

# PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS IT DENGAN PERANGKAT LUNAK LECTORA INSPIRE

oleh

Kuswari Hernawati

Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY

kuswari@uny.ac.id

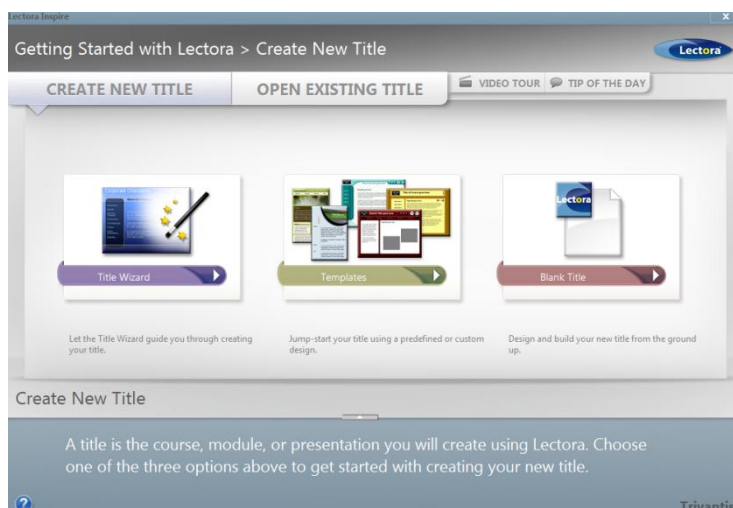
## Pendahuluan

Lectora sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Trivantis adalah paket perangkat lunak yang memungkinkan seorang individu atau kelompok dengan mudah membuat konten interaktif yang dapat digunakan sebagai situs web internet dan / atau aplikasi CD-ROM yang dapat berdiri sendiri. Lectora mendukung berbagai jenis media umum termasuk teks, gambar, audio, video, animasi, dan teknologi internet bahkan tipe file yang populer seperti Shockwave, Flash, HTML, Java, JavaScript, ASP NET., dan ColdFusion. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah untuk mengimpor rollover, tombol, animasi gif tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman, dapat langsung menyelaraskan beberapa objek dengan menggunakan toolbar alignment, *spell check* baik pada seluruh seluruh modul yang dibuat atau hanya halaman aktif saat ini, dan banyak lagi.

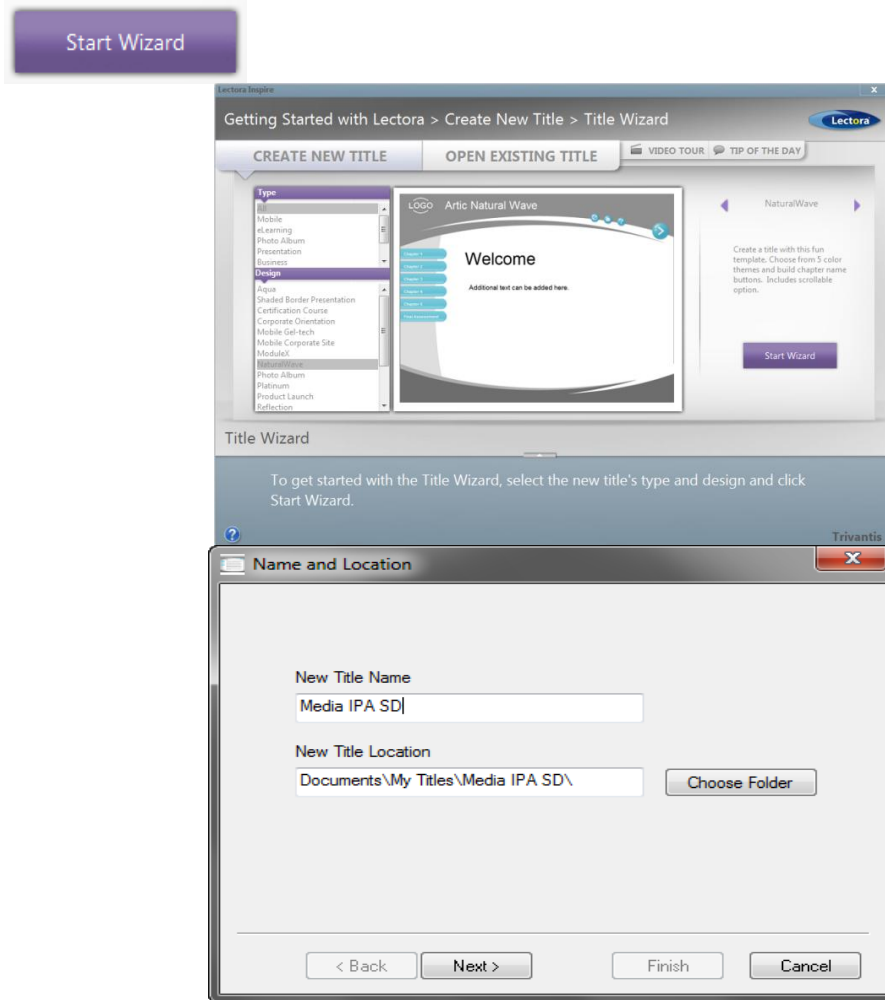
## Membuat Media Pembelajaran dengan Title Wizard

Langkah - Langkah :

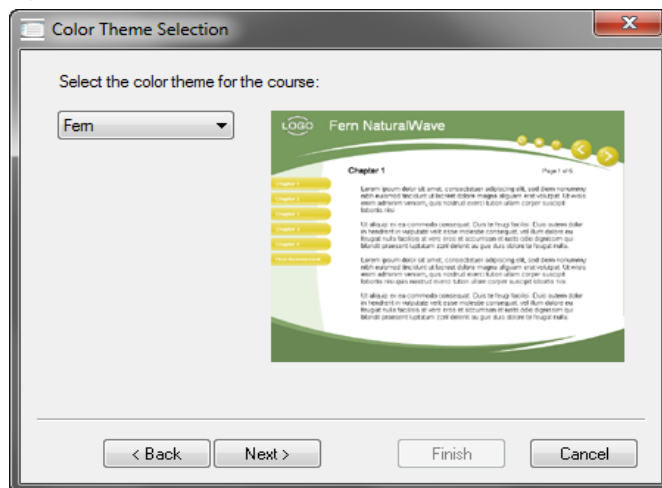
1. Buka Program Lectora Inspire atau Klik **File** --> **New**, maka akan ditampilkan jendela selamat datang (Welcome Windows), berikut



2. Klik Title Wizard, selanjutnya pilih template yang sesuai, dan klik tombol

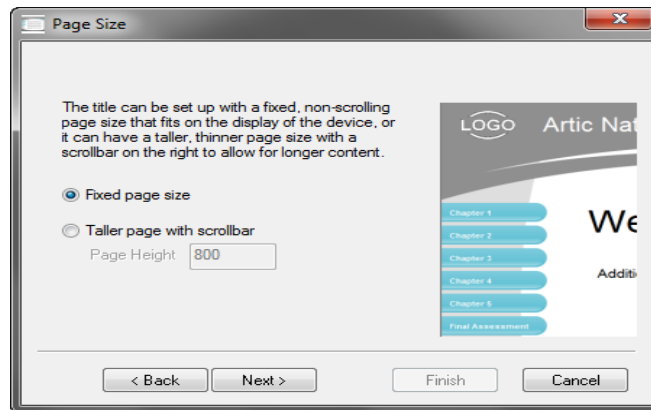


3. Masukkan Nama media yang dibuat dan tentukan lokasi Penyimpanan, kemudian klik Next
4. Pilih warna theme, klik Next

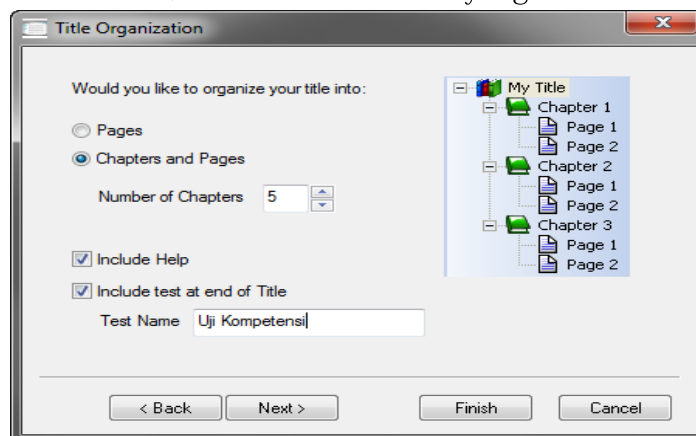


5. Tentukan ukuran media, pilih **Fix** jika menginginkan ukuran media yang fix, atau pilih ukuran **Taller page with Scrollbar** jika media akan ditampilkan dalam tampilan scrollbar

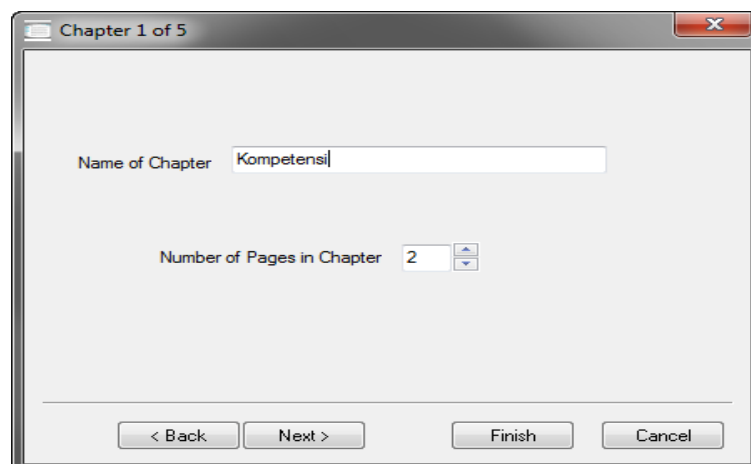




6. Tentukan banyaknya **Chapter** dan **Page** yang akan dibuat dalam media, beri tanda check pada **Include Test at end of Title**, jika media pembelajaran yang dibuat memuat soal-soal untuk test, beri Nama untuk Tes yang dibuat

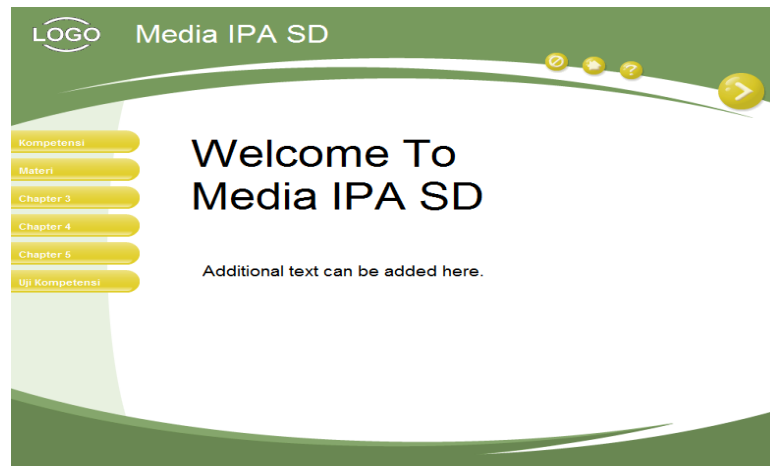


7. Beri nama untuk tiap-tiap chapter yang dibuat, Nama ini selanjutnya akan ditampilkan sebagai menu utama, tentukan pula banyaknya halaman dari Chapter yang bersesuaian

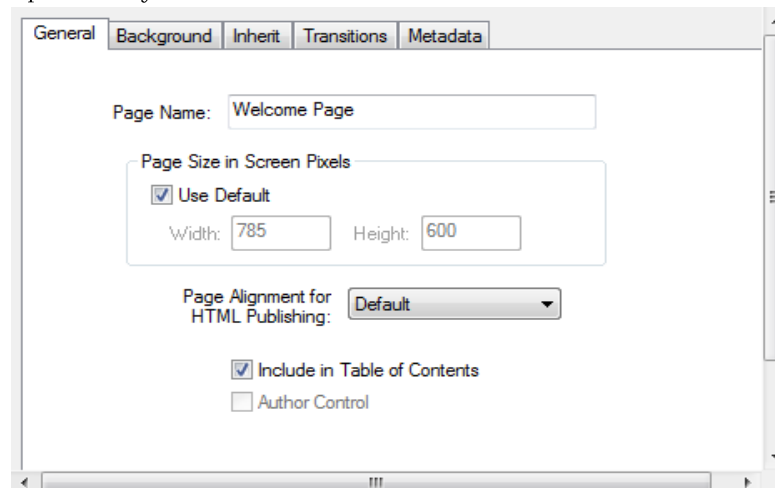


8. Jika telah selesai memberi nama pada Chapter, Klik **Finish**,maka akan ditampilkan sebagai berikut





9. Atur page properties-nya

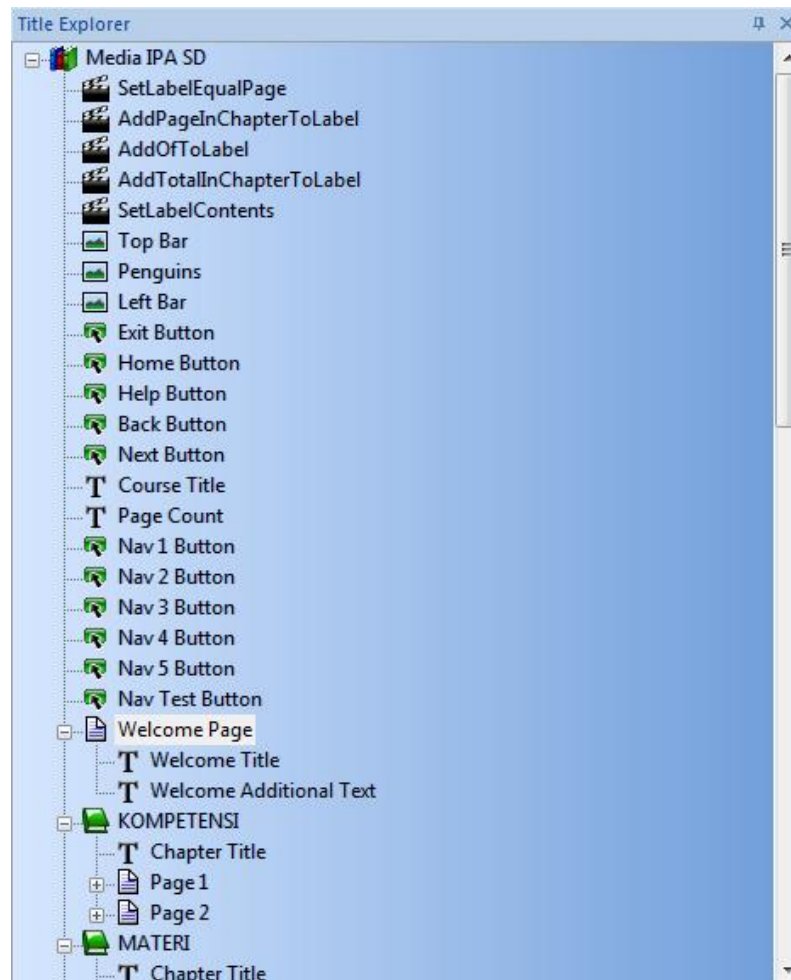


- **General**, untuk mengatur Nama halaman, dan ukuran layar.
- **Background**, untuk mengatur background dari halaman yang dibuat berupa warna, gambar atau suara.
- **Inherits**, untuk mengatur tombol-tombol dan object lainnya yang akan selalu dipakai dalam halaman media pembelajaran yang dibuat
- **Transitions**, untuk mengatur efek transisi dari tiap halaman yang ditampilkan
- **Metadata**, untuk mengatur metadata

10. Jika telah selesai mengatur, klik **Apply**

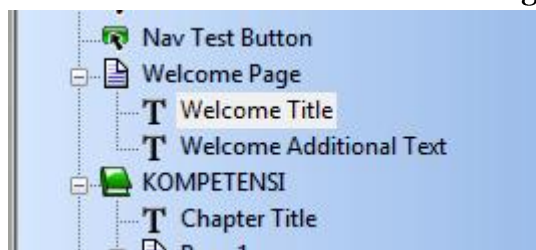
11. Pada jendela **Title Explorer**, akan ditampilkan nama nama chapter dan halaman yang sebelumnya dibuat dengan title wizard.

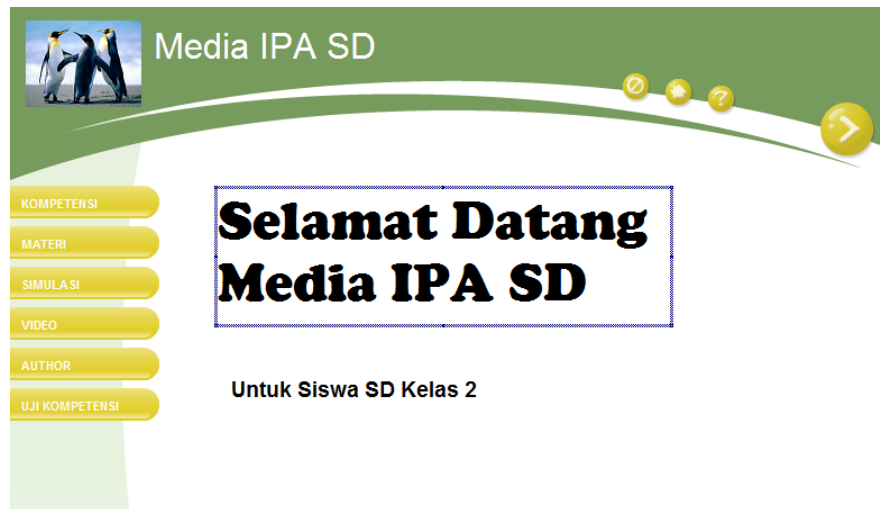




12. Pada jendela **Title Explorer**, objek-objek yang terletak di direktori utama (**Media IPA SD**), akan muncul pada semua halaman yang dibuat, tetapi objek yang berada di bawah direktori sebuah **Chapter** hanya akan muncul pada **Chapter** yang bersesuaian.

13. Atur halaman **Welcome Page**, halaman ini akan muncul pertama kali saat media pembelajaran yang dibuat dibuka. Klik halaman **Welcome Page** pada **Title Explorer**



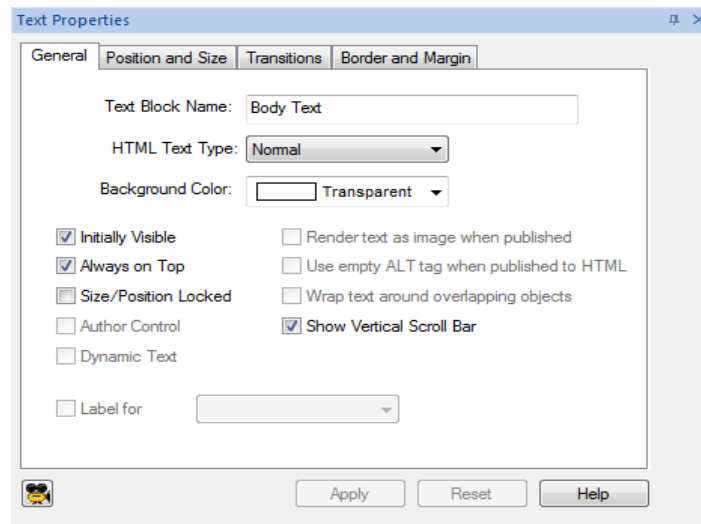


14. Klik pada Objek yang akan di Edit, kemudian atur Propertiesnya pada jendela Properties. Untuk mengganti teks pada halaman yang dibuat, double klik pada teks, ganti dengan teks yang sesuai.
15. Lakukan hal yang sama untuk chapter dan halaman yang telah dibuat sebelumnya, sehingga media pembelajaran yang dibuat menjadi lengkap.



16. Jika teks pada sebuah halaman sangat panjang, dan melebihi dari ukuran halaman yang disediakan, maka dapat memanfaatkan fasilitas scrollbar, yang diatur melalui Text properties, sebagai berikut



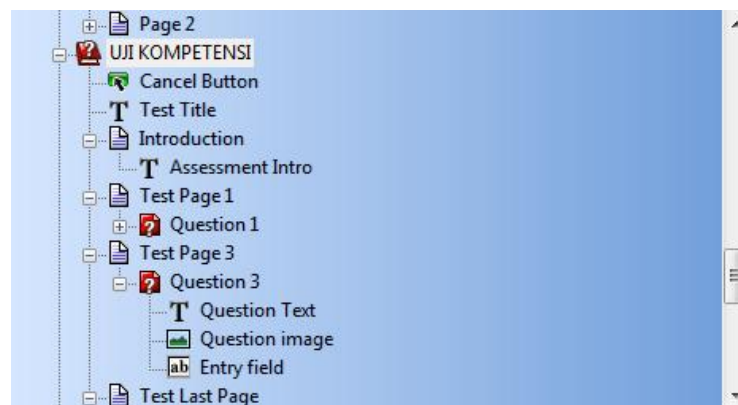


17. Check pada **Show Vertical Scroll Bar**, untuk mengaktifkan fasilitas scroll bar pada teks.

## Memasukkan/Mengatur Object Test Pada Media Pembelajaran

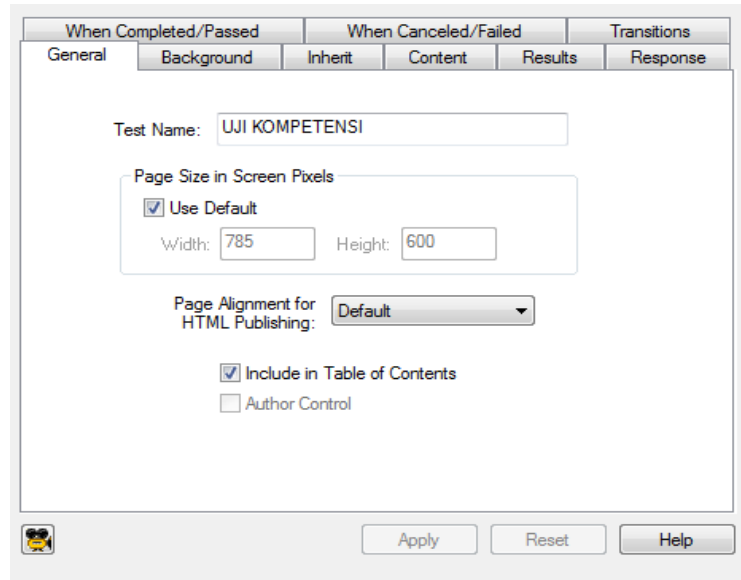
Langkah-langkah :

1. Pilih Halaman Test pada **Title Explorer** yang telah dibuat pada langkah sebelumnya (Title Wizard)

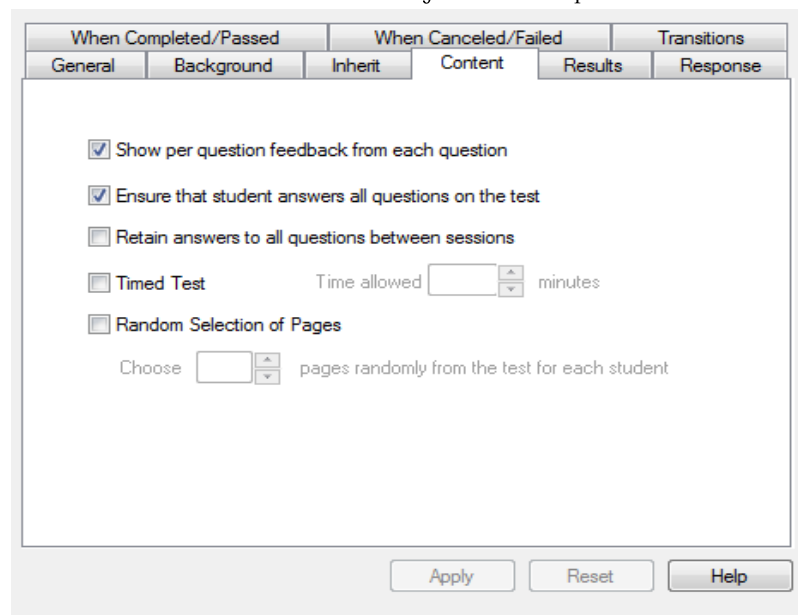


2. Atur Test Properties
  - General, untuk mengatur nama test, ukuran layar





- **Background**, untuk mengatur background berupa gambar, warna ataupun suara
- **Inherits**, untuk mengatur tombol-tombol dan object lainnya yang akan selalu dipakai dalam halaman media pembelajaran yang dibuat
- **Content**, untuk mengatur tampilan Feedback dan jawaban yang dimasukkan.
  - **show per question feedback from each question**, untuk menampilkan feedback pada tiap-tiap soal
  - **Ensure that Student answer all Question on the test**, untuk memastikan semua test sudah dijawab oleh peserta test.

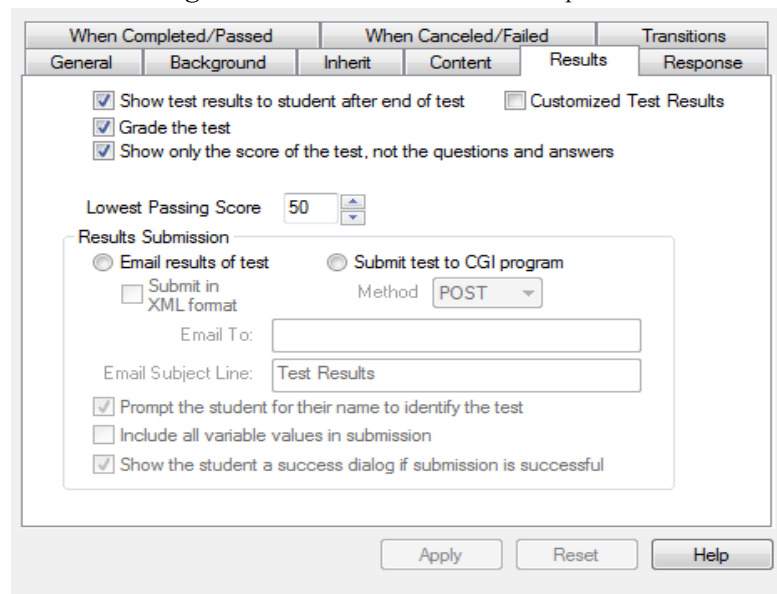


- **Retain answers to All Question between session**, untuk menyimpan jawaban pada soal selama session test
- **Time Test**, untuk mengatur waktu mengerjakan test





- **Random Selection of Pages**, untuk mengatur soal agar menjadi random susunannya pada tiap siswa
- **Result**, untuk mengatur nilai kelulusan dan tampilan hasil test

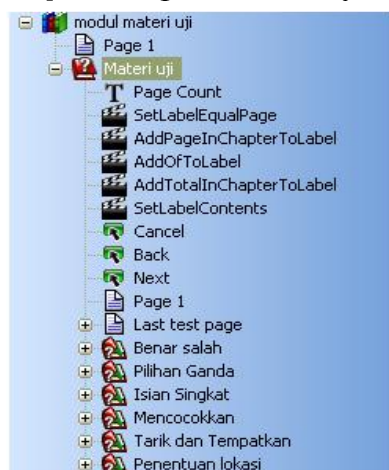


- **Response**, untuk mengatur respon dari hasil Submitting
- **When Completed/Passed**, untuk mengatur aksi yang akan dilakukan jika test telah selesai dikerjakan atau lulus
- **When Canceled/Failed**, untuk mengatur aksi yang akan dilakukan jika test telah selesai dikerjakan atau lulus
- **Transitions**, untuk mengatur efek transisi dari tiap halaman yang ditampilkan

### 3. Tambahkan Soal

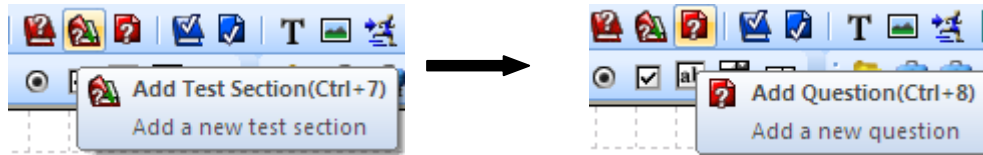
#### a. Membuat pertanyaan tipe benar salah

Klik pada bagian materi uji/Uji Kompetensi



Klik add **Test Section** ganti nama dengan nama benar salah, kemudian klik **Add Question**



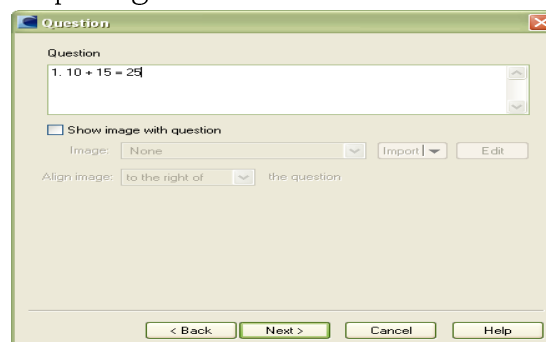


Maka akan muncul seperti gambar berikut

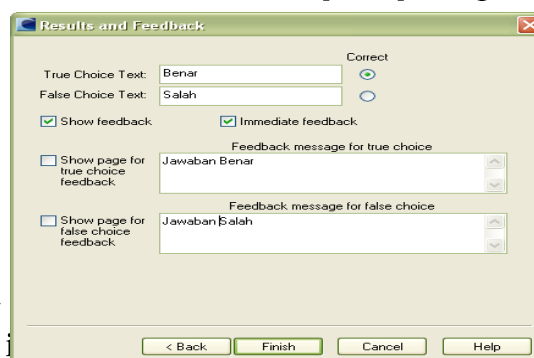


Untuk memilih tipe soal benar salah pada bagian type pilih True/False

Kemudian klik *next*, masukkan pertanyaan yang di inginkan pada bagian *question*. Seperti pada gambar berikut :



Lau klik *next*, maka akan muncul seperti pada gambar berikut :

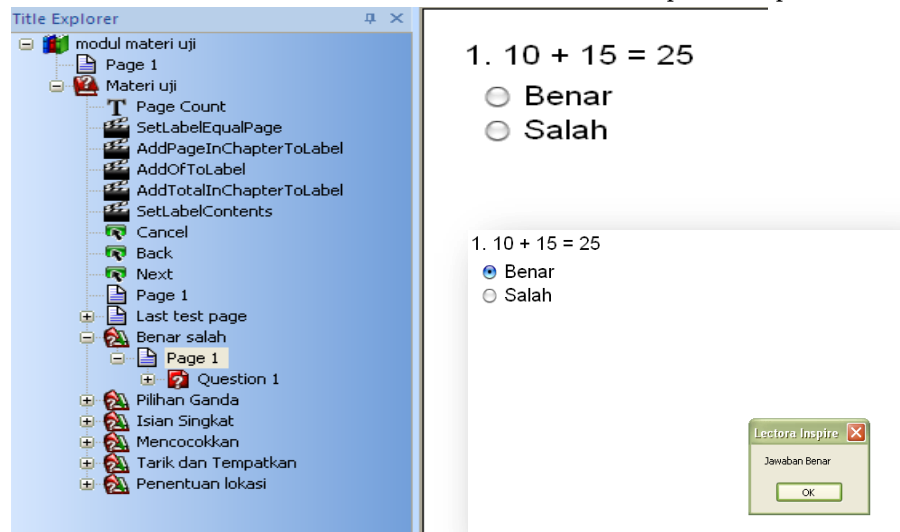


Pada 'True Choice Text' isikan 'Benar', dan pada False Choice Text isikan 'Salah'. Pada bagian Immediate Feedback pilih salah satu sebagai kunci jawaban.

Untuk menambahkan *feedback* centang pada bagian Show Feedback dan Immediate Feedback, kemudian pada bagian Feedback Message isikan

tulisan atau pesan yang ingin di sampaikan, misalnya apabila jawaban salah diisi ‘jawaban salah’ dan apabila jawaban benar diisi ‘ jawaban benar atau bagus’ . Pada bagian **Feedback Message** bisa diisi pesan atau kalimat sesuai dengan keinginan kita.

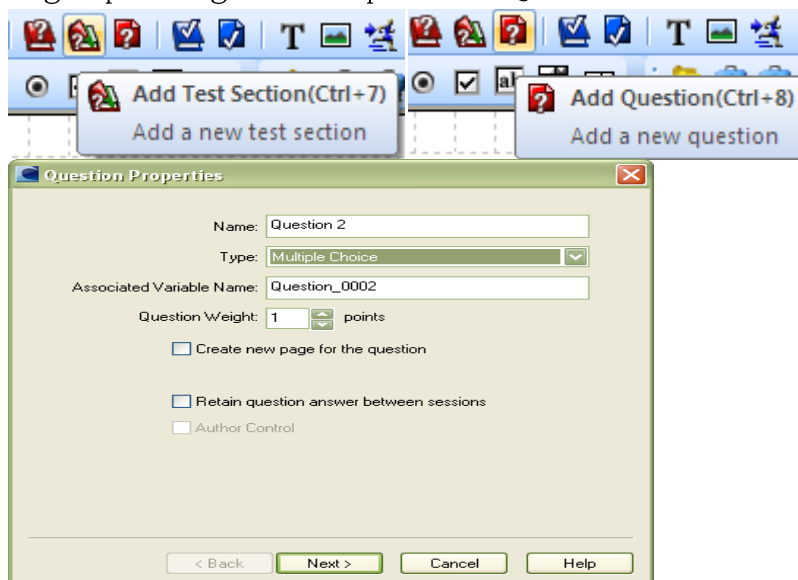
Jika sudah selesai klik *Finish*, maka akan muncul tampilan seperti berikut.



Jika dijalankan maka hasilnya:

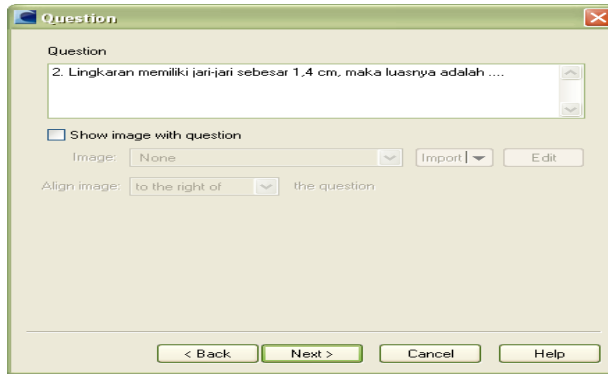
b. Membuat pertanyaan tipe pilihan ganda

Ulangi seperti pada langkah 3, pilih **Add Test Section** ganti namanya dengan pilihan ganda lalu pilih **Add Question**

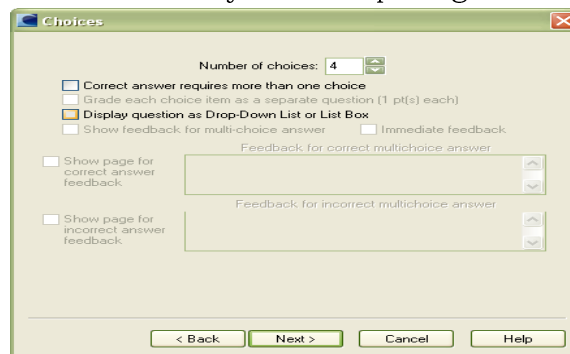


Untuk memilih tipe soal pilihan ganda pada bagian **Type** pilih **Multiple Choice**.

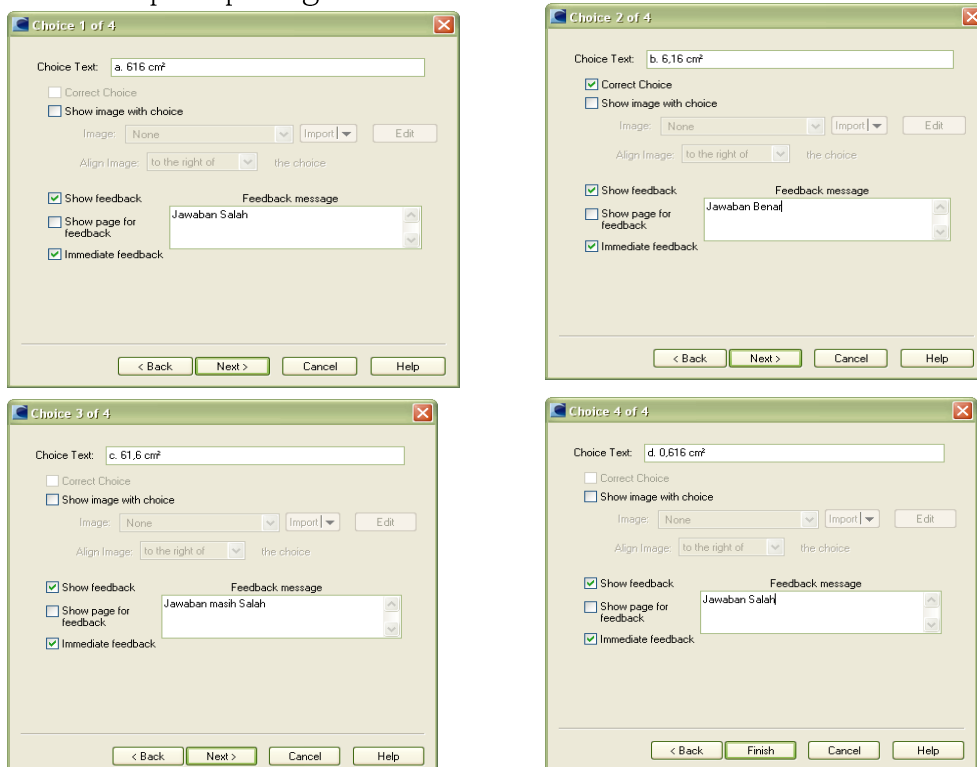
Kemudian klik *next*, masukkan pertanyaan yang di inginkan pada bagian **Question**. Seperti pada gambar berikut :



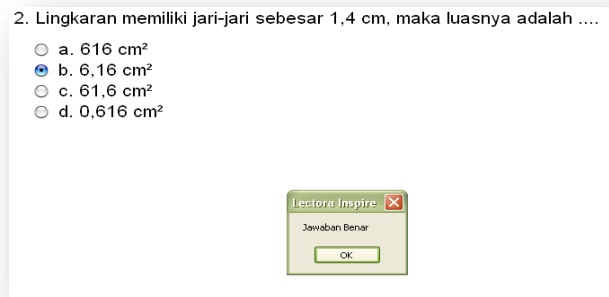
Kemudian klik *next*, pada bagian **Number Of Choice** isikan pilihan jawaban sesuai keinginan, misal diisi 4. Pada langkah ini yang diubah hanya bagian **Number Of Choice** saja, pada bagian yang lainnya biarkan sseperti semula. Maka hasilnya akan seperti gambar berikut :



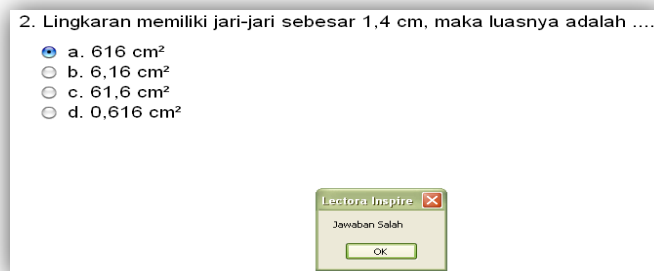
Kemudian klik *next* dan tuliskan tiap jawaban pada bagian **Choice Text**, untuk jawaban yang benar beri tanda centang pada bagian **Correct Choice** seperti pada gambar berikut :



Ketika di jalan maka hasilnya :



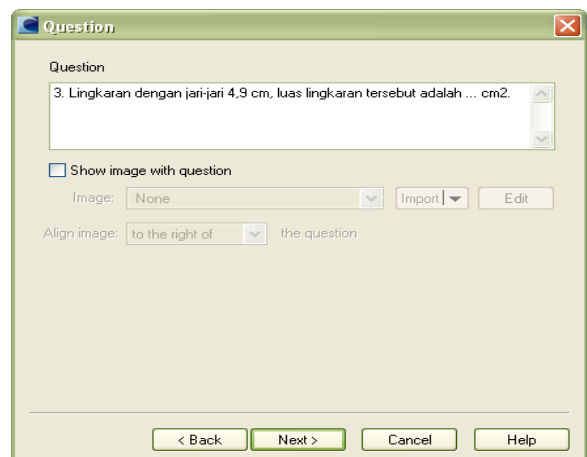
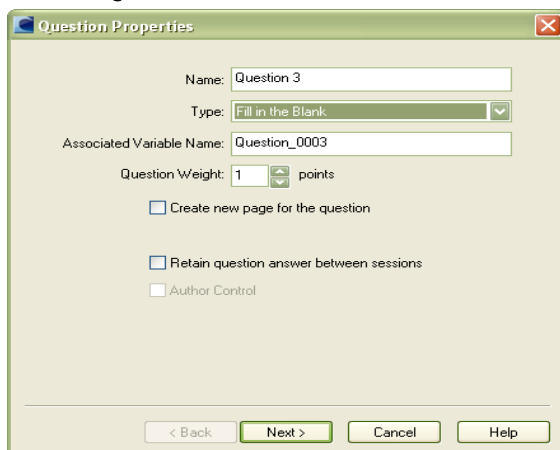
Jika jawaban salah maka hasilnya :



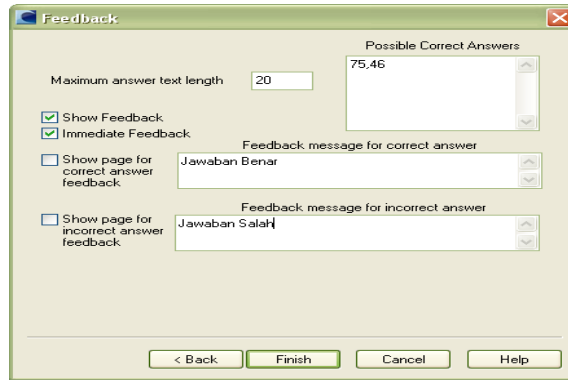
### c. Membuat pertanyaan Isian singkat

caranya ulangi seperti pada langkah 3, pilih Add Test Section ganti namanya dengan isian singkat lalu pilih Add Question.

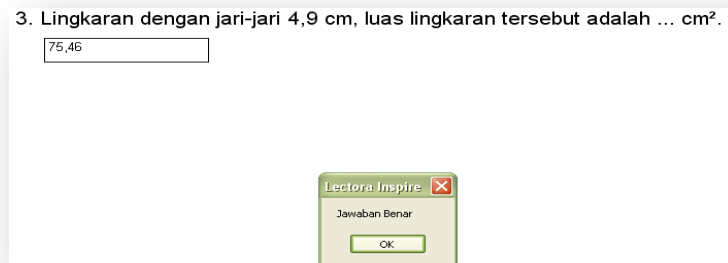
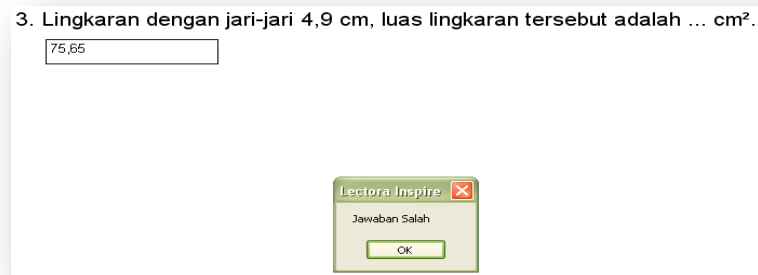
Untuk membuat pertanyaan isian singkat, pada bagian **Type** pilih **Fill In The Blank**. klik *next*, kemudian isikan pertanyaan bagian bagian **Question**



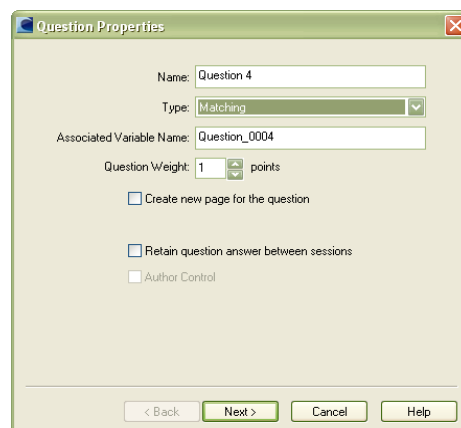
Klik *next*, pada bagian **Possible Correct Answers** isikan jawaban yang benar yang di gunakan sebagai kunci jawaban. Seperti pada gambar berikut :



Kemudian klik *finish*, setelah di jalankan maka hasilnya akan seperti berikut :



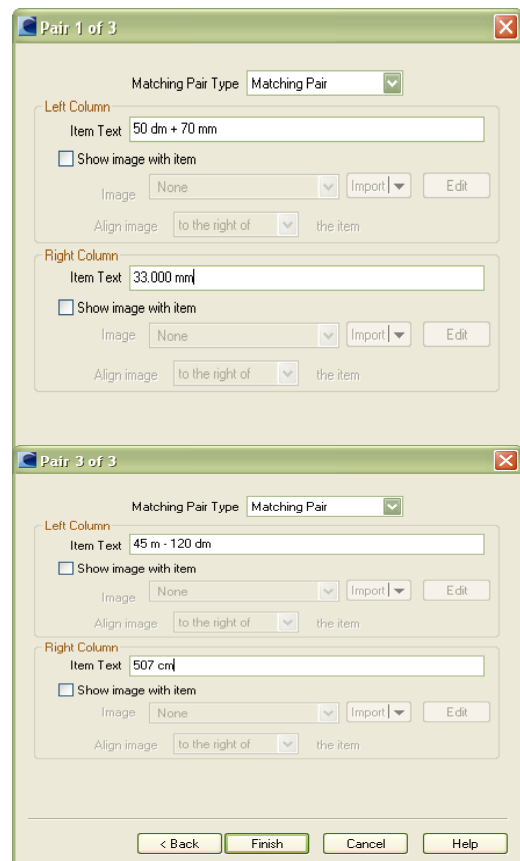
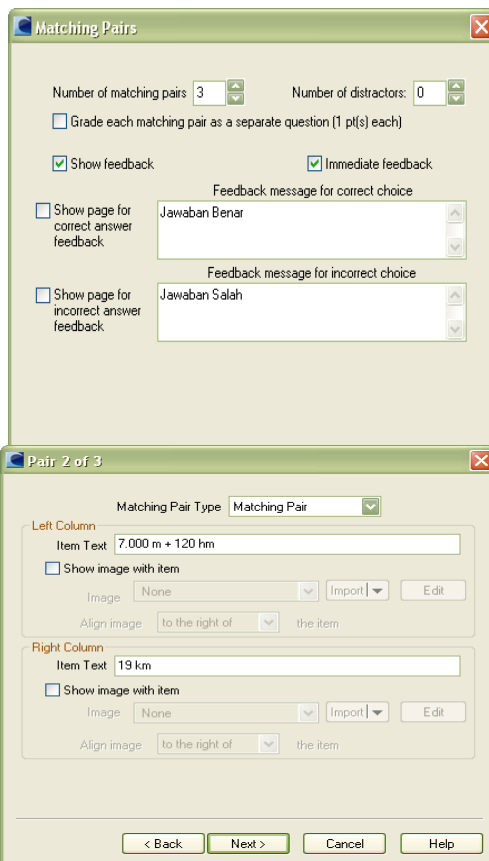
- d. Membuat pertanyaan mencocokkan  
 caranya ulangi seperti pada langkah 3, pilih Add Test Section ganti  
 namanya dengan mencocokkan lalu pilih Add Question  
 Untuk membuat pertanyaan mencocokkan pada bagian Type pilih  
**Matching**



Klik *next* kemudian isikan pertanyaan pada bagian Question

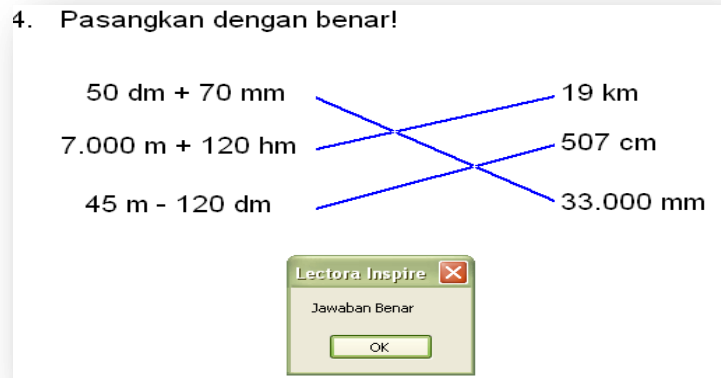


Klik *next*, pada **Number Of Matching Pairs** isikan sesuai kebutuhan pada contoh ini kita isi 3, dan pada **Number Of Distractor** di kosongkan saja. Fungsi dari **Distractor** adalah sebagai pengecoh. Kemudian klik *next*, lalu isikan soal yang akan di cocokkan Hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut :

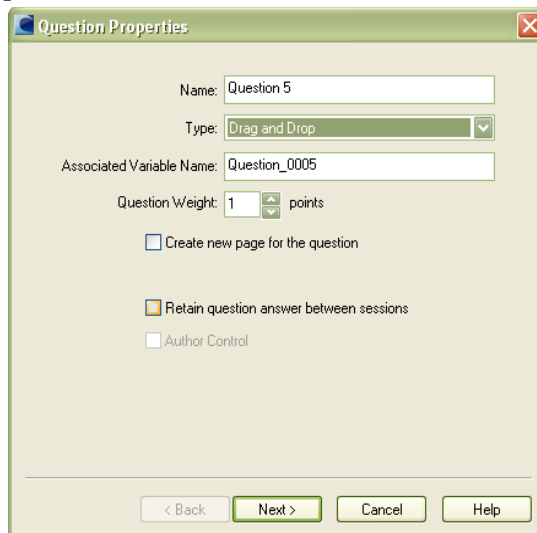


Setelah selesai klik *finish*.

Hasilnya akan terlihat seperti berikut :



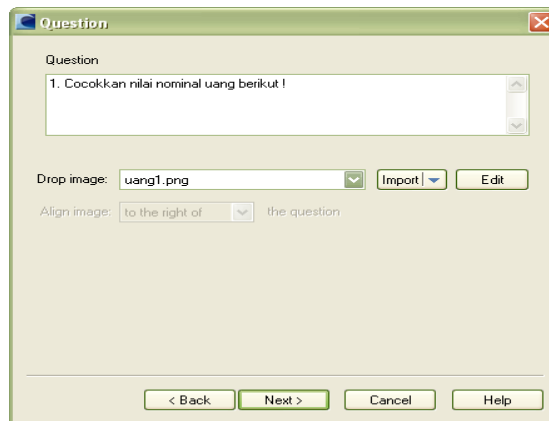
- e. Membuat pertanyaan **Drag Drop** atau tarik dan tempatkan.  
 Tipe soal tarik dan tempatkan ini merupakan tipe soal yang wajib menggunakan gambar pada pertanyaannya.  
 caranya ulangi seperti pada langkah 3, pilih **Add Test Section** ganti namanya dengan **Tarik dan Tempatkan** lalu pilih **Add Question**  
 Untuk membuat pertanyaan tarik dan tempatkan pada bagian **Type** pilih **Drag and Drop**



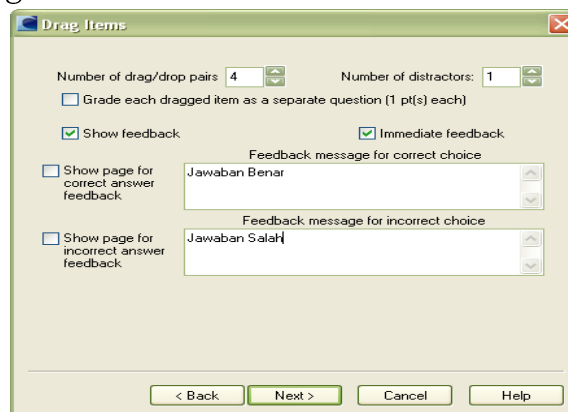
Kemudian klik *next* , pada bagian **Question** isikan pertanyaannya dan pada bagian **Drop Image** pilih gambar yang di gunakan sebagai pertanyaan. Seperti pada gambar berikut :



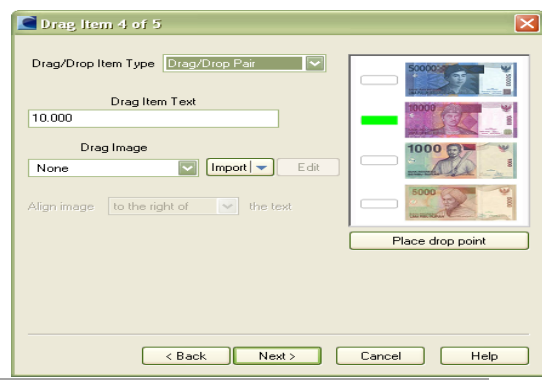
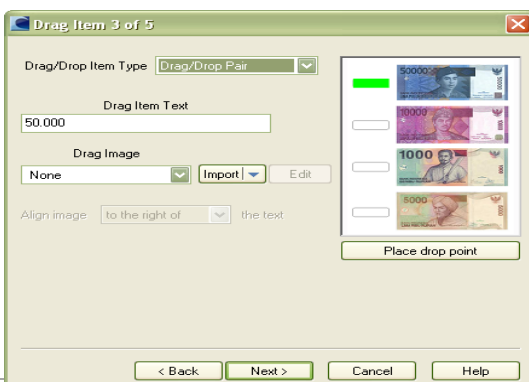
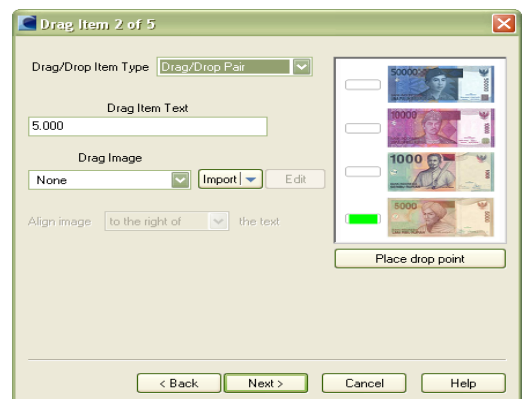
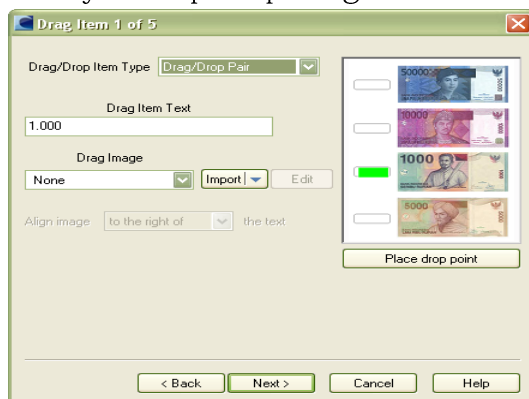


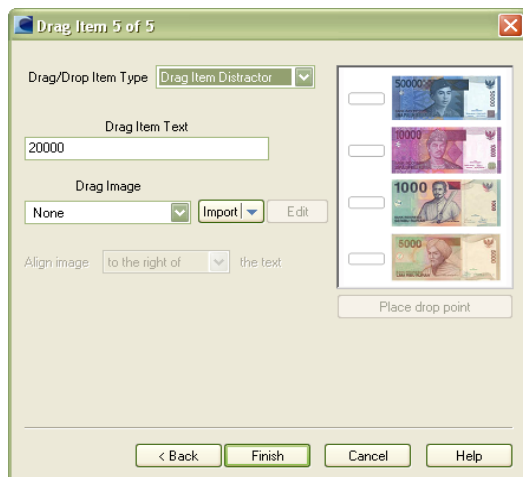


Lalu klik *next*, pada bagian **Number of drag/drop pairs** isikan sesuai kebutuhan, bagitu juga pada bagian pengecoh atau **Number of distractor**. Seperti pada gambar berikut :



Kemudian klik *next* dan tempatkan jawaban yang tepat sesuai dengan pertanyaan seperti pada gambar berikut :



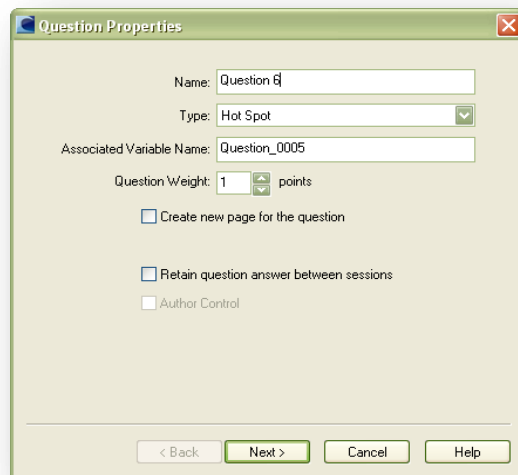


Klik *finish*, dan ketika di jalankan hasilnya akan seperti berikut :

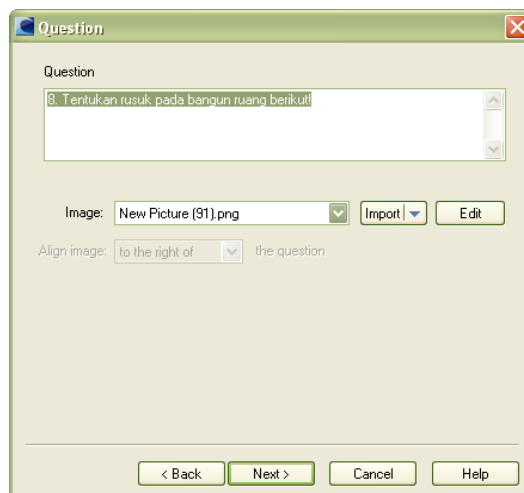


- f. Membuat pertanyaan penentuan lokasi atau **Hot Spot**  
Tipe soal penentuan lokasi ini merupakan tipe soal yang wajib menggunakan gambar pada pertanyaannya.  
caranya ulangi seperti pada langkah 3, pilih **Add Test Section** ganti namanya dengan **Penentuan Lokasi** lalu pilih **Add Question**

Untuk membuat pertanyaan tarik dan tempatkan pada bagian **Type** pilih **Hot Spot**

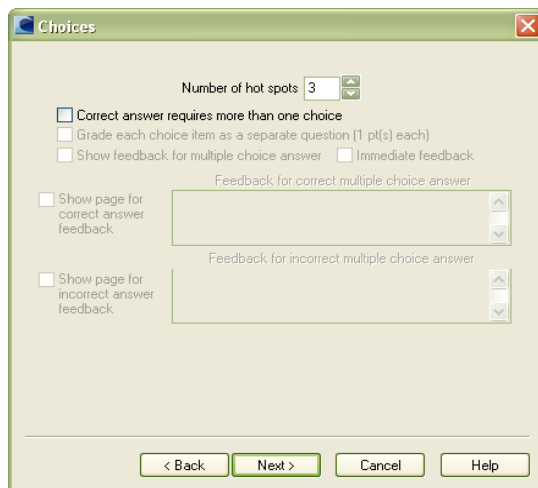


kemudian klik *next* dan pada bagian **Question** tentukan pertanyaannya dan pada bagian **Image** pilih gambar yang akan disertakan sebagai pertanyaan.

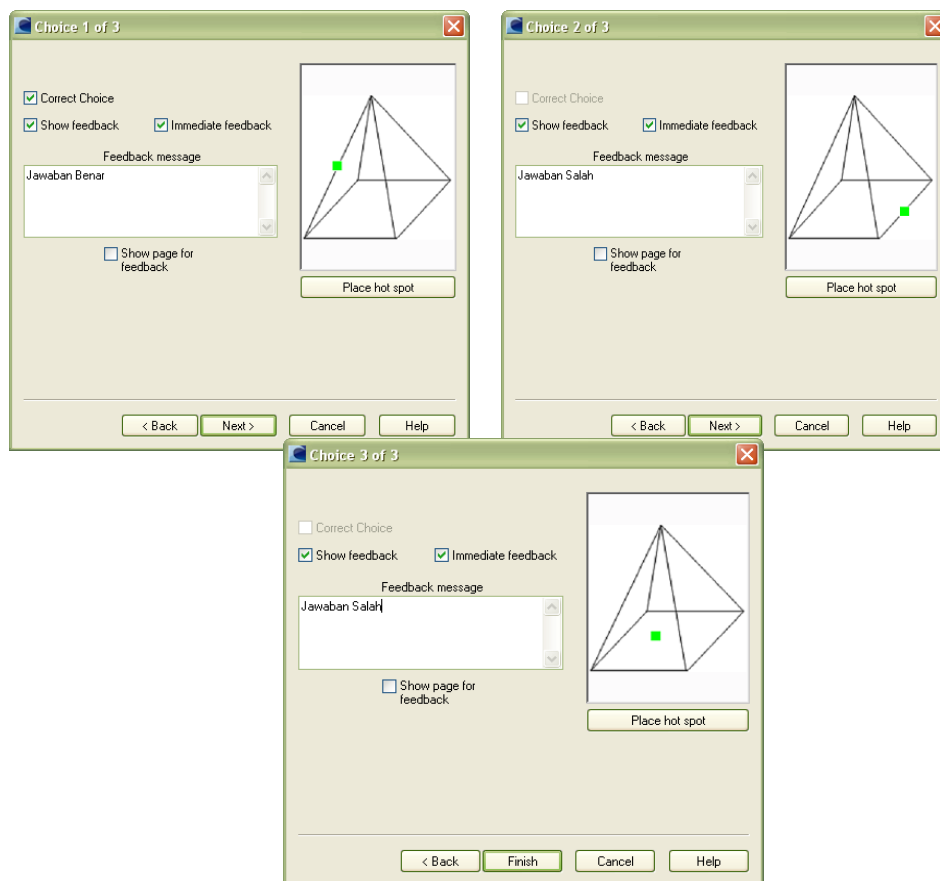


Kemudian klik *next*, pada bagian **Number of hot spot** isikan banyaknya pilihan jawaban sesuai dengan gambar yang telah di sertakan, misal di isi 3. Seperti pada gambar berikut :



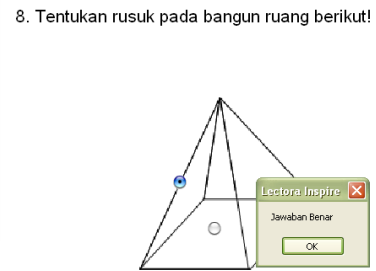
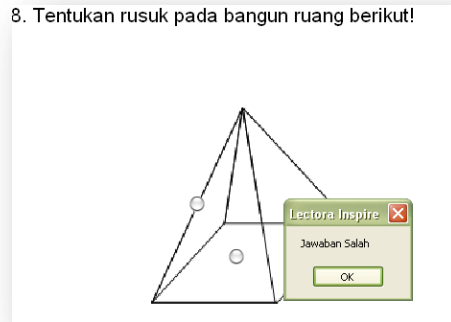


Kemudian klik *next* dan tentukan lokasi sebagai jawaban dan pengecoh. Untuk jawaban yang benar beri tanda centang pada bagian **Correct Choice**, seperti pada gambar berikut :



Kemudian klik *finish* dan ketika di jalankan maka hasilnya akan terlihat sebagai berikut :





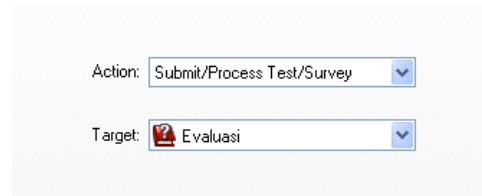
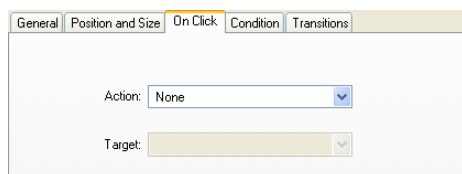
## Membuat button action untuk melihat nilai.

Button biasanya digunakan untuk menjalankan sebuah perintah tertentu, dalam praktek ini kita akan membuat sebuah button untuk memunculkan atau menuju tampilan nilai dari soal evaluasi yang kita buat.

Buatlah button dengan nama “Lihat Nilai” , kemudian setting pada tab “On Click”

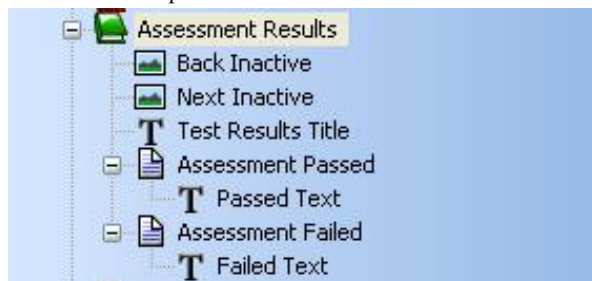
**Action :** Submit/ProsesTest/Survey

**Target :** Evaluasi , seperti pada gambar :



## Konfigurasi Halaman Assessment Result

a. Aktifkan chapter Assessment Result,



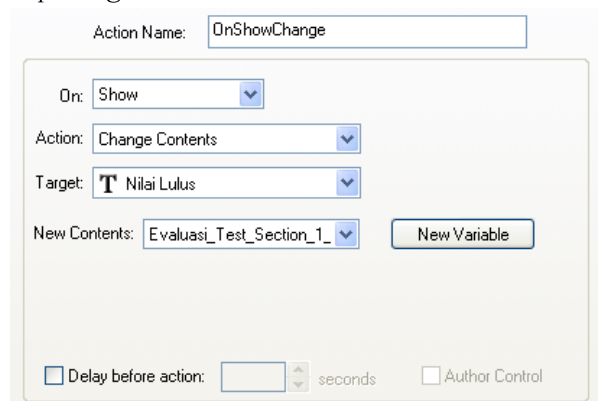
b. Atur tampilan pada page Assessment Passed “Halaman Lulus” seperti pada tampilan berikut :





Buatlah satu textblog dengan nama “nilai lulus” pada page Assessment passed sebagai tempat untuk memunculkan nilai lulus.

- c. Tambahkan action dengan klik **Add** → **Action** pada Assesmen Passed , kemudian setting properties seperti gambar dibawah ini :



- d. Setting tampilan pada page **Assessment Failed** “Halaman Gagal” seperti pada tampilan berikut :



Buatlah satu **textblog** dengan nama “nilai gagal” pada page **Assessment Failed** sebagai tempat untuk memunculkan nilai gagal.

- e. Tambahkan action dengan klik **Add** → **Action** , kemudian setting properties seperti gambar dibawah ini :



- f. Langkah terakhir adalah setting pada **Chapter Evaluasi** dengan klik kanan chapter Evaluasi → Properties kemudian setting pada Tab **When Complete/Passed** seperti tampilan berikut :

- g. Pada Tab **When Canceled/Failed** seperti tampilan berikut :

- h. Kemudian Apply.

Referensi :

Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool “Membuat Materi Uji” BTKP DIY – April 2011

