

## Penerapan Media Lectora Inspire Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Atas

Oki Candra<sup>1</sup>, Putri Wahyuni<sup>2</sup>, Zulraflia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani. Universitas Islam Riau

E-mail: [okicandra@edu.uir.ac.id](mailto:okicandra@edu.uir.ac.id)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1449>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 30 Juny 2025

Revised: 03 July 2025

Accepted: 08 July 2025

#### Kata Kunci:

Lectora Inspire, Pembelajaran Interaktif, Guru SMA, Abad 21, Media Digital.

#### Keywords:

Lectora Inspire, Interactive Learning, High School Teachers, 21st Century, Digital Media.



### ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital di era abad 21 menuntut perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan demonstrasi terbukti kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep teknis permainan bola basket, khususnya bagi siswa dengan gaya belajar visual. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi bola basket sebagai inovasi pembelajaran abad 21 di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir. Metode pelaksanaan mencakup observasi awal, penerapan media lectora dengan materi bola basket, serta implementasi terbimbing dalam proses pembelajaran PJOK. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media *Lectora Inspire* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman teknik dasar bola basket, serta mendorong kreativitas guru dalam menyusun bahan ajar digital. Antusiasme tinggi dari siswa dan guru juga mengindikasikan bahwa pendekatan ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penerapan media *Lectora Inspire* menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah menengah.

The development of digital technology in the 21st century requires a paradigm shift in the world of education, including in learning Physical Education, Sports, and Health (PJOK). Learning that only relies on conventional methods such as lectures and broadcasting has proven to be less effective in improving understanding of technical concepts of basketball, especially for students with visual learning styles. This community service activity aims to apply interactive learning media based on *Lectora Inspire* to basketball material as a 21st century learning innovation at SMA Negeri 1 Kuantan Hilir. The implementation method includes initial observation, application of lectora media with basketball material, and guided implementation in the PJOK learning process. The results of the activity show that *Lectora Inspire* media is able to increase student engagement, clarify understanding of basic basketball techniques, and encourage teacher creativity in compiling digital teaching materials. The high enthusiasm from students and teachers also indicates that this approach is in accordance with the needs of technology-based learning. Thus, the application of *Lectora Inspire* media is an innovative solution to improve the quality of PJOK learning and support the implementation of the Merdeka Curriculum in secondary schools.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Oki Candra et al (2025). Penerapan Media Lectora Inspire Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Atas , 4(1) 824-829 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1449>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era abad ke-21 telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Paradigma pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru semakin dianggap kurang relevan dalam menjawab kebutuhan dan tantangan generasi saat ini yang merupakan bagian dari masyarakat digital (Trilling & Fadel, 2009). Pendidikan abad 21 menekankan pentingnya pengembangan kompetensi 4C—*critical thinking, creativity, collaboration, dan communication*—serta literasi digital yang mendalam agar siswa dapat beradaptasi dan berpartisipasi aktif dalam dunia yang serba terhubung (Kereluik et al., 2013).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi bola basket, masih ditemukan sejumlah kendala yang menghambat proses belajar yang optimal. Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi langsung tanpa dukungan media pembelajaran interaktif. Metode ini cenderung kurang efektif untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dan pemahaman mendalam terhadap konsep teknis permainan bola basket (Siedentop, 2009; Zahra, 2020).

Permasalahan semakin kompleks karena keterbatasan waktu praktik di lapangan serta gaya belajar siswa yang semakin variatif, terutama gaya belajar visual dan audiovisual. Padahal, pemahaman teknik dasar dalam olahraga seperti dribbling, passing, dan shooting sangat membutuhkan representasi visual dan kesempatan untuk eksplorasi secara mandiri (Clark & Mayer, 2016).

Di sisi lain, siswa sekolah menengah atas saat ini tergolong sebagai generasi digital native yang lebih akrab dengan media visual dan teknologi interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Lectora Inspire. Lectora merupakan perangkat lunak multimedia yang memungkinkan guru menyusun bahan ajar dengan tampilan menarik, integrasi video dan animasi, serta fitur interaktif seperti kuis dan simulasi yang dapat menunjang pembelajaran aktif dan bermakna (Yulianti, 2022; Clark & Mayer, 2016).

