MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU DI SMKN 12 MALANG

[1)]Sulastri, [2*)] Miranti Puspaningtyas, [3)]Sulikah
Universitas Negeri Malang
***)email: miranti.puspaningtyas.fe@um.ac.id**

Abstrak : Media pembelajaran berperan sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Fakta di sekolah menunjukan bahwa media yang digunakan guru masih terbatas power point dan papan tulis. Kegiatan ini dirancang dengan metode pelatihan dan pendampingan kepada Guru SMKN 12 Malang. Sebanyak 15 orang guru diberi pelatihan bagaimana untuk menggunakan sebuah media belajar yang efektif. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah para peserta telah mempraktikkan media pembelajaran lectora inspire dan media penunjang lainnya untuk pembelajaran. Pemantapan pengggunaan media yang telah biasa digunakan oleh para guru juga diberi tambahan penggunaan laman website untuk mengetahui plagiasi untuk menilai hasil kerja siswa. Solusi atas kegiatan pelatihan dan pendampingan yang diharapkan telah tercapai, namun dibutuhkan motivasi yang baik dari peserta pelatihan.

Kata Kunci: Lectora Inspire, Media Pembelajaran, Profesionalisme

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang. Teknologi informasi dan komunikasi digunakan untuk fasilitas dalam memperlancar proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran biasanya guru menggunakan media pembelajaran yang cocok digunakan di kelas. Daryanto (2010) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, selain itu media pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. (AH Sanaky, 2013) menjelaskan bahwa fungsi media sebagai perangsang pembelajaran dikarenakan media dapat menghadirkan objek yang sebenarnya. Media merupakan sebuah alat atau objek yang berfungsi sebagai penghubung antara penerima dan pengirim pesan. Karakteristik media yang menarik penting untuk siswa, menurut (Jalinus N., 2016) media pembelajaran yang menarik harus memiliki karakteristik memberikan kemudahan untuk mengakses bagi pengguna, memanfaatkan unsur teknologi, dan merupakan salah satu media yang baru dengan tampilan-tampilan yang menarik. (Muhson, 2010)

menjelaskan bahwa keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Fakta di sekolah menunjukan bahwa media yang digunakan guru masih terbatas power point dan papan tulis.

Penggunaan media power point belum cukup membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Ketika guru menjelaskan materi dengan menggunakan power point banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukan bahwa siswa belum cukup untuk memahami materi dan membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Guru hanya menggunakan media power point dikarenakan kemampuan guru dalam menyusun media selain power point masih lemah. Selain itu sebagian besar guru tidak memiliki waktu untuk menyiapkan media yang menarik dan interaktif. Banyak media interkatif yang dapat digunakan oleh guru.

Media interaktif memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Media interaktif dikenal juga dengan istilah multimedia interaktif. (Miarso, 2013) menjelaskan bahwa karakteristik terpenting multimedia interaktif ini ialah siswa tidak hanya memerhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk melakukan interaksi selama mengikuti pelajaran. Salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah Lectora Inspire yang diciptakan oleh Trivantis Corporation. Lectora Inspire dapat digunakan dalam pembelajaran online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. (Shalikhah, 2017) menjelaskan bahwa dengan menggunakan lectora inspire siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Evaluasi yang terdapat dalam lectora inspire, dapat menampilkan feed back yang menunjukkan jawaban benar atau salah, dan skor yang bisa diketahui secara langsung.

Guru sebaiknya belajar dan lebih memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi khususnya media pembelajaran berbasis lectora inspire, karena seiring dengan kemajuan teknologi, maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis lectora inspire (Purnawanti, 2017). Penelitian terdahulu ini terbukti bahwa pada saat pandemi Covid19 ini, teknologi sangat dibutuhkan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Kebutuhan akan penggunaan IT selama masa pandemi bagai kebutuhan pokok yang diperlukan guru untuk menyampaikan semua materi.

Hasil penelitian (Andiarsa, 2017) menunjukan bahwa multimedia interaktif berbasis lectora inspire pada materi rekonsiliasi bank sangat layak digunakan sebagai pilihan alternatif untuk digunakan guru dalam pembelajaran akuntansi keuangan. Solusi untuk mengatasi motivasi siswa

yang masih rendah ketika mengikuti proses pembelajaran adalah inovasi media yang digunakan. Untuk dapat membuat media pembelajaran yang inovatif guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan hal tersebut. Kegiatan Abdimas ini dilakukan dalam bentuk pelatihan pada guru-guru di SMKN 12 Malang. Hasil observasi awal di SMKN 12 Malang menunjukan bahwa kebanyakan siswa ketika guru menjelaskan materi mereka foKus pada hal lain, seperti HP, ngobrol dengan teman sebangkunya. Kegiatan Abdimas ini akan diawali dengan memberikan materi tentang berbagai macam media interaktif yang dapat digunakan oleh guru. Setelah itu peserta pelatihan akan dilakukan pendampingan untuk membuat media interaktif yang dapat dimanfaatkan dikelas.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada Guru SMKN 12 Malang. Kerjasama dengan SMKN 12 Malang sudah terjalin sejak tahun lalu, dan berhasil mendapatkan data bahwa guru membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan profesionalisme mereka terkait pemanfaatan teknologi. Dari sekolah juga berhasil di dapatkan informasi tentang proses pembelajaran di SMKN 12 Malang kecenderungannya masih menggunakan teacher center. Adapun secara jelas metode dapat diuraikan sebagai berikut : 1. Melakukan observasi tentang permasalahan yang dihadapi oleh sekolah/ guru. Untuk informasi ini diperoleh melalui observasi kepada para guru secara langsung serta pihak kepala sekolah. 2. Setelah mendapatkan permasalahan, langkah berikutnya adalah merumuskan solusi, yaitu dengan melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif. 3. Menjalin kemitraan dengan pihak sekolah, sekaligus untuk menetapkan peserta pelatihan dan pendampingan. Adapun kegiatan dilakukan dengan pelatihan di sekolah mitra, dengan memberikan modul terlebih dahulu. Pendampingan tetap dilakukan untuk memantau keterlaksanaan program yang sudah direncanakan.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan yang ditujukan untuk para guru bidang akuntansi di SMKN 12 Malang untuk meningkatkan profesionalisme. Profesionalisme terbentuk dengan memperdalam suatu keahlian yang menunjang profesi para guru. Di masa pandemi COVID19, para guru pun diminta untuk meningkatkan kemampuan dalam profesionalisme sehingga tetap memberikan pelayanan pendidikan yang prima pada siswa.

Tahapan awal pelatihan para peserta diberikan pemahaman terlebih dahulu mengenai hakikat penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan guru untuk

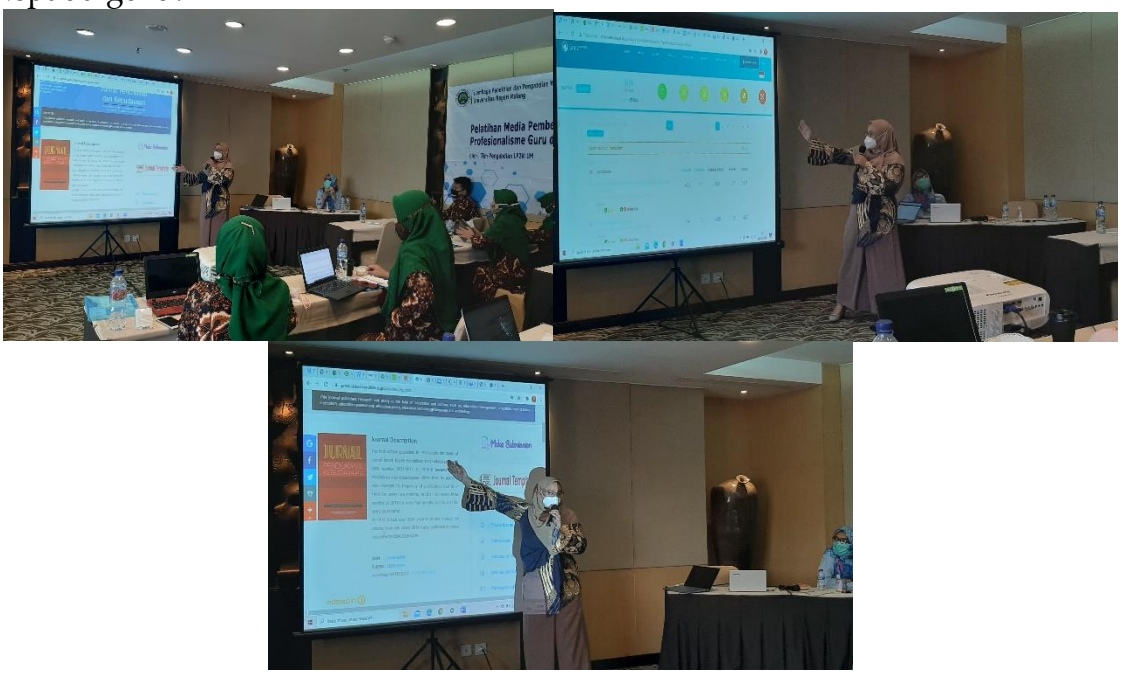
mempermudah mengajarkan suatu konsep sehingga lebih menarik. Media bukan sebuah pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran harusnya disesuaikan dengan kebutuhan guru. Media pembelajaran dianggap sebagai sebuah hasil kreatif yang dibuat untuk menarik minat peserta didik.

Kegiatan sedang dilaksanakan yaitu di SMK Negeri12, Kota Malang. Kegiatan dalam program PKM ini meliputi pemberian workshop/ pelatihan kepada guru di masing-masing sekolah tersebut, serta pembimbingan pembuatan produk hingga produk tersebut selesai dan dapat digunakan seperti yang diharapkan. Adapun kegiatan meliputi: 1. Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang sarana dan prasarana pendukung pelatihan atau workshop termasuk waktu yang dapat digunakan untuk pelatihan. Adapun data yang diperoleh adalah sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah mitra meliputi: a. Tempat pelatihan menggunakan laboratorium sekolah b. Soundsystem c. LCD Proyektor d. Laptop yang dimiliki masing-masing peserta e. Peralatan pendukung lainnya. 2. Analisis kebutuhan lain untuk pelatihan dan memperoleh solusinya meliputi jadwal pelaksanaan kegiatan sebanyak 4 kali pertemuan, konsumsi kegiatan selama pelatihan berlangsung, dan peserta pelatihan yang memiliki komitmen untuk kontinyu menjadi peserta pelatihan. Peserta dipilih berdasarkan semangat guru untuk mempelajari pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan persepsi guru mengenai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Sembilan orang peserta menyatakan selalu menggunakan media dalam melaksanakan pembelajaran, akan tetapi delapan dari sembilan orang tersebut tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia selain Ms. Power Point. Hal ini menunjukkan media sering digunakan dalam pembelajaran, hanya saja belumlah interaktif.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik bagi siswa. Jika seorang guru selalu melakukan *improvement* terhadap cara mengajar dan penggunaan media, maka peran sebagai pendidik tidak tergantikan oleh teknologi. Media pembelajaran dasar yang digunakan pada umunya sangat banyak, dan para guru telah menggunakan sebagian media pembelajaran seperti powerpoint dan juga menggunakan quizizz. Adanya pelatihan multimedia dengan penggunaan media power point sebagai media pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar (Kadari, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian (Ernitasari, 2017) yang menyatakan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis lectora inspire nilai siswa meningkat dilihat dari hasil persentase pre-test dan post-test yang mengalami peningkatan dari 46,428 % menjadi 92,867 %. Hasil penelitian diatas menjadikan dasar yang kuat bahwa para guru memang seharusnya

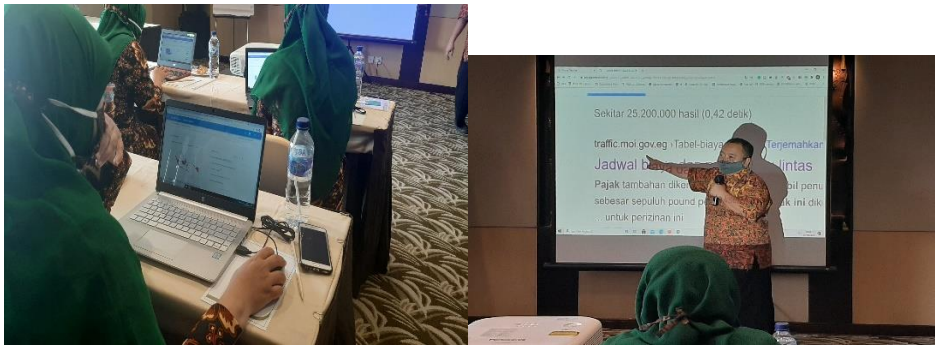
mempelajari lectora inspire untuk meningkatkan prestasi siswa serta memperkaya pengetahuan untuk meningkatkan profesionalisme. Para guru sangat antusias dalam mengikuti langkah-langkah penggunaan lectora inspire. Berikut adalah dokumentasi yang dilakukan tim pengabdian kegiatan pelatihan kepada guru.



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian

Gambar 1. Pemberian Informasi mengenai pengunggahan karya ilmiah guru hasil kegiatan menggunakan lectora inspire

Kegiatan inti pengabdian ini juga diikuti dengan antusias yang sangat baik dikarenakan penyampaian materi di rasa sangat menarik dan menyenangkan oleh Pemateri. Berikut adalah dokumentasi kegiatan inti pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran.



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian

Gambar 2. Pemberian materi media pembelajaran oleh pemateri

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan profesionalisme guru dibutuhkan pemantapan penggunaan media pembelajaran berbasis IT dan juga pengetahuan tentang publikasi hasil karya ilmiah. Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire ini ternyata mendapatkan respon yang sangat baik karena para guru memerlukan referensi terbaru untuk membuat siswa tertarik. Perlu kreatifitas dari guru untuk merencanakan pembelajaran pada setiap pertemuan agar menarik. Mewujudkan penggunaan media pembelajaran memang memerlukan praktik dalam jangka waktu beberapa minggu untuk merencanakan seluruh kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. .* Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.

Andiarsa, R. R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Vol. 5 No. 2*.

Ernitasari, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire. *Repository Universitas PGRI Semarang*.

Jalinus N., A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Penerbit Kencana.

Kadari, K. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Microsoft Office SMP Negeri 26 Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Profesi Keguruan*.

Miarso, Y. (2013). *Menyemai benih teknologi pendidikan.* Jakarta: Penerbit Kencana.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. . *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949*.

Purnawanti, S. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis. *Repository Unnes at http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31065*.

Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM. Vol 2 No. 1* .