

**BEDAH BUKU: MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SD
MENGUNAKAN *LECTORA INSPIRE*
(BUKU PANDUAN PADA PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE*
BAGI GURU SEKOLAH DASAR
DI KABUPATEN KUNINGAN)**

Nana Sutarna^{1*} dan Ahmad Fajri Lutfi²

Program Studi PGSD, STKIP Muhammadiyah Kuningan¹

Program Studi PTIK, STKIP Muhammadiyah Kuningan²

*E-mail: nana@upmk.ac.id

Abstract

This article aims to describe the Learning Media Book for Elementary Schools using Lectora Inspire. This book was created as a guideline for the implementation of ICT-Based Learning Media Making Training Using Lectora Inspire for Elementary School Teachers in Kuningan District, which was carried out on 22 July to 10 August 2019. The training program implemented is a series of activities of the 2019 DRPM Community Partnership Program. There are eight chapters written in this book, namely: (1) Learn and Learning; (2) Education and Learning in Elementary Schools; (3) Learning Media; (4) Multimedia in Learning; (5) E-Learning as Learning Media; (6) Get to know Lectora Inspire; (7) Making Learning Concept Maps and Storyboards; and (8) Learning Media with Lectora Inspire. The use of this book contributes to the successful implementation of training in PKM activities. This can be seen from several achievements obtained after the implementation, comprehension, namely: (1) Increased teacher knowledge and regarding the use of ICT-based learning media using the Lectora Inspire application; (2) Increased teacher's ability to create ICT-based learning media using the Lectora Inspire application and (3) During the training process 90% of the training participants had high enthusiasm to participate in making and developing ICT-based learning media using the Lectora Inspire application.

Keywords: ICT, Lectora Inspire, Learning Media, Training.

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan Buku Media Pembelajaran untuk SD menggunakan Lectora Inspire. Buku ini dibuat sebagai panduan pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Lectora Inspire bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan yang telah dilaksanakan tanggal 22 Juli sampai dengan 10 Agustus 2019. Program pelatihan yang dilaksanakan merupakan rangkaian kegiatan hibah Program Kemitraan Masyarakat DRPM Dikti tahun 2019. Terdapat delapan bab yang tertulis pada buku ini, yakni: (1) Belajar dan Pembelajaran; (2) Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar; (3) Media Pembelajaran; (4) Multimedia dalam Pembelajaran; (5) E-Learning sebagai Media Pembelajaran; (6) Mengenal Lectora Inspire; (7)

Membuat Peta Konsep Pembelajaran dan Storyboard; dan (8) Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire. Penggunaan buku ini berkontribusi pada suksesnya pelaksanaan pelatihan pada kegiatan PKM. Hal tersebut terlihat dari beberapa capaian yang didapatkan setelah pelaksanaan pelatihan, yaitu: (1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi Lectora Inspire; (2) Meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi Lectora Inspire dan (3) Selama proses pelatihan 90% peserta pelatihan memiliki antusiasme yang tinggi untuk ikut serta dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi Lectora Inspire.

Kata kunci: *ICT, Lectora Inspire, Media Pembelajaran, Pelatihan.*

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai media pembelajaran dengan stimulus gambar dengan indera pandang dan stimulus kata dengan indera dengar atau visual dan verbal. Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh dari

indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Fakta tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memaksimalkan pengalaman dan hasil belajar yang melibatkan seluruh indera.

Sejalan dengan hal tersebut, saat ini perkembangan informasi dan komunikasi khususnya di bidang IT semakin pesat. Setiap orang, siapapun dia harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Segala aspek kehidupan terpapar, termasuk di dalamnya adalah dunia pendidikan. Guru dewasa ini harus melek teknologi dan wajib menguasai IT dikarenakan salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru dalam Kurikulum 2013 adalah keterampilan menggunakan IT dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar di kelas sedapat mungkin mengikuti perkembangan zaman dengan tidak mengurangi aspek-aspek pendidikan moral dan kreativitas. Surjono (2010: 15) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran yang dewasa ini aplikasinya berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication*

Technology/ICT) untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran, memiliki banyak manfaat atau keuntungan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anwariningsih (2014) mengenai kesiapan penggunaan IT di sekolah, menunjukkan bahwa 70% guru-guru kelas belum memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer. Sedangkan 30% guru sudah mampu mengoperasikan komputer akan tetapi hanya sebatas untuk mengetik saja/keperluan administrasi sekolah. Penelitian lain dilakukan oleh Suradijono (2004) dari studi-studi yang ada, pembelajaran berbasis komputer (*courseware*) bila dibuat dengan baik terbukti dapat meningkatkan proses belajar pada diri seseorang. Selanjutnya Sanjaya (2010) mengatakan bahwa dengan kemajuan teknologi, guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Menanggapi permasalahan di atas, media pembelajaran interaktif berbasis IT/teknologi memungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif. Oleh karenanya, buku-buku mengenai media pembelajaran berbasis ICT dibutuhkan oleh para guru di lapangan.

Buku ini terdiri dari delapan bab. Lima bab berisi tentang teori, yakni hakikat belajar mengajar, pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), media pembelajaran, multimedia dalam pembelajaran dan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Tiga bab sisanya berisi langkah-langkah praktik membuat media pembelajaran menggunakan *lectora inspire*. Diterbitkan oleh penerbit Nusa Litera Inspirasi di Kota Cirebon dengan nomor ISBN: 978-623-7276-01-2 berisi xx + 159 halaman dan berukuran 15 cm x 23 cm.

Lalu apa yang dimaksud *Lectora Inspire* dan mengapa harus menggunakan aplikasi

tersebut? Begini, *lectora inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar, dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis Corporation. *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 digunakan secara langsung.

Lectora dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar dan *screen capture*. Tidak hanya untuk membuat media pembelajaran, *lectora inspire* ini dapat membuat kuis dan evaluasi yang hasilnya dapat diketahui langsung. Shalikhah (2016:111) mengatakan bahwa *lectora inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. *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 (Shalikhah et al, 2017:13).

Keunggulan-keunggulan di atas menjadi alasan utama penulis membuat buku media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire*. Pembelajaran kreatif dan inovatif dengan siswa-siswa yang aktif harus tercipta di ruang-ruang kelas. Selaras dengan itu, Kurikulum 2013 yang dilaksanakan di sekolah saat ini mulai diterapkan secara masif.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 berupaya untuk mengubah pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif mencari dimana siswa aktif membangun pengetahuannya. Media pembelajaran dapat memfasilitasi tujuan pembelajaran tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, yakni dengan cara menggambarkan dan menjelaskan tentang isi buku media pembelajaran untuk SD menggunakan *lectora inspire*. Tulisan dalam buku ini dihasilkan dari studi pustaka yaitu dengan meneliti bahan-bahan kepustakaan/literatur yang berkaitan dengan isi yang akan ditulis. Serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penulisan.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Bagian Pertama

Bagian pertama dari buku ini merupakan materi pengantar, berisi tentang konsep belajar dan pembelajaran. Istilah belajar sudah sering didengar dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. W.H. Burton, 1984 (*The Guidance of Learning Activities*) dalam (Siregar dan Nara, 2010:4) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Lain halnya dengan definisi belajar, pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (2013), Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan

pembelajaran. dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Prinsip belajar dan pembelajaran merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

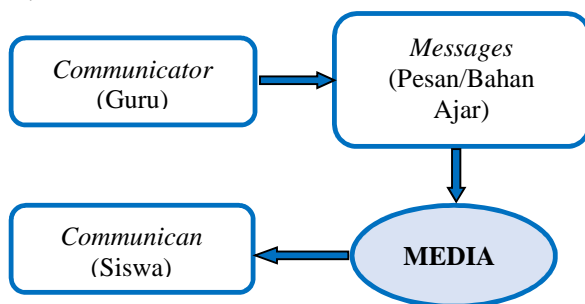
3.2 Bagian Kedua

Bagian kedua dari buku ini merupakan materi tentang pendidikan dan pembelajaran di SD. Hierarki terbawah dalam jenjang pendidikan formal adalah SD. Karena, pada tahap ini siswa mulai mengalami proses pendidikan. Pendidikan karakter dan penanaman konsep materi pembelajaran mulai diterapkan pada jenjang pendidikan SD. Menurut kurikulum Pendidikan Dasar (Suryani, 2016), Pendidikan SD yaitu memberi bekal kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan di SMP. Lebih lanjut Wahyu (2013) mengemukakan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan anak berusia 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya masyarakat setempat.

