran. Berikut adalah foto dokumentasi pada saat serah terima barang.



Sumber: Hasil dokumentasi pribadi

Gambar 6. Penyerahan Barang dan Tanda Tangan BAST

Untuk tahap evaluasi, peserta seminar dalam hal ini guru-guru di SDN Karang Bagja diberikan angket postes terkait dengan hasil pelaksanaan kegiatan seminar dan hasil yang diperoleh adalah guru-guru merasa senang dengan kegiatan ini karena memperoleh pengetahuan dan ilmu baru terkait dengan pembuatan media pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi *lectora inspire*. Adapun masukan yang diberikan adalah adanya pendampingan dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Maka dari itu, akan dilakukan pendampingan terkait dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire*.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian dalam bentuk sosialisasi pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* berupa seminar yang dilakukan kepada guru-guru di SDN Karang Bagja diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan guru mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire*, serta guru dapat mengembangkan media pembelajaran tersebut agar proses belajar mengajar di kelas lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga siswa akan antusias dan semangat untuk belajar.

Saran untuk guru-guru perlu adanya pendampingan secara intens agar pemahaman guru-guru terkait pembuatan media pembelajaran interaktif dapat terpantau. Selain itu dapat menyempurnakan media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh guru-guru, serta guru harus inovatif dan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, salah satunya adalah dengan bantuan aplikasi *lectora inspire*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada pemberi dana program pengabdian kepada masyarakat yaitu DRTPM Kemendikbudristek Dikti sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Selain itu juga kami ucapkan terima kasih kepada Tim Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Subang yang mendukung kelancaran terlaksananya kegiatan ini sampai selesai. Tidak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada para guru di SDN Karang Bagja yang bersedia mengikuti kegiatan ini dari awal sampai akhir, juga Mahasiswa MBKM yang menjadi tim pengabdian, serta berbagai pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, N., Jirana, J., & Damayanti, M. (2021). Sosialisasi Pembuatan Linktree sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 pada Guru-Guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(3), 59. <https://doi.org/10.36339/je.v5i3.510>
- DS, Y. N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6190-6196. <https://www.neliti.com/publications/449464/efektivitas-penggunaan-media-interaktif-berbasis-powerpoint-pada-pembelajaran-ta>
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung.

- Elsa Rahmayuni, D. (2019). No Title. *Pillar of Physics Eduaction*, 12(3), 385-392. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/6091>
- Herdianto, D. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Tema Tanah Bagi Siswa Tunagrahita. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 88-96. <https://www.neliti.com/publications/334645/pengembangan-multimedia-pembelajaran-interaktif-pada-materi-tema-tanah-bagi-sisw>
- Kurniawan, P. Y., & Mumpuni, A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire pada Guru-Guru SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 5-12.
- Maharani, I. N., & Saepuloh, L. (2017). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis It Bagi Guru-Guru Smp Daarul Faalah Cisaat Kabupaten Sukabumi. *Surya: Jurnal Seri Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 113-118. <https://doi.org/10.37150/jsu.v2i1.58>
- Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, M. S. I. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. *Warta LPM*, 20(1), 9-16. <https://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/2842>
- Norma Dewi Shalikhah. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala*, XI, 101-115.
- Putri, H. E., Solihah, E. F., Senjaya, R. P., Larassati, A., Putri, A., Yuwono, W., & Hutasoit, H. E. (2023). Sosialisasi Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital kepada Guru di UPTD SDN Purwamekar. *Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 165-173. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i3.50>
- Sholihah, H., & Istiqomah, N. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru di SDN 1 Brumbung Kecamatan Japon Kabupaten Blora. *Jurnal Pengabdian Pancasila (JPP)*, 1(1), 7-12. <https://doi.org/10.55927/jpp.v1i1.1294>
- Sopyan, Muhammad dan Pradifta, T. . (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2065-2076. <https://www.neliti.com/publications/463887/pengembangan-media-pembelajaran-interaktif-berbasis-autoplay-media-studio-8-pada>
- Sutarna, N., Ahmad, D., Lutfi, F., Studi, P., & Kuningan, M. (2019). Bedah Buku: Media Pembelajaran Untuk Sdmenggunakanlectora Inspire. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains (SNasTekS)*, 978-623-91277-6-3, 161-172.
- Wahyuni, E., Qosyim, A., & Admoko, S. (2014). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM Abstrak. *Kelayakan Media Pembelajaran Animasi Interaktif*, 1-6.
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>