

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI LECTORA INSPIRE PADA GURU-GURU SMP

Prasetyo Yuli Kurniawan¹, Atikah Mumpuni²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhandi Setiabudi, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhandi Setiabudi, Indonesia

prasetyoyulikurniawan@gmail.com¹, atikahmumpuni@umus.ac.id²

ABSTRAK

Abstrak: Permasalahan mitra dalam pengabdian ini yaitu guru-guru SMP di daerah Losari belum memiliki kreativitas dan inovasi dalam membuat bahan ajar interaktif pada masa pandemi Covid-19 guru belum siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan pengabdian yaitu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif untuk guru-guru SMP dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Metode pelaksanaan yang berupa pelatihan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif. Mitra pada pengabdian ini yaitu guru-guru SMP di Kecamatan Losari Kabupaten Brebes dengan jumlah peserta 15. Hasil dari pengabdian terjadi signifikan, hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal guru-guru SMP yaitu 18,09% setelah diberikan *pretest*. Kemudian pemahaman akhir guru-guru SMP dalam memahami aplikasi *Lectora Inspire* yaitu sejumlah 85,71% setelah diberikan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan 67,52% dalam pemahaman *Lectora Inspire* setelah diberikan pelatihan dan pendampingan.

Kata Kunci: Bahan Ajar Interaktif; *Lectora Inspire*; Guru SMP

Abstract: *The problem of partners in this service is that junior high school teachers in the losari area do not yet have creativity and innovation in making interactive teaching materials during the Covid-19 pandemic teachers are not ready to use technology in learning. The purpose of the service is to provide training and mentoring in the manufacture of interactive teaching materials for junior high school teachers using the Lectora Inspire application. Implementation methods in the form of training in the manufacture of interactive teaching materials. Partners in this service are junior high school teachers in Losari District of Brebes Regency with a total of 15 participants. The results of the devotion occurred significantly, it shows that the initial understanding of junior high school teachers is 18.09% after being given pretest. Then the final understanding of junior high school teachers in understanding the application of Lectora Inspire is 85.71% after being given posttest. It can then be concluded that there was a 67.52% increase in the understanding of Lectora Inspire after being given training and mentoring.*

Keywords: *Interactive Teaching Materials; Lectora Inspire; Junior High School Teacher*



Article History:

Received: 05-10-2021

Revised : 22-11-2021

Accepted: 23-11-2021

Online : 05-12-2021



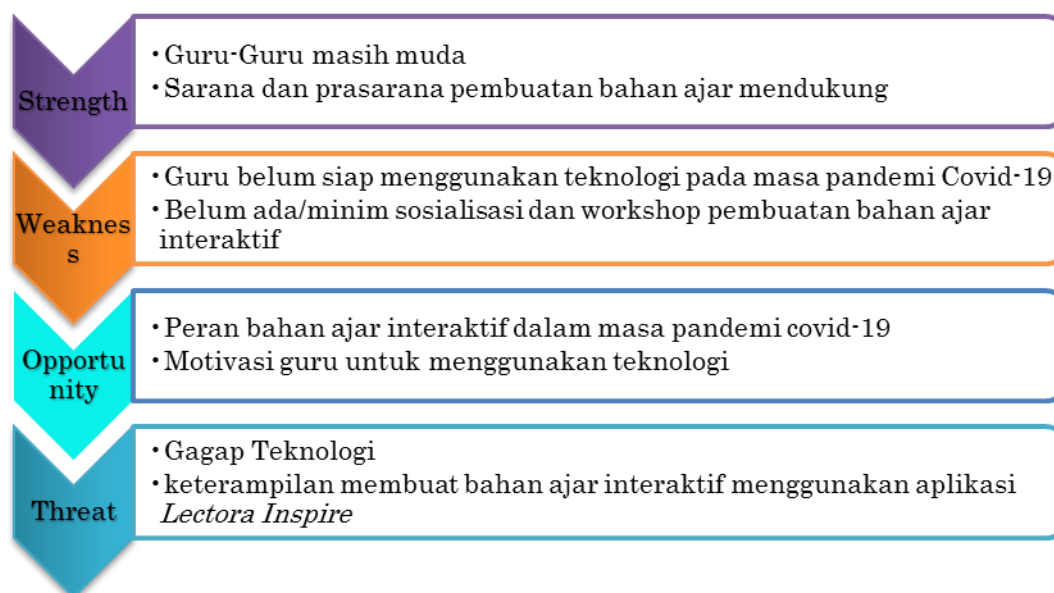
*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran pada masa saat ini khususnya dalam keadaan pandemi Covid-19 sangat membuat guru-guru tidak maksimal. Belum siapnya guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Bukan hanya guru namun juga peserta didik. Sehingga melihat hal tersebut menjadi polemik bersama di sekolah. Pembelajaran di sekolah menerapkan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran ini dilakukan dari rumah selama darurat penyebaran Covid-19 untuk menekan wabah ini meluas kepada semua pelaku penyelenggara pendidikan (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana, 2019). Pembelajaran ini menggunakan platform aplikasi seperti Whatsapp yang hanya sekedar instruksi pemberian tugas. Hal ini tentu akan menjadi kejenuhan bagi peserta didik (Pawicara & Conilie, 2020). Sedangkan pembelajaran bukan hanya memberikan pengetahuan saja, namun juga penilaian afektif harus didapatkan oleh peserta didik. Hal tersebut bergantung pada komitmen dari peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (Kurnia & Prawira, 2020).