3.3 Bagian Ketiga

Bagian ketiga dari buku ini merupakan sudah masuk kepada pokok isi buku, yakni materi tentang media pembelajaran. Media dapat dipakai untuk berbagai aktivitas, khususnya dalam proses belajar mengajar. Seperti yang dikatakan oleh Gagne bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan

rangsangan untuk belajar. Menurut Rusman (2012) bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan (dalam hal ini materi pelajaran) kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran itu sendiri pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, biasanya guru berperan sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan/bahan ajar (*messages*) kepada siswa. Siswa dalam hal ini bertindak sebagai penerima pesan (*communican*). Agar pesan atau bahan ajar yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa, maka diperlukan wahana penyalur pesan yaitu media pembelajaran. Apabila proses tersebut divisualisasikan akan nampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Komunikasi dalam Pembelajaran

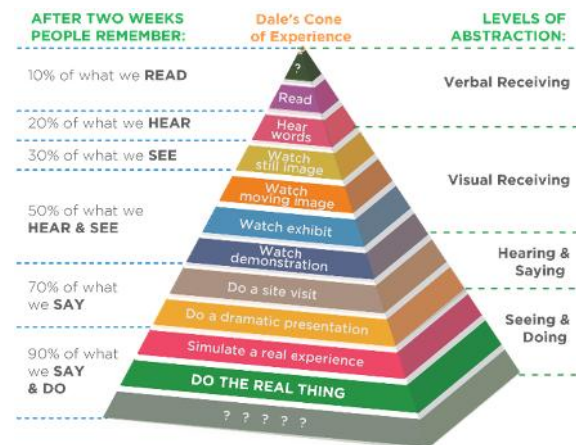
Sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*).

3.4 Bagian Keempat

Bagian keempat dari buku ini merupakan materi tentang pentingnya multimedia dalam pembelajaran. Multimedia adalah alat bantu

penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Menurut Rosch (1996) multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video. Sedangkan menurut Sanders dan Cormick (1993), kombinasi paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data atau secara umum, multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks.

Pembelajaran multimedia dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi pembelajar, dan kualitas belajarnya semakin meningkat.



Gambar 2. Dale's Cone Experience (Sukiman, 2012)

Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalaman (*Dale's cone of experience*) mengemukakan bahwa kemampuan manusia memperoleh ilmu pengetahuan atau pengalaman belajar seseorang diperoleh dari indera lihat sebanyak 75%, 13% melalui indera dengar, dan selebihnya melalui indera lainnya. Gabungan dari berbagai media yang ada pada multimedia memanfaatkan gabungan dari indera pada manusia untuk pencapaian suatu kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik. Pembelajar akan belajar lebih banyak

jika media yang digunakan adalah media audio visual, seperti yang terlihat pada Gambar 2.

Urutan seperti yang terlihat pada Gambar 2 tidak berarti proses pembelajaran harus selalu dimulai dengan pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan pembelajar dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

3.5 Bagian Kelima

Bagian kelima dari buku ini merupakan materi tentang penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Paradigma sistem pendidikan yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pendidikan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dengan sentuhan dunia teknologi informasi khususnya dunia *cyber* (maya). Sistem pendidikan yang berbasis dunia *cyber* yang dimaksudkan dikenal dengan istilah *e-learning*. Konsep *e-learning* sendiri sebenarnya bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan. *E-learning* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pemanfaatan TIK digunakan sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam setiap proses pembelajaran.

Pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk diakses oleh peserta didik. Sesuai

dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula.

3.6 Bagian Keenam

Bagian ini merupakan awal materi tentang *lectora inspire*. Pembaca diajak untuk berkenalan dengan aplikasi ini. *Lectora inspire* adalah alat pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*), aplikasi ini dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire* digunakan untuk membuat kursus pelatihan *online*, penilaian, dan presentasi (Mas'ud, 2012).



Gambar 3. Aplikasi *Lectora Inspire*

Software Lectora Inspire sengaja 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* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*. Tidak hanya untuk membuat media pembelajaran, *Lectora Inspire* ini dapat membuat kuis dan evaluasi yang hasilnya dapat diketahui langsung.

Lectora inspire mempunyai beberapa keunggulan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya, yaitu: (1) *Lectora Inspire*

dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan persentasi produk atau profil perusahaan; (2) Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran; (3) *Template lectora inspire* cukup lengkap; (4) Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran; (5) *Lectora Inspire* sangat memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi *Microsoft Powerpoint* ke konten *e-learning*; (6) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti CD-ROOM; (7) *Lectora Inspire* sangat mudah digunakan pengguna; dan (8) Memiliki banyak sekali fitur yang dapat digunakan untuk pengembangan media sesuai dengan kebutuhan.

3.7 Bagian Ketujuh

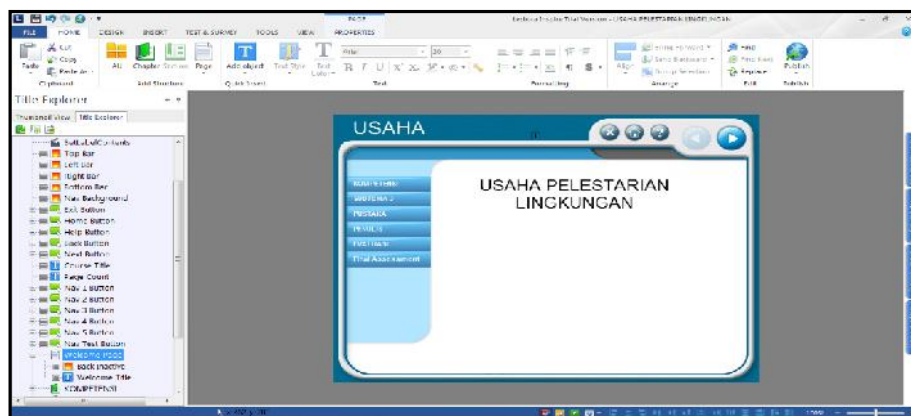
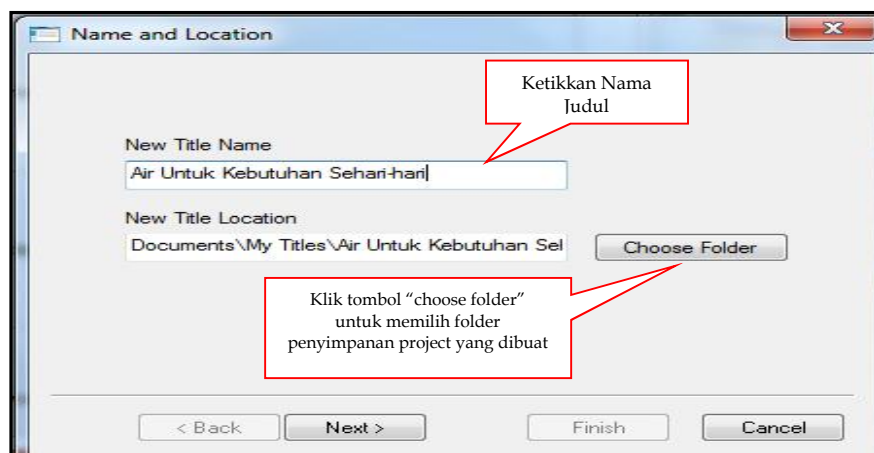
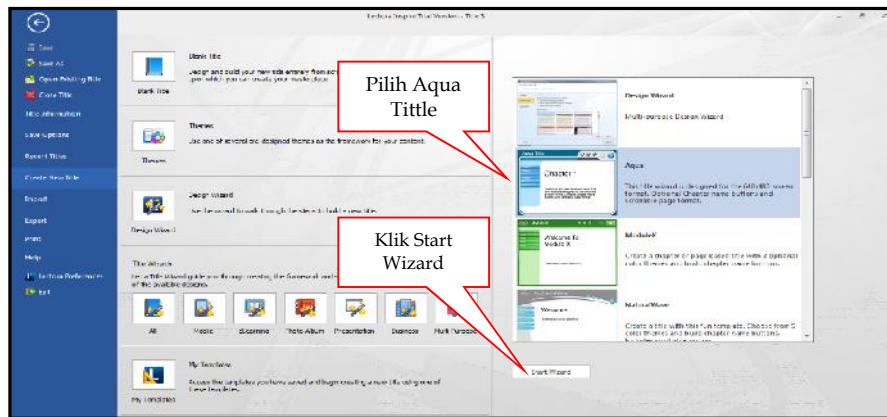
Bagian ini sudah berisi tentang langkah-langkah praktik membuat media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *lectora inspire*. Tahap pertama adalah membuat peta konsep pembelajaran dan *storyboard*. Dalam membuat perencanaan itu ada beberapa pertanyaan yang perlu dijawab. Pertama perlu bertanya mengapa ingin membuat program media itu? Apakah pembuatan media tersebut ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula? Untuk siapakah program media tersebut buat? Untuk orang dewasa, anak-anak, mahasiswa, siswa SD atau masyarakat pada umumnya? Kalau kita sudah mengetahui siapa sasaran kita, pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana karakteristik sasaran siswa tersebut? Betulkan media yang kita buat

