

PELATIHAN PERANGKAT LUNAK LECTORA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI DARUL ISTIQOMAH CILEUNGI

Heri Satria Setiawan

Universitas Indraprasta PGRI
Jln. Nangka No.58C Jakarta Selatan
E-mail : heri.satria71@yahoo.com, herisatria20@gmail.co.id

ABSTRAK

Perkembangan zaman bergerak sangat cepat sekali, terutama yang berhubungan dengan teknologi. Berbagai aktifitas manusia sudah tidak dapat dipisahkan lagi dengan teknologi yang semakin modern, termasuk teknologi informasi, yang berkaitan erat dengan teknologi komputer. Semua aspek kehidupan manusia saat ini sudah hampir seluruhnya terkomputerisasi. Bagi seorang pendidik, kebutuhan akan penguasaan teknologi merupakan hal yang harus dikuasai guna mendukung proses pembelajaran, agar tujuan pendidikan pada umumnya dapat tercapai, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dari sekian banyak pengetahuan dan teknologi yang harus dikuasai oleh seorang pendidik, ada satu perangkat lunak yang sangat menunjang kegiatan mengajar dan sangat perlu untuk dipelajari serta dikuasai oleh seorang pendidik, yaitu Lectora. Dengan perangkat lunak ini pendidik dapat membuat materi presentasi yang baik, menarik, dapat disimpan dengan baik oleh siswa serta membuat interaksi yang lebih baik antara siswa dan pendidik.

Keterampilan inilah yang menjadi perhatian dari Kepala Sekolah untuk dapat dikuasai oleh para staf pendidik di sekolah yang dipimpinnya. Dengan suatu kerjasama yang baik, tim pengabdian masyarakat Universitas Indraprasta PGRI (Heri Satria Setiawan dan Agus Pamuji) berusaha untuk dapat memenuhi harapan tersebut.

Kata kunci : pelatihan, presesntasi, lectora, guru, bahan ajar, multimedia

ABSTRACT

The development of the times moves very fast, especially those related to technology. Various human activities are inseparable from increasingly modern technology, including information technology, which is closely related to computer technology. All aspects of human life today are almost entirely computerized. For an educator, the need for mastery of technology is something that must be mastered in order to support the learning process, so that education goals in general can be achieved, namely to educate the life of the nation.

Of the many knowledge and technology that must be mastered by an educator, there is one software that is very supportive of teaching activities and is very necessary to be studied and mastered by an educator, namely Lectora. With this software educators can make presentation material that is good, interesting, can be stored properly by students and make better interaction between students and educators.

This skill is the concern of the Principal to be mastered by the teaching staff at the school he leads. With a good cooperation, the community service team at Indraprasta University PGRI (Heri Satria Setiawan dan Agus Pamuji) strives to meet these expectations.

Keywords: training, presentation, lectora, teacher, teaching materials, multimedia

1. PENDAHULUAN

Kegiatan penyuluhan yang dilaksanakan di sekolah Daarul Istiqomah oleh Heri Satria Setiawan dan Agus Pamuji ditunjang dengan materi, bahan atau bahan pustaka yang relevan untuk memberikan gambaran tentang aplikasi yang diperkenalkan terhadap para siswa. Diantara isi kajian pustaka yang akan dijelaskan yaitu media pembelajaran, interaktif, aplikasi lectora, penerapan teknik multimedia, serta kemampuan multimedia yang dijelaskan secara rinci dibawah ini.

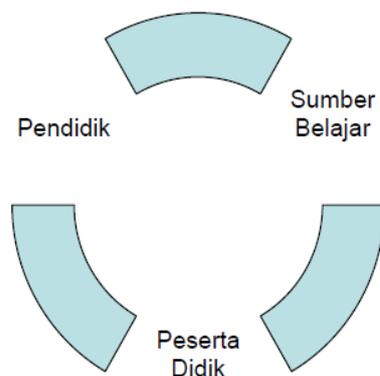
1. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang berarti perantara atau penghantar (soffi) istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima.

2. Interaktif

3. Pembelajaran

Pembelajaran meruakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.



Proses penyampaian materi (Agus Suheri, 2006)

4. Aplikasi lectora

<http://trikbloggeroke.blogspot.co.id/2013/04/mengenal-software-untuk-presentasi.html>

kegiatan dalam hal membuat presentasi merupakan cara seseorang dalam menyampaikan dan memberikan informasi kepada orang

lain agar apa yang disampaikan menjadi jelas. Salah satu software yang banyak dikenal adalah microsoft powerpoint, namun ada perangkat lunak (*software*) bantu yang sangat sesuai untuk pembuatan presentasi yaitu aplikasi lectora. Aplikasi lectora Inspire memiliki antarmuka yang familiar dengan para pengguna yang telah mengenal maupun menguasai Microsoft Office. Bentuk antarmuka Lectora Inspire terbagi dalam 3 hal utama, yakni Menu dan Toolbar, Title Explorer, dan Work Area.

