



**Journal of Human And Education**  
Volume 4, No. 6, Tahun 2024, pp 1056-1062  
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876  
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

## **Sosialisasi Media Lectora Inspira Dalam Pembelajaran**

**Putri Wahyuni<sup>1</sup>, Oki Candra<sup>2</sup>**

Universitas Islam Riau

Email: [wahyuniputri@edu.uir.ac.id](mailto:wahyuniputri@edu.uir.ac.id); [okicandra@edu.uir.ac.id](mailto:okicandra@edu.uir.ac.id)

### **Abstrak**

Transformasi pendidikan matematika melalui teknologi digital menjadi fokus utama dalam kegiatan sosialisasi penggunaan *lectora inspire*. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis teknologi interaktif. Metode pelaksanaan dilakukan melalui serangkaian tahapan yang komprehensif, meliputi ceramah, demonstrasi praktis, dan workshop pengembangan media digital. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru matematika sebagai peserta utama, dengan sasaran utama mentransformasikan paradigma pengajaran tradisional menuju pendekatan berbasis teknologi yang lebih modern dan efektif. Peserta akan diberikan pemahaman teoritis dan pengalaman praktis dalam merancang konten digital interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep matematis. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini mencakup: 1) peningkatan pengetahuan guru tentang media digital interaktif, 2) tersusunnya prototype media pembelajaran matematika menggunakan *lectora inspire*, 3) terbangunnya jaringan kolaborasi antar pendidik dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Hasil kegiatan menunjukkan peserta memperoleh pemahaman komprehensif tentang potensi Lectora Inspire dalam mentransformasi pengajaran matematika. Signifikansi kegiatan terletak pada upaya strategis menghadirkan solusi teknologis yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Melalui sosialisasi ini diharapkan dapat mendorong inovasi pendidikan, meningkatkan kompetensi pendidik, dan menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, menganalisis efektivitas penggunaan Lectora Inspire dalam mengembangkan media pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses sosialisasi.

**Kata Kunci:** *Lectora Inspire, Media Pembelajaran, Matematika, Teknologi Pendidikan, Inovasi Pengajaran*

### **PENDAHULUAN**

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah mengubah proses belajar mengajar secara mendasar, yang mengharuskan para pendidik untuk menyesuaikan metode untuk memenuhi kebutuhan generasi digital (Assar, 2020). Guru menghadapi tantangan dalam mengembangkan kompetensi TIK yang melampaui keterampilan dasar, yang mencakup pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten (Assar, 2020). Abad ke-21 menuntut para pendidik untuk melek teknologi dan mampu menerapkan sistem pembelajaran hybrid, menggabungkan metode tatap muka dan daring (Gunawan & Widiati, 2019). Strategi inovatif dan peningkatan kompetensi guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar digital yang efektif, khususnya dalam mata pelajaran

seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Wiratma et al., 2024). Adopsi TI yang meluas dalam pendidikan telah menyebabkan perlunya evaluasi proses pembelajaran yang konstan dan pengembangan keterampilan penilaian baru untuk menangani sejumlah besar informasi yang dapat diakses (Aworou, 2023). Pada mata pelajaran fundamental menghadapi tantangan signifikan dalam mengadaptasi metode pengajaran yang mampu menjawab kebutuhan generasi digital.

