

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *LECTORA INSPIRE* UNTUK PENINGKATAN KAPASITAS GURU DI SDN 13 Koba KABUPATEN BANGKA TENGAH

Yorenza Meifinda<sup>1</sup>, Nurjanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung  
email: Yorenza.meifinda@unmuhbabel.ac.id

### Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam meningkatkan kapasitasnya baik *soft skill* maupun *Hard Skill* dalam penggunaan media interaktif *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* mudah untuk digunakan karena tidak menggunakan Bahasa pemrograman. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di SDN 13 Koba. Pelatihan dilakukan dengan beberapa tahap, tahap perizinan, pelaksanaan, monitoring, rencana keberlanjutan dan pelaporan. Terdapat beberapa hal yang membuat pelatihan sangat penting untuk guru diantaranya: 1) menambah etos dan semangat kerja, 2) melatih guru untuk selalu mencari informasi dan kebaruan, 3) menambah hard dan soft skill. Capaian yang didapat dari pelatihan pembuatan media interaktif *lectora inspire* yakni terjadi peningkatan keterampilan dan kapasitas yang didapati guru SD Negeri 13 Koba dalam merancang media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Pelatihan, *Lectora Inspire*, Media Inetraktif

### Abstract

This community service aims to provide training to teachers in increasing their capacity, both soft skills and hard skills, in using the interactive media *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* is easy to use because it does not use programming language. This community service was carried out at SDN 13 Koba. Training is carried out in several stages, licensing, implementation, monitoring, sustainability planning and reporting. There are several things that make training very important for teachers, including: 1) increasing work ethic and enthusiasm, 2) training teachers to always look for information and updates, 3) increasing hard and soft skills.

**Keywords:** Training, *Lectora Inspire*

### PENDAHULUAN

SDN 13 Koba yang menjadi tempat dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat berada di Desa Tersebut. Secara geografis SDN 13 Koba terletak di Kurau Kecamatan Koba Kabupaten Bangka Tengah. Berdasarkan observasi SDN 13 Koba memiliki 328 siswa dengan jajarannya guru yang cukup memiliki 14 tenaga pendidik dan 4 tenaga kependidikan, jajarannya guru terdiri dari latar belakang Pendidikan akademik yang memiliki kompetensi dalam bidang pengajaran serta adapula dengan latar belakang Pendidikan yang tidak memiliki kompetensi dalam hal pengajaran. Sarana prasarana memadai diantaranya terdapat 18 ruang kelas dengan kondisi terawat, 1 perpustakaan, 8 sanitasi siswa, ruang praktik, ruang guru, mushola, Gudang, ruang tata usaha, ruang sirkulasi udara dengan kondisi terawat.

Secara umum sarana prasarana di SDN 13 Koba sudah memumpuni dan layak digunakan dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran lebih sering menggunakan spidol dan papan tulis saja hal ini dikarenakan guru masih merasa kesulitan dalam menggunakan dan mengembangkannya sebagai media pembelajaran. Beberapa alasan kenapa guru sulit mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi diantaranya, kurangnya pengalaman guru dalam mempelajari atau berlatih mengembangkan media berbasis teknologi, terbatasnya waktu untuk belajar secara mandiri diluar jam sekolah serta alokasi biaya yang sangat mahal untuk mendatangkan *trainer* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi

Permasalahan ini tentu menjadi tanggung jawab Bersama Lembaga Pendidikan, praktisi maupun akademisi dengan memberikan landasan pengetahuan pendidikan dan pelatihan kepada guru – guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, apalagi guru memiliki peran strategis yang ikut menentukan keberhasilan pendidikan terkhusus pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi

seorang guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pengetahuan dalam Pendidikan harusnya menjadi pondasi utama agar menjadi sebuah kesadaran dan tanggungjawab bersama dan pengetahuan yang mereka dapatkan diharapkan mampu memberikan perubahan secara menyeluruh dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dan dapat meningkatkan hasil belajar melalui media- - media interaktif yang dikembangkan oleh guru.

