

## Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab

Adam Mudinillah

Universitas Negeri Padang

Email: [ad4mmudinillah@gmail.com](mailto:ad4mmudinillah@gmail.com)

Diterima :Juli 2019; Dipublikasikan: Juli 2019

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat membantu bagi pendidik dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa karena pendidik sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang tepat sehingga proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran interaktif adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Pelajaran bahasa Arab yang masih mengandung banyak bahan abstrak, media pembelajaran interaktif dapat mewakili apa yang belum bisa dikatakan oleh pendidik dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Melalui aplikasi yang menginspirasi *Lectora*, seorang pendidik dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran interaktifnya sendiri, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi siswa.

**Kata Kunci:** aplikasi *lectora inspire*; media pembelajaran; bahasa arab

### ABSTRACT

The development of technology in the world of education is very helpful for educators in increasing the motivation and achievement of students because educators as learning planners are required to be able to design learning by utilizing various types of media and appropriate learning resources so that the learning process effectively and efficiently. The use of interactive learning media is one way that teachers can use to improve students' learning achievement. Arabic lessons that still contain a lot of abstract material, interactive learning media can represent what educators have not been able to say and the learning process will be more effective and efficient. Through the *Lectora inspire* application, an educator can easily develop his own interactive learning media, so that it can be adapted to the environment, situations, and conditions of students.

**Keywords:** *Lectora Inspire* application; learning media; Arabic language.

## PENDAHULUAN

Perjalanan dari masa ke masa membuat teknologi menjadi salah satu peranan terbesar pada dunia industri tapi teknologi juga tak pernah meninggalkan dunia pendidikan, di abad 21 ini teknologi sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Teknologi banyak melahirkan para programmer-programmer handal yang menciptakan berbagai aplikasi. Perangkat lunak tersebut bisa digunakan dalam dunia pendidikan. Para pendidik di abad 21 ini sangat di tuntut untuk bisa menjadikan teknologi sebagai media untuk pembelajaran. Media-media pembelajaran yang digunakan sebelum abad 21 sudah seharusnya untuk diperbaharui, apalagi sekarang sedang trend-nya belajar mandiri, belajar dimana dan kapan saja. Melihat kegiatan sehari-hari generasi Z sekarang yang sangat melek terhadap teknologi seharusnya menjadi motivasi bagi para pendidikan untuk merancang media pembelajaran yang peserta didiknya bisa berinteraksi lansung dalam menggunakannya. Hal ini tentu para pendidikan harus banyak menggali kedalaman ilmunya dalam dunia teknologi agar tidak ketinggalan dengan peserta didik. Pendidik harus banyak mengikuti kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan teknologi untuk pembelajaran.

Ber macam-macam aplikasi atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk dijadikan media dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa aplikasi yang bisa dikembangkan untuk pembelajaran interaktif:

- a. PowerPoint Versi 2016
- b. Adobe Animate
- c. Adobe Flash CS
- d. Articulate Storyline
- e. Macromedia Authorware
- f. Adobe Captivate
- g. Lectora Inspire
- h. AutoPlay Studio 8
- i. Lecture Maker

Perangkat lunak (*software*) tersebut bisa digunakan untuk pembelajaran interaktif, tentu dalam pengoperasian untuk merancang media pembelajaran membutuhkan skill yang cukup, namun melihat perkembangan zaman sekarang untuk bisa mengoprasikan sebuah aplikasi hanya membutuhkan keberanian dan tinggal membuka Youtube untuk di pelajari secara mandiri. Pembuatan media interaktif harus menggabungkan teks, audio, video, animasi dan gambar agar media tersebut bisa dikategorikan interaktif atau *user* bisa berinteraksi, itu semua membutuhkan keterampilan dan kemauan tinggi karena dalam kerja pembuatan media dengan mengembangkan aplikasi-aplikasi cara kerjanya cukup memindahkan beberapa teks, audio, video, animasi dan gambar ke dalam *software*.

