

# MODUL PELATIHAN

## PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT



### TUTORIAL PROGRAM LECTORA

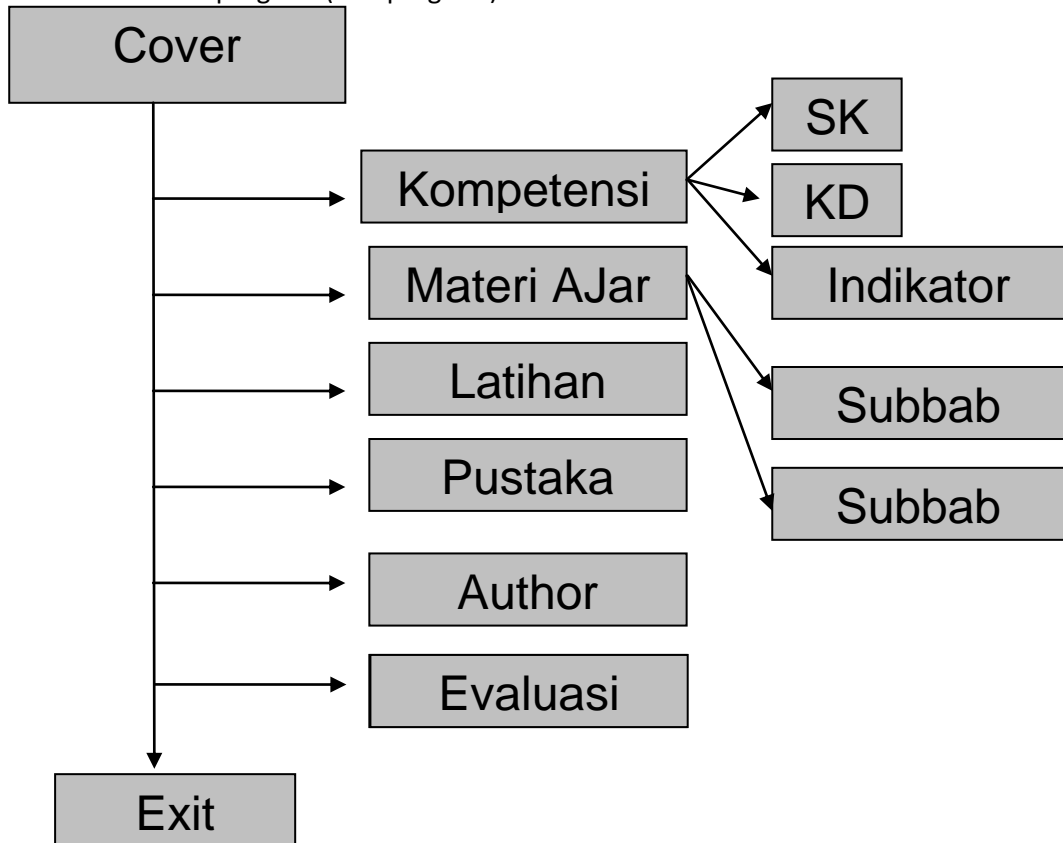
Diolah dari berbagai sumber oleh:

Muhamad Mas'ud, S.Pd.I  
Guru SD Muhammadiyah Bodon Banguntapan Bantul  
Telp. 0274-6634743 atau 081578113635  
muh\_masud@yahoo.com

# Merancang Media Pembelajaran Interaktif

## 1. Merancang Media

- Membuat Flowchart program (alur program)



## 2. Storyboard Media Pembelajaran Interaktif

### STORYBOARD

#### Cover

Kompetensi Materi Ajar Latihan Pustaka Author Evaluasi Akhir	Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran: IPA Kelas: III /Semester: 1  <b>Makhluk Hidup</b>  <b>Oleh:</b> .....
---	--

### Menu Kompetensi

Cover	
<b>Kompetensi</b> Materi Ajar Latihan Pustaka Author Evaluasi Akhir	Pada menu kompetensi berisi <ol style="list-style-type: none"><li>1. Standar Kompetensi</li><li>2. Kompetensi Dasar</li><li>3. Indikator</li></ol> <p>(bisa menggunakan 1 page atau lebih)</p>

### Menu Materi Ajar

Cover	
<b>Kompetensi</b> <b>Materi Ajar</b> Latihan Pustaka Author Evaluasi Akhir	Materi ajar <ol style="list-style-type: none"><li>1. Materi pelajaran</li><li>2. Gambar/ animasi pendukung</li><li>3. Video pendukung dll</li></ol> <p>(bisa menggunakan 1 page atau lebih)</p>

### Menu Latihan

Cover	
<b>Kompetensi</b> Materi Ajar <b>Latihan</b> Pustaka Author Evaluasi Akhir	Menu Latihan <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cover latihan</li><li>2. Soal-soal pilihan ganda, benar salah, isian, mencocokkan dll</li><li>3. Gambar/ animasi pendukung</li><li>4. Umpan balik</li></ol> <p>(bisa menggunakan 1 page atau lebih)</p>

### Menu Pustaka

Cover	
<b>Kompetensi</b> Materi Ajar Latihan <b>Pustaka</b> Author Evaluasi Akhir	Menu Pustaka <ol style="list-style-type: none"><li>1. Buku acuan</li><li>2. Website acuan</li><li>3. Sumber gambar dll</li></ol> <p>(bisa menggunakan 1 page atau lebih)</p>

## Menu Author

Cover	
Kompetensi Materi Ajar Latihan Pustaka <b>Author</b> Evaluasi Akhir	Author 1. Foto Nama: NIP: Instansi: GuruMapel: Email: HP:

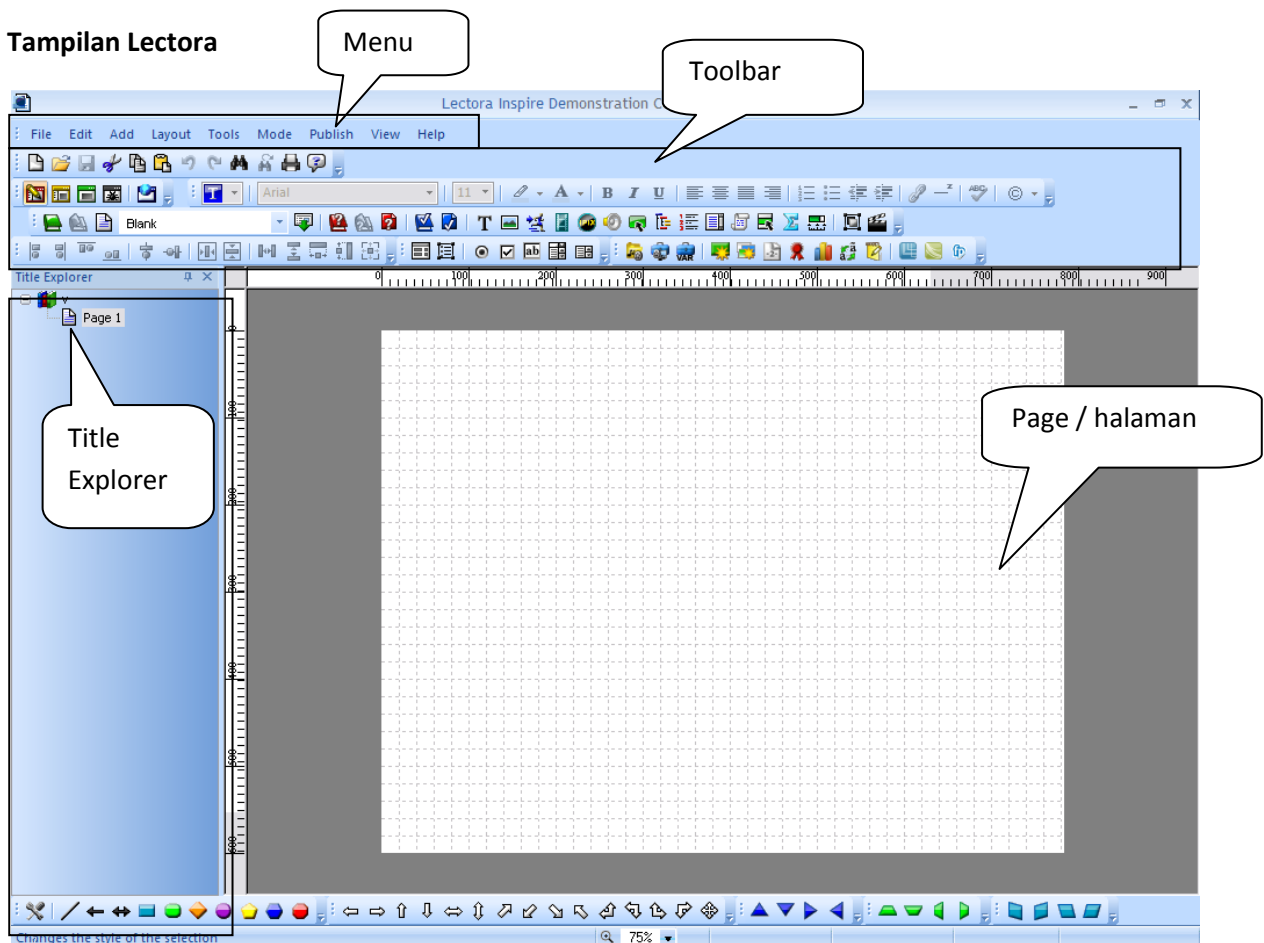
# Pemanfaatan Lectora

## Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

### Materi Dasar-dasar Lectora

- Menu-menu pada program Lectora
- Pemanfaatan chapter, section, page
- Insert berbagai fasilitas dalam Lectora (insert image, insert audio, animasi dll)
- Pemanfaatan fasilitas pembuatan soal/quiz
- Publish

### Tampilan Lectora



### Menu-menu/ Fasilitas Yang digunakan

File Edit Add Layout Tools Mode Publish View Help

Menu pada Lectora terdiri dari menu File, Edit, Add, Layout, Tools, Mode, Publish, View, dan Help yang cara bekerjanya mirip dengan Program Microsoft Office.

### Menu File

	New Title	Ctrl+N
	Open an Existing Title...	Ctrl+O
	Close Title	
	Save Title	Ctrl+S
	Save As	
	Save a Copy of Title	
	Save Title as Template	
	Print	Ctrl+P
	Import	
	Export	
	Preferences	
	1 D:\workshop lectora\w\w	
	2 Media Pembelajaran Fisika	
	3 Media Pembelajaran SMPN 1 Wonosari	
	4 2	
	5 project	
	6 SurvivalSkills	
	Exit	

### Menu Edit

	Undo Insert	Ctrl+Z
	Redo	Ctrl+Y
	Cu <sup>t</sup>	Ctrl+X
	Co <sup>y</sup>	Ctrl+C
	Paste	Ctrl+V
	Paste Unformatted Text	Ctrl+Shift+V
	Paste As	
	Delete	
	Find	Ctrl+F
	Find Next	F3
	Replace	Ctrl+H

### Menu Add

	Assignable Unit	Ctrl+0
	Chapter	Ctrl+1
	Section	Ctrl+2
	Page	Ctrl+3
	<b>Object</b>	
	Action	Ctrl+4
	Group	Ctrl+5
	Test	Ctrl+6
	Test Section	Ctrl+7
	Question	Ctrl+8
	Survey	Alt+6
	Survey Question	Shift+Alt+8

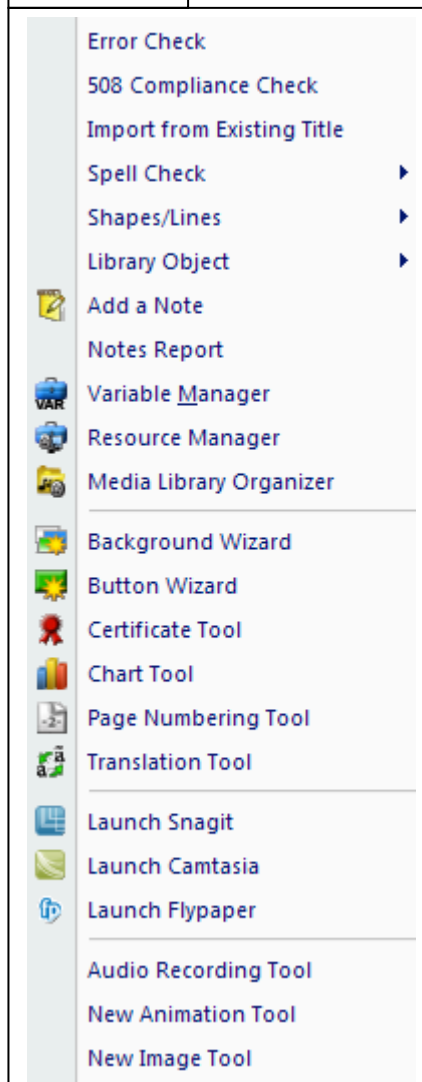
  

	Animation	Ctrl+9
	Audio	Ctrl+Shift+0
	Button	Ctrl+Shift+1
	Document	Ctrl+Shift+2
	Equation	Ctrl+Shift+3
	External HTML	Ctrl+Shift+4
	Form Object	
	Image	Ctrl+Shift+5
	IPIX Image	Ctrl+Shift+6
	Menu	Ctrl+Shift+7
	Progress Bar	Ctrl+Alt+9
	Reference List	Ctrl+Shift+8
	Table of Contents	Ctrl+Shift+9
	Text Block	Ctrl+Alt+0
	Video	Ctrl+Alt+1

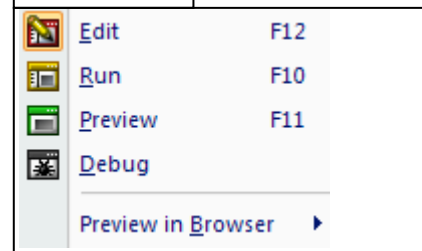
## Toolbar Add



### Menu Tools



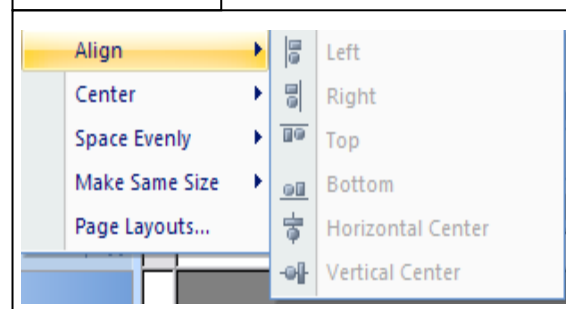
### Menu Mode



### Menu Publish



### Menu Layout

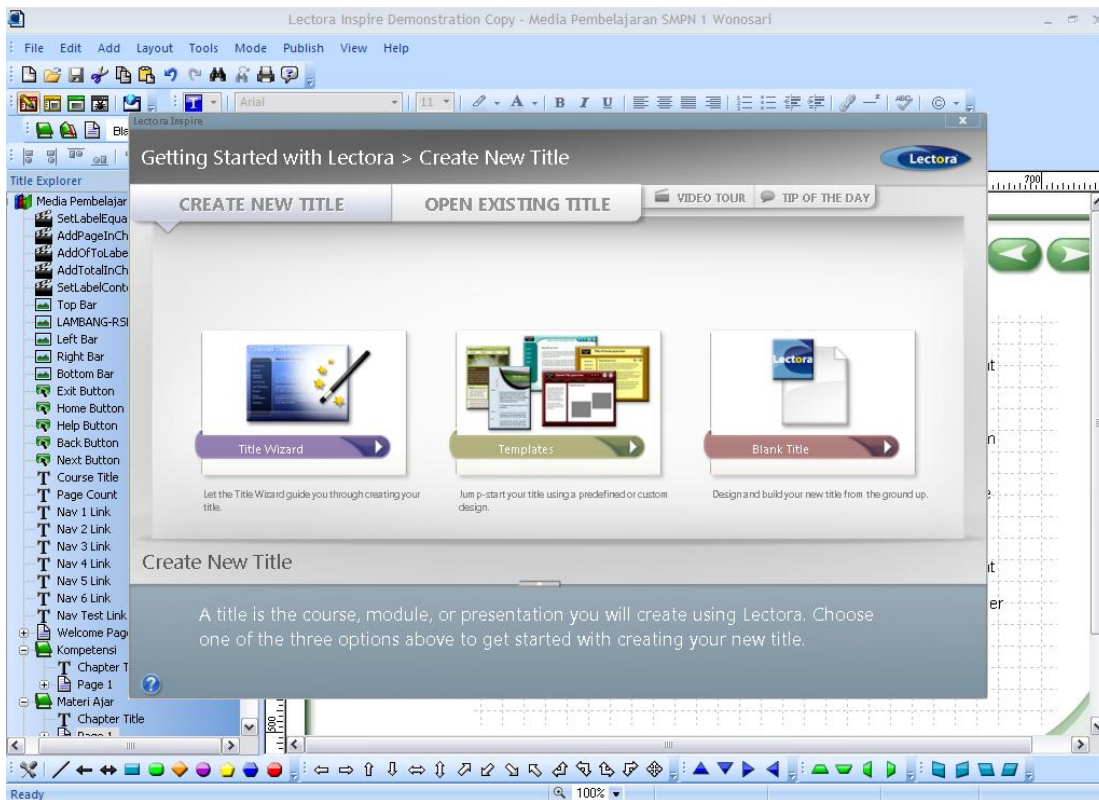


# BAB 1

## MEMULAI BEKERJA MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

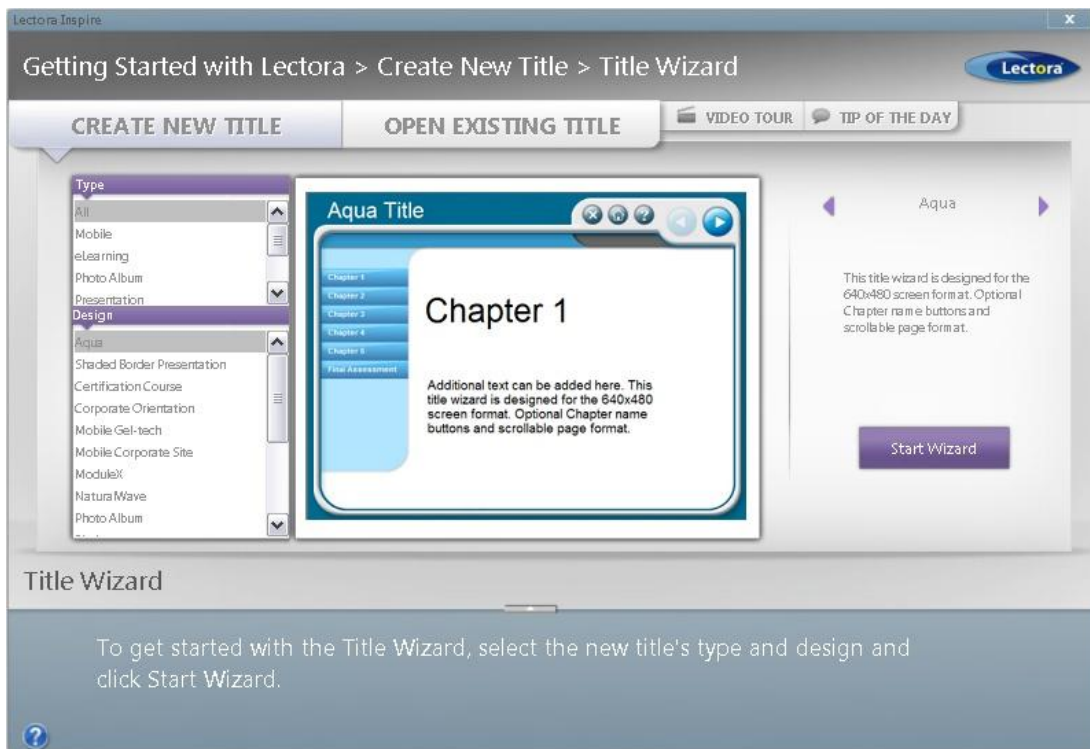
### Langkah Kerja:

1. Aktifkan program aplikasi Lectora dengan mengklik gambar

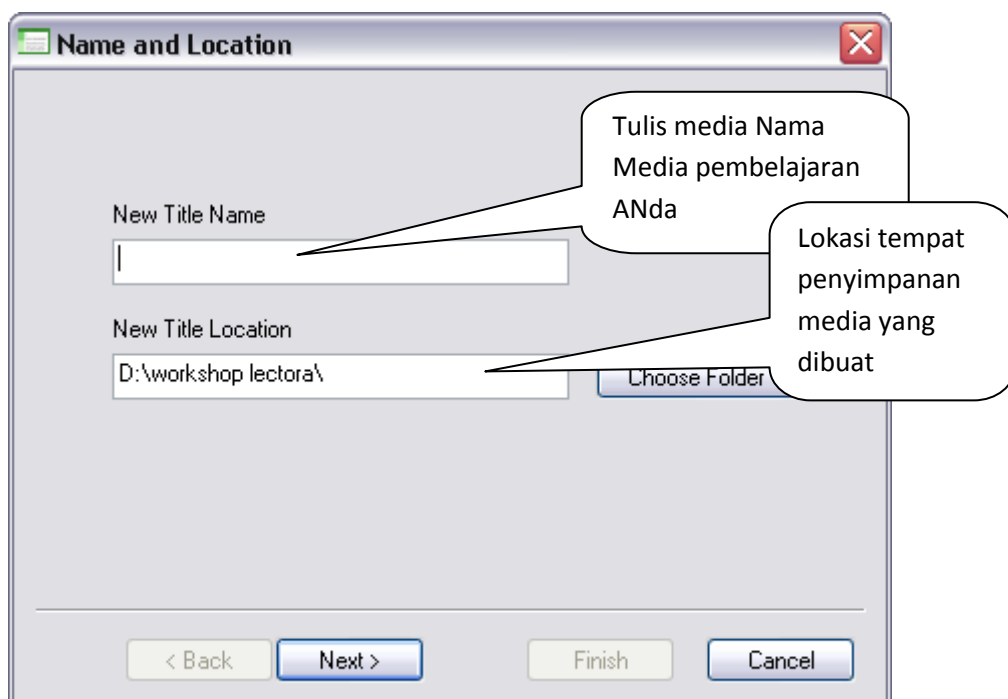


2. Pilihlah **Create New Title** kemudian Klik **Title Wizard** atau **Template**
3. Kemudian pilihlah desain yang kalian senangi kemudian klik **Start Wizard**

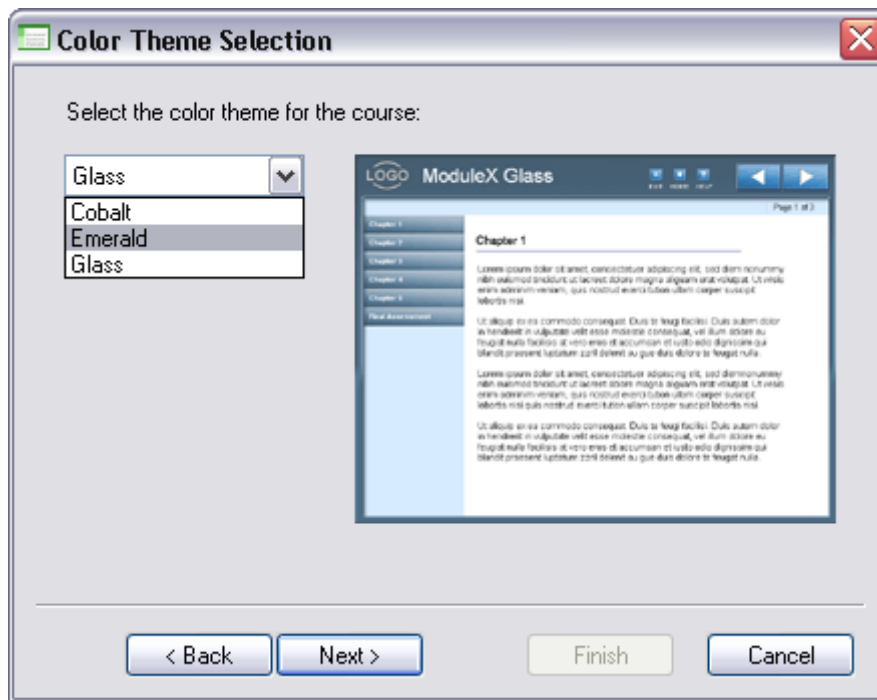




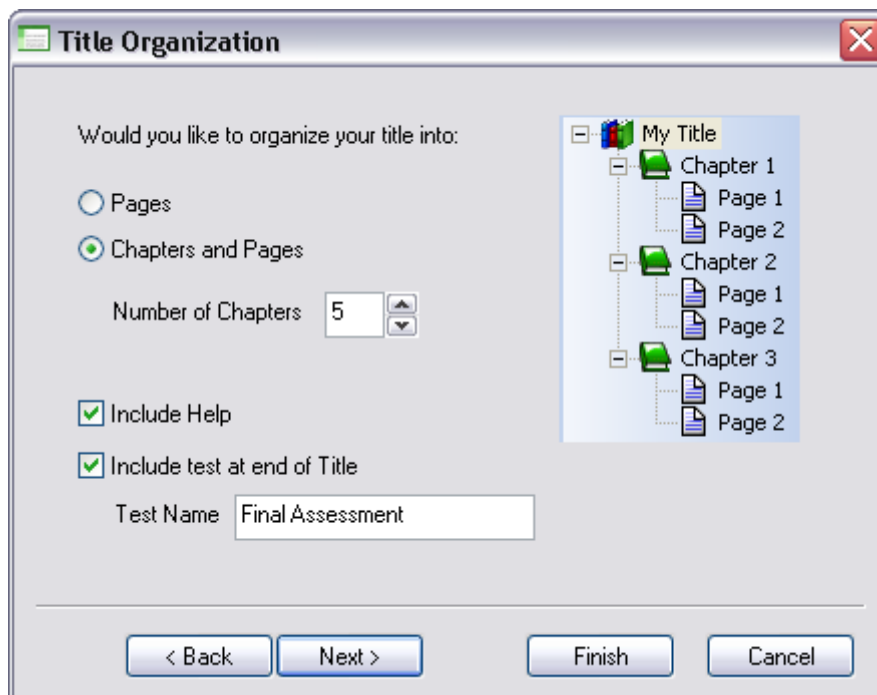
4. Akan muncul form Name dan Location. Name digunakan untuk nama Media Pembelajaran yang akan dibuat, sementara location digunakan untuk tempat penyimpanan media yang dikerjakan.



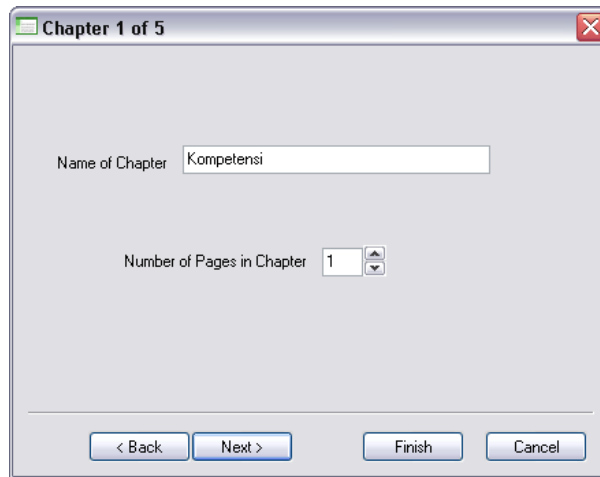
5. Setelah Name and Location diisi kemudian klik tombol **Next**, maka akan muncul Color Theme Selection (digunakan untuk mengatur pewarnaan media pembelajaran yang sedang dibuat. Setelah itu tekan tombol Next.



- Form/ isian yang keluar adalah Title Organization. Pilih/ centang untuk pilihan Chapters and page (isi 5 atau sesuai kebutuhan), include help dan include test at end of title. Test Name yang berisi Final Assessment diganti dengan nama Evaluasi. Kemudian klik **Next**.

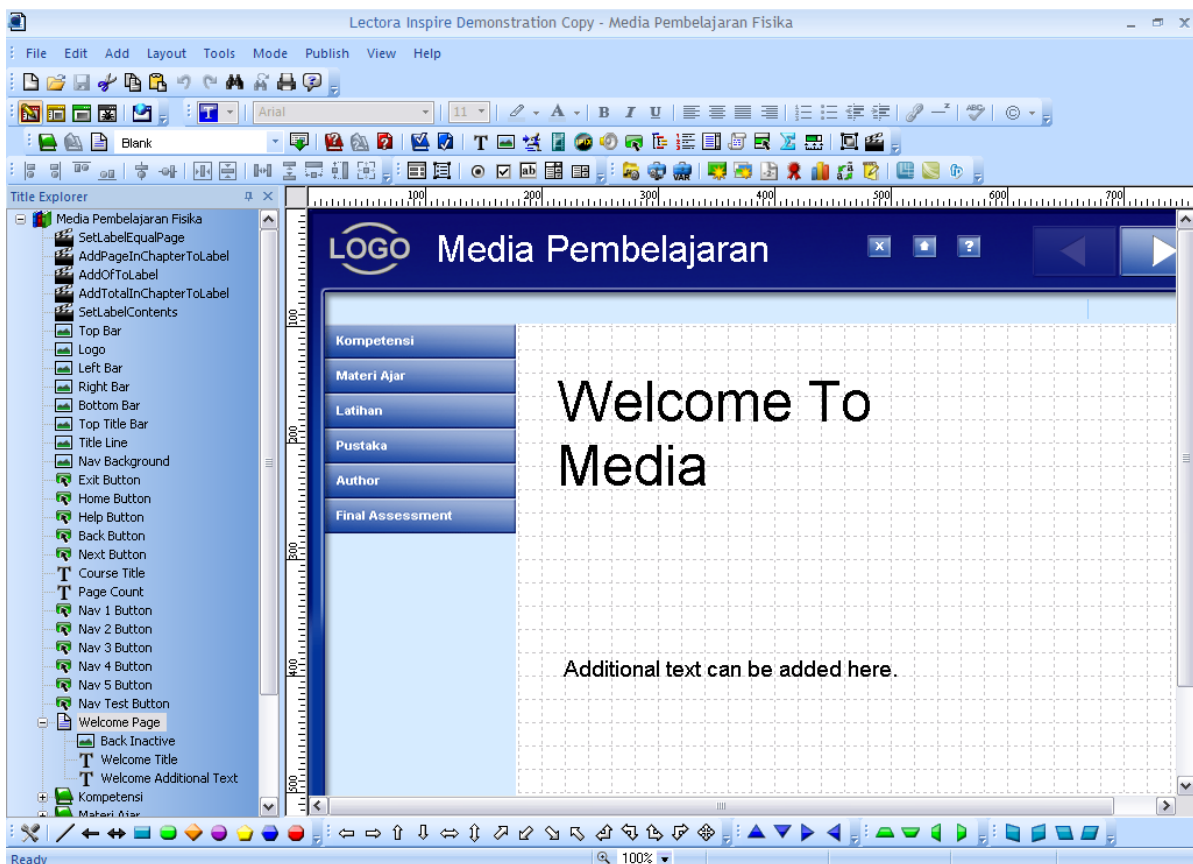


- Form yang muncul berikutnya adalah form Chapter 1 of 5 yang digunakan untuk mengisi tomo-tombol navigasi sesuai dengan keinginan kita.



No	Name of Chapter
1	Kompetensi
2	Materi Ajar
3	Latihan
4	Pustaka
5	Author

8. Setelah semua diisi klik tombol Next maka akan muncul tampilan sbb:



9. **Media Pembelajaran yang dibuat sudah siap untuk diisi dengan content pembelajaran.**  
Tampilan Titiel Explorer

- Top Bar
- Logo
- Left Bar
- Right Bar
- Bottom Bar
- Top Title Bar
- Title Line
- Nav Background
- Exit Button
- Home Button
- Help Button
- Back Button
- Next Button
- Course Title
- Page Count
- Nav 1 Button
- Nav 2 Button
- Nav 3 Button
- Nav 4 Button
- Nav 5 Button
- Welcome Page
- Kompetensi
- Materi Ajar
- Latihan
- Pustaka
- Author
- Pop-up Windows

**Welcome page**

Digunakan untuk cover depan media pembelajaran yang berisi: instansi, mapel, kelas, semester, judul, dan penyusun

**Kompetensi**

Berisi: SK, KD, Indikator  
Bisa terdiri dari 1 page atau lebih

**Materi Ajar**

1. Materi pelajaran
2. Gambar/ animasi pendukung
3. Video pendukung dll

**Latihan**

1. Cover latihan
2. Soal-soal pilihan ganda, benar salah, isian, mencocokkan dll
3. Gambar/ animasi pendukung
4. Umpan balik  
(bisa menggunakan 1 page atau lebih)

**Pustaka**

1. Cover Pustaka
2. Gambar buku yang digunakan sebagai rujukan membuat materi ajar
3. Bisa berisi 1 page atau lebih

**Author**

1. Cover Pustaka
2. Foto/Gambar si pembuat materi
3. Instansi si pembuat
4. Bisa berisi 1 page atau lebih

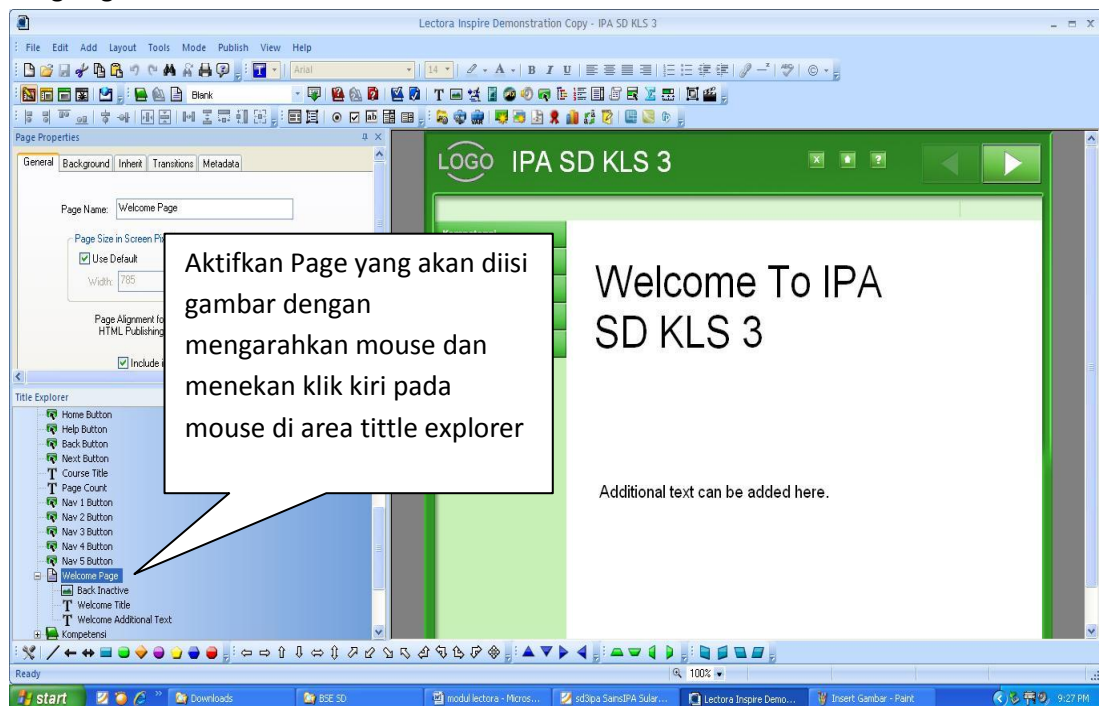
## BAB 2

# MEMASUKKAN OBJEK GAMBAR PADA HALAMAN KERJA

Media pembelajaran rasanya hambar tanpa ada gambar/video/animasi. Lectora menyediakan fasilitas untuk semua kegiatan tersebut. Mari kita praktekan..

Untuk memasukkan objek gambar dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Aktifkan halaman lectora yang akan diisi objek, pada tahap pertama ini kita mengisi halaman dengan gambar.

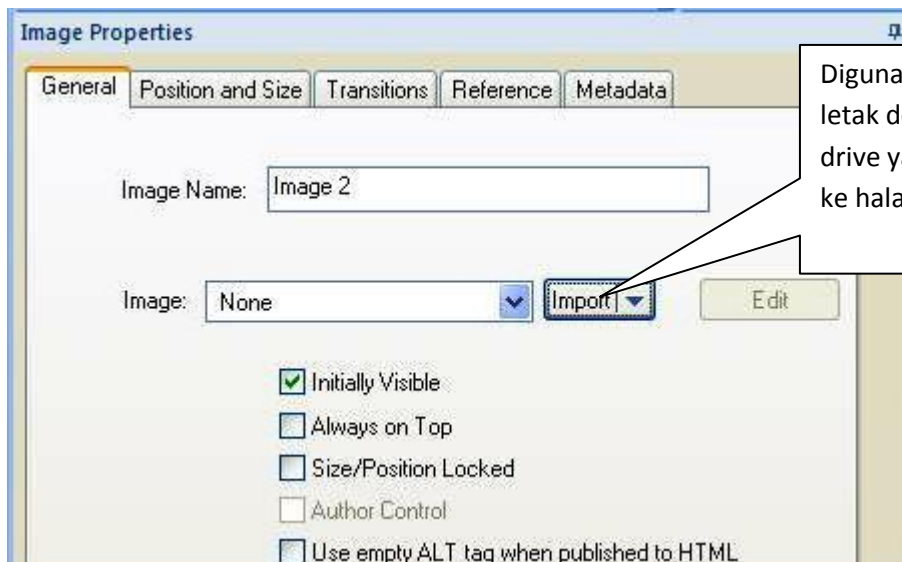


2. Arahkan mouse pada menu add – klik menu add – object – image

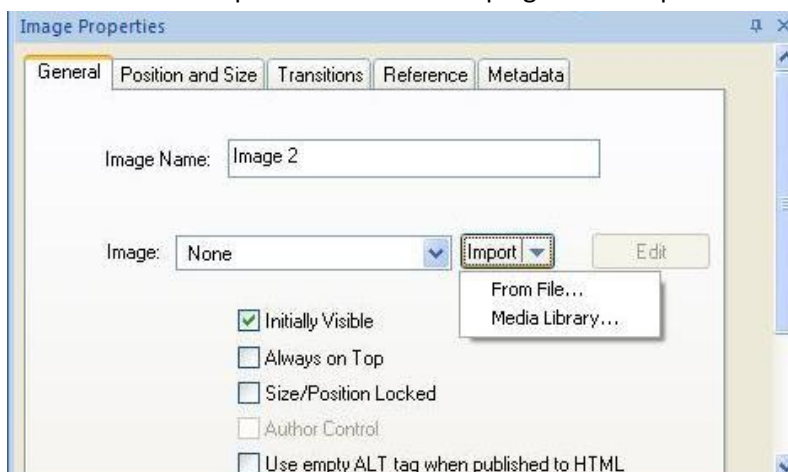


3. Setelah itu akan muncul kotak dialog image properties





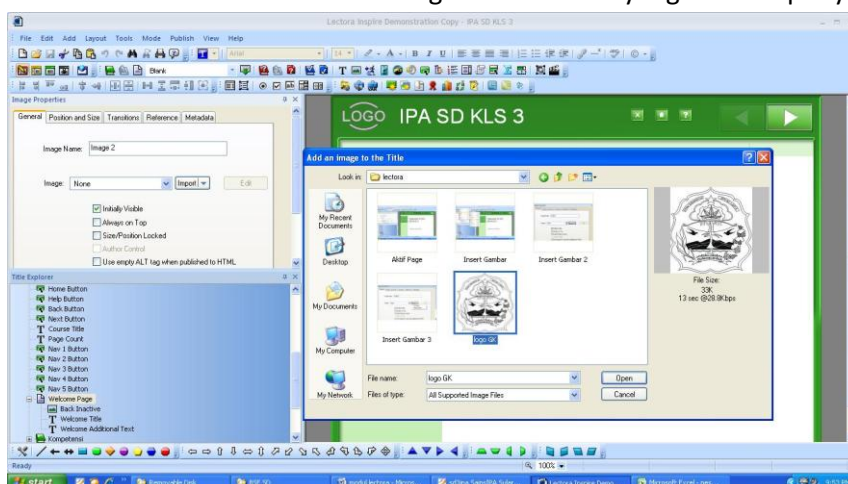
4. Pilih dan klik tanda panah ke bawah samping tulisan import



Setelah itu muncul form pilihan :

- a. From File  
Mengambil file dari hardisk/media penyimpanan sendiri
- b. Media Library  
Mengambil file yang sudah disediakan oleh lectora

5. Mari kita coba dahulu memasukkan gambar dari file yang sudah dipunyai dari hardisk anda

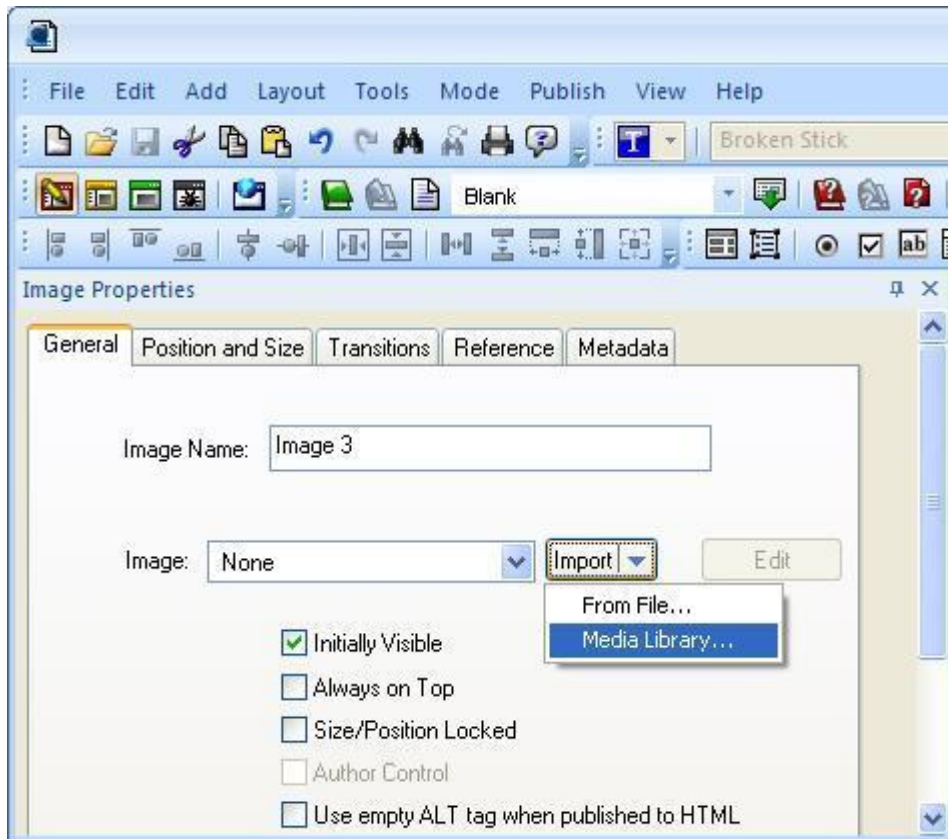


Setelah langkah pada no 4 diatas maka pilih From File dan cari file yang akan anda masukkan dan klik insert.

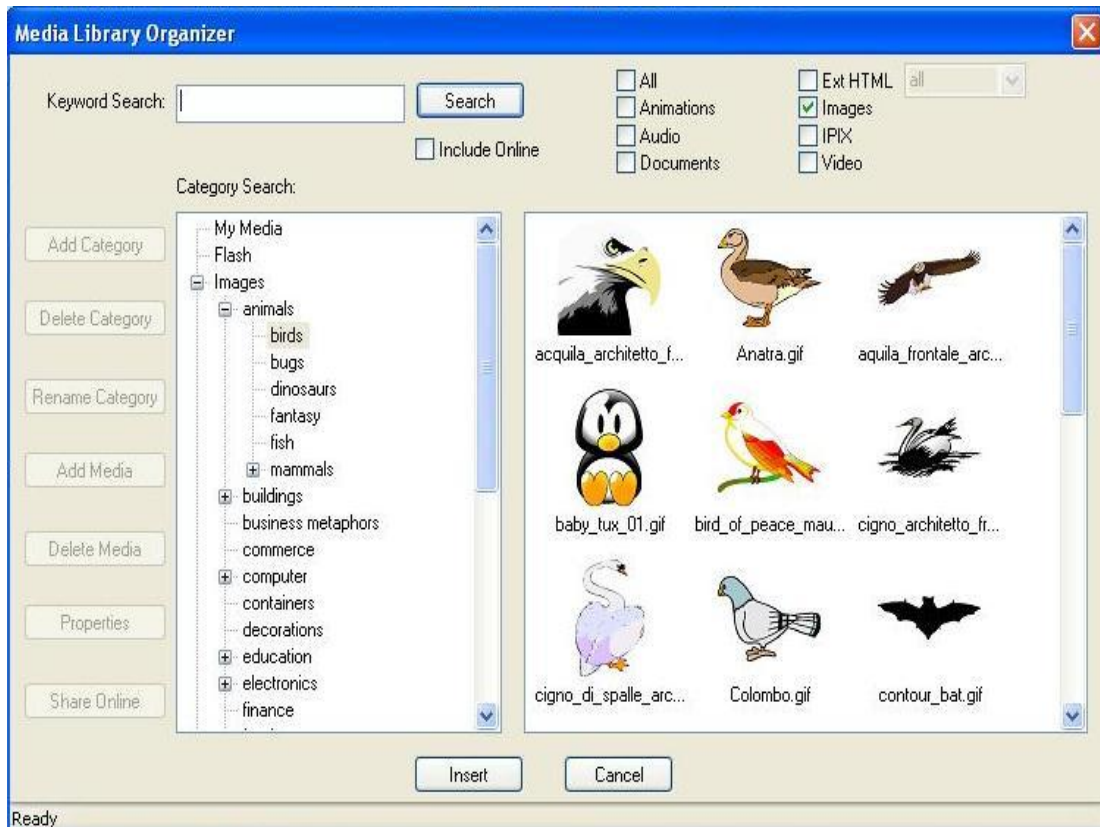
Contoh berikut ini adalah memasukkan gambar logo Kab KOTA YOGYAKARTA pada halaman awal