Berdasarkan analisis situasi pada mitra yaitu guru-guru SMP di kecamatan Losari Brebes, dapat diidentifikasi bahwa mitra memiliki permasalahan yaitu (1) guru-guru SMP di daerah losari Jawa Tengah belum memiliki pengetahuan tentang pemanfaatan *lectora Inspire* untuk pembuatan bahan ajar interaktif; (2) guru-guru belum memiliki kreativitas dan inovasi dalam membuat/mengembangkan bahan ajar interaktif khususnya di SMP losari kabupaten Brebes Jawa Tengah; (3) guru-guru SMP di daerah losari Jawa Tengah belum pernah menggunakan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran baik daring maupun luar jaringan; (4) guru-guru SMP di daerah losari Jawa Tengah belum memiliki keahlian dalam membuat bahan ajar interaktif; (5) Pada masa pandemi Covid-19 atau kenormalan baru, guru belum siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehingga mengalami kesulitan dalam pencapaian pembelajaran di kelas; (6) Belum ada sosialisasi dan workshop pembuatan bahan ajar interaktif khususnya dengan memanfaatkan *Lectora Inspire*.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra dapat disajikan dalam analisis permasalahan seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Analisis SWOT

Melihat dari analisis SWOT yang sudah dipaparkan, maka tim pengabdian mencoba memberikan solusi permasalahan yaitu pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* pada guru-guru SMP khususnya di kecamatan Losari kabupaten Brebes. Melalui aplikasi *Lectora Inspire* ini akan menghasilkan bahan ajar interaktif yang menarik dan dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar khususnya pada masa pandemi. Bahan ajar ini dapat diakses melalui sarana berupa gawai (gadget) yang dimiliki peserta didik tanpa menggunakan jaringan atau luar jaringan/offline. Jadi secara kepraktisan dan kreativitas bahan ajar ini sangat mendukung untuk pembelajaran. Sehingga guru harus mendapatkan pelatihan secara intensif agar guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam membuat bahan ajar sesuai kebutuhan peserta didik. Pelatihan yang dilaksanakan berupa teknik dalam memanfaatkan aplikasi aplikasi *lectora inspire* untuk pembuatan bahan ajar melibatkan beberapa komponen yaitu komponen gambar, animasi, audio, dan video. Adapun aplikasi yang diperlukan sebagai aplikasi utama atau pendukung yaitu: *Lectora Inspire*, *Adobe Flash* (membuat video atau animasi), *Photoshop* (membuat gambar/ilustrasi), dan *Coreldraw* (membuat gambar/ilustrasi).

Keempat aplikasi atau software tersebut merupakan aplikasi yang mendukung dalam pembuatan video atau animasi, gambar, dan ilustrasi. Dengan pengkolaborasi software tersebut maka akan menghasilkan sebuah bahan ajar interaktif yang menarik bagi mitra. Pelatihan yang dilakukan tentu akan meningkatkan kompetensi guru untuk mengembangkan bahan ajar interaktif (Putri dkk., 2020). Selain itu, melalui pelatihan yang dilakukan dapat mendorong guru menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar (Saleh dkk., 2021). Dengan demikian, dapat

ditekankan bahwa memang perlu dilakukan pelatihan dalam membuat bahan ajar interaktif untuk guru-guru SMP di Losari untuk menghadirkan pembelajaran daring yang menarik dan inovatif.

