



## Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Bagi Guru SD

Ria Fajrin Rizqy Ana<sup>1</sup>, Leny Suryaning Astutik<sup>2</sup>, Dya Ayu Agustina Putri<sup>3</sup>,  
Putri Rachmadyanti<sup>4</sup>, Zuni Eka Tiyas Rifayanti<sup>5</sup>

Program Studi PGSD, Universitas Bhinneka PGRI<sup>1,2,3</sup>

Program Studi PGSD, Universitas Negeri Surabaya<sup>4</sup>

Program Studi PGSD, STKIP Bina Insan Mandiri<sup>5</sup>

e-mail: [riafajrin72@gmail.com](mailto:riafajrin72@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan guru kreatif menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada kenyatannya, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif saat pembelajaran di kelas sehingga motivasi siswa rendah. Solusi dari permasalahan tersebut dilaksanakannya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *Lectora Inspire*. Tujuan pelatihan ini meningkat kan kompetensi guru dalam menciptakan, mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari tahapan sebagai berikut: 1) survey lapangan (mitra); 2) Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru; 3) Sosialisasi Program; 4) Pelaksanaan Program; dan 5) Evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, guru mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Program ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Pendampingan, Media Interaktif, Lectora Inspire.*

### Abstract

Advances in science and technology require teachers to creatively use interactive learning media. In reality, teachers rarely use interactive learning media during classroom instruction, resulting in low student motivation. To address this issue, a training program on creating technology-based learning media using *Lectora Inspire* was conducted. The objective of this training is to enhance teachers' competencies in creating, developing, and implementing technology-based learning media. This training program consists of the following stages: 1) field survey (partners); 2) Coordination with school principals and teachers; 3) Program Socialization; 4) Program Implementation; and 5) Activity Evaluation. The results of the activities showed an increase in teachers' knowledge and skills in designing innovative learning media. Additionally, teachers were able to produce learning media products that can be used in the classroom learning process. This program is expected to support more interactive learning, increase student motivation, and encourage the use of technology in elementary school education.

**Kata Kunci:** *Training, Mentoring, Interactive Media, Lectora Inspire.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam era digital yang semakin pesat memberikan tantangan tersendiri bagi semua bidang kehidupan. Hampir keseluruhan aktivitas berhubungan secara langsung dengan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menerangkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Anwar, 2016: 19). Oleh karena itu, salah satu keterampilan yang perlu ditingkatkan oleh guru adalah penggunaan IT sebagai media pembelajaran di kelas. Sutarna (2019:35) mengatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Sejalan dengan itu, Rumijan et al (2017) berpendapat bahwa keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memungkinkan murid menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajarnya. Kaitannya dengan ranah IT, Munir (2018: 51) menjelaskan bahwa multimedia mempercayakan pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang berpusat pada berbagai aspek yang mendukung pembelajaran, lingkungan belajar, kelas, laboratorium, komputer, websites, maupun worksite. Sesuai dengan pendapat tersebut Mayer (2019: 4) menjelaskan bahwa multimedia merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual.

Surjono (2020: 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. Pembelajaran dalam Merdeka d berupaya untuk mengubah pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif mencari dimana siswa aktif membangun pengetahuannya. Sebagian besar sekolah dasar di Kabupaten Blitar menerapkan Kurikulum Merdeka. Salah satu permasalahan yang dihadapi yaitu guru masih sangat awam dengan penggunaan IT. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua K3S (Ketua Kelompok Kerja Kepala Sekolah) SD Gugus V Kecamatan Talun yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, menjelaskan bahwa guru masih jarang menggunakan IT karena kemampuan guru masih rendah dalam menggunakan IT. Padahal salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru dalam adalah keterampilan menggunakan IT dalam pembelajaran. Fakta ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Anwar (2016 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 (2019) dari studi-studi yang ada, pembelajaran berbasis komputer (courseware) bila dibuat dengan baik terbukti dapat meningkatkan proses belajar pada diri seseorang. Selanjutnya Sanjaya (2020) mengatakan bahwa dengan kemajuan teknologi, guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu kegiatan PengabdianProgram Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dimaksudkan untuk menyiapkan guru sekolah dasar khususnya yang di Kecamatan Talun dalam membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

*Lectora inspire* dikembangkan oleh Trivantis Corporation yang merupakan Authoring Tool untuk pengembangan konten e-learning. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 (Muhammad Mas'ud, 2020). 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). Berdasarkan hal tersebut maka dalam PKM ini akan difokuskan pada workshop perencanaan pengenalan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire*, pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dan pendampingan implementasi media pembelajaran. Kegiatan PKM diharapkan mampu membantu guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis ICT. Tujuan dari kegiatan ini yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan efektif.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD gugucs V Kecamatan Talun, Blitar dengan sasaran guru sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif. PKM ini terdiri dari dua kegiatan yakni pelatihan pembuatan dan pendampingan penerapan, oleh karenanya ada beberapa tahapan dalam pelaksanaannya yakni: (1) survey lapangan (mitra); (2) Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru; (3) Sosialisasi Program; (4) Pelaksanaan Program; dan (5) Evaluasi kegiatan. Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan dan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire* bagi guru sekolah dasar di Kecamatan Japara Kabupaten Kuningan adalah sebagai berikut. Berikut ini merupakan penjabaran kegiatan tim pengabdian dan guru SDN se-Kecamatan Talun sebagai peserta pengabdian berdasarkan alur pelaksanaan pengabdian pelatihan pembuatan dan

pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire* bagi guru sekolah dasar.

#### 1. Survey Lapangan (Mitra)

Survei lapangan dilakukan oleh tim pengabdian bertujuan untuk mengamati situasi dan keadaan sekolah yang direncanakan sebagai objek sasaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Aula UPT SDN Kendalrejo 01. Mitra yang terlibat yaitu seluruh sekolah dasar gugus V di Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Mitra berkontribusi mengarahkan guru yang akan mengikuti pelatihan, memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, ikut melakukan monitoring dan evaluasi penggunaan media yang dibuat guru.

#### 2. Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru

Sebelum tahapan ini dilaksanakan, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan perizinan kepada Kepala UPT Kecamatan Talun berupa rekomendasi kegiatan pelatihan pembuatan dan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire* bagi guru sekolah dasar di Kecamatan Talun. Berkoordinasi dengan guru dan kepala sekolah untuk menentukan kesepakatan mufakat dalam pelaksanaan pembuatan dan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis ICT bagi Guru Sekolah Dasar di kecamatan Talun.

#### 3. Sosialisasi Program

Sosialisasi program bertujuan untuk memberi informasi tentang rencana serangkaian pelaksanaan program. Sosialisasi disampaikan kepada seluruh Sekolah Dasar di Kecamatan Talun Kabupaten Blitar yang guru-gurunya akan mendapat pelatihan. Tahap sosialisasi ini dilaksanakan massif baik melalui surat cetak maupun informasi sosial media (*whatsapp*) berkoordinasi dengan Kepala UPT Kecamatan Talun.

#### 4. Pelaksanaan Program

*Workshop Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan Lectora Inspire* Tugas dari tim pengabdian adalah mempersiapkan kegiatan yang dilakukan di Aula SDN Kendalrejo 01 Blitar diawali dengan proses sosialisasi program pengabdian. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi tentang media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire*. Setelah pemberian materi, peserta diminta untuk melakukan analisis kebutuhan, meliputi analisis karakteristik siswa, analisis implementasi kurikulum yang dilaksanakan, analisis materi, ketersediaan bahan, kesediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran berbasis komputer yang dimiliki oleh guru maupun sekolah. Workshop ini terdiri dari beberapa sesi penyajian materi yang disampaikan oleh tim pengabdian sebagai narasumber utama dan beberapa narasumber lain sebagai pendukung. Model pembelajaran berbasis ICT yang dimaksud menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang disosialisasikan adalah *title wizard 'Aqua'*. Pada akhir kegiatan diharapkan peserta mampu menentukan materi yang akan dipilih untuk diimplementasikan pada media pembelajaran ICT menggunakan *Lectora Inspire*.

## 5. Evaluasi Kegiatan

Mengevaluasi pelaksanaan pembuatan dan penerapan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Lectora Inspire yang dilaksanakan oleh guru, memberikan saran untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim dosen dari program studi PGSD dan program studi pendidikan teknologi informasi selama kurang lebih 3 bulan, dari bulan Januari sampai Maret Program pengabdian ini terbagi menjadi 7 sesi, dengan kegiatan masing-masing sesi sebagai berikut:



Gambar 1. Sosialisasi awal

### Sesi 1

Sesi 1 5 Januari 2026 bertempat di Aula SDN Kendalrejo 01 Talun Blitar. Sesi ini merupakan pembukaan kegiatan PKM yang juga dihadiri oleh, Ketua K3S SD Kecamatan Talun, unsur PGRI dan tamu undangan lainnya. Tiga materi inti yang disajikan pada sesi ini yakni: (1) Kebijakan Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0; (2) Tantangan Guru di Era Revolusi Industri 4.0; dan (3) : Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire*.

### Sesi 2

Sesi 2 dilaksanakan 12 Januari 2026 bertempat di Aula SDN Kendalrejo 01 Talun Blitar. Rangkaian kegiatan pada sesi ini adalah instalasi aplikasi *Lectora Inspire* pada laptop peserta pelatihan sekaligus pengenalan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire*.