<https://fatkoer.wordpress.com/2013/03/24/mudahnya-membuat-bahan-ajar-dengan-lectora-inspire/>

Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis TIK, Misalnya eXe dan Power Point dalam upaya menambah perbendaharaan mengenai aplikasi untuk membuat bahan ajar berbasis TIK. Lectora Inspire adalah sebuah aplikasi untuk membuat presentasi sejenis Power Point yang sudah dikenal luas akan tetapi mempunyai fitur yang jauh lebih lengkap. Salah satu kelebihanannya adalah kita bisa membuat bahan ajar sekaligus kuis terpadu. Fitur selengkapnya dari Lectora Inspire adalah sebagai berikut: Lectora digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak Lectora dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML, single file executable, CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC. Lectora kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran (LMS) Lactora sangat mudah digunakan (*User Friendly*) memiliki banyak sekali fitur yang dapat digunakan untuk pengembangan media sesuai dengan kebutuhan. Memiliki banyak template Didukung fasilitas aplikasi pendukung lain: Snagit, Camtasia, flypaper.

5. Penerapan teknologi multimedia

Ada beberapa penerapan teknologi multimedia yang mempunyai pengaruh yang signifikan diantaranya pertama, internet, multimedia dapat berkembang dari berbagai stasiun radio dan tv untuk memberikan dan melihat animasi. Kedua, presentasi, contoh bentuk ini dipakai oleh seseorang dimana beralihnya dari penggunaan proyektor yang hanya menampilkan teks dan gambar. Ketiga, tutorial, seseorang dapat membuat video rekaman dan disertai dengan teks untuk memberikan informasi dari video tersebut. Bentuk ini memiliki banyak kegunaan disamping sebagai bahan untuk pelatihan bisa dipakai dalam bentuk sharing informasi.

2. PERMASALAHAN

Adapun permasalahan-permasalahan yang dihadapi mitra diantaranya:

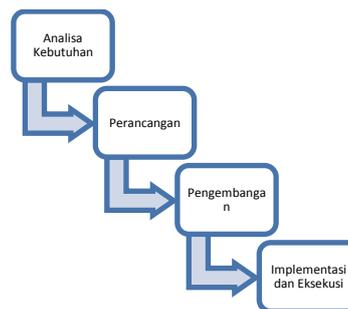
1. Pola pembelajaran *one way direction* dimana guru menerangkan dengan cara ceramah kepada siswa dengan hanya mengandalkan bahan materi pembelajaran dari buku paket.
2. Masih awamnya penggunaan perangkat komputer dan multimedia dikalangan para guru .
3. Mahalnya biaya dalam pengadaan bahan ajar
4. Sekolah merasa kesulitan dalam menyediakan bahan ajar yang menaik dari guru ke siswa.
5. Kejenuhan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dikarenakan kurang interaktif dalam proses KBM.
6. Masih kurang efektif dalam penyampaian bahan pembelajaran, dikarenakan bahan ajar yang digunakan masih manual.
7. Keterbatasan antara pendidik dan peserta didik dalam KBM, terutama dalam waktu dan ruang.

3. METODOLOGI

A. Perencanaan pembuatan aplikasi multimedia

1. Analisa kebutuhan
2. Perancangan
3. Pengembangan
4. Implementasi dan eksekusi

Adapaun gambaran umumnya sebagai berikut:

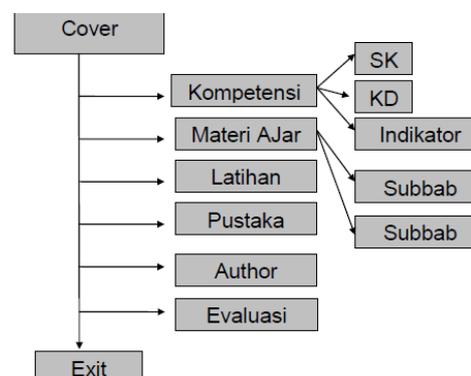


Gambar1. Metodologi pembuatan aplikasi multimedia menggunakan Lectora

B. Perancangan antar muka

1. Perancangan tampilan dan layout

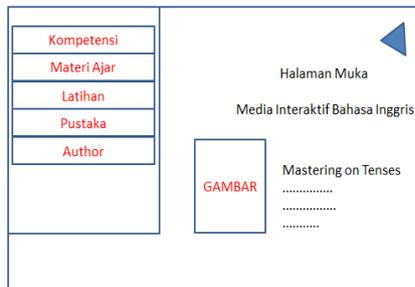
Aplikasi multimedia dirancang menurut kebutuhan dari setiap pengguna. Struktur perancangan aplikasi dan antar muka dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Halaman depan berupa Cover memberikan ilustrasi sebagai pembuka aplikasi dengan menu – menu lainnya.



Gambar2. Struktur konten multimedia interaktif

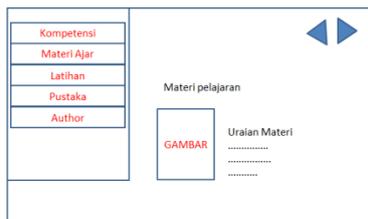
2. Batasan aplikasi

Kekuatan atau kelebihan aplikasi multimedia ini terletak pada materi pembelajaran yang didukung dengan tools multimedia agar lebih interaktif. Selain itu ada materi yang diajarkan secara update



Gambar3.Menu tampilan Lectora

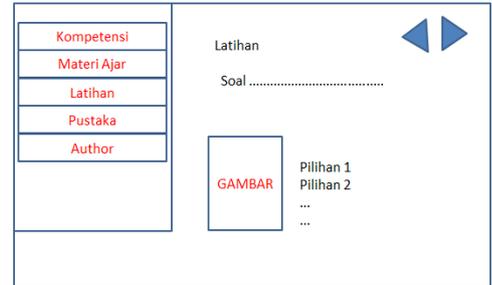
3. Konten materi multimedia pembelajaran
Setiap guru dapat meletakkan materi ajar didalam aplikasi ini yang memuat konten teks, gambar, audio, video dan animasi. Selain itu materi diberikan secara rinci dan jelas. Materi pelajaran akan disesuaikan dengan kurikulum dan berkaitan dengan bidang studi, misalkan matematika, bahasa Inggris, IPS, IPA dll.



Gambar4.Menu yang akan dibuat

4. Konten evaluasi pembelajaran
Aplikasi multimedia termasuk didalamnya dilengkapi dengan fitur evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran berupa latihan yang bertipe pilihan ganda. Tipe soal dibuat pilihan ganda dibuat untuk memberikan pilihan jawaban yang tepat dari pilihan alternatif. Beberapa soal dikumpulkan dan ditampilkan sebanyak 2 soal dalam

setiap slide yang harus dijawab oleh setiap siswa untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar5. Slide Evaluasi Pembelajaran

- C. Pembuatan aplikasi dan generate file eksekusi pada lectora
- D. Pengujian dan eksekusi aplikasi
- E. Sosialisasi, penyuluhan, dan pengenalan aplikasi multimedia.

1. Konten materi pelajaran



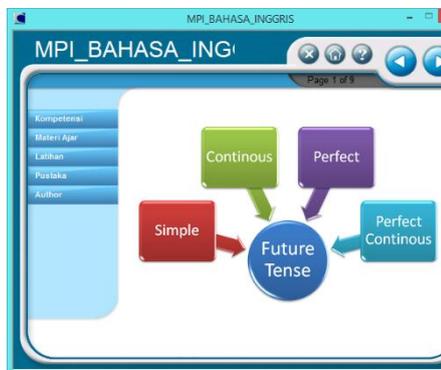
Gambar6.MPI Bahasa Inggris



Gambar7.Menu past tense



Gambar8.Menu *presesnt tense*



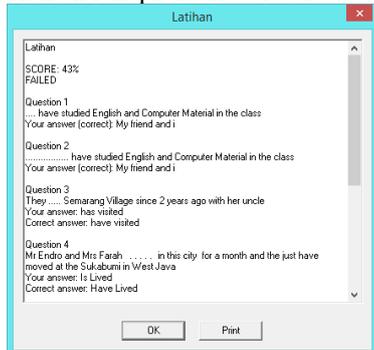
Gambar7.Menu *past tense*

2. Konten evaluasi



Gambar9.Menu *Konten evaluasi*

3. Konten rekapitulasi evaluasi



Gambar10.Menu hasil evaluasi

4. Improvisasi aplikasi

Tahap improvisasi adalah tahap dimana tim pelaksana mendapat informasi tambahan dalam upaya meningkatkan kemampuan kinerja aplikasi yang telah dibuat. Tahapan ini memuat beberapa hal yang menjadi unsur penting dalam kualitas apabila dilihat dari kebutuhan pengguna.

1. Konten

Aplikasi seharusnya lebih banyak menampilkan animasi dan video terutama pada simulasi yang menjelaskan konsep

2. Tampilan

Tampilan disesuaikan dengan tipe gambar dan visual aplikasi supaya dapat menambah ketertarikan pengguna untuk memakainya.

3. Navigasi

Navigasi dibuat secara tersentral atau terpusat agar pengguna mudah mencari informasi yang diinginkan.

4. Petunjuk Penggunaan

Fasilitas ini sangat baik bagi pengguna yang pemula dan belum pernah memakai aplikasi multimedia.

F. Kesiapan dan evaluasi sarana dan prasarana pelaksanaan mitra

G. Pelaksanaan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Iptek Bagi Masyarakat (IbM) ini dilaksanakan dalam kurun waktu 4 bulan, yakni tanggal 2 Mei 2016 s.d. 2 September 2016.

Pelatihan dilakukan secara bertahap dan sistematis dengan melakukan bimbingan dan pelatihan terhadap:

- a. Siswa SMP Islam Daarul Istiqomah
- b. Siswa SMA Daarul Istiqomah
- c. Para guru dan pengajar pesantren Daarul Istiqomah

Pelaksanaan berlangsung dengan lancar berkat dukungan Bapak Dahri dan segenap guru Yayasan Daarul Istiqomah Cileungsi.

Diantara pencapaian pada kegiatan pengabdian masyarakat melalui penyuluhan aplikasi multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Semua siswa seluruh tingkatan dan guru –guru akan memiliki wawasan dan pengetahuan yang baru mengenai media pembelajaran.
2. Siswa dan guru akan memiliki gambaran bentuk proses belajar dalam upaya meningkatkan evaluasi pembelajaran.
3. Aplikasi ini masih bersifat umum belum dibuat secara spesifik dan akan disesuaikan dengan kebutuhan institusi, guru, maupun siswa.
4. Disamping pengetahuan, para siswa lebih akan termotivasi untuk belajar dan para guru dapat berkeaktifitas dalam membuat dan menyusun media pembelajaran disekolah.
5. Aplikasi dapat diterapkan pada semua bidang mata pelajaran sesuai kebutuhan dan para guru dapat menyesuaikan dengan kurikulum yang terkait dengan konten yang dimuat pada aplikasi multimedia.

Adapun berikut ini beberapa foto kegiatan:



Foto1. Foto saat pengarahan ke guru Yayasan Daarul Istiqomah



Foto2. Foto saat pengarahan siswa SMPI Daarul Istiqomah



Foto3. Suasana kelas siswa sekolah SMA Daarul Istiqomah



Foto4. Suasana kelas siswi SMP Islam Daarul Istiqomah



Foto5. Penyerahan kenang kenangan kepada siswa SMPI Daarul Istiqomah



Foto8. Foto Bersama siswa sekolah Daarul Istiqomah



Foto6. Penyerahan kenang kenangan kepada siswa SMA Daarul Istiqomah



Foto9. Plang SMP Islam Daarul Istiqomah



Foto7. Foto Bersama siswa sekolah Daarul Istiqomah

5. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada abdimas ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Lectora memudahkan para guru menyampaikan informasi bahan ajar yang menarik bagi siswanya
2. Bahan ajar yang didapatkan dapat diolah semenarik mungkin dengan memanfaatkan fasilitas multimedia sehingga dapat menghidupkan suasana belajar dan mengajar yang interaktif.
3. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pesatnya

kemajuan teknologi memudahkan kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan multimedia sebagai bahan ajar dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan fasilitas belajar on line dan e-learning.
2. Bahan ajar untuk siswa harus dibuat yang menarik dengan materi yang berkualitas dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

Cecep Kustandi dan Bambang Suctipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York : Holt Rinehart & Winston.

Deny Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo . .Modul Training of Trainer Penggunaan Lectora Inspire Untuk Pembuatan Materi Ajar dan Materi Uji

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo . . Panduan Instalasi dan Penggunaan Authoring Tool Lectora Inspire Hamalik , Oemar.

Lectora, Tools Alternatif untuk Membuat Media Pembelajaran, diambil dari [http://istiyanto.com/lectora-tools-Alternative-untuk-membuat-media-pembelajaran](http://istiyanto.com/lectora-tools-Alternative-untuk-membuat-media-pembelajaran/#more-2234) /#more-2234 pada 13 September 2017 Lee. W.W. & Owens. D L.

Mas'ud, Muhamad (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*. Yogyakarta : Pustaka shonif.

Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi. (2015). Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. UNY Press: Yogyakarta.

Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. (2016). Bumi Kencana: Jakarta. Istiyanto. .

Prastowo, Andi. (2012)). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press: Yogyakarta

Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara: Jakarta.

Widiastuti, Erlin. (2013) .*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Ict Dengan Aplikasi Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Ipa*. Tesis, Sekolah Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret.

Wikipedia. (2017). *Lectora*. Diakses dari <http://en.wikipedia.org/wiki/lectora/> pada 14 September 2017, jam 10.53 WIB.