

PEMANFAATAN APLIKASI *LECTORA INSPIRE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Norma Dewi Shalikhah

Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Muhammadiyah Magelang

Email: normadewi75@yahoo.co.id

Abstrak

*Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berjalan sangat cepat. Tren penggunaan ICT dalam dunia pendidikan semakin marak. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung telah banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan. Seorang guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Melalui aplikasi *Lectora inspire*, seorang guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran interaktif sendiri, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi dari peserta didik.*

Kata kunci: *Lectora inspire*, media pembelajaran interaktif

LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. (Sudarwan, 2010:17)

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa:

“Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.” Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut

meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.”

Menurut Andi (2011:3) dari masing-masing kompetensi tersebut, kompetensi-kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru diantaranya adalah mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu, menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Dari tuntutan-tuntutan sekaligus kewajiban-kewajiban ini, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar atau media pembelajaran yang inovatif, misal menyusun bahan ajar cetak, model/maket, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan ajar interaktif.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Sebab semakin bervariasi media yang digunakan, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima peserta didik. Hal ini disebabkan variasi dan keragaman modalitas belajar peserta didik bisa terakomodasi dari media yang variatif dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. Media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa disampaikan guru dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal.

Masih banyak peserta didik yang kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa dilihat dari sikap mereka yang suka mengobrol, bermain, mengantuk pada saat jam belajar berlangsung, ini diakibatkan karena metode yang digunakan masih cenderung pada metode ceramah dan berfokus pada buku teks sehingga peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu

menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan *Lectora inspire*.

Banyak software yang mendukung pembuatan media pembelajaran, tetapi *Lectora inspire* merupakan *authoring tool* yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis TIK.

Lectora inspire merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. *Lectora inspire* memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office* (Muhammad Mas'ud, 2012:3). Dengan menggunakan *Lectora inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan 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.

TREND ICT DALAM PENDIDIKAN

Tahun 1970, futurolog Alvin Toffler meramalkan tiga gelombang peradaban manusia. Gelombang pertama disebut fase pertanian, yang menggambarkan betapa bidang pertanian telah menjadi basis peradaban manusia. Gelombang kedua disebut fase industri, lantaran industri menjadi poros dan sumber pengaruh dan kekuasaan. Gelombang ketiga disebut fase informasi, yakni siapa yang menguasai informasi, maka ia akan menguasai kehidupan (Zainal Arifin, 2012:40).

Ramalan Toffler telah terbukti pada masa sekarang, yaitu berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi semakin pesat. Bahkan H.A.R Tilaar mengutip pendapat David Bell, menyatakan bahwa gelombang globalisasi yang dipacu oleh teknologi informasi telah melahirkan budaya maya (*cyber culture*). Ruang *cyber* merupakan ruang lalu lintas ilmu pengetahuan, gudang rahasia, berbagai ukuran dan indikator, *entertainment*, dan lain-lain yang dibangun melalui komputer dan jaringan komunikasi. (H.A.R Tilaar, 2004:41).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau biasa juga disebut *information and communication technologies* (ICT) adalah pusat dari peradaban dan kemajuan

dunia. Teknologi menjadi pusat komunikasi dan juga alat bantu pengolahan data. Teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu bukti kemajuan peradaban manusia dan juga menunjukkan semakin majunya kualitas manusia di dunia, beberapa ilmuan terus berusaha mengembangkan ilmu di bidang ini hingga akhirnya ICT menjadi menu pembelajaran di jenjang pendidikan dunia. Akibat semakin berkembangnya ICT terutama dalam pendidikan, menciptakan trend-trend yang umum dilakukan dalam dunia pendidikan.

Trend penggunaan ICT dalam dunia pendidikan semakin marak. Beberapa sekolah telah mencanangkan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik sebagai jaminan mutu pendidikan. Kegiatan belajar mengajar sudah banyak menggunakan media laptop, komputer, LCD Projector, audio visual, buku sekolah elektronik (BSE) yang dapat diakses bebas dengan komputer. Penggunaan power point dalam memberikan pelajaran, penggunaan internet dalam mencari referensi atau bahan pelajaran, penggunaan komputer dalam mengimput data, penggunaan absen online atau sidik jari, dan lain-lain. Kecenderungan bagi guru saat ini adalah peralihan dari metode dan perangkat pengajaran tradisional ke pendekatan digital agar lebih baik memenuhi kebutuhan para peserta didik.

Maka tak heran jika TIK menjadi mata pelajaran yang harus dikuasai oleh pelajar saat ini. TIK menjadi sesuatu yang mutlak untuk dikuasai untuk mengejar ketertinggalan teknologi bangsa Indonesia. Bahkan di berbagai lembaga pendidikan saat ini pasti akan memprioritaskan dan menambah pelajaran TIK dalam jadwal pelajarannya serta memperbanyak media-media yang membantu pengembangan pembelajaran. Perkembangannya yang sangat cepat dan pesat menuntut semua komponen lembaga pendidikan harus mampu mengujarnya, tak terkecuali tenaga pendidik.

Tolak ukur ICT dapat dikategorikan menjadi kemampuan mendefinisikan, akses, mengelola, integrasi, evaluasi, berkreasi, dan berkomunikasi. *Information and communication technology literacy* tidak sekedar pemahaman dan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup hal yang bersifat kognitif (Jamal Ma'mur Asmani, 2011:113). UNESCO mengklasifikasikan penggunaan ICT untuk pembelajaran dalam empat tahap yaitu: *emerging, applying, integrating, transforming*. Tahap *emerging* yaitu, tahap ketika baru menyadari akan pentingnya kehadiran ICT dalam pembelajaran dan belum

menerapkannya. Ini yang nampaknya banyak terjadi di Indonesia. Kemudian yang kedua adalah tahap *applying*, yaitu tahap yang lebih maju di mana ICT telah dijadikan sebagai objek kajian dan pelajaran di berbagai lembaga pendidikan. Ketiga yaitu tahap *integrating*, di mana ICT sudah diintegrasikan dalam pembelajaran atau dalam kurikulum. Sedangkan tahap *transforming* yaitu tahap paling ideal di mana ICT telah benar-benar menjadi perangkat yang digunakan dalam pembelajaran sehingga menjadi basis perubahan lembaga pendidikan. Ini meliputi pengaplikasian ICT, baik dalam pembelajaran maupun dalam administrasinya. UNESCO juga merumuskan tentang tujuan dari pengintegrasian ICT dalam kelas untuk; pertama, membangun “*Knowledge-Based Society Habits*”, seperti kemampuan dalam problem solving, mengkomunikasikan dan mengolah informasi itu sendiri menjadi pengetahuan baru. Kedua, untuk mengembangkan ketrampilan menggunakan ICT dan ketiga, untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Perkembangan ICT ini menuntut perubahan paradigma pendidikan konvensional yang memiliki ciri pendidikan yang berpusat pada guru (*teacher centre education*) pada pendidikan berbasis ICT yang menekankan pada pendidikan berpusat pada peserta didik (*student centre education*) dan penguasaan ICT (Zainal Arifin, 2012:43).

Adapun peran media ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah:

1. Penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena disisipi media audio visual, video, maupun gambar-gambar (animasi) menarik.
2. Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/video, gaya belajar auditorial yang lebih suka mendengar, dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak.
3. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
4. Meningkatkan mutu pembelajaran (the delivery of quality learning and teaching);
5. Meningkatkan profesionalisme guru (teachers' professional development);
6. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi manajemen, tata kelola, dan administrasi pendidikan.

Alat-alat digital memperluas dan meningkatkan kemampuan guru untuk memenuhi sejumlah peran dan tanggung jawab yang terkait dengan menjadi seorang pendidik. Perangkat ini memungkinkan guru untuk merencanakan dan menyediakan pengajaran interaktif dan turut serta dalam komunitas praktik global dengan sesama pendidik dengan cara yang lebih baik (Sharon E. Smaldino, 2011:434).

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI LAHIRNYA MEDIA PEMBELAJARAN

Lahirnya media pembelajaran melalui proses dan waktu. Sebab media pembelajaran ini awalnya diadopsi dari perkembangan media yang digunakan untuk kepentingan perusahaan maupun lembaga pemerintah, baik sipil maupun militer (Musfiqon, 2012:47). Media pembelajaran yang berarti sebagai perantara (medium) atau pengantar pesan dalam pembelajaran yang muncul pada tahun 1920 berupa *visual education* karena tidak semua anak dapat mengerti bahasa yang digunakan yaitu bahasa latin. Media pada proses pembelajaran pada saat sekarang ini menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran karena sekarang ini peserta didik lahir di era yang mengharuskan adanya perantara agar segala sesuatunya mudah dicerna. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi lahirnya media pembelajaran baik faktor eksternal maupun faktor internal, yaitu sebagai berikut.

1. Faktor Eksternal

a. Perkembangan Komunikasi

Perkembangan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, mulai dari ditemukannya telepon, radio, televisi, seluler, hingga internet. Hal ini mendorong dunia pendidikanpun untuk mengikuti perkembangan tersebut yang sangat berdampak baik bagi dunia pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu komunikasi yang terjadi di dalam kelas antara guru dan peserta didik. Dalam hal ini guru berfungsi sebagai sumber pesan yang menyampaikan pesan berupa materi pelajaran yang akan diterima oleh peserta didik. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka guru harus dapat menyiasati agar semua komponen dalam sistem pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran. siswa, guru, media / sumber pembelajaran, evaluasi dan lingkungan belajar dapat berperan secara maksimal, sehingga terjadi komunikasi antara guru dan siswa dan guru bisa mempengaruhi siswa sehingga siswa dapat

aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain media lahir dari revolusi komunikasi.

b. Perkembangan Dunia Industri

Perkembangan dunia industri yang dibarengi dengan penciptaan berbagai hasil industri (barang dan jasa) seperti mulai munculnya mesin ketik, komputer, mesin di bidang pertanian serta peralatan lain kemudian juga berimbas pada dunia pendidikan yang mau tidak mau harus melakukan pembaharuan sesuai dengan adanya revolusi industri yang dipegang oleh negara maju yang menciptakan barang dan jasa baru yang bertujuan memudahkan segala hal. Dengan adanya revolusi industri ini menjadi alasan dalam dunia pendidikan untuk memajukan pendidikan dan memantapkan diri dalam persaingan.

2. Faktor Internal

a. Perkembangan Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran yang dipilih guru juga mempengaruhi munculnya media pembelajaran. Dinamika pendekatan pembelajaran ini menuntut perkembangan media baru atau media yang didesain ulang sehingga sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang sedang dikembangkan di dunia pendidikan.

b. Perkembangan Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran ini mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Keduanya berjalan beriringan karena ketika ada perkembangan teknologi menuntut lahirnya media baru dalam pembelajaran.

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Secara harfiah media diartikan perantara. AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Pendapat lain dikemukakan oleh Suranto (2005:18) bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan Sutirman (2013:15) menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Zainal Arifin, 2012:124). Perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik dalam rangka lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi menjadikan proses pembelajaran interaktif.

Selain sebagai perantara dalam interaksi belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar seringkali ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Keempat komponen tersebut saling berinteraksi dan interkonektif. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik memperoleh pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/ suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita:2008). Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar yang interaktif tentu lebih menyenangkan dibandingkan bila hanya mendengar dan mencatat penjelasan dari guru. Pembelajaran interaktif dinyatakan oleh Dimiyati dan Mujiono (1999) seperti yang dikutip oleh Komara (2014) adalah suatu kegiatan guru yang secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Ditambahkannya pula, model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru/fasilitator pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Syarat model pembelajaran interaktif dikemukakan oleh Ahmad Sabri dalam Endang Komara (2014) adalah sebagai berikut: (1) dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa, (2) dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, (3) dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan

tanggapannya terhadap materi yang disampaikan, (4) dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa, (5) dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi, (6) dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Balen (1993) seperti yang dikutip oleh Komara (2014), bahwa pengembangan keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

Jadi pembelajaran interaktif adalah mengajak peserta didik untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan. Dengan proses belajar interaktif, peserta didik dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik itu tugas perseorangan maupun kelompok. Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil melainkan pada proses.

Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi. Pembelajaran interaktif pada umumnya menggunakan komputer dan seperangkat alat pendukungnya. Sistem ini biasa disebut *e-learning*. Jika dalam model pembelajaran interaktif di kelas peserta didik menggunakan indera dengar, penglihatan, dan suaranya, dalam *e-learning* peserta didik menggunakan indera seutuhnya sebagai aksi dalam pembelajaran.

Pengajaran interaktif merupakan salah satu faktor yang berhubungan paling kuat dengan hasil belajar murid dan sebagai sebuah elemen krusial pengajaran langsung (Danial Muijs, 2008:66). Guru perlu mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran. Guru bisa menggabungkan media berbasis visual, media berbasis audio dan media berbasis kinestetik untuk menyampaikan materi belajar agar pesan bisa diserap semua peserta didik meski modalitasnya beragam (Musfiqon, 2015:186). Penggabungan berbagai jenis media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran interaktif.

Bila kita akan merancang media, seyogyanya melalui tiga tahap utama, yaitu

1. Define (pembatasan), dalam fase ini menyangkut rumusan tujuan, rancangan media apa yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, dana, serta aspek perancangan lainnya.
2. Develop (pengembangan), dalam fase ini sudah dimulai proses pembuatan media yang akan dikembangkan.
3. Evaluation (evaluasi), yaitu fase terakhir untuk menilai media yang sudah dikembangkan.

LECTORA INSPIRE

Bagi Guru, multimedia pembelajaran adalah bukan merupakan hal yang asing lagi. Dengan perkembangan teknologi informasi sekarang ini guru sangat dipermudah dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK. Dengan alat bantu ini diharapkan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari suatu materi atau mampu menstimulus siswa, mampu mengikuti kemajuan teknologi informasi, membantu pemahaman siswa mempelajari suatu materi dengan ilustrasi, gambar, video atau animasi di rumah, mempermudah guru dalam melakukan pengajaran di kelas dan menumbuhkan tradisi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Banyak cara untuk membuat media pembelajaran interaktif. Softwarena juga beraneka macam. Mungkin selama ini kita telah mengenal berbagai aplikasi untuk membuat media presentasi pembelajaran seperti Ms.Power Point, Autoplay Media Studio, Easy Autorun, dan lain-lain. Namun sebagian besar hanya dapat digunakan untuk media presentasi saja, seperti misalnya ketika kita memanfaatkan Autoplay Media Studio dan Easy Autorun Creator hanya berguna dalam hal membuat tombol pemanggil bagi sebuah aplikasi yang akan kita munculkan. Sehingga untuk Autoplay dan Easy Autoun Creator terbatas pemanfaatannya. Sedangkan Ms.Power Point pemanfaatannya dapat lebih dibandingkan kedua aplikasi sebelumnya jika memang dieksplora dengan baik, seperti misalnya dengan Ms.Power Point disamping bisa membuat Media Presentasi juga bisa menyusun sebuah Media Evaluasi Interaktif namun menggunakan Visual Basic, karena hakikatnya Ms. Power Point digunakan untuk media presentasi, meskipun dengan segala macam cara *PowerPoint* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Bagi sebagian kalangan guru yang ingin serba instan dalam membuat Media Presentasi Pembelajaran sekaligus Media Evaluasi Interaktif,

dan *Lectora inspire* adalah aplikasi yang tepat, efektif, efisien untuk menjawab tantangan tersebut.

Lectora inspire adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. 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. Pencapaian ini memberikan *Lectora* kredibilitas yang dibutuhkan untuk mendapatkan penerimaan dalam industri elearning.

Lectora inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan *lectora inspire* sangat *user friendly* “mudah digunakan” dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Dengan menggunakan program aplikasi *lectora inspire* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat dipublish secara online maupun offline. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Materi uji atau evaluasi yang terdapat dalam *lectora inspire*, dapat menampilkan *feed back* dan skor yang bisa diketahui langsung. Tipe soalnya terdiri dari 8 jenis bentuk soal. Sehingga memudahkan para guru untuk melakukan penilaian.

Berikut adalah contoh tampilan awal Media Pembelajaran Interaktif hasil ujicoba saya terhadap *Lectora*.



KELEBIHAN MEDIA *LECTORA INSPIRE*

Lectora inspire, dari awal software ini diciptakan memang untuk kebutuhan e-learning. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.

Muhammad Mas'ud mengatakan, *Lectora Inspire* semakin banyak diminati para guru. Tidak sedikit guru mencari tahu mengenai *Lectora Inspire*. Selain itu, dengan sekali install *Lectora inspire* (sekitar 800 Mb) kita juga dapat menginstall software-software berikut (Arip Febrianto, 2013:14).

a) Flypaper

Flypaper digunakan untuk menggabungkan gambar, video, flash, animasi transisi, dan game memory. Software ini dapat menghasilkan file dalam bentuk *swf* sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *Lectora inspire* secara mudah.

b) Camtasia

Camtasia digunakan untuk merekam langkah-langkah yang kita lakukan di layar monitor. Software ini juga dapat digunakan untuk mengedit video dan dapat dipublish menjadi standar format-format video.

c) Snagit

Snagit digunakan untuk mengcapture layar monitor. Ini merupakan teknologi *print screen*. Biasanya jika kita menggunakan *print screen*, image harus dimasukkan terlebih dahulu ke Paint sehingga memerlukan waktu lama. Dengan *snagit* ini, bisa langsung mengcapture gambar dan mengedit. *Snagit* dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu dan dapat dipublish dalam berbagai bentuk file gambar.

Jika kita mengalami kesulitan dalam mendesain media pembelajaran, maka *Lectora inspire* menyediakan template yang sudah ada, dan kita tinggal memasukkan materi pembelajaran. Kecuali itu di dalam *Library Lectora inspire* sudah terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung. (Muhammad Mas'ud, 2012:3).

TUJUAN PENGGUNAAN MEDIA *LECTORA INSPIRE*

Konsep pembelajaran pada dasarnya mengacu pada kemampuan untuk memahami, melakukan, berinteraktif dan melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran, sehingga teknologi informasi sangat berperan dalam pengembangan tersebut. Dalam mendukung pengembangan pembelajaran berbasis media, peran *lectora inspire* sangat membantu karena:

1. Guru dapat membuat dan menyajikan materi ajar dengan tanpa harus melakukan *programming*. Materi bisa berupa teks, grafik, animasi, video, suara.
2. Guru dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan, dalam berbagai macam bentuk test seperti benar/salah, pilihan ganda, mencocokkan (*matching*), tarik dan tempatkan (*drag and drop*), *hot spot*, isian singkat (*fill in the blank*).
3. Guru dapat mengelola penggunaan dan publikasi materi ajar/uji.
4. Guru/peserta didik dapat mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan.

Adapun 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.

SIMPULAN

Guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Dari tuntutan-tuntutan sekaligus kewajiban-kewajiban ini, guru setidaknya mampu menyusun bahan ajar atau media pembelajaran yang inovatif, misal menyusun bahan ajar cetak, model/maket, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan ajar interaktif. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Semakin bervariasi media yang digunakan, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif

merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru. *Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Dengan menggunakan *Lectora inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran, serta guru dapat membuat materi uji di dalamnya. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal dkk, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Yogyakarta:Skripta Media Creative, 2012
- Asmani, Jamal Ma'mur, *Teknologi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, Yogyakarta: Dive Press, 2011
- Danim, Sudarwan, *Professionallisasi dan Etika Profesi Guru*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Febrianto, Arip, Pemanfaatan Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih (Memahami Hukum Islam Tentang Kepemilikan) Siswa Kelas X MAN Maguwoharjo Sleman Yogyakarta, Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013
- Komara E, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, Bandung: PT Refika Aditama, 2014
- Mas'ud, Muhammad, *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Yogyakarta:Shonif, 2012
- Muijs, Daniel dkk, *Efective Teaching: Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008
- Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2015
- Prastowo, Andi, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta:Diva Press, 2011.
- Smaldino, Sharon E dkk, *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta:Kencana, 2011

Suranto, *Komunikasi Perkantoran*, Yogyakarta: Media Wacana, 2005

Sutirman, *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013

Tilaar, H.A.R, *Multikulturalisme Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*, Jakarta: PT Grasindo, 2004