

## **UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID *LECTORA INSPIRE***

**Ahmad Satibi<sup>1\*</sup>, Mad Rudi<sup>2</sup>, Andre Aprinaldo<sup>3</sup>,  
Ahmad Beryliumsyah Ikmaludin<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Kelautan dan Perikanan, Kampus Daerah Serang,  
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*E-mail: [ahmadsatibi@upi.edu](mailto:ahmadsatibi@upi.edu)

### **ABSTRAK**

Kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas memberikan tugas tambahan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang cocok dan tidak monoton kepada siswa. Inovasi dalam media pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi tantangan belajar. *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan untuk para pendidik. Metode pengabdian dilaksanakan melalui ceramah, diskusi, dan simulasi. Pendidik mengetahui pentingnya kebaruan media pembelajaran untuk pentingnya terlaksana pembelajaran yang efektif, efisien, dan terstruktur. Pembuatan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang diujikan memiliki aspek *usability* dan *functionality*. Kebaruan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan terstruktur.

**Kata kunci:** Lectora Inspire; Media pembelajaran; Pelatihan.

### **ABSTRACT**

*The limited face-to-face learning activities pose an additional task for teachers in determining suitable and non-monotonous learning media for students. Innovative approaches in learning media serve as a solution to overcome learning challenges. Lectora Inspire, an electronic learning software (e-learning), offers a relatively easy application for educators. The engagement methods include lectures, discussions, and simulations. Educators understand the importance of incorporating innovative learning media to ensure effective, efficient, and structured learning. The created Lectora Inspire learning media underwent testing in terms of usability and functionality. The introduction of innovative learning media aims to enhance students' motivation and improve their academic achievements, thereby establishing an effective and structured learning environment.*

**Keywords:** Learning media; Lectora Inspire; Training.

<b>Article History:</b>	
Diterima	: 23-12-2022
Disetujui	: 27-05-2023
Diterbitkan <i>online</i>	: 25-06-2023

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran daring menjadi solusi tepat untuk memenuhi hak peserta didik dalam mendapatkan pendidikan di masa pandemi. Namun peserta didik mengalami terisolasi saat pembelajaran hanya dilakukan melalui daring (Tayebik, 2012). Sehingga pada tahun kedua pandemi, kegiatan pembelajaran sudah beralih menjadi pembelajaran tatap muka terbatas yang diusung pemerintah melalui surat SKB Nomor 3 Tahun 2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19. Transisi dari pembelajaran daring menjadi tatap muka terbatas memberikan tugas tambahan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang cocok dan tidak monoton kepada siswa.

Kemajuan teknologi dan informasi yang cepat dan dramatis berdampak pada bagaimana menemukan dan memproses informasi (Still *et al.*, 2012). Inovasi dalam media pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi tantangan belajar dari dunia yang semakin berubah. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Supriyono, 2018). Media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen pembelajaran yang berisi materi instruksional pada peserta didik yang berupa teknologi informasi dan komunikasi (Wangge, 2020). Media pembelajaran berbasis ICT dapat dilihat dari tata letak materi, pemilihan warna, pemilihan jenis dan ukuran huruf serta unsur audio maupun video yang variatif sehingga dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi (Meidiyanti *et al.*, 2021). Media pembelajaran berbasis android dirancang dengan *Design Based Research* memiliki tujuan untuk menghasilkan teori-teori baru dan praktek yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada proses belajar mengajar yang natural (Satibi, 2020). Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan aplikasi yang tepat, efektif dan efisien dalam menjawab tantangan permasalahan kebutuhan pendidik terkait pembuatan media pembelajaran (Mudinillah, 2019).

*Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang efektif yang mudah diaplikasikan (Basman, 2017). *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Siapapun bisa menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* termasuk para pendidikan karena pada setiap menu dalam aplikasi tersebut sangat mudah sekali

untuk dipahami (Hamidah, 2018). *Lectora Inspire* didesain khusus bagi pemula sehingga sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi evaluasi (Mas'ud, 2012). Media pembelajaran yang menggunakan *Lectora Inspire* memiliki keuntungan dalam pembelajaran yaitu sistem pembelajaran lebih efektif; mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan, mampu memvisualisasikan materi yang abstrak; media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel (Mudinillah, 2019).

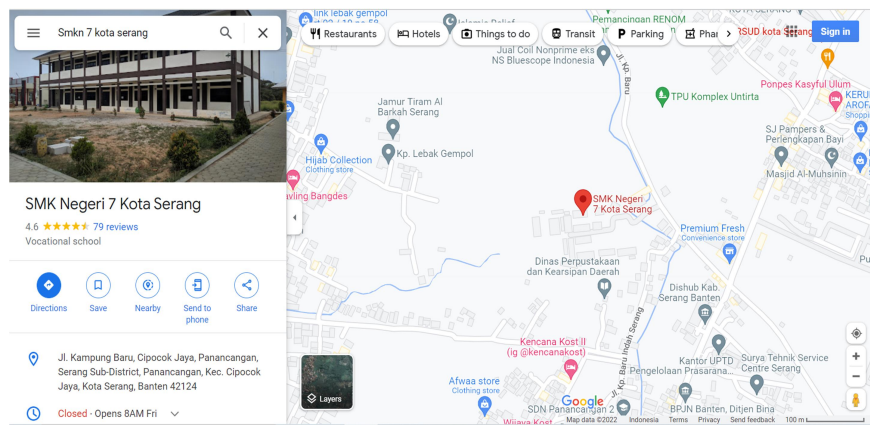
Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 7 Kota Serang menjelaskan bahwa guru menggunakan media pembelajaran Powerpoint dan proyektor selama pembelajaran tatap muka terbatas. Kurang optimalnya media pembelajaran dalam memberikan penyampaian materi dalam pembelajaran tatap muka terbatas dapat mempengaruhi peserta didik. Guru perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran serta memahami berbagai jenis dan karakteristik untuk mengoperasikan media dalam proses pembelajaran dengan tujuan mempermudah peserta didik dan guru dalam menggali informasi atau menguasai materi pembelajaran tematik kelautan serta dapat mudah dipahami oleh anak didik. Oleh karena itu peneliti memiliki tujuan untuk memberikan pelatihan dan pembuatan mengenai cara penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* kepada guru SMK Negeri 7 Kota Serang untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

## **METODE PELAKSANAAN**

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), atau dalam bahasa Inggris yang dikenal dengan sebutan *Information Communication Technologies* (ICT), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi juga untuk menilai proses evaluasi (Satibi, 2020). Media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen pembelajaran yang berisi materi instruksional pada peserta didik yang berupa teknologi informasi dan komunikasi untuk mengoptimalkan peluang peningkatan teknologi guna percepatan mutu pendidikan. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk digital disusun dalam aplikasi berbasis android (Satibi *et al*, 2022). Sumber materi pembelajaran digital yang dapat diakses, digunakan, dan dapat distribusikan kepada semua orang (Nugraha *et al*, 2021).

Transisi dari pembelajaran daring menjadi tatap muka dan sistem pembelajaran jarak jauh, memberikan tugas baru bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang cocok dan tidak monoton kepada siswa. Hasil observasi di SMK Negeri 7 Kota Serang, guru menggunakan media pembelajaran Powerpoint dan proyektor selama

pembelajaran tatap muka. Kurang optimalnya penyampaian materi oleh guru dalam pembelajaran tatap muka terbatas, membuat guru merasa perlu adanya bantuan media pembelajaran yang simpel dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Pengabdian masyarakat berbasis bidang ilmu ini menggunakan metode pelatihan bertujuan untuk memberikan informasi dan pelatihan bagi guru produktif SMKN 7 Kota Serang mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis Android. Selain itu pemberian hibah media pembelajaran berbasis Android untuk pembelajaran praktekum.



**Gambar 1.** Peta SMKN 7 Kota Serang (Sumber: Google Maps, 2022).

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android adalah bagian dari program pengabdian kepada masyarakat berbasis bidang ilmu yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia. Kegiatan ini melibatkan 4 orang produktif SMKN 7 Kota Serang dengan 10 Siswa SMK Agribisnis Perikanan air tawar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android. Pelatihana ini merupakan cara memberikan informasi dan kompetensi bagi guru produktif SMKN 7 Kota Serang bidang agribisnis perikanan air tawar. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan, antara lain:

1. Tahap pertama yaitu Tahap persiapan dengan melakukan koordinasi dengan pihak SMKN 7 Kota Serang terkait teknis yang akan di laksanakan selama pelaksanaan program pelatihan berbasis android, melakukan koordinasi dengan bagian wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan menentukan teknis pelaksanaan dengan ketua program studi agribisnis perikanan air tawar terkait waktu dan konsep pelaksanaan yang akan dilakukan pada tanggal 29 September 2022.
2. Tahap pemberian materi pelatihan dengan melakukan pemberian pelatihan pembuatan aplikasi android secara langsung kepada Guru dan Murid di SMKN 7 Kota Serang.

Kegiatan ini dilakukan memberikan gambaran bagaimana cara pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi, dengan tahapan yang terstruktur dan sistematis. Pemberian materi memberikan gambaran nyata bagaimana cara pembuatan aplikasi android.



**Gambar 2.** Proses Pelatihan Pemberian Materi.

3. Tahap Praktek Pada tahap ini Guru di bimbing untuk membuat Media Pembelajaran berbasis android yang akan di terapkan pada saat pembelajaran, dari membuat rancangan awal media pembelajaran bentuk *story board*, pembuatan aplikasi dengan aplikasi *Lectora Inspire* .



**Gambar 3.** Pembimbingan pembuatan media pembelajaran.

4. Tahap evaluasi adalah tahapan yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif pelatihan ini dilaksanakan pada Guru SMKN 7 Kota Serang, tahapan evaluasi ini menguji bagaimana media pembelajaran yang telah di buat berjalan dengan lancar atau perlu ada perbaikan.



**Gambar 4.** Foto bersama peserta dan hasil media pembelajaran.

## **HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

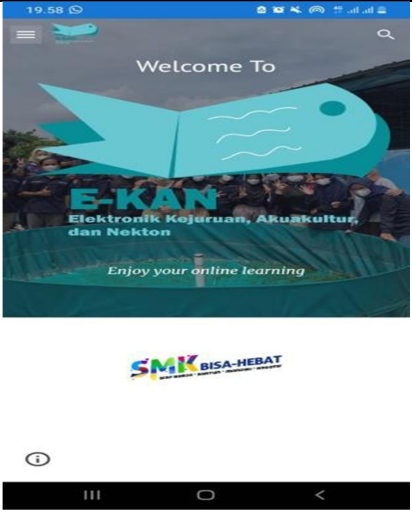

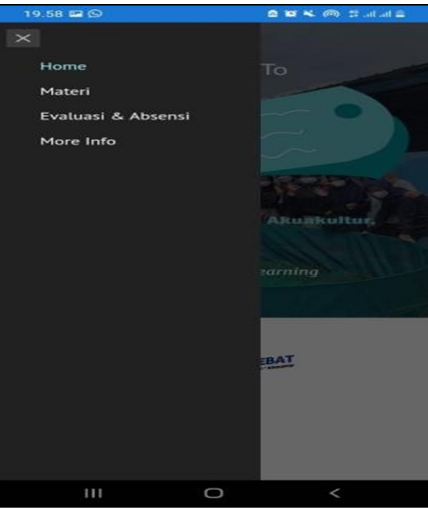

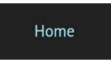
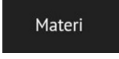
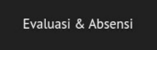
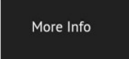


### **Hasil Kegiatan**

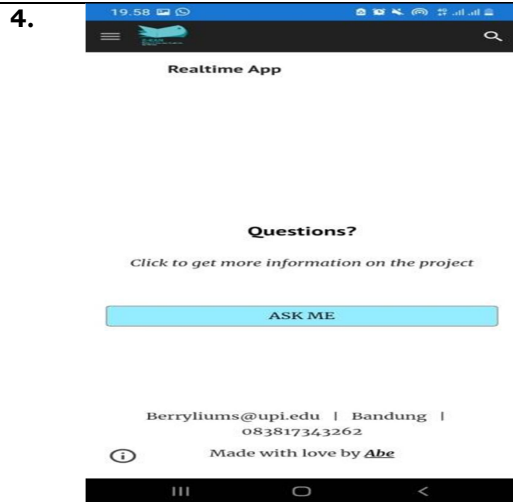
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis bidang ilmu ini berlangsung pada tanggal 29 September 2022 yang bertempat di SMKN 7 Kota Serang. Terlaksana dan berhasilnya kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis Android di dukung oleh Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum, Ketua Program keahlian Agribisnis Perikanan Air Tawar beserta guru dan siswa. Peserta dari kegiatan ini adalah 4 orang guru produktif bidang Agribisnis Perikanan Air Tawar dan 10 Siswa Agribisnis Perikanan Air Tawar.

