

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* bagi Guru RA Al-Hadiid Kota Madiun

Sekreningsih Nita¹, Eka Resty Novieta Sari², M. Alfian Ibnu Septiyan³

^{1,3} Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

² Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Received : 5 Juli 2026, Revised : 15 Juli 2026, Published : 21 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Sekreningsih Nita

E-mail: nita@unipma.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi di era digital yang semakin pesat ini memberikan tantangan tersendiri bagi guru-guru di RA Al-Hadiid kota Madiun untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kenyataannya tidak semua guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif saat pembelajaran di kelas sehingga motivasi siswa masih rendah. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut tim pengabdian memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif yaitu *Lectora Inspire*. Metode pengabdian dengan ceramah dan diskusi, serta pelatihan langsung pembuatan media interaktif *Lectora Inspire*. Tujuan pengabdian ini untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan, mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian terbagi 5 tahap yaitu : 1) Survey Lapangan; 2) Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru; 3) Sosialisasi Kegiatan; 4) Pelaksanaan Kegiatan dan Pendampingan; 5) Evaluasi Kegiatan. Hasil akhir menunjukkan prosentasi sebesar 92,22% berpendapat bahwa materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan guru di RA Al-Hadiid dan membantu guru dalam berinovasi serta berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan bantuan software *Lectora Inspire*. Sehingga didapatkan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan serta meningkatkan motivasi belajar dari anak didik khususnya di RA Al-Hadiid kota Madiun.

Kata kunci - media pembelajaran, *lectora inspire*, teknologi

Abstrack

The rapid development of information technology in this digital era presents a challenge for teachers at RA Al-Hadiid, Madiun City to be more creative in using interactive learning media. In reality, not all teachers use interactive learning media during classroom learning so that student motivation is still low. As a solution to this problem, the community service team provides training and mentoring in creating innovative technology-based learning media, namely *Lectora Inspire*. The community service method is through lectures and discussions, as well as direct training in creating interactive *Lectora Inspire* media. The purpose of this community service is to improve teacher competence in creating, developing and implementing technology-based learning media. The community service activity is divided into 5 stages, namely: 1) Field Survey; 2) Coordination with the Principal and Teachers; 3) Activity Socialization; 4) Activity Implementation and Mentoring; 5) Activity Evaluation. The final results showed that 92,22% of respondents believed the training materials were highly relevant to the needs of teacher at RA Al-Hadiid and helped them innovate and be creative in creating technology-based interactive learning media using *Lectora Inspire* software. This resulted more engaging and engaging learning process, while also increasing students' motivation, particularly at RA Al-Hadiid Madiun.

Keywords - learning media, *lectora inspire*, technology

How To Cite : Nita, S., Sari, E. R. N., & Septiyan, M. A. I. (2026). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire bagi Guru RA Al-Hadiid Kota Madiun . *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(5), 2524–2536. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i5.4765>

Copyright ©2026 Sekreningsih Nita, Eka Resty Novieta Sari, M. Alfian Ibnu Septiyan

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini, seorang guru perlu beradaptasi dalam proses pembelajaran dengan cara memahami berbagai jenis dan karakteristik dari media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan dengan tujuan untuk mempermudah anak didik dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) dalam pembelajaran merupakan salah satu pemecahan masalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, (Silalahi M & Al, 2022). Berdasarkan observasi dan wawancara di sekolahan, tim abdimas menemukan permasalahan yang ada sekarang bahwa rata-rata guru di RA AL-Hadiid belum menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam memberikan pelajaran khususnya materi “CaLisTung” (Baca, Tulis, Hitung) di kelas SmartZone. Pembelajarannya masih dilakukan konvensional (manual) yaitu dengan menuliskan di papan tulis, anak didik meniru di buku dengan dituntun oleh guru. Di RA Al-Hadiid jumlah kelas kecil (usia 4 s/d 5 thn) ada 4 kelas yaitu kelas A,B,C,D dan setiap kelas rata-rata berjumlah 20 anak didik dengan pendamping 2 guru pada setiap kelasnya, sedangkan durasi waktu pembelajaran CaLisTung untuk kelas smartzone $\pm$ 45 menit. Durasi waktu tersebut sangat kurang jika pembelajaran dilakukan secara manual. Oleh karena itu tim pengabdian memberikan solusi untuk dapat memanfaatkan waktu yang telah disediakan bisa memberikan materi yang maksimal. Dengan bantuan *software Lectora Inspire* dapat membantu memaksimalkan Teknik pengajaran yang inovatif, menarik dan mudah dipahami oleh anak didik. Seperti pendapat dari (Satibi et al., 2023) yang mengatakan bahwa Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi tantangan belajar bagi guru. Penulis lain (Miliyawati et al., 2024) mengatakan Media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi adalah salah satu pilihan yang cocok bagi guru dalam memberikan materi pelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan variative. Sependapat dengan (Rahmi et al., 2020) bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mempermudah bagi guru dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak didik. Salah satu media pembelajaran yang ditawarkan oleh tim pengabdian adalah *Lectora Inspire*, karena *software Lectora Inspire* adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat menghasilkan media secara interaktif. Pendapat dari peneliti (Candra & Wahyuni, 2025) bahwa pemanfaatan teknologi secara tepat dapat menciptakan pembelajaran yang adaptif, kreatif, serta relevan dengan kebutuhan zaman. Selain itu guru harus inovatif dan kreatif dalam pembuatan bahan ajar interaktif yang berbasis teknologi menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*, (Kurniawan & Mumpuni, 2021). Guru yang kompeten adalah seorang pendidik yang dapat mengembangkan ketrampilan kepribadian serta dapat membimbing kelas dengan cara yang dapat menciptakan interaksi positif dalam kegiatan pembelajaran (Subarkah et al., 2022). Selanjutnya (Fajrin et al., 2026) dan pendapat dari (Murtini W, Sawiji H, 2020) menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

Tujuan akhir dari pemakaian media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan bantuan *Lectora Inspire*, dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pelajaran CaLisTung kelas *SmartZone* di RA Al-Hadiid Kota Madiun.

METODE

Metode yang digunakan oleh tim pengabdian untuk mencapai tujuan adalah metode pelatihan dan pendampingan serta diskusi. Pelatihan dilakukan dengan cara memperkenalkan dan

mensosialisasikan dalam pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Lectora khusus untuk materi CaLisTung di kelas SmartZone.

Adapun dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian terbagi menjadi 5 tahap antara lain : 1) Survey Lapangan; 2) Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru; 3) Sosialisasi Kegiatan; 4) Pelaksanaan Kegiatan dan Pendampingan; 5) Evaluasi Kegiatan (Alhidayatuddiniyah et al., 2022). Berikut diagram alur kegiatan pengabdian masyarakat, pelatihan pembuatan materi pelajaran dengan memanfaatkan *software Inspire Lectora* :



Gambar 1.
Alur kegiatan Pengabdian

Dalam tahap persiapan, tim pengabdian melakukan komunikasi dengan mitra, dalam hal ini dengan kepala sekolah RA Al-Hadiid, menanyakan tentang lokasi mitra dan jam kerja yang bisa dikunjungi. Setelah terjadi kesepakatan tim melakukan survey lapangan (observasi) dan koordinasi dengan Kepala Sekolah beserta guru. Yang dilakukan tim abdimas saat ditempat mitra yaitu melukan pendataan meliputi jumlah materi pelajaran, jumlah guru serta metode pembelajaran yang sedang berjalan. Selanjutnya tim menyusun waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan dan terakhir dari pelaksanaan kegiatan dilakukan evaluasi kegiatan. Sedangkan durasi / waktu dan jadwal kegiatan pengabdian seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.
Jadwal Kegiatan Pengabdian

