

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN

Oleh:

RISCA RUBIANTICA

(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Email: riscaruby@gmail.com

MOH. SUTOMO

(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Email: sutomompd1971@gmail.com

A. ANDI SUHARDI

(UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)

Email: suhardiandi8@gmail.com

Abstract

In the technology sector used of information and communication technology is a tremendous output. Support of technology information is hoped to become an innovation in learning with many involving information technology components inside. This paper discusses the interactive learning media that involve education technology using lectora inspire application. I think in lectora inspire is designed specifically for the beginner with purpose user friendly to use to make learning media to easy, can make the material test or evaluation and is to be interested student to be happy in his studied. The development of interactive learning media with lectora inspire is conducted with how to provide training to the teachers in the elementary school. The methods are done with phases, includes gathering information, planning tools, implementing, presenting and reflecting. The object of this training is Regional technical implementing unit, state elementary school education unit SDN Nogosari 02 and Regional technical implementing unit, state elementary school education unit SDN Kaliwining 05

Kata Kunci:

Media Interactive Learning, Lectora Inspire, Learning Innovation

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman teknologi dan informasi yang semakin maju, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain.

Kurikulum pendidikan di Indonesia selalu berubah dan berkembang sesuai zaman. Dalam penerapan kurikulum 2013 masih terdapat beberapa kekurangan dan perbedaan dari kurikulum sebelumnya. Salah satu kekurangannya adalah belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tematik integratif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan adanya kekurangan tersebut diharapkan guru yang profesional mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, tidak hanya asal mengambil materi dari internet. Seorang pengajar harus mampu mengkolaborasikan kemampuan merancang dan mengajar (pedagogik), penguasaan konten (materi) dengan teknologi sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu melayani siswa di era digital saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, diperlukan pula kemampuan khusus yaitu pemanfaatan teknologi oleh guru (pengajar) dalam proses pembelajaran (*technological*). (Mustofa, 2020).

Pada masa sekarang ini, telah berkembang pesat produk multimedia seiring berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi. Mulai dari komputer, telepon, serta alat komunikasi lainnya. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan penggunaan multimedia dalam pembelajaran di sekolah. Jika para guru tidak mengikuti perkembangan multimedia ini, pasti akan ketinggalan dengan perkembangan masyarakat. Pesan pembelajaran pun menjadi tidak tuntas karena media yang digunakan kurang lengkap. Kondisi ini masih banyak terjadi di sekolah-sekolah terutama di sekolah pelosok. Untuk itu, guru dituntut bisa menerapkan media pembelajaran lebih dari satu jenis. Sebab pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran. Beberapa ahli menggolongkan beberapa macam media, seperti Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat dilihat (video), media yang dapat didengar (audio), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, grafis, dan simbol verbal (Trini Prastati, 2005).

Berkaitan dengan hal tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora yang akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

METODE

Penelitian ini telah dilakukan di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 dan UPTD Satuan Pendidikan SDN Kaliwining 05. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2021. Populasi yang dijadikan objek penelitian adalah guru PAI dan siswa kelas V di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 dan UPTD Satuan Pendidikan SDN Kaliwining 05, terdiri dari 2 kelas. Sampel penelitian berjumlah 3 guru dan 80 siswa. Penelitian ini dilaksanakan mengikuti metode deskriptif, karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata deskriptif, tulisan serta perilaku yang guru dan siswa sebagai pendukung.

Dalam rangka pengumpulan data, penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan melakukan: (1) Observasi yaitu pengamatan langsung terhadap guru dan siswa di sekolah yang akan diteliti; (2) Wawancara yaitu mengadakan tanya jawab dengan guru dan siswa yang ada di sekolah yang akan diteliti; (3) Dokumentasi yaitu data-data yang di dapat dari penelitian baik dari guru maupun gambar penelitian langsung di dalam kelas dan; (4) Penilaian prestasi belajar siswa yang diperoleh dari guru Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 dan UPTD Satuan Pendidikan SDN Kaliwining 05

Pada tanggal 04 Oktober 2021 peneliti melakukan observasi di lapangan mengenai penerapan media pembelajaran Lectora Inspire, yang dilakukan di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 dan UPTD Satuan Pendidikan SDN Kaliwining 05 Rambipuji Jember sebagai sekolah yang terpilih sebagai tempat penelitian. Pertama yang dilakukan peneliti yaitu menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan sebuah penelitian tentang penerapan media pembelajaran Lectora Inspire, yang menjadi sampel penelitian yaitu guru mata

pelajaran pendidikan agama Islam dan siswa kelas V. Dalam hal ini kepala sekolah memberikan izin dengan senang hati dan mempersilahkan untuk berbicara langsung dengan sampel yang akan diteliti yaitu guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan mendiskusikan langsung jadwal pelaksanaan penelitian.

Hasil Wawancara Guru PAI di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 dan UPTD Satuan Pendidikan SDN Kaliwining 05

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 dari hasil wawancara dengan Bapak Ahmad Faqih Abdullah, S.Pd selaku guru PAI yang bernama menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Lectora Inspire membuat siswa lebih menarik dan aktif dalam pembelajaran yang berlangsung, dari pada pembelajaran seperti biasanya tanpa menggunakan media yang menarik dan beliau sudah bisa mengaplikasikan media Lectora Inspire dengan baik karena kata beliau sering menggunakannya saat beliau berada di bangku kuliah dulu. Sedangkan wawancara sama Ibu Dara Shinta Septaningtyas, S.Pd.I menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media Lectora Inspire membantu membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih aktif, akan tetapi ada kekurangan dalam pembuatan medianya, terutama dalam keterbatasan guru dalam membuat atau mengaplikasikan media Lectora Inspire karena kurangnya pemahaman mendalam tentang media tersebut sehingga penggunaan media lectora pembuatannya secara sederhana sebisa yang mereka buat.

Jadi hasil dari wawancara kepada guru PAI di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil belajar yang baik pula terhadap siswa. Dan berdasarkan hasil penelitian di UPTD Satuan Pendidikan SDN Kaliwining 05 dari hasil wawancara pada guru PAI dalam belajar saya jarang melaksanakan media tersebut karena keterbatasan kemampuan di dalam pembuatannya.

PEMBAHASAN

Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan karena semakin bervariasi media, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima siswa. Hal ini disebabkan adanya variasi dan keragaman modalitas belajar siswa bisa terakomodasi dari media yang variatif dalam pembelajaran. Misalnya, dalam satu kelas memiliki

beberapa siswa yang beragam modalitas belajarnya. Sebagian siswa modalitas belajarnya lebih cenderung visual, sebagian siswa modalitas belajarnya cenderung audio, dan sisanya memiliki modalitas belajar kinestetik. Jika seorang guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan satu jenis media saja, maka pesan atau materi pembelajaran tidak bisa tersampaikan optimal karena faktor perbedaan modalitas belajar siswa.

Untuk itu, guru perlu mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran yaitu menggabungkan media berbasis visual, media berbasis audio, dan media berbasis kinestetik agar pesan bisa diserap semua siswa meski modalitasnya beragam. Penggabungan berbagai jenis media ini disebut dengan pembelajaran multimedia.

Dalam kamus Oxford-Advance Learner's Dictionary, disebutkan multimedia berarti involving several different methods of communication, yaitu melibatkan atau memasukkan berbagai metode berbeda dalam komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, multimedia diartikan penggunaan berbagai jenis media dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran dapat diterima secara maksimal dan optimal oleh siswa yang memiliki modalitas berbeda (Musfiqon, 2012).

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media disebut dengan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu para guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Berdasarkan definisi Hofstetter, bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar/ animasi, dan video menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dengan kita memanfaatkan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran menjadi bervariasi dan inovatif. Siswa akan tertarik, dapat mengurangi rasa bosan, dan akan timbul rasa penasaran. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi khususnya dalam pembelajaran.

Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktik, atau benda yang diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Santoso S. Hamidjojo dikutip dari Abdulhak (2002) menjelaskan bahwa inovasi pendidikan sebagai “suatu perubahan yang baru dan secara kualitatif berbeda dari hal sebelumnya dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan demi mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam bidang pendidikan”.

Inovasi pendidikan pada dasarnya merupakan suatu perubahan ataupun ide cemerlang di bidang pendidikan yang memuat hal baru berupa praktik-praktik pendidikan tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu, untuk memecahkan persoalan pendidikan dan memperbaiki suatu keadaan pendidikan atau proses pendidikan tertentu yang terjadi di masyarakat.

Ada beberapa cara untuk membuat media pembelajaran interaktif. Berbagai software banyak ditawarkan dalam dunia pendidikan. Misalnya, aplikasi Ms. Power Point yang kita kenal untuk membuat media presentasi pembelajaran. Ms. Power Point selain bisa membuat media presentasi, dapat juga menyusun sebuah media evaluasi interaktif namun menggunakan Visual Basic, karena pada hakikatnya Ms. Power Point digunakan untuk media presentasi, meskipun dengan segala macam cara Ms. Power Point dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Bagi sebagian kalangan guru yang ingin serba instan, Lectora Inspire adalah aplikasi yang tepat, efektif, efisien untuk menjawab tantangan tersebut. Lectora Inspire merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran.

Lectora Inspire dikembangkan oleh *Trivantis Corporation* yang merupakan *Authoring Tool* untuk pengembangan konten E-Learning. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 (Muhammad Mas'ud, 2012: 1). Pada tahun 2000, Lectora menjadi yang pertama sistem authoring AICC-bersertifikat di pasar. Lectora Inspire dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan screen capture. Lectora Inspire didesain khusus bagi pemula, sehingga keunggulan dari Lectora Inspire sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Para guru yang tidak terlalu mahir mengoperasikan komputer, akan dengan mudah menggunakan aplikasi ini. dengan menggunakan program aplikasi Lectora Inspire kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar bagi siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan Lectora Inspire dapat dipublish secara online maupun offline. Siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Evaluasi yang terdapat dalam Lectora

Inspire, dapat menampilkan feed back yang menunjukkan jawaban benar atau salah, dan skor yang bisa diketahui secara langsung. Sehingga memudahkan para guru untuk melakukan penilaian karena sudah otomatis muncul skor atau nilai.

Adapun manfaat yang kita temukan dari aplikasi Lectora Inspire dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, diantaranya sebagai berikut:

1. Guru dapat membuat dan menyajikan materi ajar dengan tanpa harus melakukan programming.
2. Guru dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan, dalam berbagai macam bentuk test seperti pilihan ganda, benar/salah, mencocokkan (*mathcing*), tarik dan tempatkan (*drag and drop*), isian singkat (*fill in the blank*), dan hot spot.
3. Guru/peserta didik dapat mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan baik secara offline maupun online.
4. Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
6. Membawa objek yang sangat besar atau berbahaya dalam lingkungan kelas.
7. Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

Selain itu, saat kita menginstal Lectora Inspire, ada beberapa software bawaan dari Lectora Inspire yang terinstal, seperti flypaper, camtasia, dan snagit. Flypaper adalah software yang digunakan untuk menggabungkan gambar, video, flash, animasi transisi, dan game memory. Camtasia dapat digunakan untuk mengedit video. Sedangkan Snagit digunakan untuk mengcapture gambar yang ada di layar monitor dan dapat juga untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu kesatuan dalam media Lectora Inspire.

PENUTUP

Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial, dan lain-lain. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran, apalagi media tersebut belum tersedia di madrasah. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Di sinilah kami memberikan pelatihan kepada para guru, untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan Lectora Inspire. Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Lectora Inspire ini bertujuan untuk meningkatkan mutu madrasah, mengembangkan media pembelajaran interaktif, dan meningkatkan kreativitas guru, sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru maupun siswa yang ingin belajar mandiri. Metode pelaksanaan dalam ipteks pengabdian masyarakat ini tahapannya meliputi mengumpulkan informasi, perencanaan, pelaksanaan, presentasi dan refleksi.

Adapun hasil penelitian disini memberikan hasil bahwa penerpaan media pembelajaran Lectora Inspire di UPTD Satuan Pendidikan SDN Nogosari 02 dapat berjalan dengan baik dikarenakan guru PAI Bapak Ahmad faqih Abdullah telah memhami cara pembuatan dan pengimplementasian media lectora inspira sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan guru dalam menjelaskan serta memberikan penilaian terhadap siswa. Sedangkan untuk penerpaan media pembelajaran Lectora Inspire di UPTD Satuan Pendidikan SDN Kaliwining 05 mengalami kesulitan dikarenakan keterbatasan guru dalam memahami pembuatan media Lectora Inspire sehingga pembuatannya kurang maksimal sesuai dengan kemampuan dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak. 2000. *Pelaksanaan Inovasi Pendidikan dalam Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Hamid, Mustofa Abi, et.al. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Mas'ud, Muhammad. 2012. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Shonif.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Trini, Prasasti dan Prasetya, Irawan. 2005 . *Media Sederhana*. Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdiknas