



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa / The Effectiveness of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Arabic Reading Skills

Sahrul Muhamad^{1*}, Alfarizi Farhan Mokoagow², Munirul Abidin³

^{1,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

²IAIN Sultan Amai Gorotalo, Indonesia

Article Information:

Received : 12 Mei 2023

Revised : 27 Agustus 2023

Accepted : 26 Desember 2023

Keywords:

Interactive Learning Media;
Lectora Inspire;
Reading Skill

*Correspondence Address:

alulmuhamad0312@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of interactive learning media based on the Lectora Inspire application to improving Arabic reading skills with the trial class being class VII A MTs Negeri 2 Kotamobagu in the 2022/2023 academic year. This research is a type of experimental research used pre-experimental design one group pretest-posttest. The data analysis technique used was paired sample t-test with the hypothesis H_0 = There was no increase from the results of the pretest to the posttest after being given the action, and H_1 = there was an increase from the results of the pretest to the posttest after being given the action. The results obtained from the pretest and posttest data show that the posttest score of students with an average of 75.67 is greater than the pretest with an average of 39.00, through the calculation of the effectiveness test it is known that $T_{hitung} 9,003 > T_{tabel} 1,761$ with a sig value of 0.00 smaller from 0.05. So it is concluded that H_1 is accepted and H_0 is rejected, this means that interactive learning media using Lectora Inspire is effective in improving the Arabic reading ability of class VII MTs Negeri 2 Kotamobagu. With these conclusions, this media can be a solution for teachers in improving Arabic language skills.

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Lectora Inspire untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab dengan kelas uji coba adalah kelas VII A MTs Negeri 2 Kotamobagu tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimental *pre-experimental design one group pretest-posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *paired sample t-test* dengan hipotesis H_0 = Tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi tindakan, dan H_1 = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi tindakan. Hasil penelitian diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai *posttest* siswa dengan rata-rata 75,67 lebih besar dibandingkan *pretest* dengan rata-rata 39,00, melalui perhitungan uji efektivitas diketahui bahwa $T_{hitung} 9,003 > T_{tabel} 1,761$ dengan nilai sig 0,00 lebih kecil dari 0,05. Sehingga diambil kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, ini artinya bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab siswa kelas VII MTs Negeri 2 Kotamobagu. Dengan adanya simpulan tersebut, maka media ini mampu menjadi solusi bagi para pendidik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa.

Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 4, No. 2, Desember 2023 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v4i2.76>

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Media pembelajaran berperan penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sebab, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai penunjang dalam menyajikan materi pembelajaran.¹ Berhasil tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan, salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran.² Penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif berpengaruh sangat signifikan untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diajarkan.³ Pemanfaatan media pembelajaran menjadikan pembelajaran dan penguasaan materi lebih mudah dan cepat dengan isi dan tujuan materi yang telah disesuaikan dengan media tersebut dan hasil pembelajaran yang didapatkan lebih optimal.⁴ Hal ini mengisyaratkan bahwa media menjadi suatu kebutuhan dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran ialah berbasis interaktif, yakni *Lectora Inspire*. Media *Lectora Inspire* adalah *software* multimedia yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik.⁵ Materi yang diajarkan lewat media ini dapat disajikan dalam bentuk gambar, video singkat yang dapat mewakili penyampain nilai-nilai dari materi yang disampaikan.⁶ Media *Lectora Inspire* juga merupakan salah satu tipe media yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara atau audio visual, dengan kedua jenis tersebut media ini memiliki kemampuan yang lebih variatif.⁷ Oleh karenanya, media ini sangat cocok untuk digunakan dalam materi ajar terlebih pada teks berbahasa Arab.

¹ Istaqul Kahfi, Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Fiqih," *Al-Adabiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2021): 160–168, <http://al-adabiyah.iain-jember.ac.id>.

² Samsiadi, M. Nurul Humaidi, "Efektivitas Google Form Sebagai Media Penilaian Dan Evaluasi Pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Berau Kaltim," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (2022): 666–673.

³ S Latifah, Yuberti, and V Agestiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16.

⁴ Fadilah Belanisa, Fachrur Razi Amir, and Desky Halim Sudjani, "Pengembangan E-Modul Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2022): 1–11.

⁵ Nurvia Dwi Rahmawati and Joni Susilowibowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Laporan Harga Pokok," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13, no. 2 (2020): 107–114.