Berlangsungnya kegiatan pengabdian masyarakat berbasis bidang ilmu dari persiapan, pemberian materi, praktek pembuatan aplikasi berbasis android dan evaluasi program pelatihan dengan pengujian hasil pembuatan aplikasi secara langsung. Pelaksanaan selama ini berlangsungnya pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah ada seperti torso ikan, Powerpoint, video pembelajaran dengan adanya pelaksanaan pelatihan pembuatan aplikasi android menambah kompetensi keahlian dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi sebelumnya guru merasa kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis jarak jauh karena terkendala media pembelajaran.

Praktikum yang dilaksanakan oleh guru menghasilkan aplikasi berbasis android, dari menyusun *story board*, dan pembuatan aplikasi dengan *Lectora Inspire*. Pembuatan *storyboard* dimulai dari tampilan awal media pembelajaran sampai pada tampilan akhir. Pembuatan isi konten disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat.

**Tabel 1.** Menu pada aplikasi *Lectora Inspire*.

No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Fitur Home berisi menu utama dari aplikasi E- KAN (Elektronik Kejuruan Akuakultur dan Nekton).</p> <p>Ikon  merupakan logo aplikasi E-KAN.</p>
2.		<p>Masih dari bagian menu utama, fitur ini bisa diakses dengan mengklik ikon  pada sudut kiri atas.</p> <p>Ikon  untuk kembali ke menu utama. Ikon  berisi materi yang dibahas di aplikasi E-KAN. Ikon  berisi absensi dan evaluasi pembelajaran setelah belajar menggunakan E-KAN. Ikon  berisi KI dan KD, Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian.</p>
3.		<p>Ikon  berisi identitas guru yang mengajar mata pelajaran ini</p>

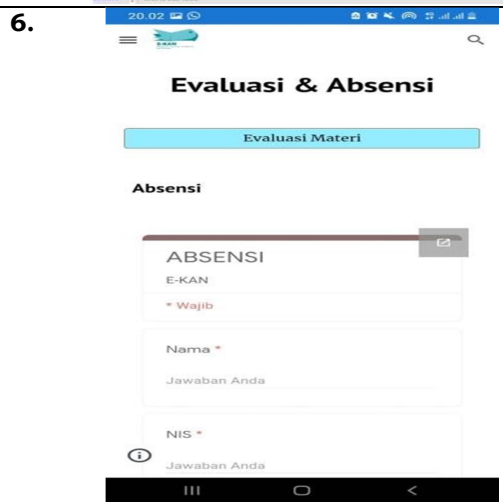


Ikon **ASK ME** ini akan langsung menuju ke WhatsApp guru dari mata pelajaran ini, ini berguna jika ingin langsung berdiskusi dengan guru.



**5. Pertemuan 1**  
Pada pertemuan satu ini kita akan belajar mengenai persiapan media pembesaran. Mari simak materi berikut!

Ini adalah materi yang terdapat dalam aplikasi E-KAN, baru terdapat 2 submateri, nantinya setelah di klik video tersebut akan langsung diputar dan peserta didik bisa langsung menonton video pembelajaran tersebut.



Bagian ini berisi Evaluasi dan Absensi yang setiap pertemuan bisa diatur agar sesuai dengan jadwal, setiap siswa harus mengisi evaluasi dan absensi setelah pembelajaran.



7.



Bagian **KI & KD** berisi Kriteria Inti dan Kriteria Dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran.

Bagian **Indikator Pencapaian** berisi indikator pencapaian yang harus dicapai dalam pembelajaran ini.

Bagian **Tujuan Pembelajaran** berisi tujuan dari pembelajaran mata pelajaran ini.

## Pembahasan

Guru SMKN 7 Kota Serang pada umumnya mengetahui pentingnya kebaruan media pembelajaran untuk terlaksananya pembelajaran yang efektif, efisien, dan terstruktur. Kurangnya pengembangan sumberdaya manusia mengenai peningkatan kompetensi guru dalam aspek pengembangan media pembelajaran dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis android.

Hasil dari pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android berupa aplikasi pembelajaran berbasis android yang diujikan aspek *usability* dan *functionality*. Dari hasil pengujiannya didapatkan hasil.

**Tabel 2.** Hasil Uji Aspek *Usability* dan *Functionality*.

No	Fungsi	Hasil	
		Sukses	Gagal
	Umum		
1	Penginstalan Aplikasi pada <i>smartphone</i>	✓	
2	Aplikasi berjalan dengan baik	✓	
3	Semua fitur berjalan dengan baik tanpa ada <i>crash</i> (berhenti sendiri) pada aplikasi	✓	
	Teknis Penggunaan Aplikasi		
4	Menu utama aplikasi, terdiri dari logo aplikasi, <i>button start</i> dan <i>button about</i> . Ketika <i>button start</i> disentuh maka pada menu bar	✓	
5	Semua Tombol berjalan sesuai fungsi dengan baik.	✓	
6	Video pembelajaran berjalan dengan baik	✓	
7	Terdapat gambar pada Materi Pembelajaran	✓	
8	Evaluasi pembelajaran berjalan dengan baik	✓	
9	Kehadiran siswa <i>based form</i> berjalan dengan baik	✓	

---

10	Menampilkan profil guru	✓
11	Menampilkan grup chat berjalan dengan baik About	✓
12	Merupakan Submenu yang menampilkan, Tentang Aplikasi danFAQ ( <i>Frequently Asked Question</i> )	✓

---

Berdasarkan pengujian fungsi dan penggunaan didapat semua fungsi pada aplikasi berjalan dengan sempurna dan penggunaan sistem pada aplikasi dapat digunakan dengan sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat bidang keilmuan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android berhasil dan bermanfaat bagi guru SMKN 7 Kota Serang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Guru SMKN 7 Kota Serang menunjukkan keinginan untuk belajar serta serius dalam melaksanakan pelatihan ini sehingga mendapat hasil yang maksimal.

Capaian peningkatan kapasitas sumberdaya manusia melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis bidang ilmu di SMKN 7 Kota Serang adalah kontribusi dalam peningkatan sumber daya manusia dalam peningkatan kompetensi keahlian dalam membuat media pembelajaran berbasis android. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis android ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran berbasis pelatihan (Satibi *et al.* 2019). Menggunakan bentuk media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pengetahuan. Pemanfaatan kemajuan teknologi di era perkembangan sistem android.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengabdian masyarakat berbasis bidang ilmu dapat terlaksana dengan lancar dari tahapan persiapan, pelaksanaan pemberian materi, praktek pembuatan aplikasi dan evaluasi pengujian aplikasi. Hasil dari pembuatan aplikasi menunjukkan aspek fungsi dan penggunaan dapat berjalan sempurna. Pelatihan pengabdian masyarakat berbasis bidang ilmu dapat disimpulkan berhasil terhadap peningkatan kompetensi guru SMKN 7 Kota Serang dalam pembuatan aplikasi android.

Melalui kegiatan ini diharapkan ada kemandirian dalam membuat kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran. Kebaruan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa dan terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien, dan terstruktur.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terimakasih kepada sivitas akademika SMKN 7 Kota Serang program keahlian Agribisnis Perikanan Air Tawar, Universitas Pendidikan Indonesia prodi Pendidikan Kelautan dan Perikanan dan

semua pihak yang membantu terlaksananya pengabdian masyarakat berbasis bidang ilmu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Basman T. (2017). *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire*. Yogyakarta: IGI DIY.
- Hamidah, N & Indah, R.A.S. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237-244, DOI: <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>..
- Mas'ud, M. (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Shonif.
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248-258. [http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN\\_IPTEK\\_S/article/view/2462](http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEK_S/article/view/2462).
- Nugraha, H. D., Kosasih, D. P., Kasda, K., Malik, S., Kencanasari, R. V., Satibi, A., ... & Fitriyanto, N. R. (2021). Open Educational Resource (OER): Achievements, Costs, and Challenges?. *INVOTEC*, 17(1), 22-36. <https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/32303>.
- Satibi, A. (2020). Tahapan desain *android based test* pada program studi Pendidikan Kelautan dan Perikanan. *Jurnal Kemaritiman: Indonesian Journal of Maritime*, 1(2), 112-126. <https://ejournal.upi.edu/index.php/kemaritiman/article/view/29808>.
- Satibi, A., Tarigan, D. J., Aprinaldo, A., Ikmaludin, A. B., Arifin, W. A., & Nugraha, H. D. (2022). Series of Digital Based Material as Innovation for Marine and Fisheries Education Learning Media. *INVOTEC*, 18(2), 126-137. <https://ejournal.upi.edu/index.php/invotec/article/view/50536>.
- Satibi, A., Kustiawan, I., & Komaro, M. (2019, February). The Influence of Learning Models and Motivation Learning on Motorbike Mechanic Competence in Motorcycle Engineering Training in Bandung District. In 5th UPI International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2018) (pp. 427-430). Atlantis Press. DOI: <https://doi.org/10.2991/ictvet-18.2019.97>.
- Supriyono. (2018). *Akuntansi Keprilakuan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.