



Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Keterampilan Menulis

Erviana¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
naerviana475@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

Abstrak – Aplikasi Lectora Inspire adalah jenis aplikasi yang memiliki fungsi membuat materi pembelajaran secara interaktif. Penelitian memiliki tujuan yaitu untuk membuat sebuah konsep pembelajaran interaktif mata kuliah keterampilan menulis dengan memanfaatkan aplikasi Lectora Inspire. Metode studi pustaka atau *library research* digunakan dalam penelitian, berkaitan dengan topik pembahasan, yaitu media pembelajaran interaktif, mata kuliah keterampilan menulis, dan aplikasi Lectora Inspire. Teknik pengumpulan data menggunakan data sekunder, bersumber dalam buku serta artikel yang sudah dipublikasikan di Indonesia maupun internasional. Pada teknik mengumpulkan data menggunakan teori Zed yang telah dimodifikasi oleh peneliti, 1) Memiliki pemahaman umum tentang topik penelitian yang akan dilakukan, 2) Melakukan pencarian informasi yang relevan dan mendukung topik penelitian 3) Menetapkan fokus penelitian dengan jelas, 4) Melakukan pencarian dan seleksi bahan bacaan yang dibutuhkan dan mengelompokkannya secara sistematis, 5) Membaca dan membuat catatan penting dari bahan bacaan yang terkait dengan topik penelitian, 6) Melakukan review dan penambahan informasi dari bahan bacaan yang sudah dikumpulkan, 7) Mengelompokkan kembali bahan bacaan dan memulai proses penulisan ditetapkan berdasarkan arah dan tujuan penelitian. Jadi, aplikasi Lectora Inspire sangat membantu pada kegiatan pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis karena belum ada penelitian terdahulu yang memanfaatkan aplikasi Lectora Inspire.

Kata kunci – Media Pembelajaran Interaktif, Mata Kuliah Keterampilan Menulis, Aplikasi Lectora Inspire

Abstract – Lectora Inspire is a type of application that is used to make learning materials interactive. The purpose of this research is to develop an interactive writing skills course concept using the Lectora Inspire application. Studi Pustaka, or library research method, was used for this research, related to the discussion topic, interactive learning media, the writing skills course, and the Lectora Inspire application. Secondary data was used for technical data input, which came from books and articles published in Indonesian or other languages. At this technical level, we input data by using Zed theory that was modified by the researcher, 1.) Have a general understanding of the research topic that is to be done, 2.)

Conducting a search for information that is relevant to and supports the research topic, 3.) Staying focused on the research, 4.) Doing the searching and selecting of the needed text materials and classifying them systematically, 5.) Read and make an important note about research, 6.) Do a review and add information from the text materials that have been collected, 7.) Regroup the text materials and start the writing process based on the direction and purpose of the research. So, this Lectora Inspire application is so helpful for the learning activities specialized for the writing skills course because there has been no previous research using the Lectora Inspire application.

Keywords— Interactive Learning Media, Writing Skills, Lectora Inspire Application

Pendahuluan

Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau media berbentuk visual maupun audio visual yang bisa digunakan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik. Menurut Shalikhah (2016) media pembelajaran interaktif juga bisa memberikan pesan serta pembelajaran dalam bentuk visual, audiovisual, grafik, animasi serta bisa menciptakan komunikasi dua arah. Media pembelajaran interaktif bisa digunakan sebagai media pembelajaran efektif berupa animasi, dan suara sehingga peserta didik mampu memahami materi yang sudah disampaikan (Maryani, 2014) serta memiliki manfaat pada proses kegiatan pembelajaran (Kurniawati & Nita, 2018).

Manfaat media pembelajaran interaktif sebagai media untuk presentasi dan pembelajaran secara mandiri (Harvianto, 2021) berfungsi sebagai sarana untuk mengkomunikasikan pengetahuan atau informasi kepada peserta didik (Arsyad & Fatmawati, 2018). Selain itu, menempa peserta didik menjadi berpikir kritis serta inovatif dalam memecahkan berbagai masalah rumit baik secara pribadi ataupun kelompok (Rahmat, 2015). Dengan demikian, manfaat dari media pembelajaran interaktif yaitu sebagai sarana untuk memfasilitasi baik pendidik maupun peserta didik dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi dengan cara yang lebih menarik dan kreatif.

Selain memiliki manfaat media pembelajaran interaktif juga memiliki karakteristik. Menurut Batubara (2015) suatu media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran didesain dengan prinsip-prinsip yang tepat. Soenarto dalam Miftah (2018) mengemukakan karakteristik media pembelajaran interaktif yaitu, kemampuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, bisa dikembangkan pada karakteristik peserta didik, dan keefektifan belajar. Sementara itu, Hamdani dalam Andrizal (2017) mengemukakan karakteristik media pembelajaran interaktif adalah bersifat mandiri.

Di sisi lain, media pembelajaran interaktif juga khas akan berbagai jenis yang meliputi komputer, situs belajar daring dan berbasis *software*. Sedangkan Suryani

(2015) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran interaktif yaitu, komputer, multimedia, teknologi jaringan komputer, dan telekomunikasi. Putra dalam Muhson (2010) mengemukakan bahwa ada berbagai contoh media yang bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar berbasis teknologi informasi, seperti internet, intranet, HP, dan CD-ROM. Media pembelajaran interaktif bisa digunakan dalam berbagai pembelajaran, termasuk kegiatan belajar mata kuliah keterampilan menulis.

Keterampilan menulis dianggap sebagai cara untuk menyalurkan pikiran, ide atau pandangan dalam tulisan agar pembaca mampu memahami pesan yang disampaikan (Lestari dalam Hayati, 2022). Kegiatan paling rumit dalam empat keterampilan berbahasa adalah menulis (Hatmo, 2021) karena untuk menyusun ide dari hal paling kecil hingga sulit (Munirah, 2015). Dengan demikian, keterampilan menulis merupakan cara untuk menyalurkan gagasan dalam tulisan termasuk kegiatan yang paling rumit serta memiliki tujuan.

Terdapat berbagai tujuan dari kegiatan menulis, seperti peserta didik mampu menulis bermacam-macam karangan dan menguasai kaidah-kaidah dalam penulisan (Yamin, 2017). Peserta didik akan menemukan suatu kebutuhan nyata untuk mendapatkan kata serta kalimat (Sukirman, 2020). Proses penyampaian suatu ide atau gagasan oleh seseorang secara tertulis agar bisa dipahami oleh pembaca (Lestari, 2017) tetapi juga perasaan, konsep, dan kemauan (Supriadi, dkk., 2020). Tujuan orang menulis antara lain untuk mengungkapkan sesuatu dari penulis kepada pembaca mengenai pikiran atau pandangan dari penulis.

Tujuan mata kuliah keterampilan menulis sendiri tidak mudah untuk dicapai. Hal ini dikarenakan peserta didik cenderung cepat bosan selama pembelajaran berlangsung (Ngubaidillah & Kartadie, 2018). Selain itu, peserta didik kurang fokus ketika pembelajaran (Otoluwa, dkk., 2020), disebabkan karena belum ada inovasi dalam pembelajaran yang mengembangkan media pembelajaran berbasis interaktif (Kurniawan & Mumpuni, 2021). Aplikasi yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran keterampilan menulis yaitu aplikasi Lectora Inspire.

Aplikasi Lectora Inspire adalah jenis aplikasi yang bisa digunakan sebagai media atau alat pembelajaran interaktif (Latifah, dkk., 2020). Aplikasi Lectora Inspire juga sangat efektif untuk pembelajaran (Shalikhah, dkk., 2017) baik pembelajaran secara daring maupun luring (Kurniawan, 2021). Dengan demikian, aplikasi Lectora Inspire juga dapat digunakan sebagai media atau alat pembelajaran interaktif secara daring ataupun luring serta memiliki banyak manfaat.

Aplikasi Lectora Inspire memiliki manfaat yaitu mengoptimalkan keterlibatan seluruh indra peserta didik serta dapat menyajikan sebuah simpulan secara interaktif (Zulfiati, 2014). Aplikasi Lectora Inspire memiliki banyak *template* yang sangat membantu pendidik untuk menyampaikan bahan ajar dan evaluasi pembelajaran (Mahmudah, 2019) serta tidak memerlukan pengetahuan pemrograman yang sulit (Lubis, dkk., 2022). Sehingga aplikasi Lectora Inspire adalah jenis aplikasi yang bisa

digunakan untuk menunjang pembelajaran yakni menyampaikan bahan ajar dan evaluasi.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, aplikasi Lectora Inspire memudahkan ketika proses kegiatan pembelajaran. Namun sejauh ini, belum ada penelitian yang memanfaatkan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif dalam keterampilan menulis. Oleh karena itu, untuk mengetahui bagaimana pengaplikasian Lectora Inspire sebagai media interaktif dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis, penelitian ini patut dibahas.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode studi pustaka atau *library research* dalam penelitian. Metode *library research* adalah penelitian yang menggunakan teknik mengumpulkan, dan mengkaji data yang terdapat dalam sumber tertulis (Tahmidaten dan Krismanto dalam Frananda, dkk., 2023) seperti, buku, artikel, laporan, dan lain-lain (Maruta dalam Ulfaida dan Hasanudin, 2022).

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini, terkait topik pembahasan seperti media pembelajaran interaktif, keterampilan menulis dan aplikasi Lectora inspire. Hal ini, data yang digunakan dalam penelitian berasal dari artikel yang sudah dipublikasikan dalam jurnal nasional ataupun internasional, yang memiliki relevansi dengan topik penelitian.

Dalam hal ini, penelitian menggunakan metode yang telah dijelaskan oleh Zed dalam Azizah & Purwoko (2017) sebagai panduan dalam melakukan penelitian kepustakaan yakni;

- 1) Memiliki pemahaman umum tentang topik penelitian yang akan dilakukan,
- 2) Melakukan pencarian informasi yang relevan dan mendukung topik penelitian
- 3) Menetapkan fokus penelitian dengan jelas,
- 4) Melakukan pencarian dan seleksi bahan bacaan yang dibutuhkan dan mengelompokkannya secara sistematis,
- 5) Membaca dan membuat catatan penting dari bahan bacaan yang terkait dengan topik penelitian,
- 6) Melakukan review dan penambahan informasi dari bahan bacaan yang sudah dikumpulkan,
- 7) Mengelompokkan kembali bahan bacaan dan memulai proses penulisan ditetapkan berdasarkan arah dan tujuan penelitian.

Peneliti menggunakan teori Miles dan Hubberman. Teori ini mencakup proses pengambilan, pemaparan, dan pereduksian data, serta penarikan simpulan dari hasil data yang diperoleh. Setelah menganalisis data yang sudah terkumpul, peneliti menggunakan triangulasi data.

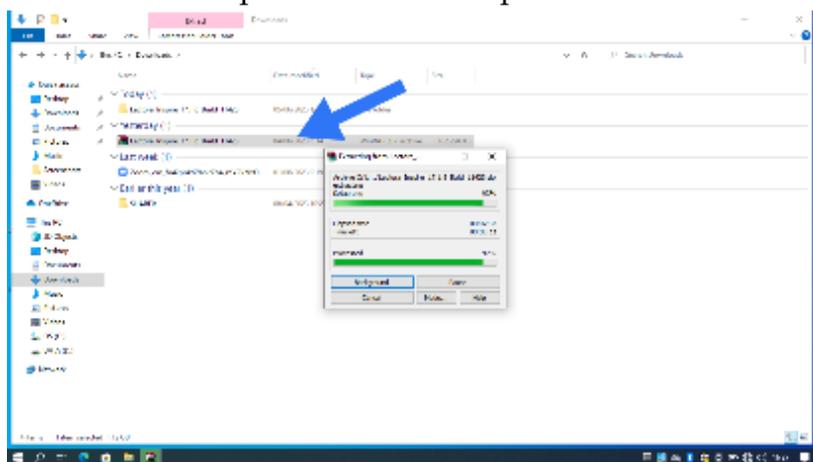
Hasil dan Pembahasan

Peran aplikasi Lectora Inspire meliputi 1) aplikasi Lectora Inspire sangat mudah digunakan oleh pengguna, 2) dapat digunakan dalam pembuatan materi, evaluasi atau tes, 3) cocok untuk pengembangan e-learning, 4) dapat digunakan untuk persiapan bahan ajar, 5) dapat dipublikasikan secara daring maupun luring, 6) dapat

memberikan umpan balik dan nilai dengan cepat, 7) terdapat banyak template yang mudah dimodifikasi, 8) menyediakan banyak gambar dan animasi yang siap digunakan.

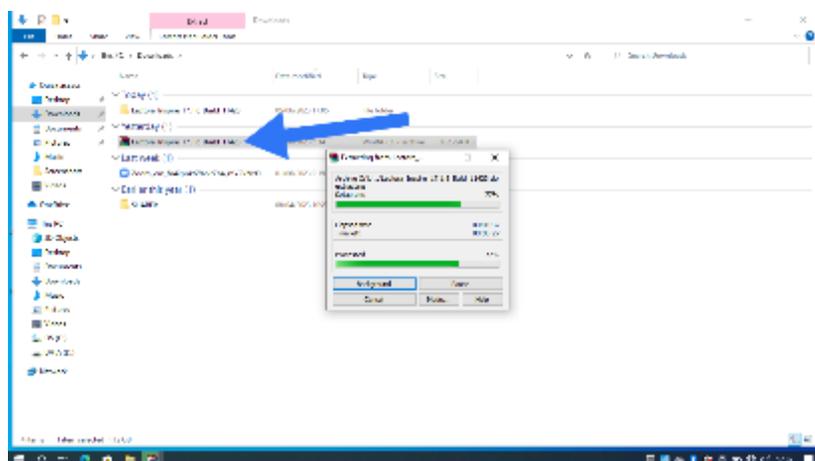
Implementasi Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Keterampilan Menulis

1. Cara *install* aplikasi Lectora Inspire
 - a. Cari link di YouTube untuk *download* aplikasi Lectora Inspire
 - b. Klik link <https://gg.gg/andragogi.Lectora17> untuk *download* aplikasi Lectora Inspire
 - c. Kemudian *extract here* aplikasi Lectora Inspire



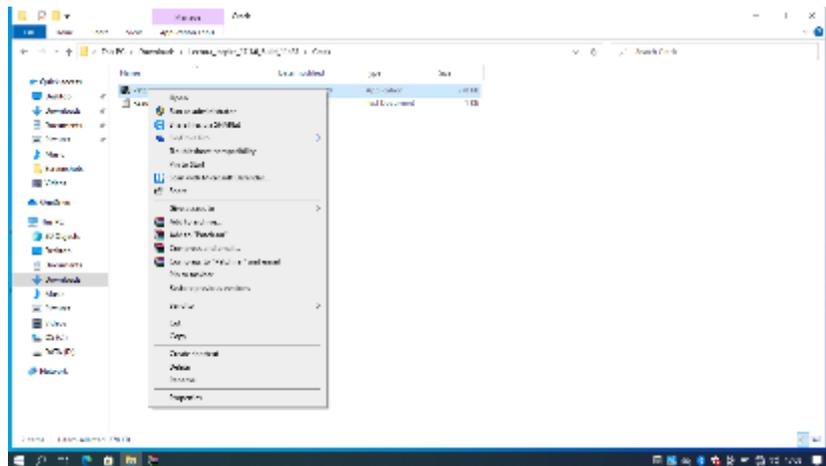
Gambar 1. Tampilan proses *extract* aplikasi Lectora Inspire

- d. Buka folder *crack*



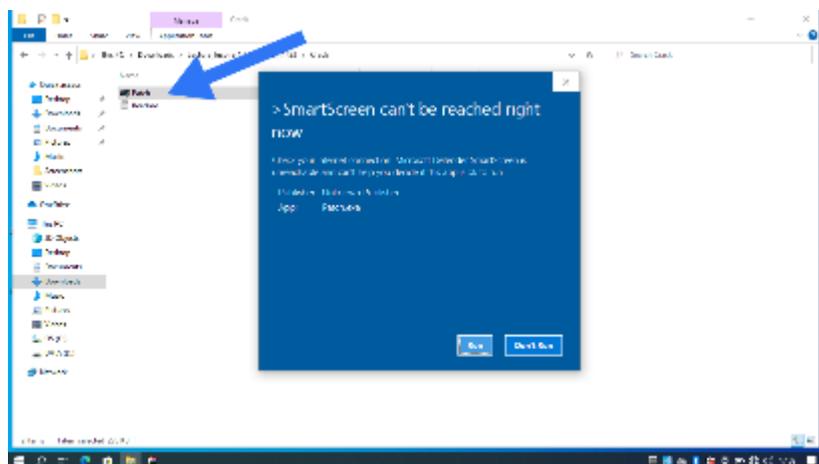
Gambar 2. Tampilan proses *crack*

- e. Muncul tampilan *patch exe* dan *readme*, lalu pilih *patch exe* kemudian klik kanan



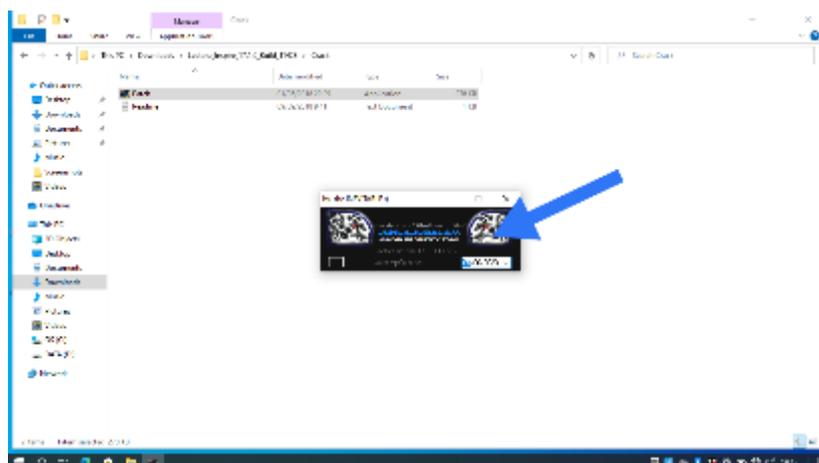
Gambar 3. Tampilan *patch.exe* setelah di klik kanan

f. Pilihlah *run as administrator*



Gambar 4. Tampilan proses *run as administrator*

g. Tunggu beberapa saat akan muncul gambar



Gambar 5. Tampilan setelah muncul gambar

- h. Setelah itu, klik gambar yang muncul berwarna putih lalu klik OK
- i. Aplikasi Lectora Inspire siap digunakan



Gambar 6. Aplikasi Lectora Inspire

- 2. Cara membuat materi menggunakan aplikasi Lectora Inspire
 - a. Bukalah aplikasi Lectora Inspire



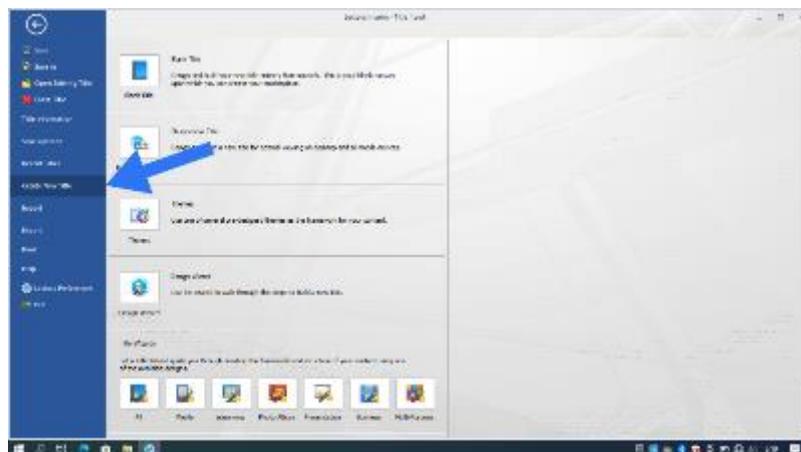
Gambar 7. Tampilan awalan aplikasi Lectora Inspire

- b. Klik tanda silang di pojok kanan atas



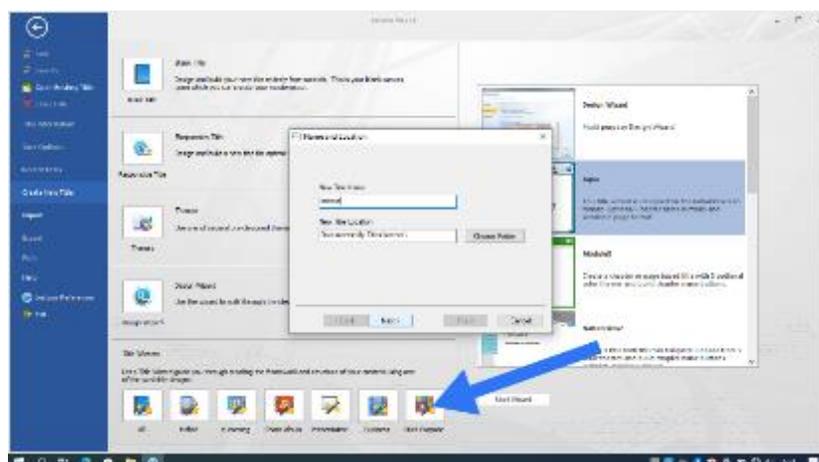
Gambar 8. Tampilan awalan aplikasi Lectora Inspire

c. Klik file lalu klik *create new tittle*



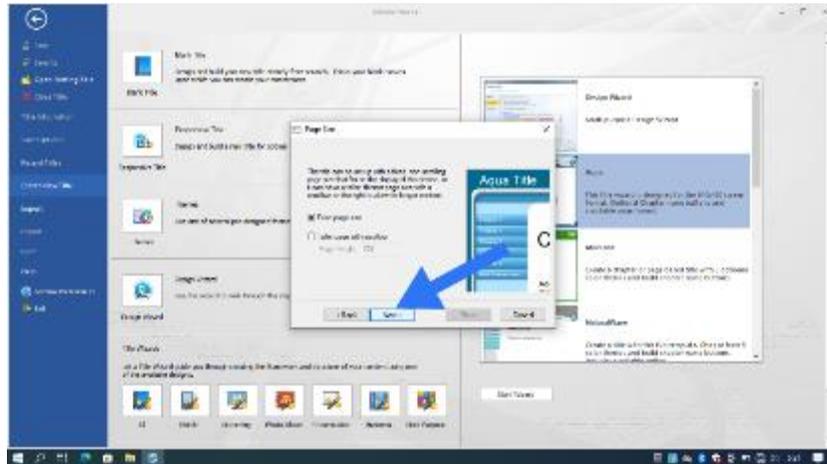
Gambar 9. Tampilan menu aplikasi Lectora Inspire

d. Ada beberapa pilihan di *tittle wizard* setelah itu klik *multi-purpose* dan pilih *template* yang tersedia lalu beri nama file



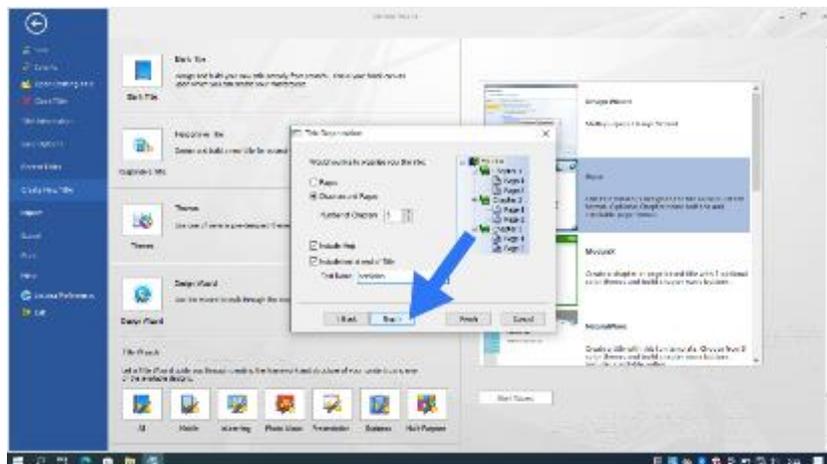
Gambar 10. Tampilan untuk mengisi nama file

e. Klik *next* dan ikuti petunjuk yang tersedia



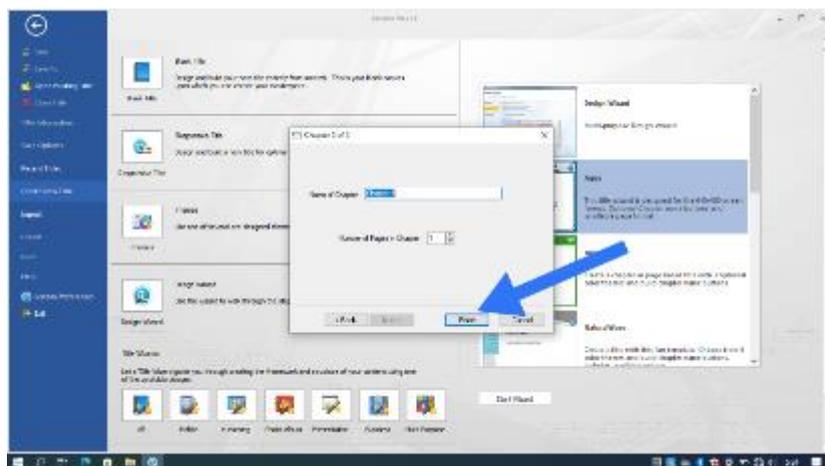
Gambar 11. Tampilan *page size*

f. Pilih *title organization* lalu klik *next*

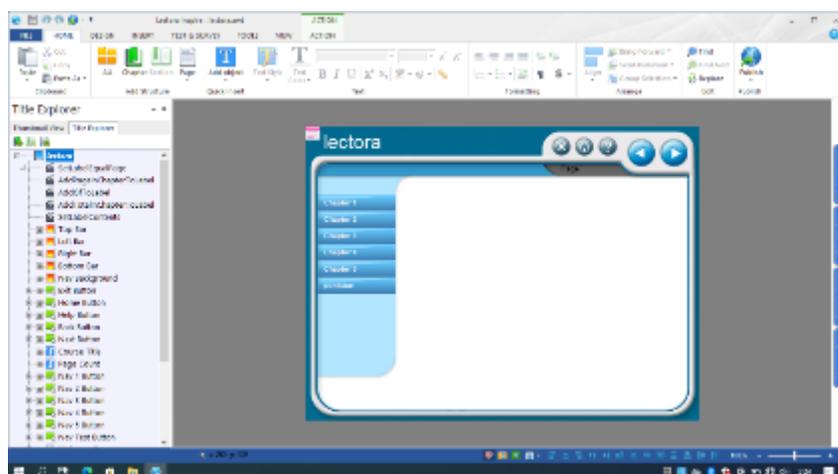


Gambar 12. Tampilan bagian *title organization*

g. Berilah nama setiap *chapter* dan jika sudah maka klik *finish*

Gambar 13. Tampilan penamaan setiap *chapter*

f. Done



Gambar 14. Tampilan bahan ajar

Simpulan

Berdasarkan penggunaan aplikasi Lectora Inspire pada mata kuliah keterampilan menulis, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan pembelajaran secara interaktif. Penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi Lectora Inspire sangat memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan serta mengoptimalkan pembelajaran keterampilan menulis pada peserta didik. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memudahkan dalam proses pembelajaran karena fitur yang menarik. Peran aplikasi Lectora Inspire meliputi 1) aplikasi Lectora Inspire sangat mudah digunakan oleh pengguna, 2) dapat digunakan dalam pembuatan materi, evaluasi atau tes, 3) cocok untuk pengembangan e-learning, 4) dapat digunakan untuk persiapan bahan ajar, 5) dapat dipublikasikan secara daring maupun luring, 6) dapat memberikan umpan balik dan nilai dengan cepat, 7) terdapat banyak template yang

mudah dimodifikasi, 8) menyediakan banyak gambar dan animasi yang siap digunakan. Oleh karena itu, manfaat dari aplikasi Lectora Inspire yaitu sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif pada mata kuliah keterampilan menulis sangat direkomendasikan untuk pendidik dalam pembelajaran yang dapat ditingkatkan kualitas kegiatan belajar.

Daftar Referensi

- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada sistem e-learning universitas negeri padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 17(2), 1-10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati. (2018). Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap mahasiswa ikip budi utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>.
- Azizah, A., & Purwoko Budi. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling naratif. (*Doctoral dissertation, State University of Surabaya*), 7(2), 1-7. Retrived from <https://core.ac.uk/download/pdf/230614535.pdf>.
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan media interaktif pada materi operasional bilangan bulat. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-12. <https://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v1i1.271>.
- Frananda, M., Kurnia, MD, Jaja, J., & Hasanudin, C. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka untuk Memenuhi Kebutuhan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(1), 1-10. Retrived from <https://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/2868>.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1-7. Retrived from https://scholar.google.com/scholar?q=Pengaruh+media+pembelajaran+interaktif+terhadap+hasil+belajar+pendidikan+jasmani+selama+masa+pandemi+covid-19&hl=id&as_sdt=0,5.
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Hayati, N. A., & Hasanudin, C. (2022). Implementasi metode discovery learning berbantuan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi

- siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 160-165. Retrived from <https://prosiding.ikipgribojo-negoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1260>.
- 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), 3410-3433. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.4879>.
- Kurniawan, P. Y. (2021). Pengembangan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi lectora inspire untuk mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(1), 37-42. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i1.10560>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal Of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi lectora inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9-16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>.
- Lestari, A. (2017). Keefektifan media audio visual sebagai kreativitas guru sekolah dasar dalam menumbuhkan keterampilan menulis puisi siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 214-225. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7i3.p214-225>.
- Lubis, B. R., Wulandari, N., Dlt, T. J., & Ikhwan, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif lectora inspire untuk motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 1(2), 368-371. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.429>.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire papa materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas x akuntansi dan keuangan lembaga smk negeri 1 tempel tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>.

- Maryani, D. (2013). Pembuatan media pembelajaran interaktif bangun ruang matematika. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(2), 18-24. <https://dx.doi.org/10.3112/speed.v6i2.1301>.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147-156. <https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.117>.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 7-8. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Munirah, M. (2015). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Ngubaidillah, A., & Kartadie, R. (2018). Pengaruh media visual menggunakan aplikasi lectora inspire terhadap hasil belajar peserta didik siswa kelas xi di sma islam sunan gunung jati ngunut tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 95-102. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i2.15060>.
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire yang diintegrasikan dengan camtasia studio pada mata pelajaran geografi materi sistem informasi geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4041>.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>.
- 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>.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9-16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Sukirman, S. (2020). Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81. Retrived from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>.

- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84-94. <https://doi.org/10.37531/yum.v3i3.828>.
- Suryani, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis IT. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1-12. Retrived from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9033>.
- Ulfaida, N., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan aplikasi wattpad sebagai penunjang pembelajaran menulis cerpen di SMA untuk mendukung gerakan merdeka belajar. *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)*, 1(1), 1-9. Retrived from <https://prosiding.ikipgribojo-negoro.ac.id/index.php/KPDI/article/view/1266>.
- Yarmi, G. (2017). Pembelajaran menulis di sekolah dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(1), 1-6. <https://doi.org/10.21009/PIP.311.1>.
- Zulfiati, H. M. (2014). Pengaruh pembelajaran IPS berbasis ITC (Information and Communications Technology) dengan aplikasi lectora inspire terhadap hasil belajar siswa. *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 39-58. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v1i1.2878>.