

DEVELOPPEMENT DE MATERIEL D'APPRENTISSAGE DE FRANÇAIS A L'AIDE DE L'APPLICATION *LECTORA INSPIRE* A SMA FREE METHODIST 1 MEDAN CLASS X IPA ET IPS

Theresa Muthia Sitindaon, Marice
Pendidikan Bahasa Prancis, Universitas Negeri Medan, Indonesia
mutiathere11@gmail.com, marice@gmail.com

Abstract

Cette recherche vise à combler le manque de supports d'apprentissage de français à SMA Free Methodist 1 Medan, en utilisant une méthode qualitative descriptive avec le modèle R&D de Sugiyono, en cinq étapes : identification des problèmes, collecte de données, conception, validation, et révision du produit. Les données sont collectées par une analyse des besoins via un formulaire Google, la création et validation de supports d'apprentissage par des experts. Les sources incluent les résultats de validation, les questionnaires des étudiants, et diverses publications. Les instruments de collecte sont des fiches d'évaluation pour les validateurs, et l'analyse des données utilise des pourcentages. Les validations des experts en matériel et médias sont respectivement de 87,3 % et 93 %, indiquant que les supports sont jugés « bon » à « très bon ». Les supports sont donc considérés comme efficaces pour l'enseignement du français à SMA Free Methodist 1 Medan.

Mots-clés : développement, application d'apprentissage, logiciel, Se Presenter Quelqu'un.

Article History

Received: Juli 2024
Reviewed: Juli 2024
Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/argopuro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Introduction

L'éducation est un élément important qui est toujours inhérent à la vie humaine pour devenir des individus qui profitent à eux-mêmes, à leurs familles, à l'environnement, à la nation et à l'État. La mise en œuvre de l'éducation doit être réalisée au mieux afin que la qualité des ressources humaines puisse s'améliorer correctement. L'apprentissage est une forme d'interaction, d'intégration et d'interconnexion entre les éducateurs et les élèves dont la mise en œuvre fait référence à un instrument prédéterminé, à savoir un programme d'études.

Les activités d'apprentissage en classe sont étroitement liées aux interactions entre enseignants et élèves. L'interaction dans le processus d'apprentissage à l'intérieur et à l'extérieur de la classe est influencée par les médias utilisés par l'enseignant pour dispenser le matériel d'apprentissage. Évaluation des supports d'apprentissage en termes de qualité d'apprentissage.

Selon le programme de 2013, le français est enseigné depuis X à la XII année à raison de seulement 90 minutes par semaine. Le curriculum 2013 est un système de référence pour l'apprentissage du français au secondaire. Conformément aux règlements du ministère de l'Éducation et de la Culture (Kemendikbud) 2013 Curriculum No. 69, le français est inclus dans un groupe de matières d'apprentissage. Dans l'apprentissage du français il y a 4 compétences à acquérir, à savoir la compréhension orale, l'expression orale, l'expression écrite et la compréhension écrite qui ne peuvent se faire par les quatre compétences qui ne peuvent être dissociées dans le processus d'apprentissage à chaque rencontre. Les élèves apprendront quatre compétences en classe et doivent être capables de maîtriser quatre compétences linguistiques

Sur la base des résultats de l'analyse des besoins qui ont été distribués aux classes X Sciences et X IPS, 25 étudiants et 24 étudiants se sont renseignés. Jusqu'à 95,8 % avaient besoin d'une explication plus détaillée du matériel en français, en particulier du matériel Se Presenter Quelqu'un. Au moins 79,2 % des étudiants ont déclaré qu'il ne suffisait pas d'utiliser des livres pour comprendre le français 54,2 % des méthodes les plus fréquemment utilisées. prenaient des

notes. Et 100 % des étudiants ont déclaré qu'il existe un besoin de médias qui soutiennent la compréhension du processus d'apprentissage afin que l'apprentissage soit plus intéressant, plus amusant et non monotone.

D'après les résultats des entretiens avec l'enseignant des matières de français, les élèves éprouvent toujours des difficultés dans les cours de français, notamment en compréhension orale, car l'enseignant utilise toujours la méthode de prise de notes à l'aide d'un livre imprimé intitulé SMA/SMK Langue Française Par Liwana Br. Sembiring S.Pd.

Lectora Inspire est un programme efficace dans la création de supports d'apprentissage et est un logiciel de développement électronique (e-learning) relativement facile à appliquer ou à mettre en œuvre car il ne nécessite pas la compréhension de langages de programmation sophistiqués. Lectora Inspire peut être utilisé pour combiner le flash, l'enregistrement vidéo, la combinaison d'images et la capture d'écran. Lectora Inspire est spécialement conçu pour les débutants. Les avantages de Lectora Inspire sont donc qu'il est très facile à utiliser pour créer des supports d'apprentissage et peut créer des supports de test ou d'évaluation.

Le but de l'utilisation des supports d'apprentissage Lectora Inspire est d'aider l'enseignant à fournir un soutien d'apprentissage approfondi aux élèves afin que les supports d'apprentissage présentés soient plus faciles à comprendre et plus intéressants. Il est nécessaire de développer des supports d'apprentissage qui peuvent aider les élèves à comprendre la matière à travers des situations d'apprentissage intéressantes et amusantes.

Sur la base des problèmes ci-dessus, je souhaite mener une recherche intitulée : "DÉVELOPPEMENT DE MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE DE FRANÇAIS À L'AIDE DE L'APPLICATION LECTORA INSPIRE À SMA FREE METHODIST-1 MEDAN CLASSE X"

2. Méthodologie de la Recherche

Cette recherche utilise la méthode R&D (recherche et développement) avec le modèle de Sugiyono et se limite à 5 étapes, à savoir : (1) identification du potentiel et des problèmes, (2) collecte de données, (3) conception du produit, (4) validation du produit, (5) révision du produit. Dans cette recherche et développement (R&D), un matériel pédagogique sur « Se Presenter Quelqu'un » a été développé sous la forme d'une application à l'aide de l'application Lectora Inspire.

Analyse

D'après les résultats de l'analyse des besoins distribués aux classes X IPA et X IPS, 25 élèves et 24 étudiants ont posé des questions. Pas moins de 95,8 % des élèves ont besoin d'une explication plus détaillée du matériel de langue française, en particulier du matériel Se Presenter Quelqu'un. 79,2 % des élèves ont déclaré que l'utilisation de livres seuls ne suffit pas pour comprendre le français. 54,2% de la méthode la plus fréquemment utilisée est la prise de notes. Et 100 % des étudiants ont déclaré qu'il était nécessaire d'avoir des médias qui soutiennent la compréhension dans le processus d'apprentissage afin que l'apprentissage soit plus intéressant, plus amusant et non monotone.

La sélection du matériel est adaptée au syllabus, avec le matériel : Se Presenter Quelqu'un. Ce matériel comprend trois indicateurs : Salutation, Donner l'Identité, Se Presenter Quelqu'un.

Sur la base des résultats de l'analyse des données collectées auprès des élèves de la classe X IPA et IPS, et de la nécessité d'utiliser les nouveaux médias pour soutenir l'apprentissage, le chercheur a choisi l'application Lectora Inspire.

Design

La conception du matériel d'apprentissage du français sera réalisée à l'aide de Lectora Inspire. Le matériel conçu est « Se Presenter Quelqu'un » qui fait partie du matériel d'apprentissage étudié par les élèves de la classe X. Ce matériel comprend une section d'ouverture, une section matérielle (section de vocabulaire pour le nom, la date de naissance, l'âge, la profession, l'adresse, etc.

1) Developpement

À ce stade, le matériel conçu est développé à l'aide de Lectora Inspire, ce qui permet d'obtenir une application d'apprentissage utilisable sur un smartphone Android. Les résultats de la conception et du développement à l'aide de Lectora Inspire sont présentés ci-dessous.

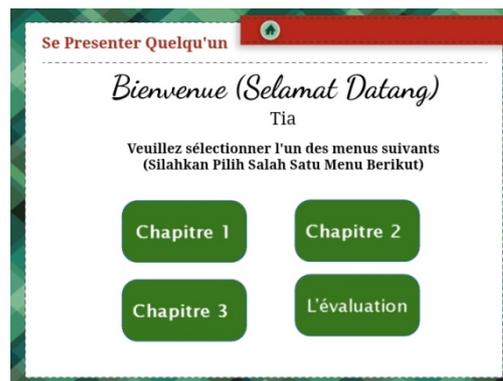
1) Vue de couverture

L'écran affiche une colonne à remplir en indiquant le nom et le mot de passe (123456).



2) Affichage du matériel

Cet affichage comporte 4 boutons, à savoir Leçon 1, 2, 3 et Exercice, que vous pouvez sélectionner.



3) Matériel de vocabulaire

Il existe du matériel de Salutation, Donner l'Identité, Se presenter Quelqu'un.

Se Presenter Quelqu'un

Nom et Prénom

S'Appeller

JE	M'APPELLE
Tu	T'APPELLES
Il/Elle	S'APPELLE
Nous	NOUS APPELONS
Vous	VOUS APPELLEZ
Ils/Elles	S'APPELLENT

En français, les noms sont divisés en deux parties : le nom et le prénom.

Dans la langue française, le nom est divisé en deux parties : le nom de famille (nom) et le prénom. Dans la langue française, le nom est divisé en deux parties : le nom de famille (nom) et le prénom.

Se Presenter Quelqu'un

Salutation

LES SALUTATIONS

Saluer	Prendre congé
Salut!	Salut / Tchau!
Bonjour!	Bonne journée!
Bon matin!	Bonne soirée!
Bon après-midi!	Bonne nuit!
Bonsoir!	À demain!
	À lundi!
	À bientôt!
	À plus tard! / À plus!
	À tonda à tonda!

La salutation est une formule de politesse. Elle est généralement utilisée pour saluer ou féliciter la famille, les amis ou d'autres personnes.

Salutation est une formule de politesse. Elle est généralement utilisée pour saluer ou féliciter la famille, les amis ou d'autres personnes.

Salutation est une formule de politesse. Elle est généralement utilisée pour saluer ou féliciter la famille, les amis ou d'autres personnes.

Je te salue!

Se Presenter Quelqu'un

Exprimer nom et prénom en utilisant le verbe S'appeler. En utilisant la formule suivante : (Untuk menyatakan nom et prénom dengan menggunakan kata kerja S'appeler. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut) :

Je (Subject) + Verba (Kata Kerja/S'appeller) + Nom/Prenom

Se Presenter Quelqu'un

présent avoir

j'ai
tu as
il/ elle/ on a

nous avons
vous avez
ils/elles ont

Sujet + La Conjugaison d'avoir + Les Chiffres + Ans

Se Presenter Quelqu'un

L'Adresse

Habiter- To Inhabit/Reside

j'habite
Tu habites
Il/Elle/On habite
Nous habitons
Vous habitez
Ils/Elles habitent

Nous habitons au Canada

Où habites-tu ? est une phrase française qui demande « Où habites-tu ? ». Si l'on utilise le sujet vous, elle devient « Où habitez-tu ? ». Le verbe de base est habiter qui signifie vivre. Où habites-tu ? merupakan suatu kalimat dalam bahasa perancis untuk menanyakan "Dimana tempat tinggal kamu ?". Jika kita menggunakan subjek vous, maka menjadi "Où habitez-tu ?". Kata kerja dasarnya adalah habiter yang artinya adalah tinggal.

Se Presenter Quelqu'un

Cependant, comme le français reconnait le genre, son utilisation dans la suite de la phrase doit être adaptée, comme par exemple l'utilisation de un ou une ou de l'article le ou la.

Je suis un étudiant étranger (m) : Saya seorang pelajar asing
Je suis étudiante étranger (f) : Saya seorang pelajar asing

Namun karena bahasa perancis mengenal gender, maka pemakaiannya nanti dalam kalimat harus disesuaikan, seperti apakah menggunakan **un** atau **une** atau pemakaian artikel **le** atau **la**.

Je suis un étudiant étranger (m) : Saya seorang pelajar asing
Je suis étudiante étranger (f) : Saya seorang pelajar asing

Se Presenter Quelqu'un

Comme en anglais, une construction courante pour décrire les loisirs consiste à commencer par une phrase conjuguée telle que I like ou I love suivie d'un verbe à l'infinitif (non conjugué), tel que to read ou to sing. Les verbes se terminent généralement par -er, -ir ou -re.

Seperti halnya dalam bahasa Inggris, konstruksi umum dalam mendeskripsikan hobi adalah dimulai dengan frasa konjugasi seperti I like (Saya senang) atau I love (Saya suka) lalu diikuti dengan bentuk kata kerja infinitif (unconjugated), seperti to read (membaca) atau to sing (menyanyi). Kata kerja pada umumnya berakhiran -er, -ir, atau -re.

Se Presenter Quelqu'un

L'Âge Et La Date De Naissance (Usia dan Tanggal Lahir)

a. L'âge

Exprimer l'âge d'une personne. Exprimer l'âge en utilisant le verbe avoir. Avoir est l'un des verbes français les plus utilisés, qui signifie « avoir ». De plus, avoir est largement utilisé dans les expressions de sentiments et comme verbe auxiliaire. En français, avoir est aussi couramment utilisé pour décrire un état (physique, membres), et l'appartenance.

(Untuk menyatakan usia seseorang. Untuk menyatakan usia dengan menggunakan kata kerja avoir. Avoir salah satu dari kata kerja bahasa Prancis yang paling umum digunakan yang artinya "untuk memiliki". Selain itu avoir banyak digunakan dalam ungkapan rasa dan sebagai kata kerja bantu. Dalam bahasa Prancis, avoir juga biasanya digunakan untuk mendeskripsikan keadaan diri (fisik, anggota tubuh), dan

Se Presenter Quelqu'un

b. La Date De Naissance

En français, les dates s'écrivent sous la forme « jour mois année » sans virgule. N'oubliez pas que les mois n'ont pas besoin de majuscules. Voici quelques exemples d'écriture de dates. En français, les dates s'écrivent sous la forme « jour mois année » sans virgule. N'oubliez pas que les mois n'ont pas besoin de majuscules. Voici quelques exemples d'écriture de dates. Tanggal ditulis dengan format "hari bulan tahun" tanpa menggunakan tanda koma. Ingat bahwa bulan tidak perlu menggunakan huruf besar. Berikut beberapa

French months of the year Les mois de l'année

French	English
Janvier	January
février	February
mars	March
avril	April
mai	May
juin	June
juillet	July
août	August
septembre	September
octobre	October
novembre	November
décembre	December

Se Presenter Quelqu'un

La Profession

La profession est un adjectif utilisé pour exprimer la profession d'une personne. Pour déterminer la profession d'une personne, on distingue le genre, à savoir masculin (homme) et féminin (femme). Pour exprimer la profession, on utilise le verbe « être ». Être est un verbe auxiliaire pour former des phrases qui expriment la profession, le nom, la nationalité, les adjectifs, l'existence, etc.

La profession adalah adjektiva yang digunakan untuk menyatakan profesi seseorang. Untuk menentukan profesi seseorang berdasarkan jenis kelamin (gender), yaitu **masculine** (laki-laki) dan **féminin** (Perempuan). Untuk menyatakan profesi menggunakan kata kerja "être". Être merupakan kata kerja bantu membentuk kalimat yang menyatakan profesi, nama, kebangsaan, kata sifat, keberaddan, dan sebagainya.

présent être

Je suis
tu es
il/ elle/ on est

nous sommes
vous êtes
ils/elles sont

Se Presenter Quelqu'un

Les Loisirs

Un hobby est une activité que l'on pratique de manière répétée parce qu'elle procure du plaisir et de la satisfaction personnelle. Les passe-temps peuvent être un excellent moyen de passer le temps, de s'épanouir et d'explorer ses intérêts personnels et ses talents.

Hobi merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang karena memberikan kesenangan dan kepuasan diri sendiri. Hobi bisa menjadi cara baik untuk mengisi waktu luang, mengembangkan diri dan mengeksplorasi minat dan bakat pribadi.

Jadore
J'aime
Je n'aime pas

ME PAS AIMER
JE DÉTESTE

Se Presenter Quelqu'un

En français, les adjectifs possessifs sont utilisés pour exprimer la propriété ou la possession. Les étudiants de français apprennent souvent les adjectifs possessifs dès l'apprentissage du vocabulaire familial. Les adjectifs possessifs peuvent être utilisés pour des personnes, des objets, des choses abstraites, etc. Les adjectifs possessifs sont toujours placés devant des noms similaires en genre et en nombre. C'est pourquoi ces adjectifs sont également appelés « déterminants de possession ». Les adjectifs possessifs ne doivent pas être confondus avec les pronoms possessifs. Les pronoms possessifs remplacent les noms.

	Objet possédé			
	Singulier		Pluriel	
Possesseur	Masculin	Féminin		
	1 ^{er} singulier	MON	MA	MES
	2 ^e singulier	TON	TA	TES
	3 ^e singulier	SON	SA	SES
	1 ^{er} pluriel	NOTRE		NOS
	2 ^e pluriel	VOTRE		VOS
3 ^e pluriel	LEUR		LEURS	

4) Matériel d'entraînement

Dans cette vue, il y a des exercices à choix et vrai/faux, trouver la lettre d'après l'image, répondre aux questions qui permettent d'obtenir la valeur, trouver la signification de l'image.

Se Presenter Quelqu'un



BAOJUC
LNRIST

Se Presenter Quelqu'un



Démarrage

Tiara Andini
Nom : Andini
Prenom : Tiara
L'âge : 23 ans
La date de naissance : 23 Septembre 2001
L'adresse : Jember, Java Orientale
La profession : Chanteuse
Les loisir : La danse

Se Presenter Quelqu'un

Nom court elle est Tiara ?

- Vrai
- Faux

Suivant

Se Presenter Quelqu'un

Tiara a-t-elle 23 ans ?

- Vrai
- Faux

Suivant

Se Presenter Quelqu'un

Elle habite à Jakarta ?

- Vrai
- Faux

Suivant

Se Presenter Quelqu'un

Sa Profession d'actrice ?

- Vrai
- Faux

Suivant

Se Presenter Quelqu'un

Son hobby est la peinture

- Vrai
- Faux

Voir Les Notes

Se Presenter Quelqu'un



Hasil Evaluasi :
120

Imprimer Les Notes

Se Presenter Quelqu'un

RÉPUBLIQUE D'INDONÉSIE

LA CARTE D'IDENTITÉ

Nom : Widodo
Prénom : Joko
L'âge : 63 ans
La date (e) : 21 Juin 1961
Adresse : 123 Anywhere St., Any City
Profession : Les entrepreneurs et Le Politique

Se Presenter Quelqu'un

1. Qui est-ce ?
2. Quel est son nom ?
3. Quel est son prénom ?
4. Quel âge-t-elle ?
5. Quel est son profession ?

Se Presenter Quelqu'un

Entourez le mot qui correspond à l'image !

KLEQCBNMDLAPOLICER T POUYIWQMÉDECINREFGVX

FDWXXPILOTE'D'AVIONR T BDAMÉCANICIENRTWQEFG

Se Presenter Quelqu'un

COURSIERXBRTWQEFGVX ZTINEXTINGUISATEURSRT

KLIOMNPQCHEFWQEFGVX AGRICULTEURSJHDQMLPZ

Se Presenter Quelqu'un

Résumez ou créez une biographie de vous-même !

Nom : _____

Prénom : _____

L'âge : _____

La date de Naissance : _____

L'Adresse : _____

La Profession : _____

Les Liosir : _____

Se Presenter Quelqu'un

Faites votre arbre généalogique et présentez les membres de votre famille sous forme de phrases.

Buatlah pohon keluargamu, buat kedalam bentuk kalimat

Faisabilité

L'objectif de la validation est d'évaluer et de déterminer la faisabilité des matériaux et des supports.

a. Validation par l'expert du matériel

L'expert en validation des matériaux pour le développement de ce matériau est le Monsieur Dr Abdul Ghofur, S.Pd., M.Pd. Les résultats de la validation du matériau sont présentés dans le tableau suivant.

No	Aspek Penilaian	Opsi penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Karakteristik Media						
1	Complétude du matérié		V			
2	L'étendue du matériel		V			
3	Profondeur du matériau		V			
4	Précision des concepts et des définitions	V				
5	l'exactitude des données et des faits	V				
6	l'exactitude des exemples et des cas		V			
7	l'exactitude des images et des illustrations	V				
8	exactitude des termes		V			
9	exactitude de la notation, des symboles et des icônes		V			

10	l'exactitude des références		V			
11	la cohérence de la présentation systématique dans les activités d'apprentissage	V				
12	la cohérence du concept		V			
13	La taille des caractères peut être lue clairement par le lecteur	V				
14	des questions pratiques dans chaque activité d'apprentissage		V			
15	l'évaluation de chaque exercice		V			
16	exemples et cas dans la vie quotidienne		V			
17	l'adéquation de l'image sur le matériel	V				
18	l'adéquation du matériel à l'apprentissage de la langue française	V				
19	provenance de la bibliothèque		V			
Skor		35	48			
Jumlah Skor		83				
Persentase		83/95 x 100				
Kriteria		Bien				

b. Validation par l'expert du media

L'expert en médias de cette étude est Madame Indah Aini, S.Pd., M.A., qui émet des critiques et des suggestions pour que le développement des médias se déroule bien. Voici les résultats de l'évaluation des experts en médias :

No	Aspek Penilaian	Opsi penilaian				
		5	4	3	2	1
Konten Bahan Ajar						
1	Adéquation de la taille de l'application à l'écran du smartphone	V				
2	Alignement de l'apparence de la couverture et de la quatrième de couverture		V			
3	La mise en page est harmonieuse et clarifie les fonctions	V				
4	La taille de la police du titre de l'application est plus dominante et proportionnelle		v			
5	La couleur du titre de l'application contraste avec celle de l'arrière-plan	v				
6	Le titre du contenu / matériel pédagogique révèle le caractère de l'objet.		V			
7	Forme, couleur et taille des polices de caractères proportionnelles		V			
8	Séparation claire entre les paragraphes		V			
9	L'espacement entre le texte et les illustrations est approprié.	V				
10	Clarté des polices de caractères, des sous-titres et des numéros de page	V				
11	Les illustrations et les légendes sont claires	V				
12	L'emplacement des illustrations en arrière-plan n'interfère pas avec les titres, le texte et les numéros de page.	V				
13	L'emplacement des titres, des sous-titres, des illustrations et des légendes des images ne gêne pas	V				

	la compréhension.				
14	Ne pas utiliser trop de polices de caractères	V			
15	Utilisation d'une variation proportionnelle de la police de caractères	V			
16	<i>L'application est accessible hors ligne</i>	v			
17	<i>L'application est accessible à partir d'un smartphone</i>	V			
18	Utilisation claire et cohérente des symboles	v			
19	Les symboles sont capables de révéler la signification/le sens des objets.		V		
20	Créatif et dynamique		v		
Skor		65	28		
Jumlah Skor		93			
Persentase		93%			
Kriteria		Très Bien			

3. Discussion

Cette recherche est un type de recherche et développement (R&D). Cette recherche utilise les étapes de Sugiyono. Voici les conclusions de cette étude, à savoir:

Le processus de développement de matériel pédagogique de français au niveau secondaire basé sur cette application d'apprentissage utilise 5 étapes de recherche et de développement, à savoir l'identification du potentiel et des problèmes, la collecte de données, la conception de produits, la validation des produits et la révision des produits. A ce stade, il a été constaté que les supports d'apprentissage utilisés avaient tendance à être moins intéressants et que les méthodes d'apprentissage utilisées étaient également moins interactives et que les élèves avaient toujours des difficultés à comprendre le texte. En outre, au stade de la collecte des données, plusieurs sources de données sont utilisées, telles que le programme d'enseignement du français, les entretiens avec l'enseignant du lycée Free Methodist 1 Medan, les questionnaires d'analyse des besoins. Ensuite, à ce stade, la conception du produit se présente sous la forme d'une application d'apprentissage qui peut être utilisée sur des téléphones mobiles.

Le matériel et les applications d'apprentissage ont été validés par des experts. Les résultats de faisabilité montrent que le matériel développé appartient à la catégorie « Bon » avec un pourcentage de 87,3 %. Deuxièmement, le support de l'application d'apprentissage a été jugé « très bon » avec un pourcentage de 93%. Sur la base des résultats de la validation des experts en matériel et des experts en médias, on peut conclure que l'application d'apprentissage du français utilisant l'application Lectora Inspire est valide ou réalisable.

Bibliographie

- Amalia Riza Ayu Saputri, Dkk, 2015, *Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Arba Ina Putri, 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang*. Palembang
- Bekti Wulandari, Dkk, 2017, *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta.
- Candra Hidayat, Putra Jaya, 2020, *Pengembangan Materi Ajar Komponen Elektronika Berbasis Lectora Inspire*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, Vol 13 No 1. Universitas Negeri Padang
- Eva Tri Rusdyaningtyas, 2017, *Pengembangan Aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X SMA Bruderan Purwokerto*. Yogyakarta
- Hamidah Nursidik dan Indah Resti Ayuni Suri, 2018, *Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire*. Jurnal Matematika, 1 (2), 2018, 237-244. Lampung.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Norman Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman, 2007, *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Jurnal Warta LPM, Vol. 20, No. 1.

- Norman Dewi Shalikhah, 2016, *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Cakrawala, Vol. XI, No. 1.
- Prasetyo Yuli Kurniawan, 2021, *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol 6, Universitas Trunojoyo Madura.
- Prof. Dr. Hj. Sulastriningsih Djumingin, M.Hum, Dkk, 2022, *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Semarang.
- Ratri Septiana Astuti, 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SD*. Yogyakarta.
- Siti Maulida Purnwanti, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas IX SMP Negeri 3 Semarang*.