tersebut betul-betul dibutuhkan oleh mereka? Perubahan perilaku apa yang diharapkan akan terjadi pada diri siswa setelah menggunakan media tersebut? Sebaliknya jika siswa tidak menggunakan media tersebut apakah akan terjadi kerugian secara intelektual? Kita perlu juga memikirkan materi apa yang perlu disajikan melalui media itu supaya pada diri siswa terjadi perubahan perilaku yang nyata sesuai harapan.

Berkaitan dengan paparan di atas, pada bagian ini, untuk mempermudah membuat media pembelajaran *e-learning* menggunakan *Lectora Inspire*, ada beberapa hal yang perlu disiapkan antara lain: (1) Ruang lingkup pembelajaran sebagai rancangan pembelajaran yang akan disajikan dalam bentuk *e-learning*; (2) Membuat *Storyboard*; (3) Membuat jabaran materi; (4) Membuat bank data berupa gambar, artikel/tulisan, animasi, audio, dan video yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran; dan (5) Menyiapkan soal dan jawabannya untuk memudahkan dalam membuat evaluasi setelah pembelajaran. Secara sederhana dalam buku ini, disajikan ruang lingkup pembelajaran dan *storyboard* pembuatan *e-learning* menggunakan *Lectora Inspire*. Alasannya dengan penyusunan keduanya diharapkan dapat memaksimalkan dalam pembuatan *e-learning* media pembelajaran.

3.8 Bagian Kedelapan

Bagian ini berisi tentang langkah-langkah praktek membuat media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *lectora inspire* dari mulai instalasi sampai menjadi produk. Langkah pertama adalah memulai pekerjaan (*project* baru) dalam *Lectora* disebut dengan *title* dan berekstensi *.awt*.



Gambar 4. Langkah-langkah Membuat *Project* Baru

Setelah *worksheet area* dibuat, langkah selanjutnya adalah memasukkan obyek (Teks, Gambar, Audio, Animasi, dan Video)

pada media yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.



Gambar 5. Memilih Obyek pada Media *Lectora Inspire*

Membuat media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* cukup mudah, prinsipnya hampir sama dengan pembuatan media menggunakan *power point*. Guru dapat menuangkan kreativitasnya untuk membuat tampilan media yang menarik, namun tetap bermakna dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil *project* dapat dipublish ke dalam format file *executable* (*.exe), html, CD, dan

juga SCROM dan AICC (*Online*). Apabila akan dipublish ke dalam format EXE. Klik “publish” pada menu *home* kemudian pilih “offline” untuk mempublish *project.awt* menjadi *project.exe*. Dengan format *.exe, *project* dapat dijalankan di berbagai operasi sistem (Windows, Macintosh, dan Linux) tanpa perlu menginstal *Lectora* terlebih dulu. Akan muncul tampilan *publish title for offline us*, kemudian klik “publish”.

