



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah”



Implementasi Media Lectora Inspire sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif bagi Mahasiswa

Pratiwi Wuri Astuti¹, Cahyo Hasanudin²,

^{1,2}Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

pratiwiwraa@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikipppgribojonegoro.ac.id²

Abstrak— Mahasiswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Tujuan Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang mana akan dideskripsikan implementasi lectora inspire sebagai metode pembelajaran interaktif bagi mahasiswa, yang disusun melalui literatur kepustakaan yang mendukung pendekatan yang digunakan kualitatif data deskriptif berupa data yang dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata. Penelitian ini dilakukan dengan menggumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal dan sumber pustaka lainnya. Hasil dari penelitian ini menjelaskan tentang fungsi lectora inspire dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*. 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 dalam pembelajaran interaktif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa *microsoft academic* dapat menunjang pembelajaran interaktif bagi mahasiswa.

Kata kunci— Mahasiswa, lectora inspire, pembelajaran interaktif.

Abstract— Students are individuals who are studying at the tertiary level, both public and private, or other institutions that are at the university level. The purpose of this study is to use a qualitative descriptive method, which will describe the implementation of lectora inspiration as an interactive learning method for students, which is compiled through the literature that supports the approach used qualitative descriptive data in the form of data collected using words. This research was conducted by collecting data and information from various sources such as articles, journals and other library sources. The results of this study explain the function of lectora inspire which can be used to record flash, record video, record images, and screen capture. Lectora Inspire is specifically designed

for beginners, so the advantages of Lectora Inspire are very easy to use in making learning media and can make test or evaluation materials in interactive learning. The conclusion from this research is that Microsoft Academic can support interactive learning for students.

Keywords – Student, inspirational lecturer, interactive learning.

PENDAHULUAN

Mahasiswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Siswoyo, 2007). Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berfikir dan perencanaan dalam bertindak. Setiap mahasiswa memiliki keunikan pribadi yang berbeda dengan mahasiswa lainnya. Setiap mahasiswa berbeda dalam tingkat kinerja, kecepatan belajar, dan gaya belajar (Hamzah, 2010). Gaya mahasiswa bisa diamati dari kecerdasan masing-masing yang lebih dominan. Pentingnya dosen mengetahui gaya belajar seluruh mahasiswanya didasarkan pada kurangnya efektifnya pembelajaran di kelas (Pratiwi, 2014). Jadi, mahasiswa adalah seorang individu yang menuntut ilmu di perguruan tinggi yang bertujuan untuk memperluas Ilmu pengetahuan serta wawasan.

Setiap mahasiswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda yang mampu membuat mereka untuk mudah untuk belajar (Sugihartono, 2007). Gaya belajar merupakan cara yang dipilih seseorang untuk menggunakan kemampuannya (Santrock, 2010). Sebagai cara yang disukai, maka mahasiswa akan sering menggunakan dan merasa mudah ketika belajar dengan gaya tersebut. Masing-masing mahasiswa akan merasakan gaya belajar yang berbeda-beda. Bahwa apa pun cara yang dipilih, perbedaan gaya belajar menunjukkan cara tercepat dan terbaik bagi setiap individu untuk bisa menyerap sebuah informasi dari luar dirinya (Hamzah, 2010). Gaya belajar mahasiswa ditentukan oleh karakteristik bidang ilmu yang diambilnya dalam penelitian tentang bagaimana gaya belajar mahasiswa dalam kinerja belajar.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi pada penerima pesan (bovee, 1997). Atau bahwa media apabila dapat dipahami secara gari besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Gerlach & elly, 1971). Fungsi media edukatif yaitu sebagai media tersebut memberikan informasi yang mengandung nilai-nilai pendidikan (John d Latuheru, 1998). Media dibagi menjadi media visual, media audio dan media audio visual yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi pada penerima pesan. Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.

Pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyimpanan pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan menentukan kecepatan dan sesuai penyajian (Seels & Glasgow A, 2002). jenis media pembelajaran interaktif yang banyak kita temui seperti internet. Selain itu media pembelajaran interaktif dibidang pendidikan situs belajar daring, dan berbasis *software*. Tidak hanya itu, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi di android. (Putra & Muhson, 2009). Pembelajaran interaktif dapat disimpulkan untuk sistem pembelajaran yang menyajikan materi dengan pengendalian komputer.

Lectora inspire adalah *software* pengembangan belajar elektronik *e-learning* yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih, Lectora inspire memiliki antar muka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai microsoft office (Muhammad Mas'ud, 2013). Lectora inspire dikembangkan oleh Trivantis corporation yang merupakan *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning*. Pendirinya adalah Timmy D Loudermilk di cincinnati ohio amerika tahun 1999 (Muhammad Mas'ud, 2012). Lectora inspire adalah sebuah program komputer yang merupakan tool (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*), dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Tahun 2011 Lectora memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-learning* inovatif, *authoring tool*, tool presentasi terbaik, dan teknologi terbaik sehingga banyak perusahaan atau instansi di dunia memilih lectora (Mas'ud, 2012).

Dalam konteks pembelajaran diartikan penggunaan berbagai jenis media dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran dapat diterima secara maksimal modilas berbeda (Musfiq, 2012). Lectora inspire berguna untuk pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi. Ditinjau dari latar belakang dimana lectora inspire dapat berfungsi sebagai yaitu materi pembelajaran yang membutuhkan visualisasi untuk menumbuhkan pemahaman dari peserta didik. Hal ini dikarenakan media yang dihasilkan dari aplikasi lectora mampu memasukkan baik itu berupa gambar, animasi bergerak, audio maupun video yang dapat merangsang pemahaman peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan lectora inspire sebagai alat bantu media pembelajaran untuk pemahaman dari peserta didik/mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi (*library research*). Penelitian metode pustaka merupakan teknik yang rangkaian kegiatannya berkaitan dengan pengumpulan data pustaka (Thamidaten & Krismanto, 2020), yang bersumber dari buku-buku maupun internet (Dalimunthe, 2016) untuk menjawab rumusan masalah yang akan dipecahkan (Thamidaten & Krimanto, 2019).

Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan metode distribusional dengan langkah 1) mengklasifikasi, 2) membedakan makna, 3) menganalisis kalimat, dan 4) membuat simpulan.

Teknik validasi menggunakan triangulasi sumber. Peneliti mencocokkan ide. Yang dikembangkan dengan sumber referensi yang ditentukan di internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

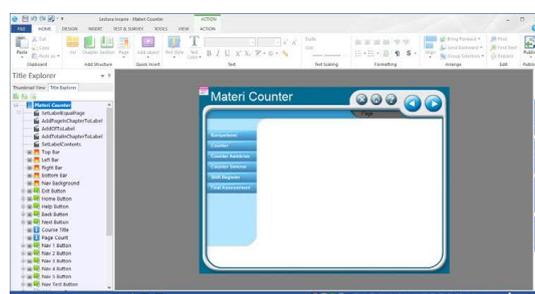
Mahasiswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Siswoyo. 2007). Hampir seluruh mahasiswa telah mengenal microsoft academic. Namun pengenalan lectora inspire pada mahasiswa berdampak positif. Salah satunya adalah bisa membantu memudahkan semangat mahasiswa dalam mencari referensi artikel, jurnal dan sumber pustaka lainnya.



Gambar 1. Buka google chrome



Gambar 2. Logo lectora inspire



Gambar 3. Tampilan utama lectora inspire

Ada beberapa dampak positif lectora inspire untuk media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa antara lain sebagai berikut;

1. Menumbuhkan semangat mahasiswa dalam pembelajaran interaktif untuk mencari data-data yang penting.
2. Memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas di lectora inspire memiliki fitur yang mudah di akses dimanapun dan kapanpun.
3. Sebagai wadah referensi untuk belajar

SIMPULAN

Pembelajaran interaktif bagi mahasiswa. Mahasiswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Lectora inspire sangat penting sebagai media pembelajaran interaktif. Selain sebagai media edukasi Lectora inspire bisa membantu membangkitkan semangat bagi mahasiswa di tengah tengah banyaknya faktor kerumitan pembelajaran interaktif. Lectora inspire akan menarik perhatian mahasiswa dengan berbagai fitur yang telah disediakan dan dapat membantu untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*. 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.

REFERENSI

- Hamzah, B. U. (2010). *Orientasi baru dalam psikologi siswa yang memiliki gaya belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- John D Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Mas'ud, M. (2012). *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Pratiwi, D. (2014). Gaya Belajar Dominan pada Siswa Berprestasi dalam Kegiatan Siswa yang Memiliki Gaya Belajar di SD Negeri 2 Gombong tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal FKIP*, 7(3). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/wiew/4016>.
- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugihartono., Fathiyah, K. A., & Nurhayati, S. R. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi pendidikan: Edisi kedua*. Jakarta: kencana.