Pada kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian merupakan berasal dari bidang keilmuan bidang pendidikan yang telah menghasilkan beberapa luaran penelitian yang berhubungan dengan bahan ajar interaktif. Hal tersebut mengingat hasil penelitian yang telah dipublikasikan di jurnal serta buku yang telah diterbitkan oleh tim pengabdian. Bahan ajar interaktif dikembangkan dengan berbagai kebutuhan mahasiswa untuk memenuhi pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Kurniawan & Saputri, 2018). Pembelajaran mata kuliah semantik dengan menggunakan bahan ajar interaktif sangat memberikan dampak positif. Terjadi peningkatan secara signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif (Kurniawan, 2019). Bahan ajar tersebut diproduksi dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

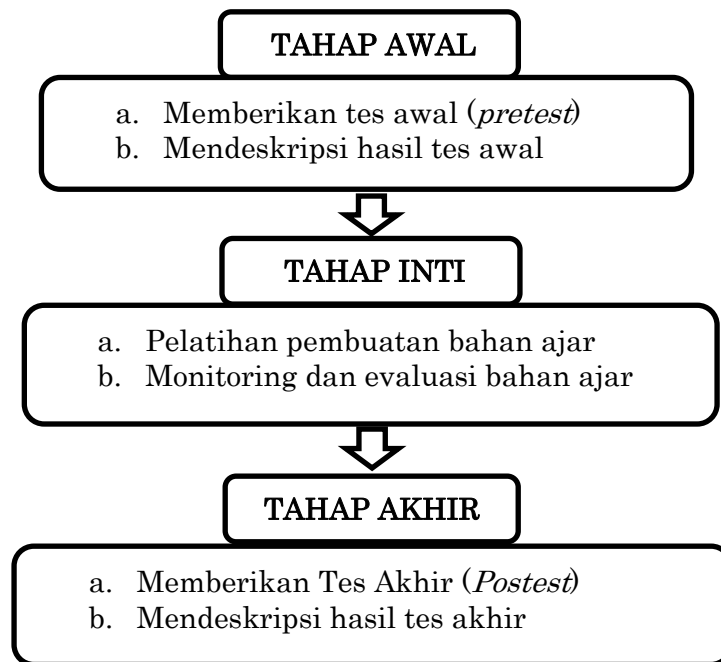
Lectora Inspire terdapat banyak animasi, gambar, dan karakter yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan bahan ajar interaktif (Wulandari dkk., 2017). Produk yang diciptakan dari bahan ajar interaktif *Lectora Inspire* dapat berupa offline maupun online. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi lektora (*Lectora Inspire*) juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa aplikasi lektora dapat secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar (Shalikhah dkk., 2017).

Berdasarkan analisis SWOT dan beberapa fenomena yang telah dijelaskan, tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu (1) untuk memberikan pengetahuan kepada guru-guru SMP di daerah Losari tentang bahan ajar interaktif; (2) Untuk memberikan keterampilan guru-guru SMP di Losari dalam membuat bahan ajar; (3) Untuk memberikan pengetahuan kepada guru-guru SMP di daerah Losari tentang aplikasi *Lectora Inspire*; (4) Untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru-guru SMP di Losari; (5) Memberikan pengalaman kepada guru-guru sebagai alternatif penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Maka dari itu simpulan bahwa pelatihan ini penting dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari serangkaian kegiatan pengabdian masyarakat.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di MTS Negeri 5 Brebes di kecamatan Losari kabuapten Brebes. Peserta pelatihan berasal dari guru-guru SMP se kecamatan Losari dari berbagai guru mata pelajaran yang berjumlah 15 guru. Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini terdapat tiga garis besar yaitu tahap awal, inti, dan akhir. Metode pelaksanaan tersebut tersusun secara sistematis agar target dan luaran

dapat tercapai dengan baik. Adapun metode pelaksanaan dapat digambarkan seperti Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Bagan Metode Pelaksanaan

1. Tahap Awal

Pada tahap awal ini meliputi beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut.

a. Memberikan Tes Awal (Pretest)

Tes awal diberikan untuk mengetahui pemahaman awal dan keterampilan guru-guru losari mengenai bahan ajar interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire*. Hasil *pretest* disajikan dalam tabel berisi data kuantitatif.

b. Mendeskripsi Hasil Tes Awal

Kegiatan mendeskripsi hasil *pretest* yang dilakukan dengan menggunakan angket. Angket tersebut diberikan oleh guru-guru SMP sebelum dilakukan kegiatan inti pengabdian. Hasil dari tes awal berupa prosentase yang disajikan dalam tabel.

2. Tahap Inti

Tahap inti pada pengabdian ini meliputi berbagai tahap yaitu sebagai berikut.

a. Pelatihan membuat bahan ajar interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire*

Hal yang harus dilakukan dalam pelatihan dan pendampingan dalam membuat bahan ajar interaktif yaitu 1) Menentukan kebutuhan dan konsep. Kebutuhan konsep ini dilaksanakan dengan menentukan kebutuhan 2) Membuat stuktur menu. 3) Pengumpulan data. 4) Memproduksi bahan ajar. Kemudian dalam aplikasi *Lectora Inspire* juga membutuhkan aplikasi lain yang mendukung seperti

adobe flash, photoshop, dan coreldraw. 5) Mempublikasi bahan ajar. Publikasi ini mitra dapat mempublikasi dari hasil pembuatan bahan ajar kedalam perangkat lunak seperti HTML, single file executable (*.exe), CD-ROM, aplikasi android, dan sebagainya. Sehingga output dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru. Output tersebut baik berupa pembelajaran daring maupun luring.

b. Monitoring dan evaluasi bahan ajar interaktif

Monitoring dan evaluasi bahan ajar interaktif yang sudah dibuat oleh guru-guru dilaksanakan pada saat setelah dilakukan pelatihan. Monitoring ini berisi tentang kegiatan dari tim pengabdian yang memberikan masukan dan saran mengenai bahan ajar interaktif yang sudah dibuat. Guru-guru SMP kecamatan Losari mempresentasikan bahan ajar yang sudah dibuat kemudian diberikan saran dan masukan oleh tim pengabdian untuk penyempurnaan bahan ajar.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir merupakan tahapan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat, kegiatan ini meliputi.

a. Memberikan tes akhir (*posttest*)

Posttest merupakan salah satu kegiatan akhir dalam kegiatan pengabdian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelatihan yang diberikan oleh guru. Hasil dari *posttest* berupa data kuantitatif yang disajikan dalam tabel.

b. Mendeskripsi Tes Akhir (*Posttest*)

Kegiatan mendeskripsi hasil *posttest* dilakukan setelah guru-guru mendapatkan pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif dengan berbantuan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai software. Hasil dari tes akhir berupa prosentase yang disajikan dalam tabel dengan melihat besaran perbedaan dengan hasil tes awal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat diuraikan berdasarkan metode pelaksanaan. Hal tersebut mencakup tahap awal yaitu memberikan tes awal dan mendeskripsi hasilnya, tahap inti yaitu pelatihan pembuatan bahan ajar dan monitoring bahan ajar, dan tahap akhir yaitu memberikan tes akhir dan mendeskripsi hasilnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada rincian berikut.

1. Tahap Awal Pengabdian

a. Memberikan Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal ini digunakan untuk mengetahui pemahaman dan keterampilan guru-guru SMP di kecamatan Losari mengenai pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Angket tersebut dapat terukur secara kuantitatif. Pertanyaan dari angket terdiri atas beberapa pertanyaan yaitu pengertian *Lectora Inspire*,

manfaat *Lectora Inspire*, pengetahuan tentang menu *Lectora Inspire*, pemanfaatan chapter, section, dan page, memasukan objek *Lectora* (teks, gambar, audio, animasi, dan video), pembuatan soal atau kuis, dan publikasi output *lectora*. Kegiatan pretest dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tes Awal (*Pretest*)

b. Deskripsi Hasil Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan untuk mengukur pemahaman awal guru-guru SMP di kecamatan Losari tentang bahan ajar dengan *Lectora Inspire*. Dari angket tersebut kemudian diberikan tanggapan pertanyaan terhadap angket tersebut oleh guru-guru. Angket tersebut berisi tentang pemahaman dan pengetahuan aplikasi *Lectora Inspire*. Hasil tes awal dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Pemahaman Awal Guru

No	Aspek	Jumlah Guru yang memahami	Jumlah total Guru	%
1	Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	5	15	33,33%
2	Manfaat <i>Lectora Inspire</i>	6	15	40%
3	Pengetahuan tentang menu <i>Lectora Inspire</i>	2	15	13,33%
4	Pemanfaatan <i>Chapter, Section, dan page</i>	1	15	6,66%
5	Memasukan objek <i>Lectora</i> (Teks, Gambar, Audio, Animasi, dan Video)	1	15	6,66%
6	Pembuatan soal atau kuis	2	15	13,33%
7	Publikasi <i>output Lectora</i>	2	15	13,33%
Nilai rata-rata pemahaman				18.09%

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa pemahaman awal guru SMP di Losari tentang aplikasi *Lectora Inspire* yaitu memiliki rata-rata prosentasi 18,09%. Nilai rata-rata tersebut terdiri atas pengertian *Lectora Inspire* yaitu 33,33%, manfaat *Lectora Inspire* yaitu 40%, pengetahuan tentang menu *Lectora Inspire* yaitu 13,33%, Pemanfaatan Chapter, Section, dan page yaitu 6,66%, Memasukan objek *Lectora* (Teks,

Gambar, Audio, Animasi, dan Video) yaitu 6,66%, Pembuatan soal atau kuis 13,33%, dan Publikasi output Lectora 13,33%.

Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan dengan angket, dapat dilihat bahwa prosentasi pemahaman guru-guru SMP di Losari tentang aplikasi Lectora Inspire masih sangat kurang. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata prosentasi sejumlah 18,09% yang disajikan dalam bentuk tabel. Pemberian *pretest* dilakukan untuk mengetahui perbedaan pemahaman guru sebelum diberikan pelatihan. *Pretest* ini memberikan dampak positif bagi treatment karena dapat mengidentifikasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Effendy, 2016).

2. Tahap Inti Pengabdian

a. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif

Pelatihan dan pendampingan dalam membuat bahan ajar interaktif untuk guru-guru SMP di kecamatan Losari dilakukan dengan protokol Kesehatan. Guru-guru SMP berasal dari guru mata pelajaran yang berbeda-beda. Kegiatan ini dilakukan selama 7 minggu dengan pertemuan seminggu sekali pada akhir pekan. Guru-guru diberikan pembekalan materi kemudian praktik untuk membuat bahan ajar dengan software yang telah disediakan tim pengabdian. *Selain* itu, guru-guru juga harus menyiapkan sarana seperti laptop agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Dalam kegiatan pelatihan hal yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

- 1) Menentukan kebutuhan dan konsep (materi, gambar, pendukung, animasi pendukung, dan bahan lainnya)
- 2) Membuat stuktur menu pada *Storyline* dan *Storyboard*.
- 3) Pengumpulan data pada aplikasi *Lectora*.
- 4) Memproduksi bahan ajar dengan langkah-langkah sesuai konsep, bahan, dan ide. Kemudian digabungkan sesuai dengan stuktur menu sebelumnya.
- 5) Mempublikasi bahan ajar yang telah disusun dengan format *single file executable (*.exe)*.

Kegiatan pelatihan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar

b. Monitoring dan Evaluasi Hasil Bahan Ajar

Monitoring dilakukan tim pengabdian saat pelatihan berlangsung. Monitoring dilakukan agar dapat memberikan arahan kepada mitra, sehingga dapat mengembangkan bahan ajar sesuai tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Evaluasi hasil bahan ajar dilakukan untuk mengetahui keberhasilan guru-guru dalam membuat bahan ajar dengan aplikasi *Lectora Inspire*. Bahan ajar yang telah dibuat kemudian dipublikasikan kedalam format *single file executable (*.exe)*. Jadi ketika digunakan dalam pembelajaran tidak perlu instalasi terlebih dahulu. Bahan ajar dari guru dapat dilihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5. Bahan Ajar Interaktif Guru-Guru SMP

3. Tahap Akhir Pengabdian

a. Memberikan Tes Akhir (*Postest*)

Tes akhir diberikan kepada guru-guru SMP di kecamatan Losari setelah peserta melaksanakan pelatihan dan pendampingan. Kemudian guru-guru memberikan tanggapan pertanyaan terhadap angket tersebut. Pelaksanaan angket dapat dilihat pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tes Akhir (*Postest*)

b. Deskripsi Tes Akhir (*Postest*)

Tes akhir dilakukan untuk mengukur pemahaman setelah guru-guru SMP di kecamatan Losari mendapatkan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar. Hasil tes akhir dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Angket Pemahaman Akhir Guru

No	Aspek	Jumlah guru yang memahami	Jumlah total guru	%
1	Pengertian <i>Lectora Inspire</i>	15	15	100%
2	Manfaat <i>Lectora Inspire</i>	15	15	100%
3	Pengetahuan tentang menu <i>Lectora Inspire</i>	12	15	80%
4	Pemanfaatan <i>Chapter, Section, dan page</i>	13	15	86,66%
5	Memasukkan objek <i>Lectora</i> (Teks, Gambar, Audio, Animasi, dan Video)	10	15	66,66%
6	Pembuatan soal atau kuis	14	15	93,33%
7	Publikasi <i>output Lectora</i>	11	15	73,33%
Nilai rata-rata pemahaman				85,71%

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pemahaman akhir guru-guru SMP di Losari tentang aplikasi *Lectora Inspire* memiliki rata-rata prosentasi 85,71%. Nilai rata-rata tersebut terdiri atas pengertian *Lectora Inspire* yaitu 100%, manfaat *Lectora Inspire* yaitu 100%, pengetahuan tentang menu *Lectora Inspire* yaitu 80%, Pemanfaatan *Chapter, Section, dan page* yaitu 86,66%, Memasukkan objek *Lectora* (Teks, Gambar, Audio, Animasi, dan Video) yaitu 66,66%, Pembuatan soal atau kuis 93,33%, dan Publikasi output *Lectora* 73,33%.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspira* terjadi peningkatan cukup signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman guru-guru SMP yaitu 18,09%. Kemudian pemahaman akhir guru-guru SMP dalam memahami aplikasi *Lectora Inspire* yaitu sejumlah 85,71%. Hal ini berarti terdapat kenaikan sebesar 67,52% dalam pemahaman *Lectora Inspire* setelah diberikan pelatihan dan pendampingan. Oleh sebab itu, para guru-guru dapat membuat bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

Setelah guru-guru memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam pembuatan bahan ajar interaktif, guru-guru dapat mengimplementasikan terhadap peserta didik di kelas. Bahan ajar interaktif ini dapat menunjang guru-guru dalam pembelajaran pada masa pandemi. Hal tersebut karena bahan ajar interaktif layak dan dapat digunakan. (Rafianti, 2018). Selain itu, bahan ajar interaktif juga efektif digunakan setelah emmeprtimbangkan aspek kelayakan. Keefektifan tersebut karena bahan ajar interaktif dapat merangsang peserta didik dalam pembelajaran (Rahmayuni dkk., 2019)

Bahan ajar interaktif yang telah disusun oleh guru dapat dikembangkan kembali dengan aplikasi *Lectora Inspire*. Aplikasi ini dapat menunjang kegiatan guru dalam materi apapun sesuai kebutuhan. Bukan hanya guru, di perguruan tinggi juga memanfaatkan aplikasi lektora sebagai alat untuk menciptakan bahan ajar interaktif maupun media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat juga menggunakan berbagai pendekatan. Pendekatan ini dipakai agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan pendekatan HOTS (Latifah dkk., 2020). Dalam media pembelajaran tersebut juga efektif digunakan di kelas.

Aplikasi *Lectora Inspire* memang sangat bermanfaat untuk pendidik khususnya pada masa pandemi sekarang. Banyak yang sudah membuat bahan ajar dengan menggunakan aplikasi tersebut. Banyak pendidik yang belum mengetahui kebermanfaatan aplikasi. Padahal dengan aplikasi tersebut dan dikemas secara kreatif akan menghasilkan produk bahan ajar yang inovatif. Bahan ajar yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Tinus dkk., 2021). Selain hasil belajar peserta didik, motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* (A. Kurniawan dkk., 2017). Diharapkan aplikasi ini mampu mencari solusi permasalahan pada masa pandemic Covid-19.

Pada pembuatan bahan ajar interaktif dengan aplikasi lektora, guru-guru SMP Losari belum maksimal dalam pembuatan bahan ajar. Hal tersebut karena guru belum memahami sepenuhnya tiap-tiap langkah dari awal sampai akhir. Misalnya pada pembuatan template bahan ajar dan animasi video yang dapat menunjang bahan ajar yang dibuat. Maka dari itu, perlunya adanya pelatihan lanjutan yang khusus untuk membahas tentang materi pembuatan animasi video maupun template bahan ajar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* terjadi peningkatan cukup signifikan yaitu 67,52%. Hal tersebut dibuktikan dengan pemahaman awal guru-guru SMP yaitu 18,09%. Kemudian pemahaman akhir guru-guru SMP dalam memahami aplikasi *Lectora Inspire* yaitu sejumlah 85,71%. Maka dapat disimpulkan bahwa ada kenaikan dalam pemahaman *Lectora Inspire* setelah diberikan pelatihan dan pendampingan meningkat signifikan. Peningkatan keterampilan membuat bahan ajar interaktif sesuai dengan beberapa aspek tahapan yaitu membuat konsep sesuai kebutuhan guru, memahami struktur menu di aplikasi *Lectora Inspire*, pengumpulan data, produksi melalui software di aplikasi, dan publikasi sesuai dengan kebutuhan guru.

Saran untuk guru-guru SMP perlu adanya pelatihan-pelatihan lanjutnya yang membahas tentang materi seperti pembuatan animasi video dan template bahan ajar. Hal tersebut dilakukan untuk dapat menyempurnakan bahan ajar interaktif yang akan dibuat oleh guru-guru. Selain itu guru juga harus inovatif dan kreatif dalam pembuatan bahan ajar. Bahan ajar yang dapat dimanfaatkan yaitu bahan ajar yang berbasis teknologi. Salah satu contohnya yaitu bahan ajar interaktif dengan aplikasi *lectora Inspire*. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar interaktif ini untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada DRPM Kemdikbud-Ristek yang memberikan dana hibah pengabdian kepada masyarakat sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Selain itu juga kami ucapkan terima kasih kepada dinas pendidikan kabupaten Brebes yang memberikan izin untuk melaksanakan pengabdian di kecamatan Losari kabupaten Brebes. Serta guru-guru SMP se-kecamatan Losari yang bersedia mengikuti rangkaian pelatihan dari awal sampai akhir. Tidak lupa juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhadi Setiabudi yang telah memfasilitasi program ini sampai selesai.

DAFTAR RUJUKAN

- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Kurnia, T., & Prawira, Y. A. (2020). Pemenuhan Aspek Afektif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Komitmen Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 40–41.
- Kurniawan, A., Ashari, A., Maftukhin, A., & Maftukhin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan software *lectora Inspire* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MAN Purworejo Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Radiasi*, 10(1), 35–40.
- Kurniawan, P. Y. (2019). Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif Yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes Dalam Mata Kuliah Semantik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 170–176.
- Kurniawan, P. Y., & Saputri, N. Y. (2018). Development of Interactive Teaching Material of Semantic Course Based on Local Wisdom of Brebes. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(3), 229–235.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019).
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 30–38.
- Putri, N. W. suardiati, Suryati, N. K., Kartini, K. S., & Krisna, E. D. (2020). Peningkatan Softskill ICT Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Microsoft Office dan Sosial Media. *JMM (Jurnal ...)*, 4(4), 6–9.
- Rahmayuni, E., Murtiani, M., Putra, A., & Darvina, Y. (2019). Efektifitas Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Nilai Karakter dalam Pendekatan Saintifik Pada Materi Gelombang dan Optik Terhadap Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Kelas XI SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Pillar of Physics Education*, 12(3), 385–392.
- Saleh, S., Darwis, M., & Arhas, H. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik dan Non-Elektronik. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 73–80.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Tinus, S. S. S., Benufinit, Y. A., & Manu, G. A. (2021). Penggunaan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD GMT Kuannino 3). *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika*, 3(1).
- Wulandari, B., Hasanah, N., Dewanto, S. A., & Mahali, M. I. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Universitas Negeri Yogyakarta.