3.9 Kebermanfaatan Buku

Buku ini digunakan dalam kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul Pelatihan Pembuatan dan Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire* bagi Guru SD di Kecamatan Japara Kabupaten Kuningan.

Beberapa hasil yang telah dicapai dalam Kegiatan PKM dengan menggunakan buku ini adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Kegiatan ini bertujuan membekali guru untuk memahami penggunaan media pembelajaran berbasis ICT pada jenjang SD.
- 2) Meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif variasi pembelajaran sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran aktif.

Selama proses pelatihan 90% peserta pelatihan memiliki antusiasme yang tinggi untuk ikut serta dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Kendala yang dialami selama pelatihan adalah 10% peserta belum terbiasa menggunakan media komputer.

4. KESIMPULAN

Buku media pembelajaran untuk SD menggunakan *lectora inspire* disusun sebagai panduan guru dalam membuat media pembelajaran ICT. Buku ini selesai dibuat dan diterbitkan (telah ber-ISBN) pada bulan

April 2019. Terdapat delapan bab yang ditulis pada buku ini, yakni berupa teori-teori media pembelajaran sebanyak lima bab dan sisanya adalah langkah-langkah praktik membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora inspire*. Pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2019 buku ini digunakan sebagai panduan pada pelaksanaan PKM yang berjudul Pelatihan Pembuatan dan Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire* bagi Guru SD di Kecamatan Japara Kabupaten Kuningan.

Hasil dan respon peserta kegiatan sangat positif, buku tersebut berkontribusi membantu peserta dalam memahami materi pelatihan yang diberikan. Hal tersebut terlihat dari beberapa capaian yang didapatkan setelah pelaksanaan pelatihan, yaitu: (1) Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*; (2) Meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dan (3) Selama proses pelatihan 90% peserta pelatihan memiliki antusiasme yang tinggi untuk ikut serta dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

Penghargaan/Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada DRPM Kemenristekdikti yang telah memberikan hibah melalui skema PKM sehingga memudahkan penyusunan buku ini sebagai pendukung kegiatan PKM, Segenap unsur pimpinan STKIP Muhammadiyah Kuningan, para pihak yang telah membantu penulisan karya tulis ilmiah ini dan juga *reviewer* serta editor prosiding ini, sehingga kami dapat mempublikasikan topik ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih, Huning Sri. 2014. *Kesiapan Penggunaan ICT pada Sekolah Dasar di Daerah Rural dalam Perubahan Paradigma Pembelajaran*. Seminar Nasional dan Call for Papers UNIBA.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda
- Mas'ud, Muhammad. 2012. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Shonif.
- Rosch. 1996. *Easy Way to Understand the Multimedia*. Boston: Allyn and Bacom.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Sanders, Mark S. and Ernest J. Mc. Cormick. 1993. *Human Factors in Engineering and Design. 7th ed.* Singapore: McGraw-Hill Book Co.,
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shalikhah, Norma Dewi. 2016. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal CAKRAWALA, Vol. XI, No. 1, Juni 2016.
- Shalikhah, Norma Dewi. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran*. Jurnal WARTA LPM, Vol. 20, No. 1, Maret 2017: 9-16, p ISSN: 1410-9344, e ISSN: 2549-5631.
- Siregar, Eveline dan Hartini, Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Surjono, Herman Dwi. 2010. *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran*. Makalah. Disajikan dalam seminar MGMP Terpadu SMP/MTs Kota Magelang.
- Suradijono, S. H. R. 2004. *Pembelajaran berbasis web: Suatu tinjauan dari aspek kognitif*. In *Lokakarya Metode Pembelajaran Berbasis Web*. Departemen Teknik Penerbangan ITB, Bandung, Oktober 1, 2004.
- Suryani, Atik. 2016. *Tujuan Dan Fungsi Pendidikan Sekolah Dasar*. [Http://atiksurayani.blogs.uny.ac.id](http://atiksurayani.blogs.uny.ac.id). Diakses 09 Agustus 2019 pukul 21:58.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN