

Pemanfaatan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran (Pengabdian Masyarakat di SLTPN 7 Kota Payakumbuh)

Elvi Rahmi¹, Efni Cerya²

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang
elvira83@fe.unp.ac.id¹, efnicerya@fe.unp.ac.id²

Abstract: *A qualify learning process that is fullfill the needs of students is urgent for a teacher, so that the expected learning objectives can be achieved. Implementation of multi-media in learning is one of alternative method. Lectora inspire is a program that can be used by teachers in designing multi-media learning. Lectora inspire can be used to combine flash, record video, combine images and screen capture. Lectora Inspire has the advantage of being user friendly, because it does not require understanding of complex programming languages. The design and manufacture of multi- media using the Lectora Inspire program is carried out by providing integrated training to teachers of SLTPN 7 Payakumbuh City. Training methods are provided by providing information, discussion, guided practice, independent practice and ending with evaluation.*

Keywords : *media, instructional, lectora inspire*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pencapaian tujuan ini merupakan tanggung jawab semua institusi pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, lanjutan kejuruan maupun pendidikan tinggi. Ketercapaian tujuan pendidikan ini akan bertumpu kepada kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Smaldino. Heinich (2004) menyatakan bahwa "Instruction is the arrangement of information and environment to facilitate learning." Pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian informasi yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik yang terikat faktor lingkungan berupa model, strategi, media, dan sarana prasarana.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik urgent untuk dilakukan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai, namun pembelajaran yang dilakukan dewasa ini cenderung masih konvensional (kurangnya

pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran). Kondisi ini membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik. Peserta didik yang dihadapi dewasa ini, adalah digital native yaitu mereka yang akrab dengan teknologi digital dan internet dalam semua aspek kehidupan sehari-hari, mereka mewakili generasi pertama yang tumbuh dengan teknologi baru yang dicirikan dengan keakraban mereka dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Setiawan, 2017). Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya dengan menggunakannya dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Wena Made (2009) menyatakan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif. Hal ini karena teknologi bisa membantu untuk menyesuaikan kecepatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa. Disamping itu pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. Sejalan dengan hal itu Rusman (2012) menyebutkan rincian fungsi media pembelajaran, yaitu: (1) sebagai alat bantu yang mampu memperjelas, mempermudah, dan mempercepat penyampaian materi pembelajaran; (2) sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran; (3) sebagai pengarah pembelajaran; (4) sebagai pembangkit motivasi dan perhatian; (5) meningkatkan hasil pembelajaran; (6) mengurangi terjadinya verbalisme; dan (7) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

Salah satu software yang mampu membuat media pembelajaran yang menarik adalah program aplikasi Lectora Inspire. Lectora Inspire adalah sebuah program komputer yang merupakan tools (alat) pengembangan belajar elektronik (e-learning), dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis Corporation. Lectora inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan lectora inspire bersifat sangat user friendly (mudah digunakan) karena tidak membutuhkan kemampuan untuk memahami bahasa pemrograman yang rumit. (Zuhri & Rizaleni, 2016). Lectora inspire awalnya diciptakan untuk kebutuhan e-learning, namun dalam perkembangannya lectora inspire dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. Lectora inspire menyediakan template yang siap digunakan untuk memasukkan materi pembelajaran, selain itu di dalam library Lectora inspire sudah terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung. Dengan menggunakan lectora inspire, materi pelajaran bisa didesain semenarik mungkin, dengan menggunakan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik (Shalikhah, Primadewi, & Iman, 2017)

SLTPN 7 Kota Payakumbuh adalah sekolah yang penggunaan teknologi digitalnya masih belum optimal. Guru di sekolah ini lebih mengandalkan penyampaian pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, jikapun menggunakan media, media yang mereka pilih masih cenderung sederhana dan kurang menarik (hanya power point) yang berisi uraian materi, padahal sekolah ini sejak tahun ajaran 2016/2017 ini telah menggunakan

kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum 2013 pemanfaatan media pembelajaran berbasis multi media sangat dianjurkan. Menanggapi fenomena ini, dipandang perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran kepada guru SLTPN 7 kota Payakumbuh dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan di SLTPN 7 Kota Payakumbuh, dimana rangkaian kegiatan pengabdian terdiri atas 6 tahapan yaitu; 1) Orientasi materi, sebelum pelatihan lecora inspire dilakukan kepada perwakilan guru telah disampaikan kisi-kisi materi pelatihan, hal ini bertujuan untuk melihat kesesuaian materi yang akan dilatihkan dengan kebutuhan sekolah orientasi dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2019; 2) Pada tanggal pelatihan yang disepakati Tanggal 31 Agustus 2019, pelatihan diawali dengan pemberian informasi dan diskusi, Metode informasi digunakan untuk memperkenalkan tentang konsep media, multi media dan pengenalan ringaks mengenai aplikasi lecora inspire, pemberian informasi ini diselingi dengan diskusi/tanya jawab untuk mendapatkan respon dan umpan balik dari peserta tentang materi yang disampaikan; 3) Setelah pemberian informasi yang disampaikan maka dilakukan demonstrasi kepada peserta pelatihan bagaimana cara merancang dan menggunakan aplikasi lecora inspire sebagai media pembelajaran.; 4) Latihan terbimbing, Pada tahap ini, peserta diminta melakukan praktek langsung menggunakan dan menjalankan aplikasi lecora inspire dengan menggunakan contoh yang diberikan.peserta melakukan kegiatan praktek dibimbing oleh instruktur; 5) Setelah guru- guru dibimbing dalam merancang dan menggunakan aplikasi lecora inspire peserta pelatihan diminta untuk mengerjakan tugas mandiri yaitu merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi lecora inspire sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu, tugas mandiri ini dilakukan selama 2 minggu; 6) Pengumpulan tugas dan evaluasi, tahap terakhir dari rangkaian kegiatan pengabdian adalah pengumpulan tugas dan evaluasi terkait pelaksanaan pengabdian yang dilakukan, untuk tahap ini dilakukan diskusi dengan peserta pelatihan, agar pada masa yang akan datang pelaksanaan pengabdian bisa semakin baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi lecora inspire sesuai dengan kesepakatan dengan perwakilan guru SLTPN 7 Kota Payakumbuh dilakukan dalam waktu yang cukup Panjang dimulai dari tanggal 24 Agustus 2019 sampai dengan tanggal 13 September 2019.

Berikut tahap-tahap pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Lectora Inspire:

Need Assessment dan brainstorming

Tahap awal ini adalah tahap menentukan konsep, ide, dan kebutuhan apa saja yang perlu ditampilkn dalam media pembelajaran yang akan dirancang, hal-hal terkait dengan kemampuan guru dalam emrancang media, materi ajar yanga kan disampaikan dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran tentu akan menjadi pertimbangan.

Struktur Menu

Tahap kedua ini berupa penuangan ide, konsep, dan tujuan pencapaian pembelajaran ke dalam struktur menu yakni storyline dan storyboard. Storyline adalah sebuah alur cerita yang berisikan materi ajar yang disajikan ke dalam sebuah media. Sedangkan *storyboard* adalah serangkaian gambar yang berupa visualisasi storyline yang dibuat sebelumnya.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini, semua bahan baik berupa materi ajar yang akan dibuatkan medianya, gambar animasi dan komponen - komponen lain yang dibutuhkan berdasarkan skenario dikumpulkan.

Produksi

Pada tahap ini, semua konsep, bahan, dan ide digabungkan sesuai dengan struktur menu yang telah dirancang sebelumnya. Kemampuan guru dalam mengolah materi dan sense of art guru dapat menentukan media yang dihasilkan menjadi menarik dan interaktif.

Publikasi

Pada tahap akhir ini, media telah siap untuk digunakan. Perlu diperhatikan sarana penggunaan media kita nantinya seperti apa, misalnya jika memang nanti media ini akan dijalankan di desktop / komputer, maka kita bisa mempublish media dengan format *.exe. Jika kita akan menggunakan media untuk keperluan e-learning (online), kita bisa mempublish dengan bentuk SCORM, dan AICC.

Hasil dari Pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru mendapatkan pengetahuan, wawasan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital yang diharapkan bisa meningkatkan kemenarikan dan kualitas pembelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Salah satu faktor penting yang menyebabkan kegiatan pengabdian pembuatan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini bisa berjalan dengan baik, karena adanya rasa ingin tahu dari guru-guru di SLTPN 7 Kota Payakumbuh terhadap perkembangan media pembelajaran, Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (Samani, 2012) Rasa ingin tahu tersebut senantiasa akan memotivasi seorang guru untuk terus mencari dan mengetahui perkembangan baru dalam pembelajaran, sehingga akan memperbanyak pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran. Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan tuntutan profesi. Karena profesi guru adalah profesi yang diharapkan senantiasa belajar sehingga bisa menjawab tantangan dan perkembangan zaman.

Rasa ingin tahu membuat seorang guru akan lebih tanggap dalam mengamati berbagai fenomena dan perkembangan yang ada dan menuntun mereka untuk mempelajarinya lebih dalam. Hal yang menarik sangat banyak di dunia ini, tetapi seringkali karena rasa ingin tahu yang rendah, menyebabkan mereka melewatkan hal-hal yang menarik tersebut untuk dipelajari karena merasa telah cukup pintar

SIMPULAN

Dari hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pelatihan yang diebrikan kepada guru SLTPN 7 Kota Payakumbuh terkait dengan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi lectora inspire, telah mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Samani, Hariyanto. (2012). Konsep dan Model Pendidikan Karakter, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, W. (2017). "Era Digital Dan Tantangannya." Seminar Nasional Pendidikan 2017: 1–9.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*, 20(1), 9–16.
- Smaldino, E.S., Russel, J.D., Heinich, R., et al. (2004). *Instructional Media and Technologies for Learning (8th Edition)*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Suatu Tinjauan Kosneptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119