

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE*
PADA MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR SEGI EMPAT DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Sukma Kurnia Syukra¹, Sahrun Nisa², Sherliyane Hendri³, Masniladevi⁴

^{1,2,3,4} PGSD FIP, Universitas Negeri Padang

¹sukmasyukra125@gmail.com, ²sahrunnisa@fip.unp.ac.id,

³sherlyaneane@gmail.com, ⁴masniladevi@yahoo.com

ABSTRACT

The limited use of digital learning media creates opportunities to develop more interactive learning. The use of available technology makes learning more engaging and helps improve students' understanding. This study is a development research that produced a learning media product based on Lectora Inspire on the topic of perimeter and area of quadrilaterals for fifth-grade elementary school students. The development model used is ADDIE. The material validation obtained 94% in the "very valid" category, media validation 88% in the "very valid" category, and language validation 90% in the "very valid" category. The practicality test results showed a teacher response of 96.6% in the "very practical" category and a student response of 95.5% in the "very practical" category. The effectiveness test results were 0.727 in the first meeting and 0.735 in the second meeting, both in the "very effective" category. Based on these findings, it is concluded that the developed Lectora Inspire-based learning media is highly feasible and recommended.

Keywords: *Plane Figures, Perimeter and Area, Lectora Inspire, Mathematics, Learning Media, Elementary School.*

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi peluang untuk mengembangkan pembelajaran interaktif. Pemanfaatan teknologi yang tersedia membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu pemahaman siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi keliling dan luas bangun datar segi empat di kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Hasil validasi materi 94% kategori "sangat valid", validasi media 88% kategori "sangat valid" dan validasi bahasa memperoleh 90% kategori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas dari respon guru 96,6% kategori "sangat praktis" dan respon siswa 95,5% kategori "sangat praktis". Hasil uji efektivitas 0,727 dipertemuan pertama dan 0,735 dipertemuan kedua kategori "sangat tinggi". Dihasilkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan sangat layak dan direkomendasikan.

Kata Kunci: Bangun Datar, Keliling dan Luas, *Lectora Inspire*, Matematika, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, dan abstrak yang menggunakan bahasa simbol, sehingga dipandang sebagai ilmu yang bersifat abstrak (Anggraini, 2021; Mubarika et al. 2020; Nisa et al., 2023). Matematika bersifat abstrak, tetapi tetap terkait kehidupan nyata karena konsepnya dari pengalaman konkret kemudian diabstraksikan, sehingga tidak hanya simbol dan rumus dan memiliki makna dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisna, Pramuditya, and Raharjo 2021). Oleh sebab itu, kebermaknaan matematika ini sebagai ilmu abstrak namun berakar pada pengalaman konkret menjadi dasar penting bagi pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah.

Hakekat matematika dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sangatlah penting, karena matematika merupakan fondasi untuk pengembangan kemampuan berpikir logis (Ulfa et al.2025). Matematika dibutuhkan di berbagai bidang studi, dan menjadi sarana komunikasi yang jelas serta efektif

(Hendri and Kenedi 2018). Pentingnya matematika dapat dilihat dari penerapannya dalam pembelajaran yang dimulai sejak jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Masniladevi 2022), Di samping itu, konsep matematika untuk siswa sekolah dasar (SD) memuat konsep-konsep yang mendasar, sederhana dan mudah (Siregar 2023). Pembelajaran matematika merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan individu dari yang tidak tahu menjadi lebih tahu (Mardati, 2021). Oleh karena itu, untuk mendukung proses pembelajaran matematika di SD diperlukan sarana pendukung seperti media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara optimal.

Media pembelajaran adalah peralatan perantara untuk menyampaikan materi sampai ke siswa dengan benar dan efektif (Syawaluddin, 2022). Pandangan ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Fadilah dan Kanya (2023), media pembelajaran adalah alat bantu yang mendukung keberhasilan pembelajaran agar

berlangsung lebih optimal, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Penulis melakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di beberapa Sekolah Dasar, diperoleh sejumlah informasi penting terkait proses pembelajaran matematika. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 8 November 2025 di kelas V.B SD Negeri 18 Kampung Baru, kemudian dilanjutkan di kelas V SD Negeri 20 PIAI, serta pada tanggal 14 November 2025 di kelas V.B SD Negeri 38 Kampung Baru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di ketiga sekolah tersebut, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum nasional dengan pembelajaran *Deep Learning*. Fasilitas pembelajaran digital pada umumnya sudah tersedia mulai dari *Wi-Fi*, *Smart Board*, proyektor serta *CromeBook*, tetapi pemanfaatan media pembelajaran inovatif dan digital dalam pembelajaran matematika belum dilakukan secara optimal. Keterampilan guru masih kurang dalam mempersiapkan atau membuat media yang interaktif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dibuktikan dengan hasil

wawancara bersama guru dan siswa, bahwa media yang digunakan masih sering berupa media konvensional khususnya pembelajaran matematika. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa lebih senang atau senang menggunakan media digital karena menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh (Angraini and Ningsih 2022) bahwasannya guru merupakan peranan utama dalam aspek pendidikan dan pembelajaran disekolah yang dimana guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk belajar secara efektif dan efisien. Perbedaan penerapan model pembelajaran dan penggunaan media berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan pandangan tersebut, salah satu solusinya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan *authoring tool* efektif dalam mendukung pengembangan materi e-learning guna menunjang pembelajaran digital (Rachmawati et al. 2022). Menurut Lubis & Masniladevi (2020), Selain itu, *Lectora Inspire* dikenal sebagai

perangkat lunak yang mudah digunakan karena tidak memerlukan penguasaan pemrograman kompleks, dan memudahkan pendidik merancang pembelajaran digital (Sanwidi et al. 2020).

Lectora Inspire memiliki keunggulan yaitu mudah dibuat dan digunakan, serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Jika dibandingkan dengan *software* lain seperti *canva*, dalam segi akses *Lectora Inspire* lebih unggul dikarenakan dapat diakses secara *offline*. *Lectora Inspire* bisa dikatakan hampir serupa dengan *Power Point*, tetapi *Lectora Inspire* unggul dalam pembuatan soal evaluasi dengan dua belah jenis secara praktis. Selain itu *Lectora Inspire* juga memungkinkan pengguna menambahkan berbagai elemen multimedia.

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang berupa bidang datar dan dibatasi oleh garis lurus maupun garis lengkung (Unaenah et al. 2020). Bangun datar segi empat merupakan jenis bangun datar yang tersusun dari empat ruas garis yang disebut sisi bangun datar (Musliana and Nurmawanti

2025). Bangun datar dua dimensi hanya memiliki ukuran panjang dan lebar oleh sebab itu maka bangun datar hanya memiliki keliling dan luas. Menurut Marasabessy (2020), keliling adalah ukuran panjang semua sisi atau garis tepi yang berada disekeliling bangun datar. Luas bangun datar adalah ukuran besar suatu daerah pada bangun datar yang dibatasi oleh kurva tertutup (Musliana and Nurmawanti 2025).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memilih judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Segi Empat di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan pada media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini menggunakan model ADDIE. Menurut Hidayat & Nizar, (2021), model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui observasi, dan hasil wawancara. Selain itu, saran validator tentang produk yang diuji validitasnya juga digunakan untuk memperoleh data kualitatif.

Subjek penelitian ini adalah guru melalui respon guru, siswa (respon siswa), validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* di kelas V Sekolah Dasar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala penilaian 1-5 (Vawanda and Zainil 2020). Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus :

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Nilai akhir yang didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam kategori presentase dan tingkat kevalidan berikut ini :

Tabel 1. Kategori Hasil Validasi

Interval	Kategori
86% - 100%	Sangat Valid
76% - 85%	Valid
60% - 75%	Cukup Valid
55-59%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

Modifikasi (Aulia and Masniladevi 2021)

Tabel di atas digunakan sebagai referensi untuk menghitung persentase validasi berdasarkan data yang dikumpulkan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, tabel ini menunjukkan seberapa valid penggunaan media pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data selanjutnya adalah angket uji pratikalitas dengan menggunakan skala penilaian 1-5 (Vawanda and Zainil 2020). Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus :

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Nilai akhir yang didapatkan dari respon guru dan respon siswa akan dikonversi ke dalam kategori presentase dan tingkat kepraktisan berikut ini :

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Interval	Kategori
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55-59%	Kurang Praktis
0% - 54%	Tidak Praktis

Modifikasi (Aulia and Masniladevi 2021)

Tabel di atas digunakan sebagai referensi presentase berdasarkan data yang dikumpulkan dari respon guru dan siswa. Setelah seluruh presentase praktikalitas dihitung, tabel ini menunjukkan seberapa praktis penggunaan media pembelajaran.

Pengumpulan data terakhir adalah uji efektivitas dengan ketuntasan hasil belajar siswa dan diukur dengan menggunakan ketuntasan individu (Abdul, Junaedi, and Muh 2021). yang diperoleh melalui rumus berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya, kategori peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan nilai *N-Gain* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Keefektifan Media Pembelajaran

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Cukup
$g > 0,3$	Rendah

(Abdul et al. 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti memulai dengan observasi dan wawancara di Sekolah Dasar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui kurikulum yang

digunakan sekolah, kebutuhan guru, kebutuhan siswa, serta sarana dan prasarana termasuk media pembelajaran di Sekolah Dasar.

a. Analisis Kurikulum

Tujuan analisis kurikulum untuk mendapatkan gambaran dalam desain media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang terdapat di sekolah. Ketiga sekolah yang peneliti observasi, menggunakan kurikulum nasional yang sudah menggunakan pendekatan *Deep Learning*. Peneliti melakukan analisis terhadap materi yang disampaikan guru saat mengajar seperti capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam kelas.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti menggunakan instrumen wawancara dan observasi, untuk mengetahui kebutuhan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di ketiga sekolah, ditemukan beberapa kebutuhan guru dalam proses pembelajaran matematika yang diperoleh dari identifikasi permasalahan di kelas, yaitu sebagai berikut: (1) guru membutuhkan strategi dan media

pembelajaran yang tepat untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, karena matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan; (2) guru membutuhkan peningkatan pemanfaatan teknologi pembelajaran, mengingat proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan papan tulis; (3) guru perlu mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas sekolah yang telah tersedia, seperti proyektor, smart TV, *Wi-Fi*, dan Chromebook; serta (4) guru membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Peneliti menggunakan instrumen wawancara dan observasi, untuk mengetahui kebutuhan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa karakter siswa kelas V Sekolah Dasar di ketiga sekolah sangat beragam, baik dari segi kemampuan akademik maupun gaya belajar. Keragaman ini berpengaruh

terhadap tingkat pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika, di mana sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media berbasis digital. Penggunaan media pembelajaran tersebut membuat siswa lebih tertarik, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan.

d. Analisis Ketersedian Sarana dan Prasarana

Hasil kesedian fasilitas sarana dan prasarana terhadap SDN 18 Kampung Baru, SDN 20 Pia, dan SDN 38 Kampung Baru menjadi faktor pendukung peneliti dalam melakukan penelitian. Pada ketiga sekolah tersebut, semuanya terdapat unit *Wi-fi*, *Smart Board*, Proyektor dan *ChromeBook*. Hal ini memudahkan peneliti dalam pengumpulan data dan membantu proses penelitian berlangsung dengan lancar secara keseluruhan.

2. Tahap Desain

Perancangan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar segi empat.

Proses ini mencakup membuat latar setiap halaman di awal. Kemudian dimulai setiap halaman dari awal mulai dari isi cover, petunjuk penggunaan, identitas penulis, dan menu pilihan. Setelah menu pilahan sudah selesai dan sudah ready dengan navigasi tombolnya, lalu di isi satu persatu. Dimulai mengisi CP dan TP, mengisi materi pembelajaran, mengisi E-LKPD, dan Ice Breaking.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap desain, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan dilakukan proses uji validasi untuk mengetahui tingkat kelayakannya, dimulai dari validasi materi, media dan bahasa.

a. Validasi Ahli Materi

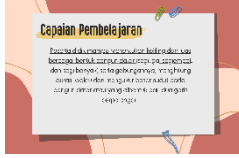
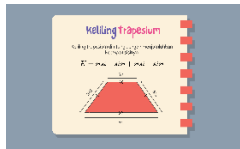
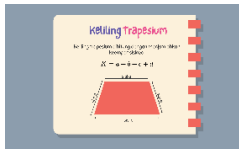
Hasil dari validasi materi memperoleh persentase 94% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan.

Adapun komentar dan saran perbaikan dari validator ahli materi, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Revisi validasi Materi

Saran	Revisi
Ganti CP dengan versi lengkap, dan perbaiki gambar bangun datar.	CP sudah diganti dengan versi lengkap, dan gambar bangun datar sudah diperbaiki.

Tabel 5. Tampilan sebelum dan sesudah Revisi (Validasi Materi)

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

b. Validasi Ahli Media

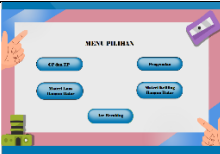
Hasil dari validasi media memperoleh persentase 88% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan. Adapun komentar dan saran perbaikan dari validator ahli media, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Revisi validasi Media

Saran	Revisi
Warna diganti dengan yang lebih cerah dan warna warni, tambahkn alur navigasi yang perlu dibuka	Warna sudah diganti dengan lebih cerah dan banyak warna sesuai menu yang dipilih berbeda, kemudian sudah ada navigasi panah

terlebih dahulu serta menambahkan interaksi siswa di dalam media.	dan interaksi siswa berupa e-LKPD dalam media.
---	--

Tabel 7. Tampilan sebelum dan sesudah Revisi (Validasi Media)

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

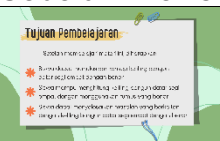
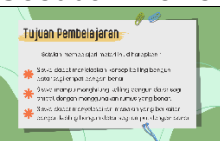
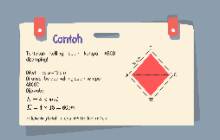
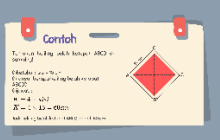
c. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi bahasa memperoleh 90% kategori sangat valid dan layak digunakan. Adapun komentar dan saran perbaikan dari validator ahli bahasa, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 8. Revisi Validasi Bahasa

Saran	Revisi
Perbaiki penggunaan kata di- dan penggunaan titik, serta perbaiki singkatan kata.	Sudah diperbaiki penggunaan kata di- disetiap slide (disamping menjadi di samping) dan penggunaan titik setelah selesai kalimat, serta diket telah diganti dengan diketahui.

Tabel 9. Tampilan sebelum dan sesudah Revisi (Validasi Bahasa)

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

d. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah SD N 20 Piai. Uji coba produk dilakukan selama tahap implementasi guna melakukan evaluasi produk. Aspek yang dievaluasi mengenai penyajian beberapa kalimat yang terlalu ilmiah sehingga saat dibaca oleh siswa kurang dimengerti tanpa ada penjelasan oleh guru. Kemudian terdapat kemudahan navigasi, kelayakan fitur, serta aksesibilitas materi yang ada dalam media pembelajaran.

Hasil perhitungan praktikalitas pada sekolah uji coba adalah 93,3% dari respon guru kategori “sangat praktis” dan 92,3% dari respon siswa dengan kategori “Sangat Praktis” dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses pembelajaran selanjutnya di sekolah penerapan.

e. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, seluruh rencana yang telah dirancang dengan cermat serta diterapkan langsung dalam pembelajaran di kelas. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menguji, menerapkan, serta dapat

menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* secara efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

Data uji praktikalitas untuk kelas penerapan adalah guru dan siswa SDN 18 Kampung Baru. Data diambil pada akhir pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dengan mengisi lembar angket praktikalitas.

Pengambilan data dari respon guru diisi oleh ibu Riri Mardalena, S.Pd., selaku wali kelas VB SD N 18 Kampung Baru. Hasil respon guru memperoleh 96,6% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan, hasil perhitungan pratikalitas respon siswa diperoleh dengan presentase 95,5% kategori “Sangat Praktis”.

f. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar menjadi dasar dalam proses penilaian yang dilakukan oleh

guru, karena mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, sehingga penilaian dilakukan untuk mengetahui capaian tersebut (Andika et al. 2023). Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak secara teoritis, serta terbukti memberikan dampak setelah pembelajaran.

Uji Efektivitas dilakukan di SDN 38 Kampung Baru, dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* berupa soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penilaian efektivitas bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berikut adalah perhitungan *N-Gain* dari peneliti :

Tabel 10. Pre-tes, Post-tes dan N-Gain Siswa SD N 38 Kampung Baru Pertemuan 1

Kelas Efektivitas P 1			
<i>n</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
	$\bar{x}$	$\bar{x}$	N
27	65,56	89,26	0,727

Tabel 11. Pre-tes, Post-tes dan N-Gain Siswa SD N 38 Kampung Baru Pertemuan 2

Kelas Efektivitas P2			
<i>n</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
	$\bar{x}$	$\bar{x}$	N
27	66,67	89,63	0,735

Berdasarkan tabel perhitungan efektivitas di atas diperoleh hasil presentase yaitu 0,727 di pertemuan pertama dan 0,735 di pertemuan kedua. Hasil efektivitas dikategorikan dengan “tinggi” untuk kedua pertemuan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik Kesimpulan bahwa :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi keliling dan luas bangun datar segi empat di kelas V Sekolah Dasar.
2. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
3. Hasil validasi materi memperoleh persentase 94% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

4. Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “sangat valid”.
5. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase 90% dengan kategori “sangat valid”.
6. Hasil uji praktikalitas pada sekolah uji coba dari respon guru dengan persentase 93,3% dengan kategori “sangat praktis” dan 92,3% dengan kategori “sangat praktis” dari respon siswa.
7. Hasil uji praktikalitas pada sekolah penerapan dari respon guru dengan persentase 96,6% dengan kategori “sangat praktis” dan 95,5% dengan kategori “sangat praktis” dari respon siswa.
8. Hasil uji efektivitas terhadap siswa diperoleh hasil 0,727 di pertemuan pertama dan 0,735 di pertemuan kedua dengan kategori “tinggi”.
9. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi keliling dan luas bangun datar segi empat di kelas V Sekolah Dasar sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Wahab, Junaedi Junaedi, and Azhar Muh. 2021. “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI.” *Jurnal Basicedu* 5(2):1039–45.

- Andika, Refiona, S. Hendri, M. Masniladevi, and Z. Zuryanti. 2023. "Evaluation Of Mathematics Learning In Elementary School Grade IV : The Importance Of Numeracy." *International Conference on Elementary Education* 5(1):786–92.
- Anggraini, Yufri. 2021. "Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2415–22.
- Angraini, Dini, and Yasrida Ningsih. 2022. "Development of Android-Based Learning Media Using the CapCut Application in Integrated Thematic Learning in Grade IV Elementary School." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2(1):35–43.
- Aulia, Annisa, and Masniladevi. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(1):602–7.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Artha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(2):1–17.
- Hendri, Sherlyane Hendri, and Ary Kiswanto Kenedi. 2018. "Analisis Pendahuluan Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Discovery Learning Pad Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SD." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2(2):78.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1):28–37.
- Marasabessy, Apridayani. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Keliling Dan Luas Persegi Panjang Melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Di Kelas III SD Negeri Pigaraja." *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar* 2(1):63–68.
- Mardati, Asih. 2021. "Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika." 1(1):172–78.
- Masniladevi, Masniladevi. 2022. "Student Gestures in Solving Mathematics Problems in Group Discussion Activities." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 6(1):157–64.
- Mubarika, Melinda Putri, Eka Firmansyah, Lia Yulianie, Program Studi, Magisterpendidikan Matematika, Universitas Pasundan, Rank Spearman, Uji Independent, Disposisi Matematis, and Koneksi Matematis. 2020. "Implementasi Dimensi Connectedness Dalam Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Koneksi Matematis Dan Disposisi Matematis." *Pasundan Journal of Mathematics Education: Jurnal*

- | | | |
|---|---|--|
| <p><i>Pendidikan</i>
10(1):39–50.</p> <p>Musliana, Rini, and Iva Nurmawanti. 2025. <i>Keliling Dan Luas Bangun Datar</i>. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.</p> <p>Nisa, Sahrun, Yetti Ariani, and Masniladevi Masniladevi. 2023. "The Influence of Realistic Mathematics Education OnStudents' Mathematical Creative Thinking Enhancementin Elementary School." <i>Jurnal Dimensi</i> 7(1):19–35.</p> <p>Rachmawati, Dewi, Laelia Nurpratiwiningsih, and Dedi Romli Triputra. 2022. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Terhadap Ranah Kognitif Dan Minat Belajar Peserta Didik." <i>Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan</i> 8(19):59–66.</p> <p>Sanwidi, Ardhi, Universitas Nahdlatul, and Ulama Blitar. 2020. "Aplikasi Wingeom dan Media <i>Lectora Inspire</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Ruang Geometri." <i>Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual</i> 5(November):721–28.</p> <p>Siregar, Lailatun Nur Kamalia. 2023. <i>Konsep Matematika SD/MI</i>. Medan: CV. Puskikra Mitra Jaya.</p> <p>Sutrisna, Nia, Surya Amami Pramuditya, and Jajo Firman Raharjo. 2021. "Proses Abstraksi Reflektif Matematis Siswa Berdasarkan Piaget." <i>Jurnal Silogisme Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya</i> 6(2):8–15.</p> <p>Syawaluddin, Ahmad. 2022. "Media</p> | <p><i>Matematika</i></p> <p>Pembelajaran."</p> <p>Ulfa, Nanik, Khafidhoh Nurul Aini, Agung Dian Putra, and Eristia Arfi. 2025. <i>Pembelajaran Matematika SD</i>. Padang Pariaman: Lingkari Edukasi Indonesia.</p> <p>Unaenah, Een, Amilanadzma Hidyah, Amiratul Muzeeb Aditya, Niken Nur, Nurlaili Maghfiroh, Roro Rachmi Dewanti, Tiara Safitri, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2020. "BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR." <i>Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial</i> 2:327–49.</p> <p>Vawanda, and Melva Zainil. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD." <i>Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar</i> 8(7):124–30.</p> | |
|---|---|--|