No.	Hari, Tanggal	Durasi/ Waktu	Jenis Kegiatan	Materi	Pelaksana
1.	Jum'at, 5 Juni 2026	08.00-09.00 09.00-11.00	Persiapan	Survey Lapangan Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru	Tim Abdimas Tim Abdimas
2.	Sabtu, 6 Juni 2026	08.00-11.00 11.00-12.00	Sosialisasi Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Evaluasi Kegiatan	Tim Abdimas Tim Abdimas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Tim pengabdian melakukan komunikasi (koordinasi) dengan mitra, dalam hal ini dengan kepala sekolah RA Al-Hadiid tentang lokasi dan waktu yang bisa dilakukan survey lapangan. Setelah terjadi kesepakatan tim melakukan kunjungan ke lokasi mitra.



Gambar 2.
Koordinasi dengan mitra

Survey Lapangan

Hal-hal yang dilakukan tim saat di tempat mitra adalah : melakukan pendataan tentang jenis-jenis materi pelajaran yang diajarkan, jumlah guru, serta metode pembelajaran yang berjalan saat ini. Hasil wawancara diperoleh informasi tentang CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran) dan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang diterapkan di RA Al-Hadiid. Poin utama dalam pembelajaran meliputi : Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri serta Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni. Teknik pengajaran dinamakan Sentra yang terbagi menjadi 8 sentra yaitu Sentra Imtag (Iman Taqwa), sentra bahan alam, sentra bermain peran makro, sentra bermain peran mikro, sentra seni, sentra persiapan, sentra balok dan sentra life skills. Dari 8 sentra tersebut tim pengabdian mengambil 1 (satu) sentra untuk dijadikan materi pelajaran yang diusulkan untuk diberikan pelatihan dan pendampingan yaitu sentra persiapan. Dimana di sentra persiapan ada kelas Namanya Smart Zone yang menaungi anak-anak usia 4 s/d 5 tahun. Usia anak mengenal dasar-dasar Baca Tulis Hitung (CaLiSTung). Di sekolah Al Hadiid jumlah kelas untuk sentra persiapan ada 4 kelas (A,B,C,D) masing-masing kelas terdiri dari + 20 anak dengan didampingi 2 guru.



Gambar 3.
Survey Lapangan

Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang diberikan guru dengan cara menulis di papan tulis dan anak meniru di buku. Materi pelajaran meliputi pengenalan huruf A-Z, pengenalan angka 0-9, baca huruf, menulis dan juga diberikan sedikit Hitung. Sifat pembelajaran dengan cara melihat meniru dan mempraktekkan menulis di buku. Hal tersebut yang memunculkan ide (gagasan) dari tim untuk memberikan alternatif bentuk pengajaran berbasis teknologi yang bisa dilihat (visual) dengan berbagai inovasi bentuk tulisan yang menarik sehingga bisa memotivasi anak kecil untuk mengamati dan menirukan menulis dengan situasi yang menyenangkan.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Gambar 4.
Tahap Pelaksanaan Pelatihan

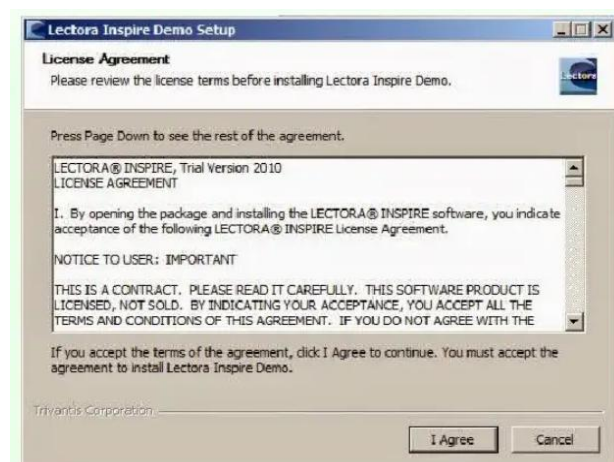
Tahap pelatihan :

1. Pengenalan *Software Lectora Inspire*, pertama download aplikasi dengan cara antara lain :
 - a. Buka *Software Lectora Inspire* melalui situs www.trivantis.com.
 - b. Download pilih file *SetupInspireDemo.exe*, muncul *windows Lectora* dan *windows Installer Language*.
 - c. Pilih Bahasa penginstallan yang diinginkan (pilih *English*), kemudian klik tombol OK



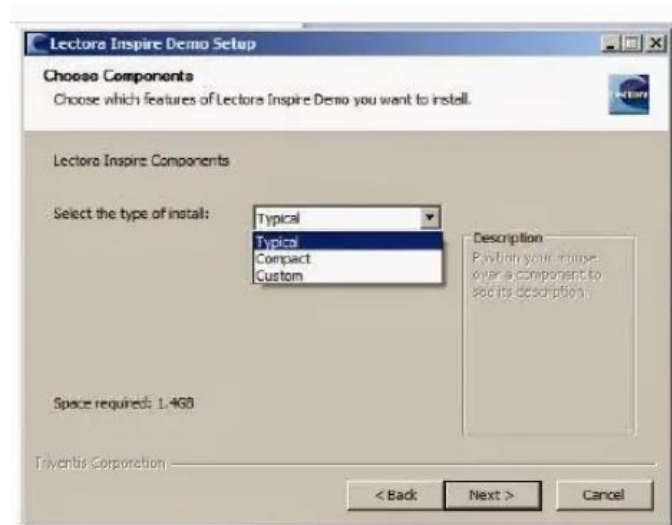
Gambar 5.
Window Installer

- d. Muncul window *Licence Agreement*, langsung klik saja *I Agree*



Gambar 6.
Window Licence Agreement

- e. Muncul *window Choose Component*, select *Type*, pilih *Typical*, klik tombol *Next*.



Gambar 7.
Window Choose Component

- f. Muncul *windows Choose Install Location*. Letaknya default di *Program File*, klik *Browse*, lalu klik tombol *Install*.



Gambar 8.
Window Choose Install Location

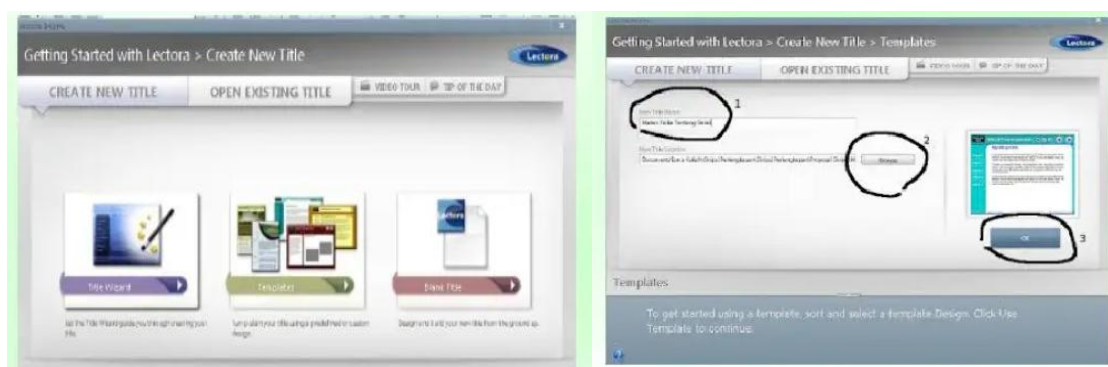
- g. Proses Instalasi berlangsung (pastikan semua program yang ada di PC/Laptop yang terbuka segera ditutup, agar proses instalasi bisa berjalan dengan cepat).
- h. Jika proses instalasi selesai dan lengkap, maka klik tombol *Finish*. Software Lectora Inspire sudah terinstall dan siap untuk digunakan.



