

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*LECTORA INSPIRE* MATERI PERTEMPURAN LIMA HARI  
LIMA MALAM PALEMBANG DI SMA NEGERI 2 SEKAYU**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Muhammad Ergifiansyah Utama**

**06041282025023**

**Program Studi Pendidikan sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
LECTORA INSPIRE MATERI PERTEMPURAN LIMA HARI  
LIMA MALAM PALEMBANG DI SMA NEGERI 2 SEKAYU**

**SKRIPSI**

Oleh

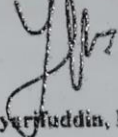
Muhammed Ergisiansyah Utama

NIM: 06041282025023

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

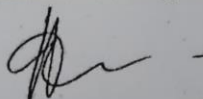
NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
LECTORA INSPIRE MATERI PERTEMPURAN LIMA HARI  
LIMA MALAM PALEMBANG DI SMA NEGERI 2 SEKAYU**

**SKRIPSI**

**Oleh**

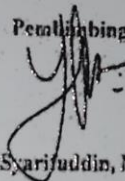
**Muhammad Ergifiansyah Utama**

**NIM: 06041282025023**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan :**

**Petalingbing,**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.**

**NIP. 198411302009121004**

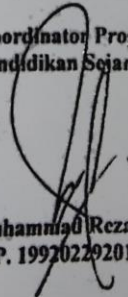
**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.  
NIP. 197608202002122001**

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202202019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
LECTORA INSPIRE MATERI PERTEMPURAN LIMA HARI  
LIMA MALAM PALEMBANG DI SMA NEGERI 2 SEKAYU**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Muhammad Ergifiansyah Utama**

**NIM: 06041282025023**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Maret 2024

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.

2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

**Palembang, 13 Mei 2024  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199201292019031013**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ergifiansyah Utama

NIM : 06041282025023

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Materi Pertempuran Lima Hari Lima Malam Palembang di SMA Negeri 2 Sekayu” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Muhammad Ergifiansyah Utama

NIM. 06041282025023

## **PRAKATA**

Alhamdulillah puji syukur selalu terpanjatkan atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua. Penulis dengan semangat dan bangga mempersembahkan skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Materi Pertempuran Lima Hari Lima Malam Palembang di SMA Negeri 2 Sekayu”. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan PIPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis tidak bisa sendirian, tanpa bantuan berbagai pihak yang memberikan dukungan serta inspirasi.

Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah memimpin, membimbing, dan memberikan wawasan berharga dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara kita tercinta.

Indralaya, Mei 2024

Penulis

**Muhammad Ergifiansyah Utama**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Berkata ridho dan karunia-Nya saya dapat berada pada tahap ini, Langkah yang penuh bantuan dari tuhan yang maha esa. Tidak lupa penulis junjungkan kepada nabi besar Muhammad SAW, nabi yang membawa petunjuk dan rahmat kepada umatnya. Skripsi yang telah dibuat penulis untuk menjadi sumber pengetahuan bagi banyak orang. Penulis persembahkan orang-orang yang turut membantu dan menemani saat melakukan pengerjaan skripsi sampai selesai.

Kepada Allah SWT, tuhan yang maha esa yang selalu menemani membantu dan memberikan kebutuhan jasmani maupun rohani kepada saya. Yang tidak pernah lelah untuk menemani sampai sekarang hingga kedepanya.

Kepada Orang tua saya, bapak Mulyadi dan ibu Dini yang mendukung selama saya mengerjakan skripsi, mendukung dari perhatian kebutuhan material dan lain-lain saya sangat berterima kasih kepada mereka berdua. Menjadi motivasi saya untuk cepat menyelesaikan dan membalas dengan hasil yang maksimal.

Kepada adik-adik saya, Nadia dan Sutan yang telah mendukung dan menyemangati saya untuk terus mengerjakan skripsi sampai selesai. Dengan tingkah kalian dapat membantu saya tertawa dan terhibur saat mengerjakan skripsi.

Kepada pak Dr. Syarifuddin, M.Pd. sebagai pembimbing saya terima kasih yang telah memandu dan mengarahkan skripsi saya supaya menjadi bagus. Terima kasih bapak yang memberikan dorongan dan motivasi supaya skripsi saya dapat cepat terselesaikan.

Kepada dosen pendidikan sejarah, terima kasih sudah memberikan ilmu yang sangat berharga dan mendidik saya jadi lebih dewasa serta mengajarkan saya kehidupan dewasa pada pengerjaan tugas maupun sikap kepada orang lain.

Kepada pihak sekolah SMA Negeri 2 Sekayu, terima kasih karena sudah memperbolehkan saya melakukan penelitian saya disana dengan suka hati dan dipermudah urusan administrasi disana. Tidak lupa kepada mam Yuliani selaku

wakil kurikulum dan guru sejarah yang sangat membantu dari awal sampai selesai penelitian dengan lancar berkat bantuannya. Dan sir armanto yang membantu saya dengan ramah untuk proses pengambilan data disana.

Kepada teman-teman saya, Irpan, Gisti, Azin, Sella, Bedul, Dili, Ratri Hasby, Wulan. Yang turut bersama saya untuk menghibur selama masa beratnya membuat skripsi dengan adanya kalian saya dapat menenangkan dan tertawa melepas lelahnya membuat skripsi.

Kepada teman bimbingan saya, Dwi, Intan, Annisa, Safina, Umi, Hilda, Seruni yang membantu saya dalam pembuatan skripsi supaya cepat selesai dan membersamai saat masa skripsian.

Kepada Ria Sw, youtuber *food vlogger* yang menghibur saya dari dunia virtual memberikan konten ceria membuat saya sejenak melepas lelah dengan menyaksikan konten dia yang seru.

#### Motto

“Rezeki tidak akan tertukar”



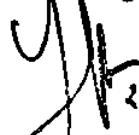
## ABSTRAK

### ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Sekayu”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI A1 SMA Negeri 2 Sekayu dan Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan jenis model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *lectora inspire* dengan validitas dan efektivitas yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kevalidan media pembelajaran didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan kepada ahli yaitu bahasa, materi dan media. Adapun hasil validasi ahli bahasa sebesar 3,50, ahli materi sebesar 4,53. ahli media sebesar 4,06. Efektivitas dari media interaktif dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah melakukan *field test* pada kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan perbandingan nilai keduanya sebesar 40.00% dan *N-gain* sebesar 0.74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *lectora inspire* efektif dan valid diterapkan pada pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Interaktif, *Lectora Inspire*, Mata Pelajaran Sejarah

Disetujui  
Pembimbing



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004

Mengelahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Izzah Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013

## ABSTRACT

### ABSTRACT

This research is entitled "Development of Interactive Media Based on Lectora Inspire in History Subjects at SMA Negeri 2 Sekayu". This research was carried out in class XI AI SMA Negeri 2 Sekayu and this research was research into the development of the ADDIE model type. This research aims to develop interactive media based on lectora inspire with validity and effectiveness that influence student learning outcomes. The validity of learning media is based on the results of expert validation carried out on experts, namely language, material and media. The validation results for language experts were 3.50, material experts were 4.53, media experts were 4.06. The effectiveness of interactive media can be seen from the learning results of students after carrying out field tests on pretest and posttest activities with a comparison of both scores of 40.00% and N-gain of 0.74 which is included in the high category. It can be concluded that interactive media based on lectora inspire is effective and valid when applied to history learning.

Keywords: Interactive Media Development, Lectora Inspire, History Subjects.

Approved by

Advisor



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004

Cerified by,

Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Rezu Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199702292019031013

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN..</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABLE.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>17</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>17</b>
1.1 Latar Belakang .....	17
1.2 Rumusan Masalah .....	20
1.3 Tujuan Pengembangan .....	21
1.4 Manfaat Pengembangan .....	21
<b>BAB II .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Belajar Dan Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pengertian Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Pembelajaran Sejarah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Teori Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1 Teori Belajar Behavioristik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2 Teori Belajar Konstruktivistik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Definisi Media Interaktif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.5 Aplikasi Lectora Inspire .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 Definisi Aplikasi Lectora Inspire.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2 Kelebihan Aplikasi Lectora inspire .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.3 Kekurangan Aplikasi Lectora Inspire ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Pertempuran Lima Hari Lima Malam Palembang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 Penelitian Pengembangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8 Macam-Macam Model Pengembangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.1 Model Pengembangan Borg & Gall.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.2 Model Pengembangan ADDIE .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9 Penelitian Tedahulu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10 Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>METODOE PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Metode Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Prosedur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1 Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2 Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.3 Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.4 Implementasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.5 Tahap Evaluasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1 Wawancara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2 Kuisisioner.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.3 Uji Coba Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Tes Hasil Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4 Implementasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5 Evaluasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>22</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABLE

Table 3.1 Instrumen Yang Digunakan Dalam Penelitian.....	23
Table 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	25
Table 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi. ....	26
Table 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	26
Tabel 3.5 Kategori Skor Validasi Ahli.....	28
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan.....	29
Tabel 3.7 Kriteria <i>N-gain</i> .....	30
Tabel 4.1 Butir Validasi Ahli Bahasa.....	41
Tabel 4.2 Revisi Validasi Bahasa.....	45
Tabel 4.3 Butir Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 4.4 Revisi Validasi Materi.....	47
Tabel 4.5 Butir Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 4.6 Revisi Validasi Media.....	49
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli.....	50
Tabel 4.8 Hasil Tes Perorangan ( <i>One to One Test</i> ) .....	51
Tabel 4.9 Hasil Tes Kelompok Kecil ( <i>Small Group Test</i> ) .....	52
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Peserta didik.....	54
Tabel 4.11 Hasil <i>Field test</i> .....	54
Tabel 4.12 Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta didik.....	58
Tabel 4.13 Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta didik.....	59

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Lectora Inspire* .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Model ADDIE .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Model ADDIE .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Wawancara dengan Guru SMAN 2 Sekayu.... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Analisis kebutuhan peserta didik.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Desain konsep materi pembelajaran..**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 *Storyboard*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Tampilan awal *lectora inspire*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Tampilan menu *lectora inspire* .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 fitur awal pembuatan media .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Tampilan input gambar .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Tampilan Pengeditan Teks .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 10 Tampilan Input Video .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 11 Tampilan penghubung page .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 12 Tampilan Save dan Publish .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 13 kegiatan One to One .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 14 Kegiatan *Small Group*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 15 Perbandingan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 16 Kegiatan pembelajaran dikelas.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 17 Hasil *Pretest* Peserta didik .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 18 Hasil *Posttest* Peserta didik .....**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 *Flowchart* .....**Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4. SK Penelitian Balasan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5. SK Selesai Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 9. Kartu Bimbingan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 10. Analisis Kebutuhan Peserta Didik...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 11. Lembar One to One .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 12. Lembar Small Group .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 13. Lembar Pretest dan posttest.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 14. Modul Ajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 15. Dokumentasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 16. Melakukan validasi produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 17. Wawancara guru Sejarah sekaligus wakil kurikulum .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 18. Pelaksanaan One to One di Kelas XI A1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 19. Pelaksanaan Small Group di Kelas XI A1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 20. Pelaksanaan pretest di Kelas XI A1 ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 21. Pelaksanaan pembelajaran di Kelas XI A1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 22. Pelaksanaan posttest di Kelas XI A1..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 23. Foto Bersama di Kelas XI A1 .....**Error! Bookmark not defined.**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 telah menimbulkan perubahan yang kian pesat, sehingga dapat dirasakan oleh masyarakat saat ini perubahan tersebut seperti aktivitas manusia yang dituntut untuk serba cepat dan praktis, namun telah munculnya wabah covid-19 semua aktivitas, baik itu pekerjaan maupun proses pembelajaran diseluruh dunia terkhusus Indonesia memiliki dampak yang serius (Maulana, 2022; Salsabila *et al.*, 2022). Munculnya Covid-19 telah mengganggu kehidupan sehari-hari bahkan pekerjaan dan pembelajaran di seluruh dunia terkhusus di Indonesia juga terdampak (Cui *et al.*, 2023).

Dampak yang disebabkan Covid-19 atau corona ini membuat pendapatan ekonomi masyarakat menurun ada yang dipekerjakan dari rumah bahkan diberhentikan (Droubi *et al.*, 2023). Efek ini juga terasa bagi peserta didik, mereka harus belajar dari tatap muka atau pembelajaran jarak jauh (König *et al.*, 2020). Hal ini menjadi masalah yang harus diselesaikan, karena jika tidak cepat diatasi maka kualitas pendidikan di Indonesia bisa mengalami penurunan.

Pendidikan merupakan bagaian dari sumber untuk memperoleh ilmu pengetahuan bagi peserta didik, sehingga sebagai pendidik harus megang peran penting supaya peserta didik paham dengan materi pembelajaran secara maksimal dalam penyampaiannya (Broza *et al.*, 2023). Tetapi karena keterbatasan akibat suatu permasalahan membuat pendidik harus berpikir untuk mengatasi masalah peserta didik harus paham dengan materi walaupun pembelajaran jarak jauh dan tidak berinteraksi secara langsung anatara pendidik dengan peserta didik (Susilo & Isbandiyah, 2019).

Peran pendidik sangat lah penting dalam Pendidikan, karena dengan beliau peserta didik dapat membentuk karakter dan mendapatkan ilmu pengetahuan (Sanjakdar & Premier, 2023). Walaupun begitu perlu bantu media untuk membantu dalam menyampaikan materi secara online tanpa tatap muka, Namun pendidik perlu merancang ulang untuk menyesuaikan dengan situasi saat ini (Sanjakdar & Premier, 2023; Vandeyar, 2020). Oleh karena itu penerapan metode siswa diperlukan media interaktif sebagai alat belajar yang membantu pendidik menyampaikan materi dalam pembelajaran jarak jauh.

Penggunaan media interaktif lebih mudah untuk dipahami sehingga materi bisa tersampaikan dengan baik (Pranata *et al.*, 2022; Ez-zaouia *et al.*, 2020). Penerapan media ini merupakan sebuah media yang sesuai untuk mendorong tumbuhnya motivasi dan semangat

belajar bagi peserta didik (Enstein *et al.*, 2022). Dalam pembelajaran sejarah juga perlu motivasi belajar untuk menarik minat aktif dikelas dan rasa ingin tau peserta didik terhadap materi-materi sejarah (Rahman, 2021).

Pembelajaran sejarah adalah salah satu pelajaran dari ilmu sosial yang bertujuan untuk membentuk karakter cinta bangsa, tau akan sejarah negara dan dunia dan rasa bangga dengan Sejarah wilayah sendiri dengan menanamkan pemikiran yang positif kepada peserta didik (Kurniawan, 2020). Penanaman terhadap tokoh berjasa pada masa lampau serta mengenal peristiwa sejarah lokal pada mereka, menjadi salah satunya untuk tau bagaimana identitas daerah pada tempat masing-masing (Susilo, 2019).

Sejarah lokal dapat diartikan sebagai suatu peristiwa dari wilayah tertentu yang menyimpan banyak cerita daerah, sehingga membuat sekelompok atau individu menggali informasi sejarah tersebut agar Sejarah dari wilayah tersebut dapat terlestarikan (Syahputra *et al.*, 2020). Penelusuran sejarah lokal bisa dikembangkan dengan siswa berpikir secara kritis, sehingga pontesi analisis siswa bisa meningkat (Wiyanti *et al.*, 2020).

Selayaknya, berpikir kritis diterapkan pada materi-materi yang memerlukan analisis untuk memecahkan permasalahan pada soal perlu berpikir secara teliti (Rohmah, 2022). Karena perlu nya wawasan yang banyak pendidik harus menjelaskan materi tersebut dengan lisan serta didukung dengan media untuk membantu pendidik menyampaikan dengan baik kepada peserta didik. Oleh karena itu aplikasi *lectora inspire* dibuat untuk mendukung saat situasi yang dibutuhkan pendidik pada masa sekarang.

*Lectora Inspire* merupakan aplikasi media interaktif yang bisa digunakan untuk pendidik atau peserta didik karena penggunaannya sangat praktis dan mudah mengerti untuk pemula (Ma'ruf, 2022). Tidak hanya itu aplikasi ini mampu membuat menampilkan bahan dalam media pembelajaran yang mengeluarkan suara dan gambar sehingga media ini sangat menarik untuk dilihat (Mudinillah, 2019). Dengan adanya terobosan ini diharapkan dapat mencapai hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan *pembelajaran* (Sanca *et al.*, 2021). Pengguna pemula juga cepat mengerti dengan cara mengoperasikan aplikasi ini karena tampilan yang ringan dan tidak membingungkan hal tersebut menjadi nilai unggul dari perangkat tersebut (Mudinillah, 2019).

Keunggulan yang dimiliki dari *Lectora Inspire* dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya adalah untuk Menyusun dan merangkai materi kedalam aplikasi tersebut terdapat banyak templet yang cantik dan menarik digunakan, Dengan media aplikasi ini juga bisa memasukan materi yang berasal dari sumber video, gambar serta tulisan secara bersamaan

(Putri, 2021). seperti memasukan materi sejarah lokal di daerah Indonesia terkhususnya Sumatra Selatan.

Peristiwa yang terjadi pada Sumatera selatan sangat beragam salah satunya pertempuran lima hari lima malam Palembang yang sangat dikenal oleh orang Palembang sebagai sejarah kota Palembang yang ingin ditaklukan Kembali oleh Belanda. Walaupun sangat dikenal pada masyarakat Palembang tapi tidak menutup kemungkinan masyarakat terkhusus peserta didik yang bertempat di Sumatra Selatan selain Palembang tidak mengetahui bagaimana peristiwa tersebut terjadi, Sehingga perlu penanaman ilmu yang harus diterapkan pada materi sejarah yang memiliki hubungan yang berkesinambungan.

Salah satunya kota Sekayu yang merupakan wilayah Sumatera selatan, penguji ingin melakukan penelitian pada tempat tersebut untuk mengkaji apakah peserta didik pada jenjang SMA dalam kota Sekayu, apakah sudah mengetahui tentang sejarah lokal daerah mereka atau mereka telah mengetahui tetapi tidak terlalu mengerti jelas alur bagaimana peristiwa tersebut terjadi karena kurangnya wawasan ilmu yang diberikan pada pembelajaran Sejarah di SMA.

SMA yang menjadi lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 2 sekayu, karena Sekolah menengah atas ini adalah tempat unggulan pada daerah sekayu, Sehingga peneliti ingin menguji aplikasi *lectora inspire* serta melihat seberapa paham mereka mengenal sejarah lokal yang ada di wilayah mereka dan sekolah tersebut bisa jadi tolak ukur sekolah lain untuk menemukan solusi terhadap hasil setelah penelitian ini dilakukan bagian peneliti kedepan.

Penulis menggunakan media *lectora inspire* karena permasalahan yang sering dirasakan oleh peserta didik adalah rasa bosan dengan metode belajar yang biasa (Derakhshan *et al.*, 2021). Terdapat kesulitan dan masalah yang sering terjadi dikelas saat pembelajaran berlangsung seperti mengantuk, berbicara dengan teman sebangku, hal tersebut terjadi karena cara pembelajaran dengan metode ceramah oleh pendidik dan jarang menunjukkan media yang menarik sehingga, membuat peserta didik bosan mendengarnya (Mandasari *et al.*, 2020; Pawlak *et al.*, 2020). Dampak akhir dari kondisi tersebut adalah terjadinya penurunan hasil belajar siswa di dalam bahkan sampai mereka lulus sekolah jika tida ada perubahan (Susanto *et al.*, 2022).

Dengan data pendukung berupa kajian terdahulu untuk mengembangkan penelitian penulis seperti “Pengembangan media *Lectora Inspire* pada kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 lempek” berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah diuji coba kelayakan aplikasi di sekolah tersebut yang memiliki hasil sangat layak untuk diterapkan karena membuat siswa jadi paham detail penjelasan yang diberikan oleh guru (Octavina, 2021).

Selanjutnya, penelitian yang serupa seperti “Media Pembelajaran Interaktif *lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran” dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi *lectora inspire* membantu untuk meningkatkan kreatifitas pendidik untuk membuat media pembelajaran bagi peserta didik, walaupun masih ada hambatan yaitu beberapa pendidik belum terlalu paham dengan aplikasi *lectora inspire* tetapi bukan menjadi masalah besar untuk meningkatkan kualitas dalam pengembangan media pembelajaran (Rubiantica, 2021).

Mata pembelajaran sains di sekolah menengah atas (SMA) juga penerapan menggunakan aplikasi *lectora inspire* untuk media pembelajaran dikelas dan juga menghasilkan nilai sangat efektif untuk diterapkan kepada peserta didik sebab terdapat gambar, video dan penjelasan yang dimuat secara kreatif, praktis dan padat sehingga, peserta didik dapat memahami materi dengan mudah tanpa penjelasan terlalu panjang dari pendidik (Putri & Jumadi, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Sekayu”**. Untuk melihat dari pembelajaran sejarah apakah peserta didik dapat lebih mengerti dan paham materi yang diberikan dengan menggunakan aplikasi tersebut. Dan juga aplikasi *lectora inspire* tersebut belum ada yang menelitinya di sekolah maupun daerah Sekayu. Membuat suatu ide untuk peneliti lain dalam mengkaji aplikasi ini untuk kedepannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang valid pada mata pelajaran sejarah materi pertempuran lima hari lima malam kelas XI SMA Negeri 2 Sekayu?
- Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang efektif pada mata pelajaran sejarah materi pertempuran lima hari lima malam kelas XI SMA Negeri 2 Sekayu?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang valid pada mata pelajaran sejarah materi pertempuran lima hari lima malam kelas XI SMA Negeri 2 Sekayu.
- Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang efektif pada mata pelajaran sejarah materi pertempuran lima hari lima malam kelas XI SMA Negeri 2 Sekayu.

### **1.4 Manfaat Pengembangan**

Maka setelah melakukan penelitian, diharapkan mampu memberikan manfaat berupa:

- Bagi peneliti, menjadi alternatif dan motivasi untuk melakukan penelitian berikutnya.
- Bagi pendidik, menjadi alternatif sebagai media yang akan digunakan dalam kelas saat memaparkan materi dan bahan ajar yang ada.
- Bagi peserta, menjadi alternatif sebagai salah satu sumber belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran ( Studi Pada Anak )*. 15(1), 1–8.
- Adiaty, F. Y. E., Rahmawati, N. D., & Ariyanto, L. (2023). *PROFIL KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SMA PADA MATERI PROGRAM LINIER DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF REFLEKTIF DAN IMPULSIF*. 5(1), 46–52.
- Akbar, N. C. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Guna Memperkuat Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 2541–7207.
- Amalina, S. N. (2022). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia berbasis Pendidikan Multikultural. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4), 853. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1182>
- Anggereini, E., & Yelianti, U. (2023). *Student ' s Responses to Pro-environmental Behavior-based Learning and Its Effect on Interest and Critical Thinking*. 56, 126–138.
- Annamalai, N., Rashid, R. A., Munir Hashmi, U., Mohamed, M., Harb Alqaryouti, M., & Eddin Sadeq, A. (2023). Using chatbots for English language learning in higher education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5(July), 100153. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100153>
- Annuar, A. S., Rahman, R. A., Munir, A., Murad, A., El-enshasy, H. A., & Illias, R. (2021). The Sustainable Development of Mathematics Subject: An Empirical Analysis Based on the academic attention and literature research. *Carbohydrate Polymers*, 118159. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18750>
- Aprianto, V. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 3(2), 643–653.
- Az Zahra, I., Nurdin, B., & Kaksim, K. (2022). Penggunaan Media Internet Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Mandailing Natal. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 210. <https://doi.org/10.24114/ph.v7i2.37323>
- Bastari, K. (2021). BELAJAR MANDIRI DAN MERDEKA BELAJAR BAGI PESERTA DIDIK, ANTARA TUNTUTAN DAN TANTANGAN KHABIB. *ACADEMIA : Inovasi*



*Riset Akademik, Vol.1(1)*, 68–77.

- Bielak, A. A. M., & Gow, A. J. (2023). A Decade Later on How to “Use It” So We Don’t “Lose It”: An Update on the Unanswered Questions about the Influence of Activity Participation on Cognitive Performance in Older Age. *Gerontology*, 69(3), 336–355. <https://doi.org/10.1159/000524666>
- Broza, O., Biberman-Shalev, L., & Chamo, N. (2023). “Start from scratch”: integrating Computational thinking skills in teacher education program. *Thinking Skills and Creativity*, 48(November 2022), 101285. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101285>
- Cui, Y., Ma, Z., Wang, L., Yang, A., Liu, Q., Kong, S., & Wang, H. (2023). A survey on big data-enabled innovative online education systems during the COVID-19 pandemic. *Journal of Innovation and Knowledge*, 8(1), 100295. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2022.100295>
- Derakhshan, A., Kruk, M., Mehdizadeh, M., & Pawlak, M. (2021). Boredom in online classes in the Iranian EFL context: Sources and solutions. *System*, 101(February). <https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102556>
- Dhori, M. (2021). *Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung*. 110–124.
- Dijkstra, S. H. E., Hinne, M., Segers, E., & Molenaar, I. (2023). Clustering children’s learning behaviour to identify self-regulated learning support needs. *Computers in Human Behavior*, 145(April 2022), 107754. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107754>
- Djono, Joebagio, H., & Abidin, Fatah, N. (2020). *Gerak Sejarah Integratif-Multidimensional: Warisan Sartono Kartodirdjo Bagi Filosofi Pendidikan Sejarah Menuju Society 5.0*. 9(1), 32–46.
- Droubi, S., Galamba, A., Fernandes, F. L., de Mendonça, A. A., & Heffron, R. J. (2023). Transforming education for the just transition. *Energy Research and Social Science*, 100(April). <https://doi.org/10.1016/j.erss.2023.103090>
- Ekwandari, Sri, Y., Perdana, Y., & Lestari, N. I. (2020). *Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah di SMA YP UNILA Yustina*. 9(1), 15–31.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109.
- Ez-zaouia, M., Tabard, A., & Lavoué, E. (2020). EMODASH: A dashboard supporting retrospective awareness of emotions in online learning. *International Journal of Human Computer Studies*, 139(October 2018), 102411.

<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102411>

- Fajri, Z., & Jadid, U. N. (2023). *DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL BOOKS BASED ON LECTORA INSPIRE FOR INDONESIAN*. 01(01), 1318–1328.
- Fauziati, E. (2021). *Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013*. 3(2), 128–136.
- Fitri, A., & Muchyidin, A. (2023). *Applying The Influence of Problem Based Learning ( PBL ) Applications Using Lectora Inspire Media on Student Problem Solving Ability*. 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.58557/eduinsights.vxix>
- Funk, C., & Tyson, A. (2020). *Intent to Get a COVID-19 Vaccine Rises to 60 % as Confidence in Research and Development Process Increases*. December.
- Guey, C. C., Cheng, Y. Y., & Shibata, S. (2010). A Triarchal Instruction Model: Integration of principles from behaviorism, cognitivism, and humanism. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 105–118. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.122>
- Kh, U., Hasbullah, W., Kh, U., Hasbullah, W., Kh, U., & Hasbullah, W. (2022). *Implementasi Teori Belajar Behavioristik di MI Al-Asyari'ah Jombang*. 5(2).
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, A., Tantri, I. D., & Fian, K. (2023). *Effectiveness of STEM-Based Lectora Inspire Media to Improve Students ' HOTS in Physics Learning*. 9(1), 55–66.
- Kurniawan, G. F. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring. *Diakronika*, 20(2), 76. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>
- Kurniawan, H. (2020). *INFOGRAFIK SEJARAH DALAM MEDIA SOSIAL : TREN PENDIDIKAN*. 1–13. <https://doi.org/10.17977/um020v14i220p1>
- Lase, Y., & Siregar, T. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa di SMP Gema Buwana*. 7, 687–697.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49.

<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>

- Liow, I., Palilingan, R. V., & Komansilan, T. (2022). Pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar dasar desain grafis siswa smk. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 168–178.
- Loluluan, D., Pusparani, R., & Far-far, G. (2023). *SEJARAH PENDUDUKAN JEPANG MASA PERANG DUNIA Sejarah Pendudukan Jepang Masa Perang Dunia Ke-2 , Dan Pemanfaatannya Sebagai Sumber Belajar Sejarah*. 4(2), 37–51.
- Ma'ruf, Batubara, Nada, Q., & Ampera, D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA LECTORA INSPIRE PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR POLA JAS SISWA SMK NEGERI 8 MEDAN. *PESONA – Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 2(2), 47–51.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masgumelar, N. K. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. 2, 49–57.
- Maulana. (2022). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 371–376.
- Medriati, R., Hamdani, D., & Harjilah, N. (2019). The effectiveness of Lectora Inspire media assisted guided inquiry method on the students ' critical thinking skill in the science nature : a case study at gugus Diponegoro elementary schools Semarang. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1170/1/012078>
- Mohd Sahid, S., & Hashim, S. (2022). Sikap Guru Sejarah Terhadap Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(11), e001898. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i11.1898>
- Moore, K. A., Leighton, T., Ostrowsky, J. T., Anderson, C. J., Danila, R. N., Ulrich, A. K., Lackritz, E. M., Mehr, A. J., Baric, R. S., Baylor, N. W., Gellin, B. G., Gordon, J. L., Krammer, F., Perlman, S., Rees, H. V., Saville, M., Weller, C. L., & Osterholm, M. T. (2023). A research and development (R&D) roadmap for broadly protective coronavirus vaccines: A pandemic preparedness strategy. *Vaccine*, 41(13), 2101–2112.

<https://doi.org/10.1016/j.vaccine.2023.02.032>

- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248–258.
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i2.34341>
- Pawlak, M., Kruk, M., Zawodniak, J., & Pasikowski, S. (2020). Investigating factors responsible for boredom in English classes: The case of advanced learners. *System*, 91, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102259>
- Potters, O. T. A., van Schijndel, T. J. P., Jak, S., & Voogt, J. (2023). Two decades of research on children's creativity development during primary education in relation to task characteristics. *Educational Research Review*, 39(March 2022), 100532. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100532>
- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6231–6240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>
- Prentice, P. M., Mnatzaganian, C., Houslay, T. M., Thornton, A., & Wilson, A. J. (2022). Individual differences in spatial learning are correlated across tasks but not with stress response behaviour in guppies. *Animal Behaviour*, 188, 133–146. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2022.04.009>
- Purni, T., Sejarah, P., Jambi, U., & Karakter, P. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 190–197.
- Putri, A. S., & Jumadi, J. (2021). Media Ipa Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Analisis. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.26418/jippf.v2i2.47774>
- Rahman, A. (2021). Pengaruh perhatian orang tua dan motivasi belajar Indonesia. *Pendidikan Indonesia*, 2(2), 171–180.
- Rai, N., Pitriani, V., Ayu, I. G., Wahyuni, D., & Gunawan, I. K. P. (2021). *Penerapan Model*

- Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu*. 4(3), 515–532.
- Rohmah, S. (2022). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan* ..., 04(02), 127–141. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/view/20316%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/download/20316/6508>
- Rubiantica, R. (2021). *Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran*. 7(3).
- Rujuan, W., & Lei, W. (2022). Research on E-learning Behavior Evaluation of Students Based on Three-way Decisions Classification Algorithm. *Procedia Computer Science*, 208, 367–373. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.10.052>
- Sagala, S. M., Heriadi, M., Ababiel, R., & Nasution, T. (2022). Pendidikan Sejarah Serta Problematika yang Dihadapi di Masa Kini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1918–1925.
- Salas, R.-A., Salas-rueda, É., Analysis, R. D., Rueda, R.-A. S., & Salas-rueda, É. (2020). *Analysis and Design of the Web Game on Descriptive Statistics through the ADDIE Model , Data Science and Machine Learning To cite this article : Analysis and Design of the Web Game on Descriptive Statistics through the ADDIE Model , Data Science and Machi*.
- Salsabila, U. H., Ariyanto, A., Wijaya, A. 'Alim, Aziz, H. F., & Ma'arif, A. M. S. (2022). Implikasi Teknologi Terhadap Pendidikan Islam di Era Globalisasi. *Wardah*, 23(2), 308–329. <https://doi.org/10.19109/wardah.v23i2.15093>
- Sanca, P. A., Ekohariadi, E., Buditjahjanto, I. A., & Rijanto, T. (2021). Pemanfaatan Media Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 277–285. <https://doi.org/10.29100/jupi.v6i2.2040>
- Sanjakdar, F., & Premier, J. (2023). Teaching for social justice in higher education: Reflexive and critical auto-ethnographic narratives of hope, resilience, and change. *Teaching and Teacher Education*, 127, 104114. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104114>
- Sarpong, D., Boakye, D., Ofosu, G., & Botchie, D. (2023). The three pointers of research and development (R&D) for growth-boosting sustainable innovation system. *Technovation*, 122(November 2021), 102581. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2022.102581>
- Shahbana, Baby, E., Farizqi, Kautsar, F., & Satria, R. (2020). *IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN*. 9(1), 24–34.

- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115. <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>
- Siregar, E. H., & Pasaribu, R. N. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Materi Chondricthyes. 6(1), 218–224.
- Siti, A., Adawiyah, R., Suhada, I., & Listiawati, M. (2023). The Use of The Lectora Inspire Assisted POE Learning Model on Body Defense System Material. 07(01), 75–80. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v7i1.7203>
- Spatioti, A. G., & Kazanidis, I. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. 1–20.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Susanto, H., Irmanita, W., & Meidy Syurbakti, M. (2022). Analisis Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Daring Masa Pandemi Covid-19. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 8(1), 13–24.
- Susilo, A., & Isbandiyah, I. (2019). Peran Guru Sejarah dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Anak Era Globalisasi. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 171–180.
- Suswandari, M. (2021). Peran Guru Menstimulus Respon Anak melalui Teori Belajar Behavioristik The Role of the Teacher in Stimulating Children's Responses through Behavioristic Learning Theory. 1(1), 47–55.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Tachie-donkor, G., & Ezema, I. J. (2023). Heliyon Effect of information literacy skills on university students ' information seeking behaviour and lifelong learning. *Heliyon*, 9(8), e18427. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18427>
- Toharudin, U. (2023). USING INTERACTIVE LECTORA INSPIRE SOFTWARE TO IMPROVE. *Jurnal Biotik*, 11(1), 29–41. <https://doi.org/10.22373/biotik.v11i1>.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. 11(1), 209–215.
- Wiyanarti, E., Supriatna, N., & Winarti, M. (2020). Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Yang Kontekstual. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan*

- Pendidikan Sejarah*, 9(1), 67–74. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i1.21666>
- Wu, J., Chen, Z., Deng, J., Sabour, S., & Huang, M. (2023). *COKE: A Cognitive Knowledge Graph for Machine Theory of Mind*. <http://arxiv.org/abs/2305.05390>
- Yansui, L., Yuzhu, Z., & Yuanyuan, Y. (2020). *China 's rural revitalization and development : Theory , technology and management*. 30(12), 1923–1942.
- Abidin, A. M. (2022). *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran ( Studi Pada Anak )*. 15(1), 1–8.
- Adiaty, F. Y. E., Rahmawati, N. D., & Ariyanto, L. (2023). *PROFIL KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SMA PADA MATERI PROGRAM LINIER DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF REFLEKTIF DAN IMPULSIF*. 5(1), 46–52.
- Akbar, N. C. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Guna Memperkuat Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 2541–7207.
- Amalina, S. N. (2022). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia berbasis Pendidikan Multikultural. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4), 853. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1182>
- Anggereini, E., & Yelianti, U. (2023). *Student 's Responses to Pro-environmental Behavior-based Learning and Its Effect on Interest and Critical Thinking*. 56, 126–138.
- Annamalai, N., Rashid, R. A., Munir Hashmi, U., Mohamed, M., Harb Alqaryouti, M., & Eddin Sadeq, A. (2023). Using chatbots for English language learning in higher education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 5(July), 100153. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100153>
- Annuar, A. S., Rahman, R. A., Munir, A., Murad, A., El-enshasy, H. A., & Illias, R. (2021). The Sustainable Development of Mathematics Subject: An Empirical Analysis Based on the academic attention and literature research. *Carbohydrate Polymers*, 118159. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18750>
- Aprianto, V. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 3(2), 643–653.
- Az Zahra, I., Nurdin, B., & Kaksim, K. (2022). Penggunaan Media Internet Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Mandailing Natal. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 210. <https://doi.org/10.24114/ph.v7i2.37323>
- Bastari, K. (2021). BELAJAR MANDIRI DAN MERDEKA BELAJAR BAGI PESERTA DIDIK, ANTARA TUNTUTAN DAN TANTANGAN KHABIB. *ACADEMIA : Inovasi Riset Akademik, Vol.1(1)*, 68–77.

- Bielak, A. A. M., & Gow, A. J. (2023). A Decade Later on How to “Use It” So We Don’t “Lose It”: An Update on the Unanswered Questions about the Influence of Activity Participation on Cognitive Performance in Older Age. *Gerontology*, 69(3), 336–355. <https://doi.org/10.1159/000524666>
- Broza, O., Biberman-Shalev, L., & Chamo, N. (2023). “Start from scratch”: integrating Computational thinking skills in teacher education program. *Thinking Skills and Creativity*, 48(November 2022), 101285. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101285>
- Cui, Y., Ma, Z., Wang, L., Yang, A., Liu, Q., Kong, S., & Wang, H. (2023). A survey on big data-enabled innovative online education systems during the COVID-19 pandemic. *Journal of Innovation and Knowledge*, 8(1), 100295. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2022.100295>
- Derakhshan, A., Kruk, M., Mehdizadeh, M., & Pawlak, M. (2021). Boredom in online classes in the Iranian EFL context: Sources and solutions. *System*, 101(February). <https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102556>
- Dhori, M. (2021). *Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung*. 110–124.
- Dijkstra, S. H. E., Hinne, M., Segers, E., & Molenaar, I. (2023). Clustering children’s learning behaviour to identify self-regulated learning support needs. *Computers in Human Behavior*, 145(April 2022), 107754. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107754>
- Djono, Joebagio, H., & Abidin, Fatah, N. (2020). *Gerak Sejarah Integratif-Multidimensional: Warisan Sartono Kartodirdjo Bagi Filosofi Pendidikan Sejarah Menuju Society 5.0*. 9(1), 32–46.
- Droubi, S., Galamba, A., Fernandes, F. L., de Mendonça, A. A., & Heffron, R. J. (2023). Transforming education for the just transition. *Energy Research and Social Science*, 100(April). <https://doi.org/10.1016/j.erss.2023.103090>
- Ekwandari, Sri, Y., Perdana, Y., & Lestari, N. I. (2020). *Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah di SMA YP UNILA Yustina*. 9(1), 15–31.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101–109.
- Ez-zaouia, M., Tabard, A., & Lavoué, E. (2020). EMODASH: A dashboard supporting retrospective awareness of emotions in online learning. *International Journal of Human Computer Studies*, 139(October 2018), 102411. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102411>



- Fajri, Z., & Jadid, U. N. (2023). *DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL BOOKS BASED ON LECTORA INSPIRE FOR INDONESIAN*. 01(01), 1318–1328.
- Fauziati, E. (2021). *Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013*. 3(2), 128–136.
- Fitri, A., & Muchyidin, A. (2023). *Applying The Influence of Problem Based Learning ( PBL ) Applications Using Lectora Inspire Media on Student Problem Solving Ability*. 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.58557/eduinsights.vxix>
- Funk, C., & Tyson, A. (2020). *Intent to Get a COVID-19 Vaccine Rises to 60 % as Confidence in Research and Development Process Increases*. December.
- Guey, C. C., Cheng, Y. Y., & Shibata, S. (2010). A Triarchal Instruction Model: Integration of principles from behaviorism, cognitivism, and humanism. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 105–118. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.122>
- Kh, U., Hasbullah, W., Kh, U., Hasbullah, W., Kh, U., & Hasbullah, W. (2022). *Implementasi Teori Belajar Behavioristik di MI Al-Asyari`ah Jombang*. 5(2).
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Kurniawan, A., Tantri, I. D., & Fian, K. (2023). *Effectiveness of STEM-Based Lectora Inspire Media to Improve Students ' HOTS in Physics Learning*. 9(1), 55–66.
- Kurniawan, G. F. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring. *Diakronika*, 20(2), 76. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>
- Kurniawan, H. (2020). *INFOGRAFIK SEJARAH DALAM MEDIA SOSIAL : TREN PENDIDIKAN*. 1–13. <https://doi.org/10.17977/um020v14i220p1>
- Lase, Y., & Siregar, T. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa di SMP Gema Buwana*. 7, 687–697.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>

- Liow, I., Palilingan, R. V., & Komansilan, T. (2022). Pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar dasar desain grafis siswa smk. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 168–178.
- Loluluan, D., Pusparani, R., & Far-far, G. (2023). *SEJARAH PENDUDUKAN JEPANG MASA PERANG DUNIA Sejarah Pendudukan Jepang Masa Perang Dunia Ke-2 , Dan Pemanfaatannya Sebagai Sumber Belajar Sejarah*. 4(2), 37–51.
- Ma'ruf, Batubara, Nada, Q., & Ampera, D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA LECTORA INSPIRE PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR POLA JAS SISWA SMK NEGERI 8 MEDAN. *PESONA – Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 2(2), 47–51.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><https://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masgumelar, N. K. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. 2, 49–57.
- Maulana. (2022). Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 371–376.
- Medriati, R., Hamdani, D., & Harjilah, N. (2019). The effectiveness of Lectora Inspire media assisted guided inquiry method on the students ' critical thinking skill in the science nature : a case study at gugus Diponegoro elementary schools Semarang. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1170/1/012078>
- Mohd Sahid, S., & Hashim, S. (2022). Sikap Guru Sejarah Terhadap Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(11), e001898. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i11.1898>
- Moore, K. A., Leighton, T., Ostrowsky, J. T., Anderson, C. J., Danila, R. N., Ulrich, A. K., Lackritz, E. M., Mehr, A. J., Baric, R. S., Baylor, N. W., Gellin, B. G., Gordon, J. L., Krammer, F., Perlman, S., Rees, H. V., Saville, M., Weller, C. L., & Osterholm, M. T. (2023). A research and development (R&D) roadmap for broadly protective coronavirus vaccines: A pandemic preparedness strategy. *Vaccine*, 41(13), 2101–2112. <https://doi.org/10.1016/j.vaccine.2023.02.032>

- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248–258.
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i2.34341>
- Pawlak, M., Kruk, M., Zawodniak, J., & Pasikowski, S. (2020). Investigating factors responsible for boredom in English classes: The case of advanced learners. *System*, 91, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102259>
- Potters, O. T. A., van Schijndel, T. J. P., Jak, S., & Voogt, J. (2023). Two decades of research on children’s creativity development during primary education in relation to task characteristics. *Educational Research Review*, 39(March 2022), 100532. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100532>
- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6231–6240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>
- Prentice, P. M., Mnatzaganian, C., Houslay, T. M., Thornton, A., & Wilson, A. J. (2022). Individual differences in spatial learning are correlated across tasks but not with stress response behaviour in guppies. *Animal Behaviour*, 188, 133–146. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2022.04.009>
- Purni, T., Sejarah, P., Jambi, U., & Karakter, P. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 190–197.
- Putri, A. S., & Jumadi, J. (2021). Media Ipa Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Analisis. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.26418/jippf.v2i2.47774>
- Rahman, A. (2021). Pengaruh perhatian orang tua dan motivasi belajar Indonesia. *Pendidikan Indonesia*, 2(2), 171–180.
- Rai, N., Pitriani, V., Ayu, I. G., Wahyuni, D., & Gunawan, I. K. P. (2021). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora*

- Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu*. 4(3), 515–532.
- Rohmah, S. (2022). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan* ..., 04(02), 127–141. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/view/20316%0Ahttp://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/download/20316/6508>
- Rubiantica, R. (2021). *Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran*. 7(3).
- Rujuan, W., & Lei, W. (2022). Research on E-learning Behavior Evaluation of Students Based on Three-way Decisions Classification Algorithm. *Procedia Computer Science*, 208, 367–373. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.10.052>
- Sagala, S. M., Heriadi, M., Ababiel, R., & Nasution, T. (2022). Pendidikan Sejarah Serta Problematika yang Dihadapi di Masa Kini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1918–1925.
- Salas, R.-A., Salas-rueda, É., Analysis, R. D., Rueda, R.-A. S., & Salas-rueda, É. (2020). *Analysis and Design of the Web Game on Descriptive Statistics through the ADDIE Model , Data Science and Machine Learning To cite this article : Analysis and Design of the Web Game on Descriptive Statistics through the ADDIE Model , Data Science and Machi*.
- Salsabila, U. H., Ariyanto, A., Wijaya, A. 'Alim, Aziz, H. F., & Ma'arif, A. M. S. (2022). Implikasi Teknologi Terhadap Pendidikan Islam di Era Globalisasi. *Wardah*, 23(2), 308–329. <https://doi.org/10.19109/wardah.v23i2.15093>
- Sanca, P. A., Ekohariadi, E., Buditjahjanto, I. A., & Rijanto, T. (2021). Pemanfaatan Media Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 277–285. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2040>
- Sanjakdar, F., & Premier, J. (2023). Teaching for social justice in higher education: Reflexive and critical auto-ethnographic narratives of hope, resilience, and change. *Teaching and Teacher Education*, 127, 104114. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104114>
- Sarpong, D., Boakye, D., Ofosu, G., & Botchie, D. (2023). The three pointers of research and development (R&D) for growth-boosting sustainable innovation system. *Technovation*, 122(November 2021), 102581. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2022.102581>
- Shahbana, Baby, E., Farizqi, Kautsar, F., & Satria, R. (2020). *IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN*. 9(1), 24–34.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran

- Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115.  
<https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>
- Siregar, E. H., & Pasaribu, R. N. C. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Materi Chondrichthyes*. 6(1), 218–224.
- Siti, A., Adawiyah, R., Suhada, I., & Listiawati, M. (2023). *The Use of The Lectora Inspire Assisted POE Learning Model on Body Defense System Material*. 07(01), 75–80.  
<https://doi.org/10.55215/pedagonal.v7i1.7203>
- Spatiotti, A. G., & Kazanidis, I. (2022). *A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education*. 1–20.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Susanto, H., Irmanita, W., & Meidy Syurbakti, M. (2022). Analisis Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Daring Masa Pandemi Covid-19. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 8(1), 13–24.
- Susilo, A., & Isbandiyah, I. (2019). Peran Guru Sejarah dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Anak Era Globalisasi. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 171–180.
- Suswandari, M. (2021). *Peran Guru Menstimulus Respon Anak melalui Teori Belajar Behavioristik The Role of the Teacher in Stimulating Children's Responses through Behavioristic Learning Theory*. 1(1), 47–55.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94.  
<https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Tachie-donkor, G., & Ezema, I. J. (2023). Heliyon Effect of information literacy skills on university students ' information seeking behaviour and lifelong learning. *Heliyon*, 9(8), e18427. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18427>
- Toharudin, U. (2023). USING INTERACTIVE LECTORA INSPIRE SOFTWARE TO IMPROVE. *Jurnal Biotik*, 11(1), 29–41. <https://doi.org/10.22373/biotik.v11i1>.
- Wisman, Y. (2020). *Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran*. 11(1), 209–215.
- Wiyanti, E., Supriatna, N., & Winarti, M. (2020). Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Yang Kontekstual. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 67–74. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i1.21666>

- Wu, J., Chen, Z., Deng, J., Sabour, S., & Huang, M. (2023). *COKE: A Cognitive Knowledge Graph for Machine Theory of Mind*. <http://arxiv.org/abs/2305.05390>
- Yansui, L., Yuzhu, Z., & Yuanyuan, Y. (2020). *China ' s rural revitalization and development : Theory , technology and management*. 30(12), 1923–1942.