

*E-Modul Tematik Berbasis Inquiry Menggunakan Aplikasi Software Lectora Inspire*

**Denno Kristian Garry Pratama<sup>1)</sup>, Nury Yuniasih<sup>2)</sup>, Prihatin Sulistyowati<sup>3)</sup>**  
*Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
[Samenno87@gmail.com](mailto:Samenno87@gmail.com)

**Abstract**

*This research develops and describes E-module Inquiry based using a flexible and practical Lectora Inspire Software application on the theme of 5 Subtheme 2 My Heroes Pride of grade IV elementary school. This research is a research development that adapts the ADDIE model with 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research trial were 16 students in grade IV SDN 2 Margomulyo with 16 students. This data collection research instrument uses a questionnaire of eligibility and practicality that has passed the validation stage by two experts namely material experts, media experts and practitioners (teachers) and then tested on students. Data analysis techniques using qualitative and quantitative descriptives. The results of the study stated that the Inquiry-based E-module using the Lectora Inspire Software application obtained a media expert score of 94% with a very valid category, material experts obtained a score of 77.7% with a fairly valid category, by practitioners (grade IV teachers) and obtained a score 75% with the category is quite valid, the assessment of student response results in 81.5% field trials. Based on the presentation of the above assessment results, the Inquiry-based E-module using the Lectora Inspire Software application "Very Valid" and "Very Good" is used in the field.*

*Keywords: E-module teaching materials, Inquiry, Lectora Inspire*

**Abstrak**

Penelitian ini mengembangkan dan mendeskripsikan *E-modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* yang layak dan praktis pada tema 5 Subtema 2 pahlawanku Kebanggaanku sekolah dasar kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadaptasi model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Margomulyo sejumlah 16 siswa. Instrumen penelitian pengumpulan data ini menggunakan angket kelayakan dan kepraktisan yang telah melalui tahap validasi oleh dua ahli yaitu ahli materi, ahli media dan praktisi (guru) kemudian diujicobakan kepada peserta didik. Teknik analisis data menggunakan deskriptis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa *E-modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* memperoleh skor ahli media sebesar skor 94% dengan kategori sangat valid, ahli materi memperoleh skor 77,7% dengan kategori cukup valid, oleh praktisi (guru kelas IV) dan memperoleh skor 75% dengan kategori cukup valid, penilaian hasil respon siswa pada ujicoba lapangan 81,5%. Berdasarkan paparan hasil penilaian diatas, *E-modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* "Sangat Valid" dan "Sangat Baik" digunakan di lapangan.

*Kata Kunci: Bahan ajar E-modul, Inquiry, Lectora Inspire*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha membimbing anak untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan pemahaman serta membentuk pola pikir yang bermoral, cerdas, berkarakter dan perilaku untuk mengembangkan kepribadiannya. Pendidikan merupakan proses untuk mengubah pemikiran dan sikap seseorang dalam usaha membentuk pemikiran dan sikap manusia melalui pengajaran, pembelajaran dan pelatihan (Harsono, 2011:162). Pendidikan

memiliki fungsi sebagai upaya mengembangkan kemampuan dan mengembangkan martabat peserta didik ataupun manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan di lingkup keluarga dan lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan secara formal salah satunya adalah sekolah.

Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik supaya dapat lebih baik melakukan kegiatan observasi, bernalar, bertanya, berkomunikasi apa saja yang mereka peroleh dan ketahui (mempresentasikan) setelah menerima pembelajaran (Mulyasa,2013:65). Guru mempunyai peran yang sangat penting terhadap perkembangan dan keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mempunyai kemampuan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa dapat menguasai materi pelajaran tersebut. Melalui pembelajaran tema atau tematik ini siswa diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, moral dan sikap.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran secara terpadu atau *integrated*. Pelaksanaan pembelajaran tematik untuk mengembangkan materi dengan memberikan pengetahuan dan ketrampilan dasar serta memberi bekal dasar kepada siswa untuk menghadapi kehidupan di lingkungan masyarakat dan memberikan perubahan dalam waktu yang dekat. Pembelajaran Tematik yang memungkinkan peserta didik baik secara individual dan kelompok untuk menggali dan menemukan konsep pembelajaran (Rusman, 2012:254). Dengan pembelajaran tematik guru juga bisa mengaitkan suatu bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, ataupun dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dengan keadaan lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SDN 2 Margomulyo Watulimo Trenggalek proses kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan buku cetak dan kurang adanya variasi sumber belajar, oleh karena itu peserta didik kurang memahami pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di tingkat sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang praktis dan menarik untuk peserta didik. Pembelajaran bisa berjalan dengan mudah dan lancar maka diperlukan suatu bahan ajar yang menarik perhatian peserta didik sehingga berdampak pada semakin baiknya hasil belajar peserta didik.

Modul salah satu bahan ajar yang merupakan satu kesatuan belajar yang dirancang dan disusun untuk membantu peserta didik secara individu dalam mencapai tujuan belajar (Sukiman, 2011:131). Perkembangan teknologi masa sekarang di dalam bidang pendidikan dapat menjadi sarana tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran dengan menerapkan pengembangan bahan ajar *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Lectora*

*Inspire*. Alasan dari peneliti memilih menggunakan *Software Lectora Inspire* dalam pembelajaran, karena *Software Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menyisipkan video, menyisipkan gambar, menyisipkan suatu lembar tes berupa soal soal pertanyaan, dan *Software Lectora Inspire* ini sangat mendukung untuk membuat sebuah *E-Modul*.

*E-Modul* merupakan sarana bahan ajar untuk pembelajaran yang di dalamnya berisi materi pembelajaran, metode, dan cara evaluasi secara tersusun dan menarik untuk mencapai pembelajaran yang di harapkan secara eletronik. *E-Modul* lebih memudahkan peserta didik dalam pembelajaran tanpa memerlukan banyak biaya (Tania dan Susilowibowo, 2016). *E-Modul* ini sarana yang lebih praktis tanpa membawa buku kemana - mana, karena berbentuk digital. *E-Modul* dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan mandiri.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai pola atau strategi dalam mengajar. Pendekatan pembelajaran dapat merangsang pemikiran siswa agar bisa berfikir kreatif. Guru harus bisa menyampaikan ilmu kepada peserta didiknya dengan pendekatan pembelajaran yang tepat agar tercapainya pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran *Inquiry* merupakan pengembangan keterampilan pemikiran peserta didik seperti menemukan jawaban dan mengajukan pertanyaan dari pengetahuan peserta didik (Tangkas, 2012:12). Dari penjelasan diatas, tujuan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan *E-modul* Tematik Berbasis *Inquiry* Menggunakan Aplikasi *Software Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Kelas IV.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau bisa disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang berguna dalam menghasilkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji coba keefektifan produk itu sendiri (Sugiyono, 2012: 407). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan dalam penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau bisa juga untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah di buat (Sukmadinata, 2006: 169). Dari pendapat tesebut Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode dan pendekatan dalam penelitian yang berguna untuk menghasilkan produk tertentu, menguji coba keefektifan, dan memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah dibuat. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini

mengadaptasi model ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE (Pribadi, 2009:127) yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Mengembangkan *E-modul* Tematikberbasis *Inquiry* Menggunakan Aplikasi *Software Lectora Inspire*, dalam pengembangan ini menggunakan materi Pahlawanku yang merupakan materi pada buku tema 5 subtema 2 untuk peserta didik kelas IV semester 2. Instrumen ini di kembangkan sesuai dengan standar isi Kurikulum 2013 revisi 2017 dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). *E-Modul* ini di modifikasi dengan tujuan membantu proses pembelajaran pada tema 5 Pahlawanku supaya siswa lebih mengenal para pahlawan di indonesia.

Pengembangan produk awal ini di buat yang harus melalui uji ahli yang di lakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli desain dan ahli materi. Uji ahli ini bertujuan untuk dapat mengetahui kekurang *E-modul* yang di kembangkan. Produk yang melalui tahap validasi di katakan valid dan produk tersebut bisa di uji cobakan. Uji coba produk ini untuk mengetahui pengumpulan data yang dapat digunakan menetapkan tingkat kelayakan dari produk yang di hasilkan. dalam bagian ini perlu dikemukakan desain uji coba dan subjek uji coba.

Desain uji coba terdiri dari Uji ahli kelayakan dilakukan dua orang uji ahli yaitu satu orang ahli materi dan satu orang ahli Desain. Pada ahli materi memberikan penilaian terhadap produk berdasarkan materi sesuai kurikulum, kata dan kalimat yang sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sedangkan penilaian oleh ahli desain yaitu terhadap produk yaitu pemilihan jenis *font* dan ukuran *font* pemilihan warna *font*, tata letak isi *E-modul*, pemilihan *background*, desain, tampilan, kemudahan dalam penggunaan modul dan daya tarik dari *E-modul* itu sendiri.

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk pembelajaran berupa aplikasi *E-modul* pada android atau smartphone maupun komputer atau laptop. Tempat uji lapangan di lakukan di sekolah dasar dan partisipasi uji lapangan adalah guru kelas beserta tenaga pendidik lainnya. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari ahli dan pengguna produk. Ahli itu sendiri adalah ahli materi dan ahli media, ahli materi dan ahli media yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Fakultas Teknologi informatika Universitas Kanjuruhan Malang, sedangkan pengguna produk yaitu guru dan peserta didik sekolah dasar

Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian terdiri dari dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam penelitian ini data kualitatif merupakan data berupa kritik dan saran yang terkait dengan proses pengembangan aplikasi oleh ahli materi, ahli

media dan guru. Sedangkan data kuantitatif yaitu data berupa skor yang terkait dengan penilaian terhadap aplikasi *E-modul* Tematik Berbasis *Inquiry* Menggunakan Aplikasi *Software Lectora Inspire* yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik dalam tahap uji ahli dan uji lapangan. Penelitian Pengembangan *E-modul* Tematik Berbasis *Inquiry* Menggunakan Aplikasi *Software Lectora Inspire* dilakukan pada tahun 2018/2019 dan lokasi penelitian di SDN 2 Margomulyo Kecamatan Watulimo Kab. Trenggalek.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada penerima pesan atau *audien* (Sugiyono, 2010). Angket yang digunakan yaitu skala *likert* dengan beberapa kriteria antara lain : (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik (3) baik (4) sangat baik. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berupa foto dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama penelitian.

Tehnik analisis data meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai atau skor penilaian lembar validasi ahli materi dan ahli desain juga angket respon yang di berikan kepada guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar, selanjutnya dianalisis untuk kevalidan dan kepraktisan *E-modul* tematik berbasis *inquiry* menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* lembar validasi dan angket menggunakan *checklist* skala *likert* dengan skor 4= (SB) Sangat baik, 3= (B) baik, 2=(KB) kurang baik 1=(SK) sangat kurang. Data kualitatif berupa komentar, tanggapan dan saran dari ahli materi, ahli desain dan guru menjadi dasar untuk revisi dan penyempurnaan *E-Modul* oleh peneliti. Reduksi data penelitian akan merangkum dan mengambil data-data yang penting dari hasil yang di peroleh di lapangan, penyajian data di tahap ini berbentuk uraian singkat dalam bentuk bagan, oleh karena itu data akan dikelompokan agar mudah dipahami.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Desain awal produk penelitian pengembangan ini mengembangkan bahan ajar berbasis *inquiry* menggunakan aplikasi *software lectora inspire* pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebangganku. Peneliti akan menjelaskan tahapan penelitian sesuai dengan model yang digunakan yaitu model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analisis*) yaitu Analisis kurikulum, Analisis karakteristik siswa, Analisis Kebutuhan. Tahap Desain (*Design*) Pada tahap desain, peneliti memasukan Pembelajaran Tema 5 Subtema 2 pada bahan ajar *E-Modul*.

Merancang *E-Modul* inipeneliti terlebih dahulu membuat desain *E-Modul* yang digunakan untuk siswa kelas IV pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku dalam bentuk aplikasi *software lectora inspire 2017*. Tahap Pengembangan (*Develop*) Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai membuat *E-Modul*. Pembuatan *E-Modul* menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* ini dibuat sendiri oleh peneliti selama kurang lebih 4 bulan. Selain membuat produk, peneliti juga melakukan validasi kepada ahli media desain dan ahli materi. Validasi yang peneliti lakukan dengan cara memberikan *E-Modul* dan lembar validasi. Tahap implementasi (*Implementation*) Peneliti mengimplementasikan *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan *Software Lectora Inspire* pada 16 siswa kelas IV SDN 2 Margomulyo Watulimo Trenggalek sebagai subjek uji coba pada hari Jumat tanggal 21 Juni 2019 serta dibantu oleh teman sejawat dalam pengambilan dokumentasi penelitian. Implementasi dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap siswa menggunakan *E-Modul* yang ada di android. Selanjutnya disebarakan angket respon siswa dan angket respon guru untuk mengukur kepraktisan dari *E-Modul*. Sebelum siswa menilai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tata cara penggunaan *E-Modul*.

Hasil pengujian dan penyempurnaan produk, Pengujian produk membahas tentang hasil validasi *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan *software lectora inspire* melalui instrument penilaian kelayakan. Instrumen penilaian diberikan kepada validator yakni ahli media dan ahli materi. Validasi *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *software lectora inspire* dari ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman pada bidang media pembelajaran. Penilaian *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan *Software Lectora Inspire* dari segi media mencakup beberapa aspek diantaranya yaitu bahasa dan keterbacaan, organisasi penyajian, kegrafisan. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media diketahui bahwa *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *software lectora inspire* yaitu dari aspek Bahasa dan Keterbacaan mendapatkan persentase 91,6 %, Aspek Organisasi Penyajian 90,6%, Aspek Kegrafisan 100%. Jumlah rata-rata semua persentase yaitu 94%.

Validasi *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* dari ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan pendapat serta saran dari ahli yang berpengalaman pada pembelajaran Tematik. Penilaian *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* dari segi materi mencakup beberapa aspek diantaranya Bahasa dan Keterbacaan dan Isi. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi

dapat diketahui bahwa *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* yaitu dari aspek Bahasa dan Keterbacaan mendapatkan persentase 75% dan dari aspek Isi mendapatkan 80%. Jumlah rata-rata semua persentase yaitu 77,7%. Nilai Rata-rata seluruh validasi ahli media dan materi menunjukkan *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* mendapat nilai rata-rata 87,5% dengan kategori “Sangat Valid”, oleh karenanya *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* dinyatakan layak.

Penilaian kepraktisan dari angket respon guru dan siswa, Angketrespon guru diberikan kepada wali kelas IV SDN 2 Margomulyo Watulimo Trenggalek untuk menilai *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan *Software Letora Inspire*. Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon guru diketahui bahwa *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* yaitu dari aspek Bahasa dan Keterbacaan mendapatkan persentase 75%, dari aspek Organisasi Penyajian 75% dan dari aspek Isi mendapatkan 75%. Jumlah rata-rata persentase yaitu 75%.

Angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas IV SDN 2 Margomulyo Watulimo Trenggalek untuk menilai *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* setelah pengimplementasiannya di dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian oleh siswa pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* mendapat persentase dari aspek Bahasa dan Keterbacaan 81,2%, Organisasi Penyajian 82,8%, Isi 80,6%. Jumlah nilai rata-rata persentase 81,5%. Nilai Rata-rata seluruh penilaian guru dan siswa menunjukkan *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* mendapat nilai rata-rata 78,2% dengan kategori “Sangat Baik”, oleh karenanya *E-Modul* berbasis *Inquiry* menggunakan aplikasi *Software Letora Inspire* dinyatakan praktis.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan produk, dapat disimpulkan :

1. *E-Modul* berbasis *Inquiry* Menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV dinyatakan valid atau layak berdasarkan hasil dari validator, yaitu ahli media memperoleh nilai rata-rata 94%, dan dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 77,7%. Nilai rata-rata

keseluruhan dari validator ahli media dan ahli materi adalah 87,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, kelayakan *E-Modul* berbasis *Inquiry* Menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV dinyatakan dengan kategori sangat valid dan layak sehingga bisa di gunakan.

2. *E-Modul* berbasis *Inquiry* Menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil penelitian, hasil angket respon Guru mendapat nilai rata-rata 75%, serta hasil angket respon siswa dengan nilai rata-rata 81,5%. Rata-rata nilai yang didapat dari angket respon guru dan siswa mendapat nilai 78,2% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa, kepraktisan *E-Modul* berbasis *Inquiry* Menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV dinyatakan dengan kategori sangat baik. Sejalan dengan hasil penilaian tersebut, *E-Modul* berbasis *Inquiry* Menggunakan aplikasi *Software Lectora Inspire* pada pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV dinyatakan praktis

## SARAN

1. Bagi guru, untuk lebih terus belajar pada bidang teknologi khususnya media pembelajaran berbasis aplikasi *software lectora inspire* karena seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi, maka dalam dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting untuk proses belajar mengajar seperti pembelajaran berbasis aplikasi *software lectora inspire*.
2. Bagi sekolah, memberikan alternatif bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV, sekolah meningkatkan fasilitas-fasilitas berbasis IT serta hasil penelitian ini dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran Tema 5 Subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV .
3. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman lapangan dan dijadikan bekal dalam pembelajaran khususnya pembelajaran tematik. Serta memberi bekal bagi peneliti dalam memilih bahan ajar yang lebih efektif dan bisa menjadi landasan dalam kajian peneliti lebih lanjut.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alam, Hidayat Sudrajat, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Hubungan Antar Garis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Kampungdalem Tulungagung. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Program Sarjana. IAIN Tulungagung.
- Anggraini, Elisabet Niken, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Mengacu pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Anam, Khoirul, 2016. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andi, Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Aris, Shoimin, 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum* .Yogyakarta: AR-ruz media.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar Dasar Evaluasi*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Endang, Mulyatiningsih, 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ika, Lestari, 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Kemendikbud, 2013. *Permedikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Kemendikbud.

- Kemendikbud, 2013. *Permendikbud No. 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Mulyasa, 2013. *Pengembangan dan implemtasi pemikiran kurikulum*. Rosdakarya:bandung.
- Musfiqon., 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta:Prestasi Pustakakarya.
- Ulfatuzzahara, Trisna. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 01 Dau Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Purnawanti, Siti Maulida, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas IX SMP Negeri 3 Semarang*. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Tinton, Dwi Santoso, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Materi Asmaul Husna Pada Siswa Kelas VII di MTs Negeri 1 Bantul*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Toto, Ruhimat, 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi A, Benny, 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.