Dengan analisis permasalahan yang ada, diperlukan upaya-upaya yang komprehensif untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menyiapkan media interaktif melalui *lectora inspire* secara umum akan memberikan pemahaman kepada guru. Adapun beberapa cara dalam meningkatkan kapasitas guru dalam membuat media pembelajaran interaktif *lectora inspire* yakni: 1) melaksanakan training/ platform kreatif, 2) mengikuti berbagai kegiatan guru seperti KKG atau kelompok kerja guru yang nantinya bisa sebagai ajang dalam bertukar informasi dan kompetensi, 3) lebih dekat dengan siswa Melalui pengabdian ini akan diberikan secara bertahap dan dengan model-model pembelajaran dan pemahaman yang inovatif kepada guru

## METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu metode ceramah dan diskusi melalui penyuluhan dan pemeriksaan kesehatan serta senam sehat. Penyuluhan dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi, serta pelatihan langsung dalam pembuatan media interaktif menggunakan *lectora inspire*. Pelatihan yang dilaksanakan bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada para guru khususnya di SD Negeri 13 Koba Bangka Tengah mengenai media pembelajaran interaktif yang dapat di gunakan dalam pembelajaran. Pelatihan yang dilaksanakan juga memiliki target yang dicapai yakni adanya peningkatan kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SDN 13 Koba Bangka Tengah maka pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan yang akan dilakukan pada program kemitraan masyarakat yang ditawarkan untuk menyelesaikan persoalan dibidang pendidikan dengan kegiatan pendampingan langsung dilapangan, serta melakukan koordinasi dengan pihak sekolah.

Tahapan pelaksanaan program kegiatan PkM ini, adalah:

1. Pra Persiapan dan Perizinan
2. Pelaksanaan
3. Monitoring dan Evaluasi
4. Rencana Keberlanjutan
5. Pelaporan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan dengan dua tahap, tahap pertama penyampaian tentang media interaktif tahap kedua praktik tentang pembuatan *Lectora Inspire*.

### 1. Peran Guru dalam Penggunaan Multimedia Interaktif

Guru berperan aktif dalam penggunaan Multimedia Interaktif globalisasi di era digital ini adalah guru yang mampu menguasai dan mengendalikan perubahan-perubahan yang berwawasan IPTEK. Ciri seorang guru yaitu mempunyai kemampuan dalam mengantisipasi, mengakomodasi, dan mereorientasi terhadap perkembangan yang ada. Mengantisipasi perkembangan IPTEK mencakup kemampuan intelektual dan sikap yang dilandasi keimanan dan ketaqwaan, yang pada gilirannya mengantarkan peserta didik kepada tingkat penguasaan dan pengendalian terhadap situasi yang selalu berubah (Setiawati & Adi: 2019)



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

## 2. Pelatihan Pembuatan Lectora Inspire

Salah satu software yang mampu membuat media pembelajaran adalah program aplikasi Lectora Inspire. Lectora Inspire adalah sebuah program komputer yang merupakan tool (alat) pengembangan belajar elektronik (e-learning), dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Kita pasti sudah mengenal dengan yang namanya PowerPoint dan Adobe Flash. Kedua software tersebut juga bisa digunakan membuat media pembelajaran. Tetapi diciptakannya PowerPoint sebenarnya untuk presentasi, bukan untuk membuat media pembelajaran. Meskipun dengan segala macam cara PowerPoint dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Sedangkan Adobe Flash merupakan software dari Adobe yang dibuat untuk keperluan untuk membuat animasi, dan bukan semata untuk membuat media pembelajaran. Dengan Adobe Flash, kita dapat membuat.

Lectora inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan lectora inspire inspire sangat user friendly (mudah digunakan) dalam pembuatan media pembelajaran. Lectora inspire memang awalnya diciptakan untuk kebutuhan e-learning (Anis & Adeng, 2019). 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. Keuntungan pembelajaran dengan menggunakan Lectora Inspire antara lain:

1. Sistem pembelajaran lebih interaktif
2. Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan.
3. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
4. Media Penyimpanan yang relative mudah dan fleksibel.
5. Membawa objek yang sangat besar atau berbahaya dalam lingkungan kelas.
6. Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

Lectora inspire dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan screen capture.



Gambar 2. Dokumntasi Kegiatan

## SIMPULAN

Multimedia Interaktif sangat berperan aktif dalam Pendidikan apalagi di era pesatnya kemajuan teknologi, oleh karena itu seorang pendidik harus lebih aktif untuk mengasah hard dan soft Skill agar tidak jauh tertinggal. Terdapat manfaat dalam mengikuti pelatihan yaitu membantu dalam mempelajari keterampilan baru untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki.

## SARAN

Pemerintah atau Lembaga Pendidikan perlu melakukan ataupun mengadakan event – event pelatihan untuk guru baik di tingkat nasional, kota, ataupun desa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Lestari, S (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2), 94-100.
- Profil SDN 13 Koba Bangka Tengah 2020
- Mahmudah, Anis & Adeng Pustikaningsih. 2019. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019'. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol 17 No 1 Hlm 102-103.
- Apin Nafisah Yasin. 2017. 'Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA', *Jurnal BioEdu*. 6 (2).