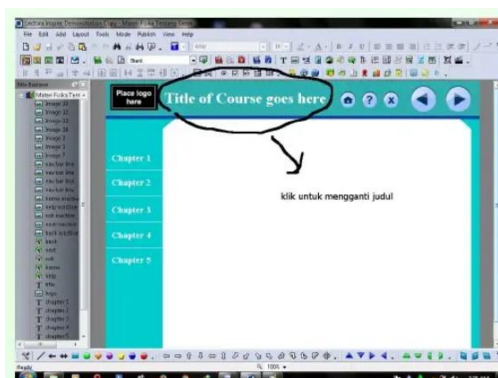
Gambar 9.
Install Finnish

2. Cara Penggunaan *Lectora Inspire* :

- Buka Aplikasi *Lectora Inspire* dengan pilih menu “CREATE NEW TITLE” pilih opsi “Template” . Desain *template* untuk kegiatan presentasi, maka pilih jenis *Aqua Order*.
- Jika sudah memilih template klik “Use Template”, selanjutnya muncul *form* yang harus diisi “New Title Name” dan “New Title Location”. Diisi dengan Judul Presentasi , dan klik *Browse* untuk memilih lokasi tempat penyimpanan file. Klik “OK” untuk selesai.
- Hal yang pertama dilakukan adalah mengganti judul presentasi, dibagian atas dengan klik 2 kali (*double click*) . Kemudian *scroll* sedikit ke bagian bawah, maka akan terlihat tulisan “page 1”.



Gambar 10.
Menu Create New Title & Use Template



Gambar 11.
Penggantian Judul Title

Adapun bentuk struktur dari Menu Aplikasi yang dibuat menjadi produk media pengenalan huruf A-Z berbasis *Lectora Inspire* terbagi menjadi 3 bagian yaitu :

1. Halaman Utama (*Home*) : desain yang dibuat ramah anak dengan animasi dasar dan gambar warna warni yang berisi, Materi, Game/Quiz dan Petunjuk.
2. Halaman Materi (Menenal Huruf) : berisi Tombol Alfabet dari A sampai Z. Jika huruf (misal A) diklik, maka akan muncul gambar objek (Ayam/Apel) beserta pelafalannya dengan audio interaktif.
3. Halaman Evaluasi/Quiz : berisi Fitur tarik garis (*drag and drop*), misal dengan mencocokkan huruf dengan gambar benda. Pilihan ganda untuk menebak huruf awal dari suatu benda.

Sedangkan media interaktif untuk pengenalan angka 0-9 dengan *lectora inspire* memiliki kemiripan struktur dengan pengenalan huruf, tetapi difokuskan pada konsep kuantitas (jumlah benda) dengan bentuk symbol angka. Berikut hasil rancangan struktur, fitur teknis dan contoh halaman yang dihasilkan dengan *lectora inspire* :

1. Struktur Halaman Media terdiri dari : *Home Page* berisi Judul , tombol “Mulai” diiringi music anak-anak.
2. Menu Utama : berisi Tombol Navigasi menuju Materi Angka, Menu Menghitung dan Quiz.
3. Materi Angka (0 sampai 9) : berisi 10 halaman yang menampilkan satu angka per halamannya.
4. Materi Evaluasi : berisi halaman quiz interaktif untuk menguji pemahaman anak. Diberi 2 tipe quiz yang cocok yaitu :
 - a. Tipe *Drag and Drop* (Tarik-Lepas) : **Desain**, anak diminta menarik angka (0-9) ke kotak yang berisi objek gambar dengan jumlah yang sesuai. **Aksi**, jika peletakan benar akan muncul suara tepuk tangan. Jika salah akan kembali ke posisi semula.
 - b. Tipe *Multiple Choise* (Pilihan Ganda visual) : **Desain**, menampilkan pertanyaan contoh “Manakah buah yang berjumlah 5 ?” disertai 3 pilihan gambar kelompok buah. **Aksi**, tombol submit otomatis terintegrasi dengan skor akhir.
 - c. Tahap Terakhir, berupa Output yang bisa dibuat menjadi 3 format yaitu 1) HTML5, artinya media dapat secara langsung di browser laptop atau diunggah di website sekolah; 2) Executable (.exe), mengasilkan file aplikasi mandiri yang bisa dijalankan di windows tanpa perlu instalasi tambahan; 3) Scorm, jika hasilnya dapat diintegrasikan melalui platform E-Learning (LMS) seperti Moodle atau yang lainnya.

Terdapat 2 (dua) Tahapan Utama dalam pembuatan Halaman Materi Angka dan Format Soal Quiz Interaktif :

1. Halaman Materi Angka terbagi 4 (empat) Tahap antara lain :

Tahap 1 : Membuat Halaman Baru.

- a. Buka *project* di halaman *Lectora Inspire*
- b. Panel *Title Explorer* (sebelah kiri), klik kanan pada Bab/Chapter Materi.
- c. Pilih *Add → Page*, ubah nama halaman mejadi Halaman Angka 3 (misal).

Tahap 2 : Memasukkan Simbol Angka 3.

- a. Klik tab *Insert* dibagian menu atas
- b. Pilih *Text Block*, lalu klik di area lembar kerja
- c. Ketik angka 3, blok angka tersebut dan ubah ukuran font menjadi sangat besar (misal, 150 pt), dibuat tebal (*Bold*) dan diberi warna cerah (Merah).

Tahap 3 : Memasukkan Gambar Objek (3 buah apel).

- a. Klik tab *Insert → Image → From File*
- b. Pilih gambar 3 buah apel yang sudah disiapkan
- c. Atur posisi disamping atau dibawah teks angka 3 agar letak terlihat seimbang

Tahap 4 : Membuat Audio Berputar Otomatis (*On Page Show*).

- a. Rekam suara dengan mengucap kata “Tiga” dengan format .mp3 atau .wav
- b. Pada *Title Explorer*, klik kiri pada nama Halaman Angka 3

- c. Klik tab *Home* → Action (ikon petir)
 - d. Di panel *property Action* di sebelah kanan, atur konfigurasi : *Tigger* , *On Page Show* (artinya aksi berjalan saat halaman terbuka), *Action (Play Audio)*, Targer dengan klik *Import* dan pilih *file* rekaman suara “Tiga” (yang sudah direkam).
2. Halaman Format dan Pembuatan Soal Quis Interaktif yang terdiri dari 4 (empat) Tahap :
- Tahap 1 : Membuat Halaman Quiz.
- a. *Title Explorer*, klik kanan pada *Chapter Quiz*
 - b. Pilih *Add* → *Question*
- Tahap 2 : Mengatur Properti Pertanyaan
- a. *Question Type*, pilih *Multiple Choise*
 - b. *Question Name*, ketik Soal Angka
 - c. *Question Text*, ketik instruksinya, contoh “Berapakah jumlah ayam di bawah ini ?”
 - d. Klik OK
- Tahap 3 : Memasukkan Gambar Soal dan Pilihan Jawaban
- a. Masukkan gambar soal , klik tab *Insert* → *Image*, masukkan gambar yang berisi 3 ekor ayam kemudian diletakkan di bawah teks pertanyaan.
 - b. *Edit* pilihan jawaban, klik 2 kali pada area pilihan jawaban (misal: A, B, C, D)
 - c. Di panel *property*, ubah teks pilihan menjadi angka : Pilihan **A = 2**, Pilihan **B = 3**, Pilihan **C = 5** (centang kotak *correct* di sebelah pilihan ini)
- Tahap 4 : Menambahkan *Feedback* (Suara Benar/Salah).
- a. Klik tombol *quiz* yang baru dibuat, lihat *panel property* di bagian atas atau kanan
 - b. Cari menu *Feedback*
 - c. Pada opsi *Correct Feedback* (jika jawaban benar) , pilih aksi untuk menampilkan teks “Hebat, Kamu Benar ..” dan tambahkan audio suara “tepuk tangan”.
 - d. Pada opsi *Incorrect Feedback* (jika jawaban salah), pilih aksi untuk menampilkan teks “Coba lagi..” dan tambahkan audio suara “Tetoot”
- Dari semua tahapan di atas, dapat disimpulkan, Keunggulan pembuatan dengan *Lectora Inspire* :
1. Tanpa Koding: memungkinkan pendidik membuat media tanpa keahlian Bahasa pemrograman yang rumit.
 2. Interaktivitas Tinggi: mempunyai fitur tombol, aksi dan transisi untuk menjaga perhatian anak-anak.
 3. Publikasi fleksibel: hasil akhir dapat di publish menjadi aplikasi berbasis *website*, desktop maupun *scorm* untuk *e-learning*.
- Berikut contoh visual pembelajaran yang dihasilkan :
- a. Pembelajaran Huruf : mengenalkan huruf Besar A-Z dan huruf kecil a-z serta huruf vocal



Gambar 12.
Pengenalan Huruf

- b. Materi Tulis : Latihan menulis huruf dan Menyusun kata



Gambar 13.
Materi Tulis

- c. Materi Evaluasi : Mengerjakan soal *multiple choice* dan menyusun kata



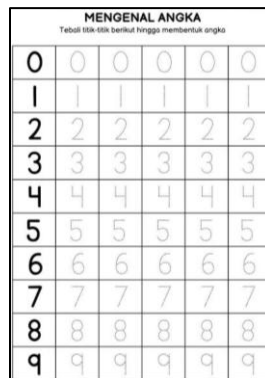
Gambar 14.
Materi Evaluasi

- d. Materi Pengenalan Angka : mengenalkan angka 0 sampai 9



Gambar 15.
Pengenalan Angka

- e. Materi Tulis Angka : belajar menulis angka 0 sampai 9



Gambar 16.
Menulis Angka

Tahap Evaluasi :

Pada tahap evaluasi ini tim pengabdian melakukan sesi tanya jawab, terlihat peserta sangat antusias dan semangat untuk bertanya. Secara tidak langsung kegiatan pelatihan dan pendampingan ini berhasil membuat partisipan (guru-guru) menerapkan *Lectora Inspire* sebagai aplikasi untuk media ajar yang interaktif. Terbukti hasil uji pre-test dan post-test yang dilakukan oleh tim pengabdian. Berikut Rekapitulasi hasil penilaian dari partisipan pre-test dan post-test :

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Penilaian Pre-Test Partisipan

No	Aspek	Jumlah Guru yang Memahami	Total Jumlah Guru	Persen (%)
1.	Pengetahuan tentang Teknologi Informasi	15	30	50%
2.	Pengetahuan dasar aplikasi (Lectora Inspire)	6	30	20%
3.	Manfaat aplikasi	7	30	23,33%
4.	Pengetahuan tools aplikasi (menu)	6	30	20%
5.	Pembuatan objek (huruf, angka, image)	5	30	16,67
6.	Penambahan (animasi, audio, video)	2	30	6,67%
7.	Pembuatan soal (evaluasi)	3	30	10%
Nilai rata-rata pemahaman				20,95%

Dari hasil pre-test diatas, tim pengabdian menyimpulkan bahwa pemahaman partisipan tentang pemakaian aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembuatan bahan ajar memiliki nilai rata-rata persentasi sebesar 20,95%. Hasil awal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman partisipan (guru Al-Hadiid) masih kurang. Pre-test ini memberikan pengaruh positif bagi tim pengabdian untuk melakukan pelatihan dan pendampingan.

Berikutnya tim pengabdian memberikan test akhir (Post-test) dengan aspek yang sama diberikan kepada partisipan setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire*. Penilaian hasil dari post-test seperti pada tabel 3 di bawah ini :

Tabel 3.
Rekapitulasi Hasil Penilaian Post-Test Partisipan

No.	Aspek	Jumlah Guru yang Memahami	Total Jumlah Guru	Persen (%)
1.	Pengetahuan dasar aplikasi (Lectora Inspire)	30	30	100%
2.	Manfaat aplikasi	28	30	93,33%
3.	Pengetahuan tools aplikasi (menu)	29	30	96,67%
4.	Pembuatan objek (huruf, angka, image)	27	30	90%
5.	Penambahan (animasi, audio, video)	25	30	83,33%
6.	Pembuatan soal (evaluasi)	27	30	90%
Nilai rata-rata pemahaman				92,22%

Hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata pemahaman dengan persentasi 92,22%, artinya para partisipan (guru-guru di RA Al-Hadiid) mengalami peningkatan pemahaman sebesar 71,27% dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* setelah diberikan pelatihan dan pendampingan. Peserta pelatihan (guru Al-Hadiid) secara keseluruhan memahami materi penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* dan dapat menerapkan dalam pembuatan media pembelajaran Baca Tulis dan Berhitung (Calistung) untuk anak didik di kelas *Smart Zone*.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan oleh tim berjalan dengan lancar dan memberikan respons positif pada guru-guru di RA Al-Hadiid kota Madiun. Hasil akhir dari kegiatan pelatihan disimpulkan bahwa prosentasi peserta sebesar 92,22% berpendapat bahwa materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan guru-guru di RA Al-Hadiid dan membantu guru dalam berinovasi serta berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan bantuan software *Lectora Inspire*. Sehingga didapatkan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan serta meningkatkan motivasi belajar dari anak didik khususnya di RA Al-Hadiid kota Madiun. Saran dari tim pengabdian sebaiknya guru-guru di RA Al-Hadiid perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan materi implementasi pembuatan video animasi di perdalam, agar dapat menyempurnakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain itu para guru harus terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga anak didik dapat dengan mudah belajar dan mengurangi kebosanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhidayatuddiniyah, T. W., Astuti, S. P., & Parwatiningtyas, D. (2022). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Fisika SMA Berbasis Lectora*. 1(2), 37–45.
- Candra, O., & Wahyuni, P. (2025). *Penerapan Media Lectora Inspire Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Atas*. 4(1), 824–829.
- Fajrin, R., Ana, R., Astutik, L. S., Ayu, D., & Putri, A. (2026). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Bagi Guru SD*. 6, 1184–1191.
- Kurniawan, P. Y., & Mumpuni, A. (2021). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Pada Guru-Guru SMP*. 5(6), 5–12.
- Miliyawati, B., Budianingsih, Y., & Gadzali, S. S. (2024). *Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Lectora Inspire di SD Negeri Karang Bagja*. 4(2).
- Murtini W, Sawiji H, M. T. et al. (2020). *Pelatihan Media Pembelajaran Lectora Inspire Model NBT – Plus pada Guru SMK di Kota Surakarta*. 6(4), 236–240.
- Rahmi, E., Cerya, E., Ekonomi, J. P., Ekonomi, F., & Padang, U. N. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Lectora Inspire Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran (Pengabdian*

Masyarakat di SLTPN 7 Kota Payakumbuh) Abstract : A qualify learning process that is fullfill the needs of students is urgent for a teacher , so tha. 3(2), 289–293.

Satibi, A., Rudi, M., Aprinaldo, A., Ikmaludin, A. B., Serang, K. D., & Indonesia, U. P. (2023). *Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran.* 1–11.

Silalahi M, S. M., & Al, P. N. et al. (2022). *Pelatihan penggunaan lectora inspire sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi guru sma swasta hkbp di hutabayuraja.* 2(1), 18–25.

Subarkah, P., Nida, F., Darmayanti, I., Arsi, P., & Sari, R. F. (2022). [SN 01] *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Berbasis ICT Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire bagi Guru-Guru SMA Negeri 1 Wangon.* November, 1–7.