Hasil diskusi dengan guru PJOK dan siswa menunjukkan adanya antusiasme terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Namun, hambatan utama yang dihadapi adalah keterbatasan pelatihan teknis serta belum tersedia bahan ajar multimedia yang dikembangkan khusus untuk materi olahraga seperti bola basket (Zainuddin & Perera, 2019; Handayani, 2021). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru PJOK dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire.

Tujuan utama dari program ini adalah meningkatkan kapasitas guru dalam mendesain media pembelajaran digital, memperkaya variasi metode pembelajaran PJOK, serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap teknik dasar bola basket. Media ini juga dapat digunakan dalam skema pembelajaran *blended* maupun *student-centered learning*, yang sangat relevan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong fleksibilitas, kreativitas, dan pembelajaran berbasis pengalaman (Kemendikbud, 2022).

Secara lebih luas, kegiatan ini turut mendukung transformasi pendidikan digital nasional sebagaimana yang dicanangkan oleh pemerintah, sekaligus menjadi langkah konkret dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Dengan penerapan media Lectora Inspire, diharapkan tidak hanya terjadi peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir, tetapi juga peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang inovatif dan aplikatif (Mishra & Koehler, 2006).

## METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) yang dikombinasikan dengan pendampingan intensif, agar peserta mampu memahami konsep dan keterampilan teknis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire, khususnya untuk materi bola basket dalam mata pelajaran PJOK. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Lapangan

Tahap awal dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru PJOK di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir, serta penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat keterlibatan, motivasi belajar, dan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran bola basket. Hasil identifikasi menunjukkan perlunya pengembangan media interaktif yang mampu mendukung pemahaman teknik dasar dan strategi permainan bola basket.

## 2. Perencanaan Program dan Penyusunan Materi

Tim pengabdian menyusun program pelatihan dan materi yang meliputi:

- Konsep pembelajaran abad 21 dan pentingnya inovasi media;
- Penerapan media pembelajaran bola basket secara interaktif (penyisipan video teknik dribbling, passing, shooting, dan animasi strategi permainan);
- Integrasi evaluasi (kuis, soal pilihan ganda, dan latihan interaktif dalam media).

## 3. Pelatihan dan Workshop Lectora Inspire

Pelatihan dilaksanakan selama 2 hari secara tatap muka, terdiri dari:

- Sesi 1: Teori dan pengenalan Lectora Inspire
- Sesi 2: Teori penerapan media interaktif untuk teknik dasar bola basket;

## 4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan hasil penerapan media. Instrumen evaluasi meliputi:

- Pretest dan posttest keterampilan siswa dalam penerapan media Lectora Inspire;
- Respon siswa terhadap media melalui angket dan wawancara terbuka;

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang mengangkat tema Penerapan Media Lectora Inspire pada Materi Bola Basket sebagai Inovasi Pembelajaran Abad 21 di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir telah menghasilkan sejumlah capaian yang signifikan baik dari sisi peningkatan kapasitas guru maupun dari segi efektivitas pembelajaran PJOK. Berdasarkan hasil observasi awal, guru PJOK di sekolah mitra masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi teknik dasar bola basket secara sistematis dan menarik. Materi seperti dribbling, passing, shooting, pivot, serta strategi dasar permainan sering kali disampaikan hanya melalui demonstrasi langsung atau penjelasan lisan, yang kurang optimal terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik.

Melalui program pelatihan intensif yang dirancang menggunakan pendekatan workshop-partisipatif, guru PJOK diperkenalkan pada perangkat lunak Lectora Inspire, sebuah media authoring tool berbasis multimedia yang memungkinkan guru merancang pembelajaran interaktif dan dinamis. Selama pelatihan, guru diberikan bimbingan mulai dari pengenalan antarmuka, pembuatan halaman pembelajaran, integrasi video teknik bola basket, penyisipan animasi strategi permainan, hingga pembuatan kuis evaluatif yang mampu memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Hasilnya, seluruh peserta berhasil mengembangkan setidaknya satu produk media pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik bola basket dalam satu paket interaktif.

Implementasi media ini di kelas memberikan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan data angket dan observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian, penggunaan media berbasis Lectora Inspire mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih fokus, tertarik, dan mudah memahami langkah-langkah teknik dasar yang sebelumnya hanya diperoleh melalui penjelasan lisan. Siswa juga dapat mengulang tayangan video atau simulasi secara mandiri di luar jam pelajaran, yang mendukung prinsip pembelajaran mandiri dan pengayaan materi. Sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa media yang digunakan menarik dan membantu mereka memahami teknik bola basket lebih cepat, sementara 82% menyatakan lebih percaya diri saat melakukan praktik di lapangan setelah menggunakan media tersebut.

Dampak lanjutan dari kegiatan ini adalah tumbuhnya kesadaran akan pentingnya inovasi digital dalam pembelajaran PJOK. Beberapa guru bahkan mulai berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi-materi lain, seperti atletik, permainan bola kecil, hingga kebugaran jasmani.

Pihak sekolah juga menyatakan dukungannya untuk mengintegrasikan media digital hasil pelatihan ke dalam RPP dan proses supervisi pembelajaran. Dengan demikian, program ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga mendorong transformasi budaya belajar di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, penerapan Lectora Inspire dalam materi bola basket terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada integrasi teknologi, interaktivitas, dan pemberdayaan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kapasitas guru, penguatan profesionalisme pendidik, serta perwujudan Merdeka Belajar melalui inovasi pembelajaran yang berbasis kebutuhan peserta didik dan tantangan zaman.

### ***Pembahasan***

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media Lectora Inspire secara signifikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya dalam penyampaian materi teknik dasar bola basket. Penggunaan teknologi pembelajaran digital seperti Lectora sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2009).

Media Lectora Inspire menawarkan keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, interaktif, dan adaptif. Dalam praktiknya, guru-guru PJOK di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir yang semula terbiasa dengan metode konvensional menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Anderson (2010) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran.

Konten yang dikembangkan dalam Lectora Inspire, seperti video teknik dribbling, passing, dan shooting, membantu siswa dalam memahami gerakan secara lebih rinci dan konkret. Visualisasi ini penting karena dalam pembelajaran olahraga, pemahaman gerak sangat bergantung pada observasi dan peniruan (Siedentop, 2009). Selain itu, kuis interaktif yang ditambahkan pada media dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang menurut Clark & Mayer (2016), merupakan komponen penting dalam pembelajaran multimedia.

Respon positif siswa terhadap media ini menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK tidak harus selalu berpusat di lapangan, tetapi bisa dilakukan secara blended atau hybrid dengan kombinasi antara penjelasan teori secara interaktif dan praktik langsung (Graham, 2013). Fakta bahwa 87% siswa merasa lebih termotivasi dan memahami materi lebih cepat mengindikasikan bahwa teknologi mampu meningkatkan *engagement* dan efisiensi belajar (Bonk & Graham, 2006).

Penggunaan Lectora Inspire juga berperan dalam mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis dan kreatif. Dalam media yang dikembangkan, siswa dihadapkan pada simulasi taktik permainan yang mendorong mereka mengambil keputusan cepat dan tepat. Hal ini senada dengan argumen Johnson et al. (2014) bahwa teknologi yang dirancang dengan pendekatan pemecahan masalah dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dari sisi guru, pengabdian ini menunjukkan peningkatan literasi digital yang signifikan. Sebelumnya guru mengalami kesulitan dalam membuat bahan ajar yang menarik secara visual, tetapi setelah pelatihan mereka mampu menghasilkan media interaktif secara mandiri. Ini mendukung studi oleh Mishra & Koehler (2006) tentang pentingnya integrasi pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi (TPACK) dalam pengembangan profesional guru.

Lebih lanjut, penerapan Lectora Inspire juga meningkatkan kolaborasi antarguru lintas mata pelajaran. Guru IPS, Bahasa Indonesia, dan Biologi yang turut menyaksikan hasil pelatihan tertarik mengembangkan media serupa untuk materi mereka. Kolaborasi ini mencerminkan semangat inovasi lintas bidang dalam budaya sekolah modern (Fullan, 2013).

Dari sudut pandang kurikulum, kegiatan ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dan menyusun pembelajaran berdiferensiasi. Dengan media seperti Lectora, guru dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar siswa (Kemendikbud, 2022). Dengan kata lain, penerapan media Lectora Inspire tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknik siswa dalam bola basket, tetapi juga membentuk sistem pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan berbasis teknologi. Ini menjadi salah satu strategi penting dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 dan society 5.0 (Schwab, 2016; Fukuyama, 2018).

Secara kelembagaan, program ini memberikan dampak sistemik terhadap budaya pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah memberikan dukungan penuh atas inisiatif inovasi ini dan mendorong

integrasi media pembelajaran digital ke dalam program supervisi guru dan perencanaan pembelajaran. Kegiatan ini juga mendorong guru lintas mata pelajaran untuk mengeksplorasi Lectora Inspire sebagai media alternatif dalam pembelajaran mereka, memperkuat kolaborasi lintas disiplin.

Dengan demikian, penerapan media Lectora Inspire dalam pembelajaran bola basket tidak hanya meningkatkan efektivitas penguasaan materi oleh siswa, tetapi juga memperkuat peran guru sebagai inovator pembelajaran. Pengabdian ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi secara tepat dapat menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengangkat tema “*Penerapan Media Lectora Inspire (Materi Bola Basket) sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Atas*” berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan. Penerapan media interaktif berbasis Lectora Inspire dalam materi bola basket terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir. Media ini mampu menyajikan konten teknik dasar bola basket secara visual, sistematis, dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi secara mendalam baik secara teori maupun praktik. Kegiatan ini juga memberikan manfaat signifikan bagi guru, terutama dalam hal peningkatan kemampuan literasi digital, pengembangan media ajar mandiri, serta motivasi untuk berinovasi dalam proses belajar-mengajar. Guru tidak hanya menjadi fasilitator, tetapi juga desainer pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap tantangan zaman. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media Lectora Inspire menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran PJO dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi aktif peserta didik. Secara kelembagaan, kegiatan ini memperkuat budaya pembelajaran berbasis teknologi dan mendorong kolaborasi lintas mata pelajaran di lingkungan sekolah. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang terhadap kualitas pendidikan dan kesiapan sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran abad 21 secara lebih optimal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T. (2010). *The theory and practice of online learning* (2nd ed.). Athabasca University Press.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (Eds.). (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. Pfeiffer.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(3), 47–50.
- Fullan, M. (2013). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Graham, C. R. (2013). Emerging practice and research in blended learning. In M. G. Moore (Ed.), *Handbook of distance education* (3rd ed., pp. 333–350). Routledge.
- Handayani, R. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis Lectora Inspire untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 89–97. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.19730>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 K–12 edition*. The New Media Consortium.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kereluik, K., Mishra, P., Fahnoe, C., & Terry, L. (2013). What knowledge is of most worth: Teacher knowledge for 21st century learning. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 29(4), 127–140. <https://doi.org/10.1080/21532974.2013.10784716>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Schwab, K. (2016). *The fourth industrial revolution*. World Economic Forum.
- Siedentop, D. (2009). *Introduction to physical education, fitness, and sport* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

- Yulianti, L. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis TIK di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 56–68. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.19318>
- Zahra, S. (2020). Pengembangan media interaktif dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 115–127. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i2.32018>
- Zainuddin, Z., & Perera, C. J. (2019). Exploring students' competence, autonomy and relatedness in flipped classrooms: A self-determination theory approach. *Education and Information Technologies*, 24, 2361–2376. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09804-2>