Pembelajaran bahasa Arab pada tingkat Ibtidaiyah sampai tingkat Aliyah seharusnya memiliki media pembelajaran interaktif agar peserta didik tidak bosan dengan pelajaran yang selalu mengacu pada buku ajar, karena dalam buku ajar bahasa Arab banyak sekali materinya yang abstrak maka dengan adanya multimedia interaktif sesuatu yang abstrak bisa di sajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif (Tay: 2011). Pengkombinasiaan tersebut akan

menghasilkan media interaktif yang bisa menimbulkan semangat belajar peserta didik jika pendidik mendesain media dengan menarik, efektif dan efisien sehingga membuat peserta didik akan senang dalam belajar bahasa Arab.

Zaman teknologi pada saat ini banyak peserta didik yang kurang fokus pada saat pembelajaran. Tingkah laku mereka lebih suka mengobrol, bermain, bahkan mengantuk pada saat jam belajar berlangsung, ini diakibatkan karena metode yang digunakan masih cenderung pada metode ceramah dan berfokus pada buku teks sehingga peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Lectora inspire*. Ada banyak software yang mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif, namun aplikasi *Lectora inspire* merupakan *authoring tool* yang dapat memudahkan pendidik dalam pembuatan dan merancang multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi ajar bahasa Arab.

Zuhri & Rizaleni (2016) dalam Hamidah Nursidik & Indah Resti Ayuni Suri (2018) menyatakan bahwa *Lectora inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relative 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. *Lectora Inspire* pada prinsipnya adalah salah satu *Authoring Tool* (perangkat lunak) yang digunakan untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis. Selain itu bisa digunakan sebagai program alternatif untuk membuat Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang sekaligus bisa dimanfaatkan oleh siswa sebagai Media Pembelajaran Mandiri (Basman: 2017). Aplikasi *Lectora inspire* merupakan *software* yang efektif dalam membuat media pembelajaran karena antarmuka dari aplikasi tersebut sangat mudah dipahami, menu-menu dalam aplikasi tersebut sudah dirancang tanpa harus menggunakan bahasa pemrograman, oleh karena itu sangat cocok sekali dimanfaatkan sebagai media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan aplikasi *Lectora inspire* ini memberikan inovasi baru pada materi pelajaran dan bisa didesain semenarik mungkin, bisa menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran bahasa Arab agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik. Kemudahan dalam pembelajaran *istima'* dan *mufradat* karena bisa menambahkan suara dalam aplikasi tersebut hingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna sehingga bermanfaat dan tentu berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena memenuhi ciri-ciri penelitian kualitatif, yaitu kondisi objek penelitian alamiah. Peneliti sebagai instrumen utama, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses dari pada hasil, dan data yang terkumpul diolah secara mendalam. Data yang dikumpulkan bukan berupa angka angka, melainkan data tersebut berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Peneliti menggambarkan atau memaparkan data yang diperoleh berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media

pembelajaran interaktif. Sumber data penelitian ini adalah guru bahasa Arab MTs Thawalib Tanjung Limau. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, studi dokumentasi, dan wawancara. Data yang diperoleh peneliti diolah dalam hasil penelitian kemudian dibahas dan akhirnya menjadi simpulan. Analisis data penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data, mereduksi, dan memeriksa keabsahan data, menyajikan, serta menafsirkan data. Peneliti menyusun data ke dalam tema dan kategori agar dapat ditafsirkan dan diinterpretasikan. Peneliti berusaha untuk menyusun dan mengolah data agar benar-benar bermakna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media Pembelajaran Interaktif

Smaldino, Lowther and Russel (2012) mengemukakan media merupakan berbagai perantara yang bermakna komunikasi. Berasal dari Bahasa latin medium “diantara”, istilah ini berarti segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Selanjutnya dikemukakan terdapat enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, objek manipulatif dan orang. Menurut Heinich, dan kawan-kawan (1982) dalam Nunu Mahnun (2012) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran, maka media tersebut disebut media pengajaran. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara antara sumber dengan penerima. Media pembelajaran menjadi penghubung antara pemberi pesan atau sumber pesan sehingga bisa sampai kepada penerima pesan. Tujuan media adalah memfasilitasi komunikasi dan belajar. Dengan demikian, konsep media adalah sebagai alat perantara dalam komunikasi dan belajar dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah berbagai jenis komponen perantara baik manusia, materi, atau kejadian yang dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Maka dari pengertian tersebut aplikasi *Lectora Inspire* ini sangat cocok dijadikan salah satu media untuk pembelajaran.

Menurut Khalid Sayo. (2011) Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Multimedia melibatkan sinkronisasi media dalam memproduksi output media yang kaya dan diatur dalam beberapa potongan yang dihubungkan oleh hypermedia tersebut. Multimedia berarti kombinasi dari teks dengan dokumen *image*. Perkembangan teknologi dokumen *image* dilengkapi dengan penggunaan faksimil, yang mengkonversi dokumen dengan pengkodean yang menyimpan informasi. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Mahendra (2012) menjelaskan bahwa ada beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli:

- a. Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996)
- b. Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (McComick, 1996)
- c. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002)

- d. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)
- e. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Kesimpulan beberapa pendapat di atas bahwa multimedia adalah kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan bahkan juga dapat digunakan sebagai alat promosi pada bidang Bisnis. Multimedia interaktif ini sangat membantu siswa dalam mengulang pelajaran dan juga melatih siswa dalam menggunakan komputer.

Hasruddin (2009), Juga mengatakan multimedia interaktif itu adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaannya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi serta saat ini sudah mulai banyak orang memanfaatkan bahan ajar ini, karena disamping menarik juga memudahkan bagi penggunaannya dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Biasanya bahan ajar multimedia membuat siswa agar dapat menguasai setiap kompetensi secara tuntas. Dengan adanya kombinasi media yang ditanamkan pada sebuah aplikasi maka pembelajaran akan menjadi menyenangkan, peserta didik bisa belajar secara mandiri, dan tidak menutup kemungkinan bahwa peserta didik lebih bersemangat dan selalu melek dalam pembelajaran yang sudah diramui dengan media-media teknologi modern.

### Model Pembelajaran Interaktif

Model-model multimedia interaktif dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dapat berupa, *drill*, *tutorial*, *simulation* dan *games* (Rusman: 2005). Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan melengkapi serta mendukung unsur-unsur, tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam system pendidikan konvensional yang biasa dilakukan.

Multimedia interaktif yang diharapkan akan menjadi bagian dari proses pembelajaran, pembelajaran interaktif berbasis komputer harus mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antar media dan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam sebuah proses belajar.

Menurut Nandi, (2006) terdapat model-model multimedia interaktif, yaitu:

1. Model *Drill* (latihan dan praktik)

Model *Drills* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal yang diberikan. Secara umum tahapan materi model *drill* adalah sebagai berikut: 1) Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan



soal-soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa; 2) Siswa mengerjakan latihan soal; 3) Program merekam siswa, mengevaluasi kemudian memberikan *feed back*; 4) Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau remediation, yang dapat diberikan secara persial atau pada akhir program komputer berisi materi pembelajaran.

## 2. Model *Tutorial*

Model *tutorial* merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses belajar dengan menggunakan perangkat lunak atau *software* berupa program berisi tujuan materi pembelajaran, dan evaluasi. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program yang seharusnya didesain terutama dalam upaya menjadikan teknologi ini mampu memanipulasi keadaan sesungguhnya. Penekanannya terletak pada upaya kesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar-mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek dan komputer yang diprogram. Model *tutorial* pada dasarnya mengikuti pola pembelajaran terprogram tipe *branching* atau bercabang pada tipe ini informasi atau materi pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil dan setiap selesai salah satu unit diakhiri dengan evaluasi. Program akan memberikan respon terhadap jawaban siswa untuk menentukan langkah selanjutnya. Secara sederhana pola-pola pengoperasian komputer sebagai instruktur pada model tutorial ini yaitu sebagai berikut: 1) Komputer menyajikan materi; 2) Siswa memberikan respon; 3) Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya; 4) Melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya. Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif ditunjukkan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur secara langsung pada kenyataannya, diberikan berupa teks atau grafik pada layar yang telah menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan. Beberapa komponen Model Tutorial yang bisa dijadikan acuan dalam pembuatan pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut: penyajian informasi: merupakan bentuk penyajian informasi atau materi yang dibuat.

## 3. Model *Simulation*

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkrit melalui penciptaan tiru-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi terbagi dalam empat kategori, yaitu, fisik, situasi, prosedur, dan proses.

Secara umum tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut: pengenalan, penilaian, respon, pemberian *feedback* tentang respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

## 4. Model *Games*

Model pembelajaran *games* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasisi komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model *instructional games* tidak perlu menirukan realita namun memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Penjelasan beberapa model yang telah dipaparkan diatas, bahwa yang sangat cocok untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah dengan mengacu pada model *tutorial*, karena pada komponen model *tutorial* tersebut telah dirancang untuk pembelajaran secara mandiri, hingga para peserta didik bisa mengoperasikan media dimana saja dan kapan saja. Keterpakaian media pembelajaran yang telah

dirancang dapat membantu seluruh para pendidikan di pelosok negeri, maka dari itu perlu adanya metode pembuatan media yang efektif. Sebuah metode penelitian yang digunakan mengembangkan sebuah produk hingga nantinya dihasilkan produk yang teruji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya terhadap kebutuhan, maka model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Menurut Thiagarajan, dkk. (Trianto, 2011) model ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Keempat metode model pengembangan ini memiliki keterpercayaan yang efisien karena sebelum disebarkan kepada pengguna media, maka terlebih dahulu dilakukan uji coba melalui para validator media, bahasa, materi atau isi agar keterpakaiannya media bisa digunakan secara efektif.

### **Aplikasi *Lectora Inspire***

Perkembangan dunia teknologi membuat para *develover programmer* berlomba-lomba untuk menciptakan berbagai macam *software*, maka dari itu sebagai seorang pendidikan seharusnya bisa memilih dan memilah *software* yang sudah disediakan agar bisa dimanfaatkan dan dikembangkan menjadi media untuk pembelajaran interaktif. *Software* yang tersebar di dunia internet dan bisa dikembangkan untuk media pembelajaran interaktif sangat banyak sekali, namun *software* tersebut ada yang digunakan untuk media presentasi dan ada juga yang hanya untuk evaluasi, tentu sebagai pendidik kita harus bisa memilih aplikasi yang cocok dan efektif dalam membuat media pembelajaran interaktif. Fungsi mendasar suatu media pembelajaran adalah sebagai penyampai materi pembelajaran dari sumber belajar ke pembelajar. Rusman (2012) menyebutkan rincian fungsi media pembelajaran, yaitu: (1) sebagai alat bantu yang mampu memperjelas, mempermudah, dan mempercepat penyampaian materi pembelajaran; (2) sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran; (3) sebagai pengarah pembelajaran; (4) sebagai pembangkit motivasi dan perhatian; (5) meningkatkan hasil pembelajaran; (6) mengurangi terjadinya verbalisme; dan (7) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

Bagi sebagian kalangan pendidik yang ingin bekerja dengan cepat, tepat tanpa membutuhkan waktu yang lama dalam membuat Media Presentasi Pembelajaran sekaligus Media Evaluasi Interaktif, dan aplikasi *Lectora inspire* adalah aplikasi yang tepat, efektif, efisien untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satu *software* yang mampu membuat media pembelajaran adalah program aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*), dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Kita pasti sudah mengenal dengan yang namanya *PowerPoint Versi 2016*, *Adobe Animate*, *Adobe Flash CS*, *Articulate Storyline*, *Macromedia Authorware*, *Adobe Captivate*, *AutoPlay Studio 8* dan *Lecture Maker*. *Software-software* tersebut juga bisa digunakan membuat media pembelajaran. Tetapi diciptakannya *PowerPoint* sebenarnya untuk presentasi, bukan untuk membuat media pembelajaran. Meskipun dengan segala macam cara *PowerPoint* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Sedangkan *Adobe Flash* merupakan *software* dari *Adobe* yang dibuat untuk keperluan untuk membuat animasi, dan bukan semata untuk membuat media pembelajaran. Dengan *Adobe Flash*, kita dapat membuat media pembelajaran secara bebas, dengan berbagai macam desain yang diinginkan tanpa batasan-batasan tertentu.

Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan *Lectora Inspire* sangat *user friendly* (mudah digunakan) dalam pembuatan media pembelajaran. *Lectora Inspire* memang awalnya diciptakan untuk kebutuhan *e-learning*. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. Aplikasi *Lectora Inspire* menyediakan *template* yang siap digunakan untuk memasukkan materi pembelajaran dan *template* dalam aplikasi *Lectora Inspire* bisa dirubah dengan sekreatif mungkin, selain itu di dalam *Library Lectora Inspire* sudah terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung. Keuntungan pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire* antara lain:

- a. Sistem pembelajaran lebih interaktif
- b. Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan.
- c. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
- d. Media Penyimpanan yang relative mudah dan fleksibel.
- e. Membawa objek yang sangat besar atau berbahaya dalam lingkungan kelas.
- f. Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

Software *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation, sebuah perusahaan di Australia. *Lectora Inspire* diproduksi dan dirilis tahun 1999 oleh Trivantis Corporation yang didirikan oleh Timothy D. Loudermilk. Satu tahun setelahnya yaitu tahun 2000 *Lectora Inspire* menjadi *software* pertama sebagai *system authoring AICC* yang bersertifikat di pasar, pencapaian luar biasa ini menjadikan *Lectora Inspire* semakin mendapatkan kredibilitas untuk penerimaannya dalam *industry e-learning*. Tahun-tahun berikutnya Trivantis Corporation terus mengembangkan produknya sehingga ada berbagai macam versi seperti *Lectora Inspire*, *Lectora Talent Management*, *Lectora Publisher*, *Lectora Online*, *Lectora Mobile*, dan *Snap! By Lectora*. Sedangkan *lectora inspire* sendiri saat ini sudah mencapai versi 18 dengan berbagai macam tambahan fitur yang semakin menarik. Berikut tampilan menggunakan *Lectora Inspire* 17 dengan menggunakan desain *template* tersendiri dan *background* didesain dengan menggunakan aplikasi *Coreldraw* dalam pembelajaran bahasa Arab.





### **Kelebihan Media *Lectora Inspire***

*Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat konten website atau kursus pelatihan online, konten *e-learning*, game edukatif, dan presentasi interaktif. Selain itu juga memungkinkan untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*. Konten yang dikembangkan dengan *software Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti *HTML*, single executable (offline), *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM*, *AICC* dan pada saat sekarang *Lectora Inspire 17* telah memberikan kemudahan publikasinya pada pengguna *android*. *Lectora Inspire* juga kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran atau *Learning Management System (LMS)* yang beredar. (Sholeh: 2015).

*Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*. Terdapat beberapa software dalam paket instalasi *Lectora inspire*, diantaranya:

- a. *Flypaper*  
*Flypaper* digunakan untuk menggabungkan gambar, *video*, *flash*, *animasi transisi*, *game memory* dll. *Software* ini dapat menghasilkan file dalam bentuk *swf* sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *Lectora inspire* secara mudah.
- b. *Camtasia*  
*Camtasia* dapat digunakan untuk merekam langkah-langkah yang dilakukan di layar monitor. *Software* ini juga dapat digunakan untuk mengedit video dan dapat dipublish menjadi standar format-format video.
- c. *Snagit*  
*Snagit* dapat digunakan untuk mengcapture layar monitor. Lebih jauh lagi, *Snagit* dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu dan dapat dipublish dalam berbagai bentuk file gambar.

### **Tujuan Penggunaan Media *Lectora Inspire* pada pelajaran bahasa Arab**

Materi pelajaran bahasa Arab yang bersifat abstrak sering membuat peserta didik tidak mengetahui makna, maksud dan tujuan dari materi tersebut maka dengan konsep pembelajaran abad 21 yang melek teknologi seharusnya membuat para pendidikan menjadi kreatif dalam mendesain sebuah pembelajaran. Aplikasi *Lectora Inspire* muncul untuk memberikan sebuah inovasi baru kepada para pendidik agar bisa menciptakan dan mengembangkan sebuah pembelajaran interaktif. Pendidik pada dasarnya harus bisa memahami, melakukan, berinteraktif dan melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran, sehingga teknologi bisa bermanfaat dalam dunia pendidikan. Dalam mendukung pengembangan pembelajaran berbasis media interaktif pelajaran bahasa Arab, maka peran *Lectora Inspire* sebagai berikut:

1. Pendidik dapat mengoperasikan aplikasi *Lectora Inspire* hanya dengan menggunakan skill yang ada karena sifat dari *Lectora Inspire* adalah *user friendly* (mudah digunakan) dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Pendidik dapat mendesain media pembelajaran dengan menggabungkan audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.
3. *Lectora Inspire* memiliki fitur pembuatan evaluasi diri dengan beberapa jenis evaluasi diri yang dapat dipilih. Pendidik dapat melakukan pengujian terhadap

materi ajar. Berikut evaluasi yang disediakan oleh aplikasi *Lectora Inspire* dalam mendukung pembelajaran:

4. Pendidik dapat mengelola penggunaan dan publikasi materi ajar/uji dalam format file executable (\*.exe), html, CD, dan juga SCROM dan AICC (Online). Keuntungan publish dengan format file executable (\*.exe) adalah para pengguna lain bisa menggunakan media interaktif tersebut tanpa harus menginstal aplikasi *Lectora Inspire*.
5. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan media tersebut dengan mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan dan sudah disediakan oleh pengembang aplikasi *Lectora Inspire*.

Adapun Keuntungan pembelajaran interaktif pada pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang didesain untuk pembelajaran mandiri sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
2. Sebuah inovasi baru dalam sistem pembelajaran yang dikenal dengan pembelajaran interaktif, hingga pembelajaran bahasa Arab menjadi sangat diminati oleh peserta didik.
3. Mampu menggabungkan beberapa teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan hingga menghilangkan materi yang abstrak.
4. Mampu membantu para pendidik untuk menyelesaikan evaluasi dengan mudah dan tanpa membutuhkan waktu yang lama.
5. Penyimpanan media pada saat publish sangat mudah dan fleksibel serta bisa digunakan pada komputer manapun.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membuat para pendidik harus melek teknologi. Memanfaatkan teknologi dalam pendidikan adalah sebuah keharusan karena bisa mendukung pembelajaran. Memilih software dalam mengembangkan sebuah pembelajaran interaktif adalah sebuah inovasi baru agar jenis media dan sumber belajar yang sesuai menjadi proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Tuntutan-tuntutan sekaligus kewajiban-kewajiban ini memotivasi pendidikan agar bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif, misal menyusun bahan ajar cetak, model/maket, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan ajar interaktif. Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab sangat dipengaruhi kelengkapan sarana prasarana yang ada atau media yang digunakan oleh pendidik saat mengajar. Kegiatan pembelajaran yang bervariasi serta menggunakan media yang menarik, maka pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Aplikasi *Lectora Inspire* adalah salah satu *Software* yang bersifat *user friendly* (mudah digunakan) dalam pembuatan media pembelajaran. *Lectora Inspire* memang awalnya diciptakan untuk kebutuhan *e-learning*. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah tanpa bahasa pemrograman. Menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*, materi pelajaran bahasa Arab di desain semenarik mungkin, dapat menampilkan video,

gambar-gambar animasi, dan suara-suara dalam sub tema *istima'* yang berhubungan dengan materi pelajaran bahasa Arab, hingga pembelajaran tidak menimbulkan kebosanan. serta pendidik dapat membuat materi uji dengan berbagai model di dalamnya. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, bermanfaat dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik.

#### DAFTAR REFERENSI

- 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: 10.24042/djm.v1i2.2583.
- Hasruddin. (2009). *Peran Multimedia dalam Pembelajaran Biologi*. Jurnal Tabularasa PPS Unimed; 6 (2), 149-160. <http://digilib.unimed.ac.id/710/1/Peran%20multi%20media%20dalam%20pembelajaran%20biologi.pdf>.
- Tay Vaughan. (2011). *Communication and Computing for Distributed Multimedia System*. Artech House Inc, MA, New York Chicago San Francisco Lisbon London.
- Nandi. (2006). *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan*. Jurnal: "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi; 6 (1), 1-9 DOI: 10.17509/gea.v6i2.1741.
- Nunu. M. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)* Jurnal Pemikiran Islam; 37 (1), 27-35. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>.
- Rusman. (2005). *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*, P3MP, UPI.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sholeh. F (ed). *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2015.
- Smaldino. S. E., Lowther., Deborah L; & Russell. J. D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Surya. M. (2012). *Definisi Multimedia*. <https://www.scribd.com/doc/78329342/Definisi-Multimedia> di akses 10 Agustus 2019.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.