⁶ Alya Nisa and Ike Sylvia, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sosiologi SMA Berbasis Lectora Inspire," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2021): 132–148.

⁷ Amrina, Adam Mudinillah, and Multia Sari, "Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Mixpad Mts Kelas VIII Kota Baru," *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 02 (2021): 417–424.

Pemanfaatan media interaktif dengan *Lectora Inspire* dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁸ Hal tersebut didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di MTs N 2 Kotamobagu yaitu terdapat lab komputer yang memadai. Dengan demikian, siswa dimudahkan dalam menggunakan media tersebut. Selain itu, media ini juga dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif, sehingga siswa akan lebih antusias dalam proses belajar mengajar dan mudah memahami materi.⁹

Tujuan utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah pengembangan kemampuan pelajar dalam menggunakan bahasa Arab itu baik lisan maupun tulisan. Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa Arab disebut *Maharatul Lughah* atau keterampilan berbahasa. Kemampuan tersebut mencakup empat hal, yaitu *Maharatul Istima'* atau kemampuan mendengar, *Maharatul Kalam* atau berbicara, *Maharatul Qira'ah* atau membaca, dan *Maharatul Kitabah* atau menulis.¹⁰ Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mendapat banyak perhatian. Sebab, membaca diperlukan untuk memperoleh pengetahuan dasar dari suatu materi ajar.

Membaca merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikuasai oleh siswa karena membaca menempati pondasi awal penguasaan materi pelajaran oleh siswa baik bahasa Arab dan juga penguasaan materi pelajaran lainnya.¹¹ Kemampuan membaca berperan penting dalam meningkatkan kehidupan individu, kemampuan di sekolah, dan penting untuk mendukung pembangunan suatu negara karena kemampuan membaca memberikan banyak manfaat di antaranya menambah khasanah ilmu pengetahuan, membuka informasi baru, kemampuan untuk menjelaskan informasi baru kepada orang lain dan mampu meningkatkan konsentrasi.¹² Membaca membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

⁸ Sigit Prasetyo, "Pengembangan Media Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2015): 319–337.

⁹ Dewi Teti Setiawati, "Analisis Kemampuan Guru PAI Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Di SMP Muhammadiyah Serbalawan," *All Fields of Science J-LAS Jurnal Penelitian* 3, no. 1 (2023): 51–60, <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>.

¹⁰ Muhammad Nafhan Maulana and Fadlan Fahamsyah, "Efektivitas Penerapan Metode Qira'ah Jahriyyah Dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Bahasa Arab Terhadap Siswa Kelas III MI YKUI Maskumambang," *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa* 12, no. 2 (2022): 225–234.

¹¹ Muh Hikamudin Suyuti, "Peningkatan Pemahaman Membaca Siswa MI Melalui Media Buku Bergambar Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 6908–6912.

¹² Ratna Rintaningrum, "Explaining the Important Contribution of Reading Literacy to the Country's Generations: Indonesian's Perspectives," *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 (2019): 936–953.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menemukan bahwa di MTs N 2 Kotamobagu terdapat permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca karena materi pembelajaran yang hanya terfokus pada teks dan ini menyebabkan kesulitan dalam pengajaran *qira'ah*. Terbukti dari hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan kepada siswa kelas VII MTs N 2 Kotamobagu, 83.4% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju lebih memahami bacaan bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk multimedia pembelajaran, begitu pun 75% siswa membutuhkan media interaktif untuk pembelajaran membaca teks bahasa Arab, dan 75% siswa menyatakan senang belajar bahasa Arab dengan media interaktif. Selain itu, 58.3% siswa menyatakan bahwa keterampilan membaca merupakan mata pelajaran yang sulit karena siswa merasa kesulitan dalam membaca dan memahami teks bahasa Arab.¹³

Berangkat dari kendala tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satunya yaitu media Lectora Inspire. Media ini dipilih karena berisi *tools* yang dapat mendukung proses pembelajaran *maharatul qira'ah*. Penelitian uji efektivitas media pembelajaran berbasis Lectora Inspire telah banyak dilakukan, baik dalam bentuk e-modul, media berbasis *android*, dan media berbasis komputer. Dua di antaranya dilakukan yang pertama oleh Toto Wijoyo¹⁴, temuan penelitiannya menghasilkan sebuah produk dan menunjukkan adanya pengaruh positif produk tersebut dalam peningkatan kemampuan membaca siswa. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh, Desy Mandasari dkk¹⁵, temuan dalam penelitiannya menunjukkan media *lectora inspire* efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah disebutkan di atas bisa dilihat dari berbagai sisi, seperti isi materi dan konteks yang dipaparkan dalam media yaitu materi teks *qira'ah*, serta sasaran uji coba media yaitu terhadap siswa kelas VII di MTs N 2 Kotamobagu. Kontribusi penting dalam penelitian ini adalah bahwa sebagai guru atau tenaga pendidik dalam pembelajaran bahasa Arab, penting kiranya untuk dapat

¹³ Observasi Penelitian, di MTs N 1 Kotamobagu, 26 April 2023.

¹⁴ Toto Wijoyo, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII," *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 5–10, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.

¹⁵ Desy Mandasari, Kholilur Rahman, and Riza Faishol, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2020): 37–55.

memfasilitasi kebutuhan siswa yang beragam dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berfokus pada pengolahan data numerik dengan menganalisisnya melalui metode statistik.¹⁶ Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu penelitian yang menggunakan eksperimen atau percobaan dalam melihat hubungan antara dua variabel atau dua faktor dengan hipotesis tertentu. Model eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, atau disebut juga dengan *one group pretest dan posttest*, rancangan penelitian yang menggunakan satu kelompok. Rancangan percobaan ini diterapkan untuk melihat perbandingan hasil sebelum dan setelah *treatment*, untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Lectora Inspire untuk meningkatkan *maharatul qira'ah* siswa yang berjumlah 15 orang di kelas VII di MTs N 2 Kotamobagu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes tulis dan kuesioner. Kuesioner disebar melalui *google form* kepada guru dan siswa yang digunakan untuk memperoleh informasi terkait permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Topik pertanyaan yang diajukan berupa masalah yang dihadapi oleh guru, kemampuan siswa dalam berbahasa, dan kebutuhan akan media pembelajaran. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan jawaban atau respon sesuai dengan permintaan peneliti.¹⁷ Sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sehingga memperoleh hasil dari jawaban-jawaban secara tertulis. Tes atau pengujian adalah kegiatan pengukuran atau suatu metode yang digunakan dalam penelitian yang memuat berbagai pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga dapat diukur aspek kemampuannya.¹⁸ Tes tulis diambil dari soal-soal pada buku

¹⁶ Fera Andriani Djakfar Musthafa and Nanda Siti Maymunah, "Efektivitas Penggunaan Media Strip Story Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII* (2021): 615-627.

¹⁷ Nurhalim, Sa'odah, and Rahmawati Eka Saputri, "Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas V SDN Karawaci 10," *Pensa : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2021): 472-484, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

¹⁸ Musthafa, Fera Andriani Djakfar, and Nanda Siti Maymunah. "Efektivitas Penggunaan Media Strip Story dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab 7* (2021): 615-627.

bahasa Arab terbitan Kemenag yang sudah tervalidasi sehingga diajarkan di sekolah-sekolah, termasuk di MTs N 2 Kotamobagu, Sulawesi Utara.

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII A di MTs N 2 Kotamobagu tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 15 siswa. Teknik sampling yang dipilih oleh peneliti adalah teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. Teknik analisis data yang digunakan adalah *paired sample t-test* atau uji berpasangan. *Paired sample t-test* dilakukan sebab hasil tes masih diambil sampel yang sama yaitu siswa dengan jumlah 15 orang. *Paired sampel t-Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan ialah subjek yang sama, tapi mengalami *treatment* yang berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dideskripsikan dalam konteks pendidikan sebagai suatu entitas yang dapat menyajikan informasi dan pemahaman. Jika dilihat secara umum, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membentuk kondisi sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap, atau keterampilan.¹⁹ Media juga diartikan sebagai perantara yang dapat menghubungkan serta mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Pada konsep tersebut, guru, gambar, buku, alat canggih, *software* serta lingkungan sekolah merupakan bagian dari media itu sendiri.²⁰ Media kemudian mengalami perkembangan yang cukup pesat sampai dengan saat ini.

Pada abad yang serba digitalisasi ini pada kegiatan belajar mengajar, kebanyakan siswa akan lebih tertarik pada proses pembelajaran yang menarik dan interaktif. Banyak cara yang dapat dilakukan agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan interaktif. Salah satu cara yang dapat mengatasi berbagai macam problematika pembelajaran bahasa Arab ialah dengan memanfaatkan media interaktif sebagai penunjang keberhasilan.²¹ Prinsip pembelajaran interaktif dengan desain pembelajaran *online* dapat menampilkan gambaran interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar online, seperti gawai,

¹⁹ Istiqomariyah, Moh. Sutomo, and Mashudi, "Implementasi Media Pembelajaran Lectora Inspirace 17 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Sirajuddin : Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan Islam* 02, no. 01 (2022): 33–40.

²⁰ Amrina, Adam Mudinillah, and Siti Mahmudah Indarpana, "Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN," *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam* 3, no. 1 (2022): 31–43.

²¹ Aulia Mustika Ilmiani et al., "Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Ta'rib* 8, no. 1 (2020): 17–32.

komputer, dan sebagainya. Dalam pendistribusian materi, media interaktif dapat menjadi solusi.²² Dengan begitu diharapkan meskipun siswa belajar mandiri, hal ini dapat memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa.

Media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa. Media yang baik juga akan menjadikan siswa lebih aktif dalam memberikan tanggapan, umpan balik serta mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar.²³ Seperti yang dikemukakan oleh Munir bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media seperti teks, gambar (vector atau bitmap), sound, grafik, video, animasi yang telah dikemas menjadi file digital.²⁴ Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif siswa tidak hanya mendengar, tetapi siswa juga dapat melihat bentuk media yang digunakan saat proses pembelajaran.

Media Interaktif Lectora Inspire

Lectora Inspire merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran.²⁵ Program aplikasi ini dikembangkan oleh Triviantis Corporation yang ditujukan sebagai *Authoring Tool* untuk pengembangan konten e-learning. Pendiri dari *lectora* adalah Timothy D.Loudermik di Amerika pada tahun 1999.²⁶ *Lectora* merupakan salah satu software pertama yang bersertifikan ICC di pasar. Fungsi *Lectora inspire* yaitu sebagai *software* yang dapat menyatukan gambar, audio, atau video dalam satu sistem.²⁷ Adapun manfaat menggunakan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran yaitu: (1) Pendidik dengan mudah merancang media interaktif melalui *Lectora* walaupun tanpa melakukan pemrograman, (2) Hasil editing berupa aplikasi bisa di-*publish* baik *online* maupun *offline*, (3) Pendidik dapat membuat

²² Alawiyah Mahfudhah, Dewi Hamidah, and Eka Resti Wulan, "E-Modul Interaktif Lectora Inspire Dengan Pendekatan Realistik Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis," *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 10, no. 1 (2022): 35–60.

²³ Siti Mayyuthi'i Ristiani, Retno Triwoelandari, and Yono, "Pengembangan Media Lectora Inspire Versi 12 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa," *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education* 5, no. 1 (2021): 30–40.

²⁴ Amirul Haj, Ni Ketut Alit Suarti, and Indriaturrahmi, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI Di MA Al-Istiqomah Telagawaru," *Lentera Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2022): 203–208, <http://ejournal.lingkarpenaindonesia.com/index.php/lpi>.

²⁵ Lina Rihatul Hima and Samidjo, "Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Proceeding of Biology Education* 3, no. 1 (2019): 134–139.

²⁶ Nurhalim, Nurhalim, and Rahmawati Eka Saputri, "Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas V SDN Karawaci 10," *PENSA* 3.3 (2021): 472–482.

²⁷ Hanik Mahliatussikah, "Development of Interactive Learning Media 'Lectora Inspire' for Balaghah Learning," *Atlantis Press: Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 612 (2021): 128–133, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>.

evaluasi materi yang diajarkan seperti tes berupa pilihan ganda, mencocokkan, esai, jawaban singkat, dan mengisi bagian yang dikosongkan, (4) Media *Lectora Inspire* juga dapat menjadikan satu antara teks, audio, video, dan juga animasi.²⁸

Keunggulan dari *Lectora Inspire* sangat mudah digunakan khusus bagi pemula dalam pembuatan media pembelajaran baik dalam bahan ajar atau evaluasi. Para guru yang tidak terlalu mahir dalam menggunakan komputer, akan dengan mudah mengoperasikan program media Lectora. Sebab media pembelajaran ini adalah *software* yang mudah dioperasikan untuk digunakan dalam menyiapkan materi ajar bagi para siswa.²⁹ Media Lectora Inspire ini membuat siswa bisa belajar secara mandiri. Menu evaluasi yang terdapat dalam aplikasi ini, dapat memunculkan *feedback* yang menampilkan jawaban benar atau salah, dan skor yang dapat dilihat secara langsung.³⁰ Sehingga para guru dapat dengan mudah melakukan penilaian kepada siswa sebab skor atau nilai sudah muncul secara otomatis.

Software Lectora Inspire dapat digunakan untuk membuat konten *website* atau kursus pelatihan *online*, presentasi, penilaian, juga bisa mengonversi presentasi dari *microsoft powerpoint* ke dalam konten *e-learning*, intinya sangat mudah digunakan untuk pengembangan konten pembelajaran yang interaktif.³¹ Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat di-*publish* secara *online* maupun *offline*. *Output software* Lectora Inspire ini bisa diekspor *single file executable* (exe), CD-ROM, HTML, dan SCORM, sehingga outputnya tergantung pada kebutuhan pembelajaran.³²

Keterampilan Membaca Bahasa Arab (*Maharatul Qira'ah*)

Keterampilan membaca atau *maharatul qira'ah* merupakan keterampilan dasar yang penting dalam berbahasa asing. Meskipun, *maharatul istima'* dan *maharatul kalam*

²⁸ Ismayati Ash Shiddiqy and I Nyoman Suputra, "Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 10, no. 1 (2022): 94–106, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.

²⁹ Pangga Aji Sanca et al., "Pemanfaatan Media Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di SMK Negeri 3 Surabaya," *JIPI: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika* 06, no. 02 (2021): 277–285.

³⁰ Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, and Muis Sad Iman, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta LPM* 20, no. 1 (2017): 9–16.

³¹ Nurul Wahyuni, Adripen, and Susi Herawati, "Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Tanah Datar," *At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2020): 25–34, <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>.

memiliki urgensi yang lebih, akan tetapi di Indonesia ini kesempatan praktik untuk melatih keterampilan keduanya dalam kehidupan sehari-hari terbilang cukup sedikit. Namun sebaliknya, *maharatul qiraah* justru lebih sering dipraktikkan dalam keseharian, mengingat informasi yang ditulis dalam bahasa Arab yang sedang dipelajari itu sangat banyak.³³ Apalagi ketika mempelajari Al-Quran, hadis, dan literatur keislaman lainnya berkaitan juga dengan bahasa Arab.

Effendy mengungkapkan bahwa membaca adalah salah satu dari empat keterampilan bahasa Arab yang mengunggulkan kemampuan berbahasa yang memiliki sifat reseptif. Berbeda dari *kitabah* atau menulis yang memiliki karakter produktif (*productive skill*), *qira'ah* lebih terfokus pada karakternya yang konsumtif atau menerima (*reseptive skill*). Keterampilan membaca berkaitan dengan dua aspek, yaitu kemampuan mengubah lambang tulis menjadi bunyi dan menangkap arti dari situasi yang dilambangkan dengan lambang tulis dan bunyi tersebut.³⁴ Membaca dalam hal tersebut sebatas mendapatkan informasi.

Aspek yang kedua merupakan inti dari kemahiran membaca, yaitu bagaimana seseorang mampu memahami informasi. Bukan berarti bahwa keterampilan dalam aspek pertama itu menjadi tidak penting, karena dasar dari keterampilan yang kedua terletak pada keterampilan dalam aspek yang pertama. Bagaimanapun juga, kedua aspek tersebut adalah tujuan yang hendak diraih oleh pembelajaran bahasa. Terkait proses perkembangan konsep *qira'ah*, dulu para pembelajar ke sekolah dengan tujuan untuk belajar membaca. Berawal dari konsep pertama tadi, membaca dijadikan tujuan utama. Semata-mata ke sekolah untuk belajar membaca saja. Seiring berkembangnya zaman kita melihat bahwa membaca saat ini memiliki posisi di mana membaca diartikan sebagai proses kerja akal pikiran, dari situ lahirlah kemudian kepahaman. Artinya yaitu penerjemahan simbol ke dalam maksud dari ide yang hendak dicapai.³⁵ Dengan

³² Erniwati et al., "Pendampingan Pembuatan Dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Software Lectora Inspire Di SMA," *JCES: Journal of Character Education Society* 3, no. 3 (2020): 707–717.

³³ Syindi Oktaviani R Tolinggi and Erni Wahyuningsih, "Teknik Dan Instrumen Penilaian Maharah Al-Qira'ah Ditinjau Dari Tingkat Dan Tujuan Pembelajarannya," *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 20, no. 2 (2022): 187–208.

³⁴ Vina Anisatul Fauji, Darul Qutni, and Muchlisin Nawawi, "Efektivitas Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Nyaring (Al-Jahriyah) Dan Membaca Dalam Hati (Ash-Shamitah) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019," *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 9, no. 1 (2020): 74–79, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.

³⁵ Ahmad Nurcholis, Syaikhul Ihsan Hidayatullah, and Muhamad Asngad Rudisunhaji, "Karakteristik Dan Fungsi Qira'ah Dalam Era Literasi," *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 18, no. 2 (2019): 131–146, <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/eltsaqafah>.

demikian, membaca bukan sekadar terbatas pada kegiatan melafalkan, akan tetapi juga melibatkan unsur kognitif dan psikomotorik dengannya siswa dapat memahami makna bacaan dengan baik.

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan *Maharatul Qira'ah* Siswa

Peneliti memberikan tes di kelas VII A. Tes diberikan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Setelah memberikan *pretest* pada siswa, kemudian peneliti memberikan media pembelajaran interaktif Lectora Inspire. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan soal *posttes* guna mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasilnya bisa dilihat pada tabel dan deskripsi di bawah ini:

Tabel 1
Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas VII A

No.	Nama	Nilai Pre-Test
1	Moh. Nur Faiz Romadhon	50
2	Siti Aulia Khairunnisa Lalu	55
3	Fathiyah Amira	60
4	Afania Aditya	55
5	Moh. Fitra Dugian	35
6	Widya Ayu Sabrina	20
7	Mifta H. Mokodongan	30
8	Aira Anggraini Damo	55
9	Alifa Azkiya Olola	20
10	Salsabila Ratifa Imban	30
11	Arkananta Prasetyo Muh. Komsu	50
12	Fathiya Rahmediana Ilyas	35
13	Dwi Nuryansyah	30
14	Faliqa Qanita Pudul	20
15	Latifa Husna	40

Sumber data: Nilai hasil *pretest* siswa kelas VII A MTs N 2 Kotamobagu

Statistics

PreTest

N	Valid	15
	Missing	0
Mean		39.00
Median		35.00
Std. Deviation		14.167

Variance	200.714
Range	40
Minimum	20
Maximum	60

Diketahui hasil perhitungan SPSS dari nilai *pretest* dengan rata-rata 39 median 35 maximum 60 dan minimum 20. Setelah melaksanakan *pretest* peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media Lectora Inspire. Setelah pembelajaran dilakukan peneliti kemudian memberikan tes ulang (*posttest*). Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2
Nilai *Post-Test* Siswa Kelas VII A

No.	Nama	Nilai Post-Test
1	Moh. Nur Faiz Romadhon	75
2	Siti Aulia Khairunnisa Lalu	75
3	Fathiyah Amira	75
4	Afania Aditya	70
5	Moh. Fitra Dugian	80
6	Widya Ayu Sabrina	80
7	Mifta H. Mokodongan	60
8	Aira Anggraini Damo	80
9	Alifa Azkiya Olola	85
10	Salsabila Ratifa Imban	75
11	Arkananta Prasetyo Muh. Komsu	80
12	Fathiya Rahmediana Ilyas	70
13	Dwi Nuryansyah	75
14	Faliqa Qanita Pudul	75
15	Latifa Husna	80

Sumber data: Nilai hasil *posttest* siswa kelas VII A MTs N 2 Kotamobagu

Statistics

PreTest

N	Valid	15
	Missing	0
Mean		75.67
Median		75.00
Std. Deviation		5.936
Variance		35.238

Range	25
Minimum	60
Maximum	85

Diketahui hasil perhitungan SPSS dari nilai *posttest* dengan rata-rata 75,67 median 75 maximum 85 dan minimum 60.

Pengujian evektivitas dilakukan melalui pengolahan data statistik dengan menggunakan uji berpasangan (*paired sample t-test*) dengan hipotesis H_0 = tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberikan tindakan, dan H_1 = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberikan tindakan. Hasil pengolahan data statistik dibantu dengan aplikasi SPSS yang disajikan dalam data berikut ini:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	39.00	15	14.167	3.658
	PostTest	75.67	15	5.936	1.533

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	15	-.076	.787

Paired Samples Test

		Paired Differences						
			Std.	Std.	95% Confidence			
			Deviation	Error	Interval of the			
		Mean		Mean	Difference		T	Sig. (2-
					Lower	Upper		tailed)
PreTest	-	15.774	4.073	-45.402	-27.931	-9.003	14	.000
–	36.667							
PostTe								
st								

Berdasarkan hasil perhitungan statistik *paired sample t-test* menggunakan SPSS, diketahui bahwa T_{hitung} adalah 9,003 dan $T_{ta(sign=0,000)}$ dengan df sebesar 14 adalah 1,761. Perbandingan antara T_{hitung} dan T_{tabel} yakni T_{hitung} 9,003 > T_{tabel} 1,761 dengan nilai sig 0,00 lebih kecil dari 0,05. Dari data tersebut T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak, ini menunjukkan

bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* dapat meningkatkan *maharatul qiraah* siswa yang sangat efektif dan signifikan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTs Negeri 2 Kotamobagu.

Media pembelajaran interaktif merupakan inovasi yang sangat baik bagi para guru bahasa Arab di MTs N 2 Kotamobagu, media ini dapat meningkatkan kemampuan *maharatul qira'ah* dan semangat siswa untuk belajar bahasa Arab. Selain itu, media ini juga dapat menjadi alat untuk membuat materi teks berbahasa Arab semakin menarik. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat menciptakan suasana yang asyik dan menyenangkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat meningkatkan *maharatul qira'ah* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, terbukti dengan hasil uji hipotesis $H_1 : X_1 \neq X_2$, artinya: ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca bahasa Arab sebelum diterapkan dengan sesudah diterapkan media *Lectora Inspire*. Hal ini berarti media *Lectora Inspire* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab siswa kelas VII MTs Negeri 2 Kotamobagu.

Penelitian ini masih terbatas pada uji coba terhadap satu keterampilan saja, yakni keterampilan membaca, sehingga memberikan peluang bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk keterampilan berbahasa lainnya. Berdasarkan hasil penelitian lewat pemanfaatan media *Lectora Inspire* dalam dunia pengajaran, terkhusus pada pengajaran bahasa Arab, maka proses kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik minat siswa. Dengan demikian, ketertarikan siswa berdampak besar pada peningkatan pemahaman siswa sehingga mampu memaksimalkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Daftar Rujukan

- Amrina, Adam Mudinillah, and Siti Mahmudah Indarpansa. "Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN." *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam* 3, no. 1 (2022): 31–43.
- Amrina, Adam Mudinillah, and Multia Sari. "Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Mixpad Mts Kelas VIII Kota Baru." *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 02 (2021): 417–424.
- Belanisa, Fadilah, Fachrur Razi Amir, and Desky Halim Sudjani. "Pengembangan E-Modul Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2022): 1–11.
- Erniwati, M. Sirih, Hasnawati, Lili Darlian, and Ahdiat Agriansyah. "Pendampingan Pembuatan Dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Software Lectora Inspire Di SMA." *JCES: Journal of Character Education Society* 3, no. 3 (2020): 707–717.
- Fauji, Vina Anisatul, Darul Qutni, and Muchlisin Nawawi. "Efektivitas Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Nyaring (Al-Jahriyah) Dan Membaca Dalam Hati (Ash-Shamitah) Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2018/2019." *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 9, no. 1 (2020): 74–79. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.
- Haj, Amirul, Ni Ketut Alit Suarti, and Indriaturrahmi. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI Di MA Al-Istiqomah Telagawaru." *Lentera Pendidikan Indonesia* 3, no. 1 (2022): 203–208. <http://e-journal.lingkarpenaindonesia.com/index.php/lpi>.
- Hima, Lina Rihatul, and Samidjo. "Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Proceeding of Biology Education* 3, no. 1 (2019): 134–139.
- Ilmiani, Aulia Mustika, Ahmadi, Nur Fuadi Rahman, and Yulia Rahmah. "Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Ta'rib* 8, no. 1 (2020): 17–32.
- Istiqomariyah, Moh. Sutomo, and Mashudi. "Implementasi Media Pembelajaran Lectora Inspire 17 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Sirajuddin : Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan Islam* 02, no. 01 (2022): 33–40.
- Kahfi, Istaqul, Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Fiqih." *Al-Adabiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2021): 160–168. <http://al-adabiyah.iain-jember.ac.id>.
- Latifah, S, Yuberti, and V Agestiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16.
- Mahfudhah, Alawiyah, Dewi Hamidah, and Eka Resti Wulan. "E-Modul Interaktif

- Lectora Inspire Dengan Pendekatan Realistik Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 10, no. 1 (2022): 35–60.
- Mahliatussikah, Hanik. “Development of Interactive Learning Media ‘Lectora Inspire’ for Balaghah Learning.” *Atlantis Press: Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 612 (2021): 128–133. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>.
- Mandasari, Desy, Kholilur Rahman, and Riza Faishol. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire.” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2020): 37–55.
- Maulana, Muhammad Nafhan, and Fadlan Fahamsyah. “Efektivitas Penerapan Metode Qira’ah Jahriyyah Dalam Meningkatkan Mahārah Qira’ah Bahasa Arab Terhadap Siswa Kelas III MI YKUI Maskumambang.” *Jurnal Al-Fawa’id: Jurnal Agama dan Bahasa* 12, no. 2 (2022): 225–234.
- Musthafa, Fera Andriani Djakfar, and Nanda Siti Maymunah. “Efektivitas Penggunaan Media Strip Story Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca.” *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII* (2021): 615–627.
- Nisa, Alya, and Ike Sylvia. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sosiologi SMA Berbasis Lectora Inspire.” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2021): 132–148.
- Nurcholis, Ahmad, Syaikhul Ihsan Hidayatullah, and Muhamad Asngad Rudisunhaji. “Karakteristik Dan Fungsi Qira’ah Dalam Era Literasi.” *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 18, no. 2 (2019): 131–146. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/eltsaqafah>.
- Nurhalim, Sa’odah, and Rahmawati Eka Saputri. “Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas V SDN Karawaci 10.” *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2021): 472–484. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Prasetyo, Sigit. “Pengembangan Media Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2015): 319–337.
- Rahmawati, Nurvia Dwi, and Joni Susilowibowo. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Laporan Harga Pokok.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13, no. 2 (2020): 107–114.
- Rintaningrum, Ratna. “Explaining the Important Contribution of Reading Literacy to the Country’s Generations: Indonesian’s Perspectives.” *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 (2019): 936–953.
- Ristiani, Siti Mayyuthi’i, Retno Triwoelandari, and Yono. “Pengembangan Media Lectora Inspire Versi 12 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa.” *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education* 5, no. 1 (2021): 30–40.
- Samsiadi, and M. Nurul Humaidi. “Efektivitas Google Form Sebagai Media Penilaian Dan Evaluasi Pembelajaran PAI Di SMK Negeri 1 Berau Kaltim.” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (2022): 666–673.

- Sanca, Pangga Aji, Ekohariadi, IGP Asto Buditjahjanto, and Tri Rijanto. "Pemanfaatan Media Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di SMK Negeri 3 Surabaya." *JIPi: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika* 06, no. 02 (2021): 277–285.
- Setiawati, Dewi Teti. "Analisis Kemampuan Guru PAI Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Di SMP Muhammadiyah Serbalawan." *All Fields of Science J-LAS Jurnal Penelitian* 3, no. 1 (2023): 51–60. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>.
- Shalikhah, Norma Dewi, Ardhin Primadewi, and Muis Sad Iman. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta LPM* 20, no. 1 (2017): 9–16.
- Shiddiqy, Isymayati Ash, and I Nyoman Suputra. "Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 10, no. 1 (2022): 94–106. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Suyuti, Muh Hikamudin. "Peningkatan Pemahaman Membaca Siswa MI Melalui Media Buku Bergambar Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 6908–6912.
- Tolinggi, Syindi Oktaviani R, and Erni Wahyuningsih. "Teknik Dan Instrumen Penilaian Maharah Al-Qira'ah Ditinjau Dari Tingkat Dan Tujuan Pembelajarannya." *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 20, no. 2 (2022): 187–208.
- Wahyuni, Nurul, Adripen, and Susi Herawati. "Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Tanah Datar." *At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2020): 25–34. <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>.
- Wijoyo, Toto. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII." *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016): 5–10. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.