### Sesi 3

Sesi 3 dilaksanakan pada 19 Januari 2026 bertempat di Aula SDN Kendalrejo 01 Talun Blitar. Kegiatan pada sesi ini mengenai tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire* yang dipandu oleh tim pengabdian.



Gambar 2. Pembuatan media pembelajaran interaktif

#### Sesi 4

Sesi 4 dilaksanakan pada 26 Januari 2026 bertempat di Aula SDN Kendalrejo 01 Talun Blitar. Pada sesi ini peserta pelatihan sudah dibagi materi untuk kemudian dibuatkan media pembelajarannya. Setiap guru diwajibkan membuat satu media yang berasal dari satu subtema pembelajaran sesuai kelas yang dipegangnya.



Gambar 3. Pendampingan pembuatan media interaktif

#### Sesi 5

Sesi 5 dilaksanakan pada 3 Februari 2026 bertempat di Aula SDN Kendalrejo 01 Talun Blitar. Pada sesi ini peserta kegiatan pelatihan mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah dibuatnya. Fokus presentasi adalah guru-guru yang menjadi wali kelas pada kelas rendah.

#### Sesi 6

Sesi 6 dilaksanakan pada hari 10 Februari 2026 bertempat di Aula SDN Kendalrejo 01 Talun Blitar. Pada sesi ini peserta kegiatan pelatihan mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah dibuatnya. Fokus presentasi adalah guru-guru yang menjadi wali kelas pada kelas tinggi.

#### Sesi 7

Sesi 7 Kegiatan pelatihan pada sesi ini adalah pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Lectora Inspire* pada dua sekolah sampel untuk kelas rendah dan kelas tinggi. Pada sesi ini juga dilakukan evaluasi kegiatan dari awal hingga akhir mengenai pembuatan dan penerapan media pembelajaran ICT menggunakan *Lectora Inspire* untuk jenjang sekolah dasar.

Pada tahap awal, sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Anwar (2016) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih menjadi tantangan bagi guru di tingkat sekolah dasar. Beberapa hasil yang telah dicapai dalam Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut: Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa kegiatan ini bertujuan membekali guru untuk memahami penggunaan media pembelajaran berbasis ICT pada jenjang sekolah dasar. b. Meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* (Mas'ud, 2020). Media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*

dapat digunakan salah satu alternatif variasi pembelajaran sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran aktif. c. 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. d. Pada proses pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* siswa terlihat begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil postes setelah pembelajaran, siswa yang dinyatakan tuntas sebesar 90% siswa. Media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, dan evaluasi dalam satu kesatuan (Shalikhah, 2016).

Dari hasil evaluasi yang dilakukan bersama-sama antara tim pengabdian dan peserta pelatihan menghasilkan beberapa hal, yaitu: a) Program PKM akan lebih efektif jika dilakukan dengan pola pendampingan yang simultan; b) Media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* efektif digunakan dalam pembelajaran; c) Pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* membutuhkan perencanaan yang matang dan waktu yang cukup lama. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dapat digunakan oleh siswa siswa sekolah dasar baik di kelas tinggi maupun di kelas rendah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, sebagaimana dinyatakan oleh Surjono (2022) dalam teori multimedia bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan secara visual dan interaktif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Antusiasme peserta yang merupakan guru-guru sekolah dasar yang ada di Kecamatan Talun Kabupaten Blitar sangat tinggi, sehingga mereka mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* di akhir pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Huning Sri. 2016. *Kesiapan Penggunaan ICT pada Sekolah Dasar di Daerah Rural dalam Perubahan Paradigma Pembelajaran*. Seminar Nasional dan Call For Papers UNIBA.
- Mas'ud, Muhammad. 2020. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta:Shonif
- Mayer, Richard. 2019. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mendikbud. 2018. *Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor*

58, Tahun 2018, tentang Kurikulum Merdeka Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

- Munir. 2018. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti. 2022. *Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar*. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77- 81.
- Rumijan, 2017. *Pengembangan desain pembelaran inovatif*. *Jurnal Dedikasi*, Vol. IV, No. 2, 2017.
- Sanjaya, Wina. 2020. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shalikhah, Norma Dewi, et al. 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.
- Shalikhah, Norma Dewi. 2016. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal CAKRAWALA*, Vol. XI, No. 1, Juni 2016.
- Sriyanti, I., Murniati, M. M., & Yusuf, M. 2023. *Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis e-learning bagi guru SMA Srijaya Negara Palembang*. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 12-18.
- Surjono, Herman Dwi. 2020. *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran*. Makalah. Disajikan dalam seminar MGMP Terpadu SMP/MTs Kota Magelang
- Sutarna, 2019. *Pendampingan pelatihan media interaktif bagi guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.