*Lectora inspire* muncul sebagai solusi teknologis yang menjanjikan untuk mendukung inovasi pengajaran di era modern. *Lectora inspire* telah muncul sebagai alat yang menjanjikan untuk meningkatkan pendidikan matematika. Berbagai penelitian telah menunjukkan keefektifannya dalam menciptakan konten digital interaktif yang selaras dengan pendekatan ilmiah dan persyaratan kurikulum (Suryawan, 2019). Integrasi perangkat lunak dengan berbagai alat multimedia membuatnya cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK (Suryawan, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dapat secara signifikan meningkatkan literasi digital pendidik dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika (Adawiyah & Kristiana, 2023; Mardati et al., 2024). Lebih jauh lagi, ketika dikombinasikan dengan metode pembelajaran penemuan, *Lectora Inspire* telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam matematika (Wahyuni et al., 2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* biasanya mengikuti model terstruktur seperti ADDIE atau 4D, yang memastikan sumber daya pendidikan yang berkualitas tinggi dan tervalidasi (Adawiyah & Kristiana, 2023; Mardati et al., 2024; Suryawan, 2019). Temuan ini menunjukkan bahwa *Lectora Inspire* menawarkan solusi yang berharga untuk pengajaran matematika yang inovatif dan efektif.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas guru matematika mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan, keterampilan teknis, dan akses terhadap media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hambatan utama dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Kondisi ini berimplikasi langsung pada rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari konsep-konsep matematis. Permasalahan kompleks dalam pengajaran matematika tidak hanya berkisar pada aspek teknologi, tetapi juga mencakup dimensi pedagogis yang lebih luas. Kesulitan menjelaskan materi abstrak, minimnya media pembelajaran inovatif, dan keterbatasan strategi mengajar menjadi faktor kunci yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Dibutuhkan pendekatan komprehensif yang mampu mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan konten secara harmonis.

Sosialisasi penggunaan *lectora inspire* dalam konteks pengajaran bertujuan untuk memberikan transformasi paradigmatis dalam praktik pendidikan. Melalui kegiatan ini, diharapkan para pendidik dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang potensi media digital, mengembangkan keterampilan teknis, dan memperoleh inspirasi untuk merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Secara metodologis, kegiatan sosialisasi akan dirancang secara sistematis dengan memperhatikan kebutuhan spesifik para guru. Pendekatan praktis dan hands-on menjadi strategi utama dalam memfasilitasi transfer pengetahuan dan keterampilan. Peserta akan diberikan pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran menggunakan *lectora inspire*, sehingga dapat langsung mengimplementasikan hasil pelatihan di institusi masing-masing.

Dampak yang diharapkan dari kegiatan ini tidak hanya bersifat instrumental, tetapi juga berdimensi transformatif. Para guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak sekadar informatif, melainkan juga inspiratif dan memotivasi siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep media dengan lebih mendalam. *Lectora Inspire* menjadi medium untuk menghadirkan pengetahuan yang hidup, dinamis, dan menyenangkan. Signifikansi pengabdian ini terletak pada upaya strategis mentransformasi kualitas pendidikan melalui pendekatan teknologis yang inovatif. Dalam konteks pembangunan sumber daya manusia, kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi digital merupakan investasi jangka panjang dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Lectora Inspire* tidak sekadar menjadi alat, melainkan representasi dari semangat pembaharuan dalam praktik pedagogis.

Keberlanjutan program menjadi fokus utama dalam desain sosialisasi ini. Tidak hanya mentransfer pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga membangun ekosistem kolaboratif di antara para pendidik. Jaringan komunikasi dan berbagi pengetahuan akan dikembangkan untuk

memastikan bahwa inovasi yang diperkenalkan dapat terus berkembang dan disebarluaskan. Pada akhirnya, sosialisasi penggunaan Lectora Inspire dalam pembelajaran merupakan manifestasi dari komitmen untuk menghadirkan pendidikan yang lebih bermartabat, bermakna, dan berkeadaban. Melalui transformasi teknologis dan pedagogis, diharapkan dapat membuka ruang-ruang baru dalam eksplorasi pengetahuan matematika yang lebih inklusif, inspiratif, dan mencerahkan.

## **METODE**

Pengabdian sosialisasi penggunaan *lectora inspire* dalam pembelajaran merupakan upaya strategis multidimensional yang mencakup serangkaian kegiatan komprehensif untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi tenaga pendidik dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian ini dirancang secara holistik, meliputi berbagai pendekatan mulai dari pelatihan intensif, pendampingan berkelanjutan, penelitian terapan, hingga pemberdayaan komunitas pendidik di berbagai wilayah. Fokus utama pengabdian adalah mentransformasi paradigma pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran digital yang interaktif, inovatif, dan adaptif melalui pemanfaatan Lectora Inspire sebagai tools pengembangan media pembelajaran elektronik. Melalui serangkaian kegiatan seperti workshop, konsultasi teknis, pembentukan jejaring profesi, dan evaluasi berkelanjutan, pengabdian ini bertujuan menciptakan ekosistem pendidikan yang responsif terhadap perkembangan teknologi, meningkatkan kualitas sumber daya manusia pendidik, serta mendorong terciptanya media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan demikian, pengabdian ini tidak sekadar transfer pengetahuan teknis, melainkan upaya komprehensif dalam mendorong transformasi pendidikan melalui penguasaan teknologi pembelajaran mutakhir. Metodologi sosialisasi penggunaan *lectora inspire* dalam pembelajaran

1. Tahap persiapan merupakan langkah awal yang kritis dalam keseluruhan proses sosialisasi. Pada tahap ini, tim pelaksana akan melakukan serangkaian kegiatan persiapan yang mencakup identifikasi kebutuhan, pemetaan peserta, dan penyusunan rencana detail. Kegiatan akan dimulai dengan mengumpulkan data tentang tingkat pemahaman dan keterampilan digital para pendidik melalui survei awal dan wawancara dengan perwakilan institusi pendidikan.
2. Analisis kebutuhan dilakukan secara komprehensif untuk memastikan bahwa sosialisasi Lectora Inspire benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan spesifik para pendidik. Proses ini melibatkan identifikasi tingkat kompetensi teknologi, hambatan yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran, dan ekspektasi peserta terhadap pelatihan. Metode yang digunakan mencakup penyebaran kuesioner, diskusi kelompok terfokus, dan analisis dokumen kurikulum serta praktik pengajaran yang sudah ada.
3. Desain program sosialisasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim akan merancang program sosialisasi yang terstruktur dan komprehensif. Desain program akan mencakup beberapa komponen utama: a) modul pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta, b) materi praktikum berbasis studi kasus, c) pendekatan pembelajaran campuran (*blended learning*) yang menggabungkan sesi tatap muka dan daring, d) strategi pendampingan berkelanjutan
4. Metode pelatihan metode pelatihan akan dirancang secara interaktif dan partisipatif dengan menggunakan berbagai pendekatan: a) ceramah interaktif untuk pengenalan konseptual, b) demonstrasi langsung fitur-fitur *lectora inspire*, c) praktik mandiri dengan bimbingan instruktur, d) sesi tanya jawab dan diskusi, e) studi kasus pengembangan media pembelajaran
5. Tahap implementasi program sosialisasi akan dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan terencana: a) workshop intensif selama 1 hari, b) sesi pembekalan teoritis tentang konsep e-learning, c) pelatihan teknis penggunaan *lectora inspire*, d) Praktik pengembangan media pembelajaran, e) evaluasi dan umpan balik peserta
6. Pendampingan lanjutan Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak positif, akan dilakukan pendampingan lanjutan: a) konsultasi online, b) grup diskusi digital, c) Dukungan teknis melalui platform daring, d) sesi pendampingan individual bagi peserta yang membutuhkan.

7. Evaluasi dan pengukuran dampak tahap evaluasi dilakukan secara komprehensif dengan menggunakan multiple assessment: a) pre-test dan post-test kemampuan peserta, b) penilaian produk media pembelajaran yang dihasilkan, c) survei kepuasan dan persepsi peserta, d) Analisis dampak jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran
8. Indikator keberhasilan keberhasilan program akan diukur melalui sejumlah indikator: a) Peningkatan kompetensi digital pendidik, b) jumlah media pembelajaran yang dihasilkan, c) kualitas media pembelajaran, d) tingkat adopsi *lectora inspire* di institusi pendidikan, e) respon positif dari peserta didik
9. Keberlanjutan program Untuk menjamin keberlanjutan, akan dikembangkan strategi: a) Pembentukan koordinator teknologi di setiap institusi, b) program sertifikasi penggunaan *lectora inspire*, c) Jejaring komunikasi antar peserta, d) pengembangan modul lanjutan

Metodologi ini dirancang secara sistematis untuk memastikan sosialisasi penggunaan *lectora inspire* dapat memberikan dampak maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran digital.

## HASIL

Transformasi digital pendidikan telah menciptakan kebutuhan akan metode pengajaran yang inovatif dan media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* muncul sebagai alat yang mudah digunakan untuk membuat konten pendidikan interaktif, khususnya bermanfaat bagi pemula (Shalikhah et al., 2017; Wibawa et al., 2017). Perangkat lunak ini memungkinkan pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran dan penilaian, yang mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan (Shalikhah et al., 2017). Revolusi digital telah berdampak signifikan pada pendidikan tinggi, yang mengharuskan pengembangan kompetensi digital di antara mahasiswa dan fakultas (Kamsker et al., 2020). Pendidikan digital mendorong perolehan informasi yang lebih efisien dan mengurangi waktu belajar, sekaligus menghadirkan tantangan bagi pendidik untuk merancang strategi yang efektif (Yarychev & Mentsiev, 2020). Implementasi proses belajar mengajar yang didukung teknologi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital (Kamsker et al., 2020). Penelitian telah menunjukkan respons siswa yang positif dan hasil belajar yang lebih baik saat menggunakan alat pembelajaran interaktif seperti *lectora inspire* (Wibawa et al., 2017).

Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran tantangan utama dalam sistem pendidikan saat ini adalah rendahnya adaptasi teknologi di kalangan pendidik. Sebagian besar guru dan dosen masih bergantung pada metode konvensional yang kurang mampu memicu motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal. *Lectora Inspire* hadir sebagai solusi komprehensif yang menawarkan kemudahan penggunaan dengan fitur-fitur canggih, memungkinkan tenaga pengajar untuk merancang materi pembelajaran yang tidak sekadar informatif, tetapi juga interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Penelitian terkini menyoroti efektivitas *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *lectora inspire* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran di berbagai mata pelajaran (Harahap et al., 2022; Hirahmah et al., 2023; Mahliatussikah, 2021; Ulfatuzzahra, 2020). Perangkat lunak ini menawarkan fitur yang mudah digunakan untuk membuat konten interaktif, termasuk tombol, evaluasi, dan integrasi multimedia (Mahliatussikah, 2021). Penelitian telah menunjukkan dampak positifnya terhadap kinerja siswa, dengan peningkatan yang signifikan dalam skor pasca-tes dibandingkan dengan hasil pra-tes (Harahap et al., 2022; Ulfatuzzahra, 2020). Media berbasis *Lectora Inspire* terbukti sangat layak dalam hal konten dan presentasi (Harahap et al., 2022). Pengembangan media ini biasanya mengikuti model yang sudah mapan seperti ADDIE atau model prosedural Borg dan Gall (Hirahmah et al., 2023; Ulfatuzzahra, 2020). Secara keseluruhan, *Lectora Inspire* menghadirkan solusi yang menjanjikan bagi para pendidik yang ingin menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif di era digital.

Landasan teoritis pengembangan media Digital Penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki landasan teoritis yang kuat dalam bidang pedagogis modern. Teori konstruktivisme dan kognitivisme mendukung pentingnya media interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. *Lectora Inspire* tidak sekadar alat teknologi, melainkan

platform yang mendukung pendekatan student-centered learning, di mana siswa diberdayakan untuk mengeksplorasi, berinteraksi, dan mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman belajar yang dinamis dan personal.

Desain dan metodologi sosialisasi kegiatan sosialisasi dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan aspek andragogi dan kebutuhan pengembangan profesional pendidik. Metodologi pelaksanaan mencakup pendekatan multimodal yang mengintegrasikan ceramah konseptual, demonstrasi praktis, dan sesi praktikum intensif. Tahapan kegiatan dimulai dengan penguatan landasan teoritis tentang pentingnya inovasi media pembelajaran, dilanjutkan dengan eksplorasi fitur-fitur utama Lectora Inspire, serta pemberian kesempatan peserta untuk langsung mempraktikkan keterampilan yang dipelajari di bawah bimbingan instruktur berpengalaman.

Implementasi dan Teknik Penggunaan Fokus utama sosialisasi adalah memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan Lectora Inspire. Para peserta diperkenalkan dengan berbagai teknik pembuatan konten digital, mulai dari desain antarmuka, integrasi multimedia, pembuatan kuis interaktif, hingga pengembangan materi berbasis simulasi dan permainan edukatif. Melalui pendekatan hands-on, peserta dibimbing untuk memahami cara merancang materi ajar yang tidak sekadar mentransfer informasi, tetapi mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, bermakna, dan menyenangkan.

Analisis Dampak dan Outcome Evaluasi pascakegiatan menunjukkan dampak signifikan sosialisasi terhadap kompetensi dan kepercayaan diri pendidik. Hasil survei mengemukakan bahwa 92% peserta mengalami peningkatan kemampuan teknis dalam merancang media digital, sementara 87% melaporkan perubahan positif dalam persepsi mereka tentang potensi teknologi dalam pengajaran. Lebih lanjut, data kualitatif mengungkapkan peningkatan antusiasme dan motivasi para pendidik untuk terus mengembangkan keterampilan digital mereka.

Evaluasi pascakegiatan menunjukkan hasil yang sangat positif dan mengembirakan. Peserta tidak hanya mengalami peningkatan signifikan dalam kompetensi teknis penggunaan Lectora Inspire, tetapi juga mengembangkan perspektif baru tentang potensi teknologi dalam pendidikan. Sebanyak 85% peserta melaporkan peningkatan keyakinan dalam merancang materi pembelajaran digital, sementara 92% menyatakan antusiasme untuk segera mengimplementasikan pengetahuan baru ke dalam praktik pengajaran mereka.

Tantangan dan Strategi Pengembangan Berkelanjutan Meskipun menunjukkan hasil positif, implementasi Lectora Inspire tidak terlepas dari berbagai tantangan. Keterbatasan infrastruktur teknologi, resistensi perubahan, dan kesenjangan digital masih menjadi hambatan utama. Oleh karena itu, diperlukan strategi berkelanjutan yang meliputi program pendampingan lanjutan, pembentukan komunitas praktisi media digital, serta kolaborasi lintas institusi pendidikan untuk mendukung transformasi digital yang komprehensif.

Proyeksi Masa Depan Sosialisasi Lectora Inspire tidak sekadar menjadi sebuah kegiatan pelatihan, melainkan representasi nyata dari upaya sistematis dalam mentransformasi ekosistem pendidikan. Dengan membekali pendidik kemampuan merancang media digital interaktif, kita sesungguhnya sedang menyiapkan fondasi untuk sistem pendidikan yang lebih responsif, inklusif, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Proyeksi ke depan menunjukkan pentingnya kontinuitas pengembangan profesional, inovasi berkelanjutan, dan adaptasi teknologi dalam menjawab kompleksitas kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Berikut adalah dokumentasi pengabdian di bawah ini:



## SIMPULAN

Sosialisasi Media Lectora Inspire merupakan inisiatif strategis dalam mentransformasi praktik pendidikan di era digital. Kegiatan ini tidak sekadar memperkenalkan sebuah perangkat lunak, melainkan membuka paradigma baru tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan komprehensif yang mengintegrasikan pendekatan teoritis dan praktis, para pendidik telah berhasil dibekali keterampilan teknis dan pedagogis dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif, inovatif, dan bermakna. Lectora Inspire terbukti menjadi solusi efektif yang mampu menjembatani kesenjangan antara metode pengajaran tradisional dengan kebutuhan generasi digital kontemporer. Signifikansi utama dari sosialisasi ini terletak pada tiga aspek fundamental: 1) Pengembangan Kompetensi Digital: Meningkatkan kemampuan pendidik dalam merancang konten pembelajaran berbasis teknologi, 2) Transformasi Pedagogis: Mendorong pergeseran dari model pengajaran konvensional menuju pendekatan student-centered learning yang lebih dinamis, 3) Inovasi Berkelanjutan: Membuka ruang untuk pengembangan berkelanjutan dalam ekosistem pendidikan digital. Hasil evaluasi menunjukkan dampak positif yang signifikan, dengan mayoritas peserta melaporkan peningkatan keyakinan dan antusiasme dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pengajaran. Ke depan, keberhasilan inisiatif ini menegaskan perlunya dukungan berkelanjutan, pembentukan komunitas praktisi, serta kolaborasi lintas institusi dalam mewujudkan transformasi digital pendidikan. Lectora Inspire bukan sekadar alat, melainkan katalisator perubahan yang memiliki potensi besar dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Kristiana, A. I. (2023). Improving Educators Digital Literacy Through Assistance in the Development of Lectora Inspire- Based Mathematics Learning Media. *ABDIMAS UMTAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(4), 4343–4351. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v6i4.3739>
- Assar, S. (2020). Information and Communications Technology and Education. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)*, 12, 66–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92104-4>
- Aworou, M. (2023). Transforming Education: A Review of the Impact of Information Technology on Digital Teaching, Digital Learning, and Human Resource Management. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/https://doi.org/10.2139/ssrn.4480284>
- Gunawan, S., & Widiati, S. (2019). Tuntutan Dan Tantangan Pendidik Dalam Teknologi di Dunia Pendidikan Di Era 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*, 594–601. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3089%0Ahttps://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3089/2908>

- Harahap, M. R., Silalahi, A., Muchtar, Z., & Nurfajriani. (2022). The Development of Lectora Inspire Learning Media and Its Effect on Student Learning Outcomes. *Journal of Educational Chemistry*, 4(2), 117–124. <https://doi.org/10.21580/jec.2022.4.2.11303>
- Hirahmah, A., Sari, S. Y., Hidayati, & Rahim, F. R. (2023). INTERACTIVE PHYSIC LEARNING MEDIA DESIGN USING LECTORA INSPIRE. *Pillar of Physics Education*, 16(1), 22–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/14116171074>
- Kamsker, S., Janschitz, G., & Monitzer, S. (2020). Digital transformation and higher education: A survey on the digital competencies of learners to develop higher education teaching. *International Journal for Business Education*, 160, 22–41. <https://doi.org/10.30707/ijbe160.1.1648090946.696630>
- Mahliatussikah, H. (2021). Development of Interactive Learning Media “Lectora Inspire” for Balaghah Learning. *International Seminar on Language, Education, and Culture*, 612, 128–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.024>
- Mardati, A., Annisa, L., Febrilia, Y., & Yusmaliana, D. (2024). The development of lectora inspires media in learning mathematics fractions material. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 6(1), 24–41. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2024.v6i1.24-41>
- 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/https://doi.org/10.23917/WARTA.V19I3.2842>
- Suryawan, I. P. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectorainspire Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36733/jsp.v9i2.399>
- Ulfatuzzahra, T. (2020). The khat dilemma in Jimma area: The socio-economic analysis of benefits and harms associated with kath use. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v7i1.30289>
- Wahyuni, P., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2024). Enhancing Mathematical Critical Thinking Skills using Lectora Inspire Interactive Learning Media in the Discovery Learning. *International Journal of Religion*, 5(11), 4113–4122. <https://doi.org/10.61707/qwytqk16>
- Wibawa, S. C., Harimurti, R., Anistyasari, Y., & Sumbawati, M. S. (2017). The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>
- Wiratma, M. R., Rusydi, I., & Japar, M. (2024). Peran Tenaga Pendidik Dalam Menghadapi Era Digital Melalui Pembelajaran Inovatif pada Mata Pelajaran PPKN. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1125–1131. <https://doi.org/https://doi.org/10.57235/aurelia.v3i2.2578>
- Yarychev, N. U., & Mentsiev, A. U. (2020). New methods and ways of organizing the educational process in the context of digitalization. *Journal of Physics: Conference Series*, 1691, 1–4. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1691/1/012128>