6. Mari kita coba memasukkan gambar yang sudah disediakan program lectora

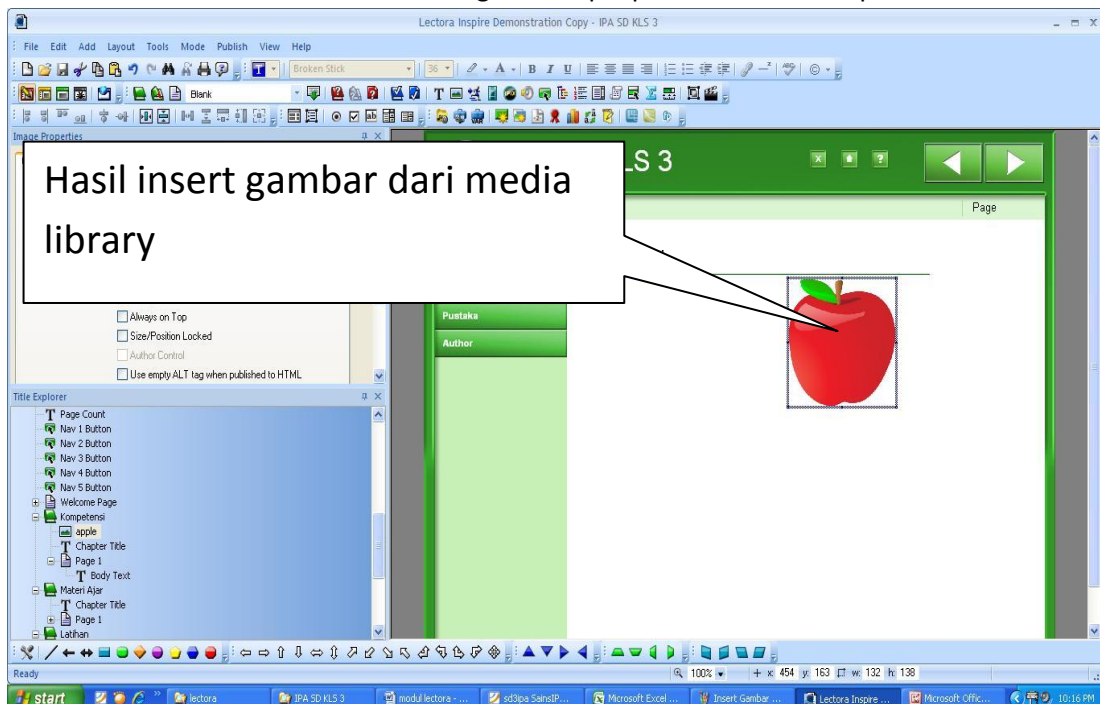


7. Setelah langkah pada no 6 diatas maka pilih Media File dan akan muncul kotak dialog berikut



Gambar yang sudah disediakan oleh lecora telah dikelompokkan berdasarkan groupnya, Pilih sesuai group yang diinginkan dan pilih gambar yang tersedia, setelah itu pilih gambar sesuai keinginan. pilih gambar dan klik insert

Contoh berikut ini adalah memasukkan gambar apel pada halaman kompetensi





## BAB 3

### Mengisi Halaman dengan konten yang dibuat sendiri

Pada Bab 1 telah dibuat sebuah konten dengan urutan sebagai berikut

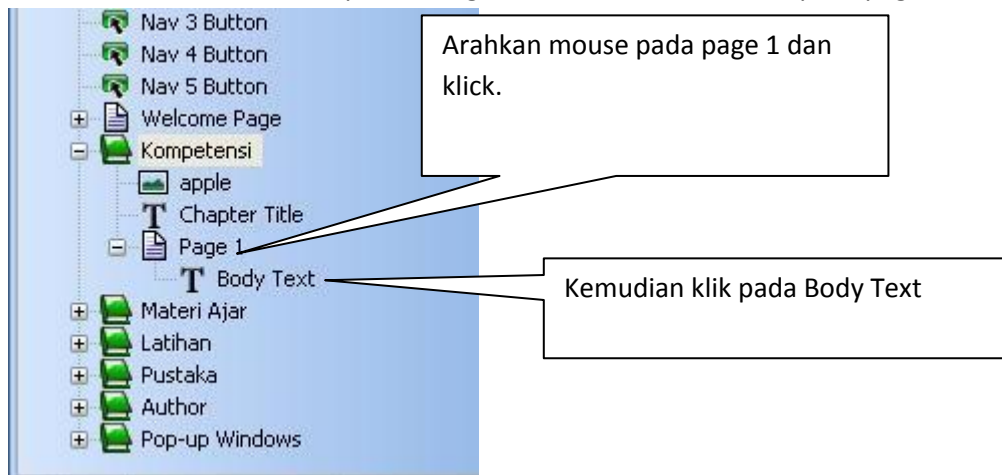


Untuk mengisi konten pada tiap bab yang sudah dibuat maka dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut : (Sebagai contoh kita akan mengisi bab Kompetensi)

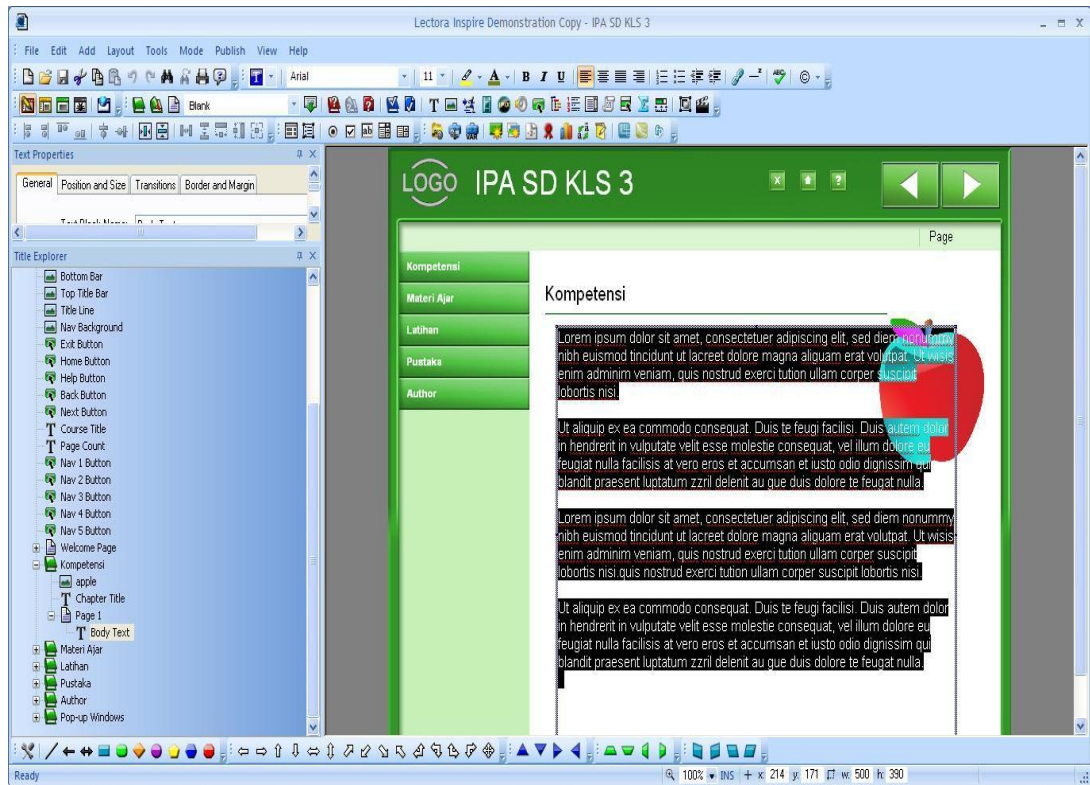
1. Untuk mengisi konten pada halaman kompetensi maka arahkan mouse dan klik pada chapter Kompetensi. Kemudian tekan tanda ( + ) didepan gambar buku



Setelah itu akan muncul tampilan sebagai berikut. Arahkan mouse pada page 1 dan klik



2. Setelah itu pada halaman/stage akan aktif di bagian Body Text dari Page 1 Chapter Kompetensi. Dengan menekan double klik pada mouse anda kemudian blok semua huruf pada kotak body text dan hapuslah text yang ada, ganti sesuai dengan kompetensi bahan ajar anda.



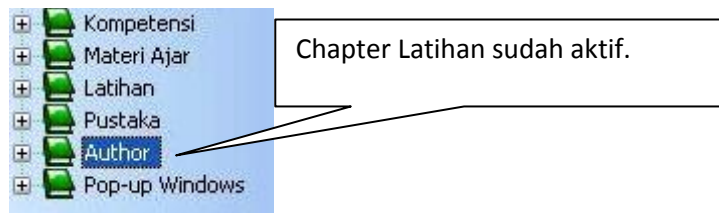
Dengan cara yang sama anda dapat mengisi konten pada tiap chapter yang anda buat sesuai dengan story board yang sudah anda buat pada awal materi ini.

## MEMBUAT MATERI UJI

Setelah konten pembelajaran terisi, maka tahap selanjutnya adalah membuat materi uji sebagai sarana penilaian terhadap pemahaman siswa pada materi ajar. Berikut adalah tahapan untuk membuat materi uji :

### A. Membuat Soal Benar-Salah

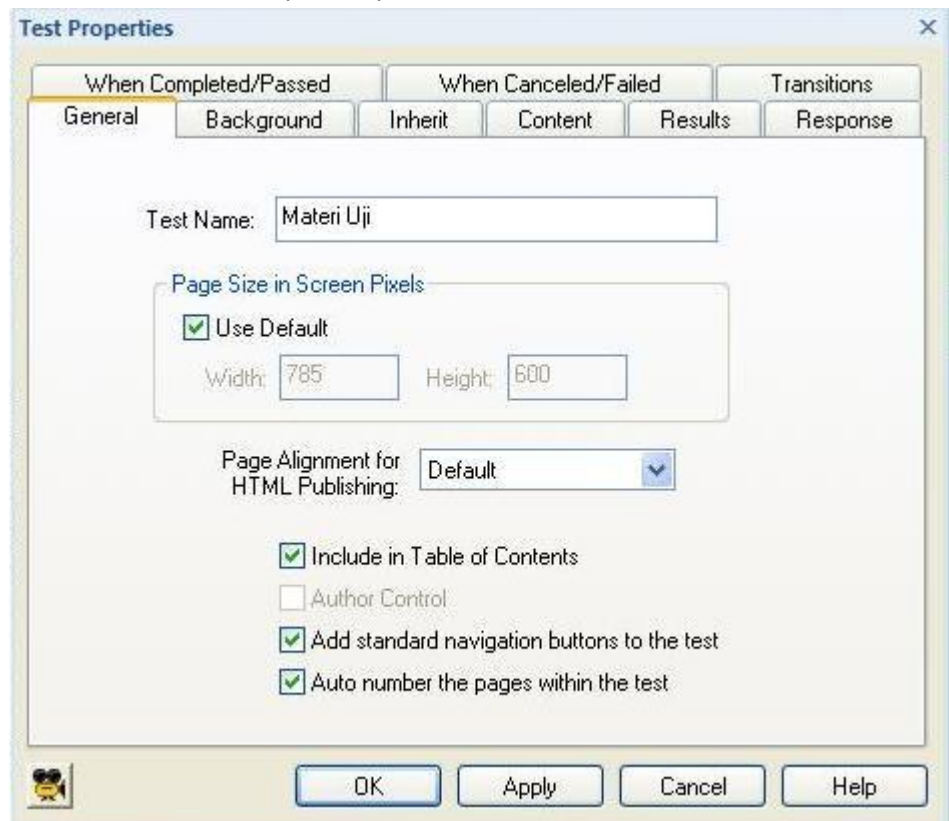
1. Pada Flowchart bab 1 materi uji terletak setelah chapter author maka nanti anda harus mensetting materi uji terletak dibawah chapter author.
2. Untuk meletakkan materi uji berada dibawah chapter Author maka terlebih dahulu anda harus mengaktifkan chapter author. Dengan mengarahkan mouse dan klik pada chapter author.



3. Setelah itu arahkan mouse pada toolbar kemudian klik Add Test

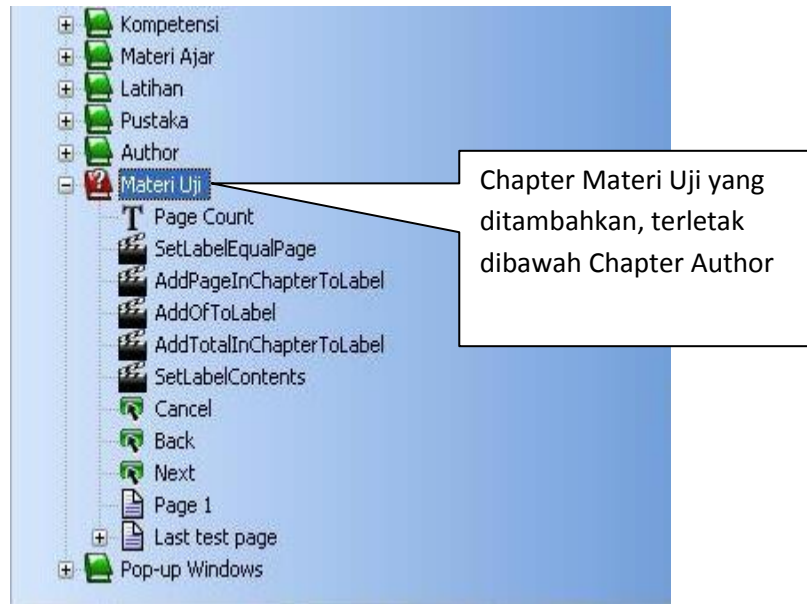


Maka akan muncul tampilan seperti berikut,

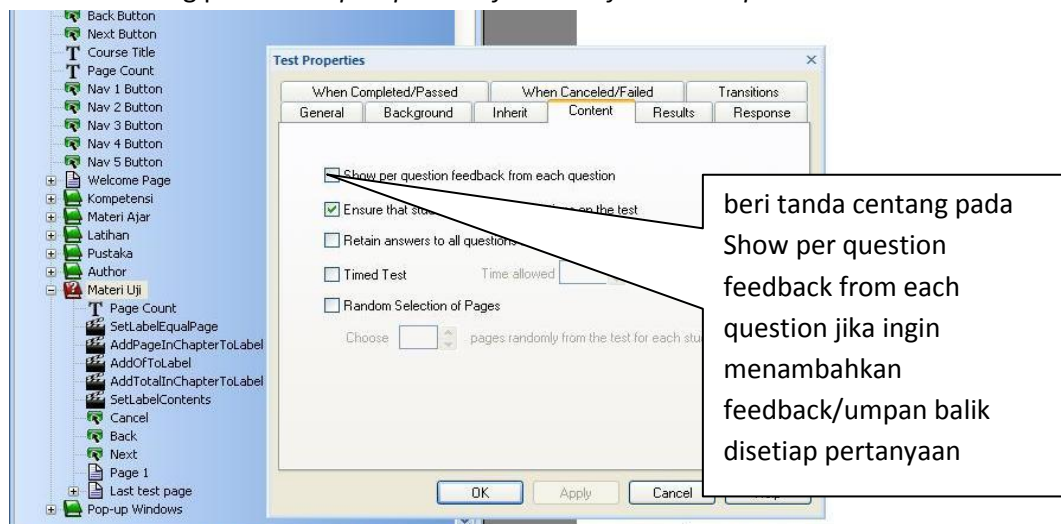


pada bagian Test Name ganti dengan nama test misalnya Materi Uji, kemudian klik OK.

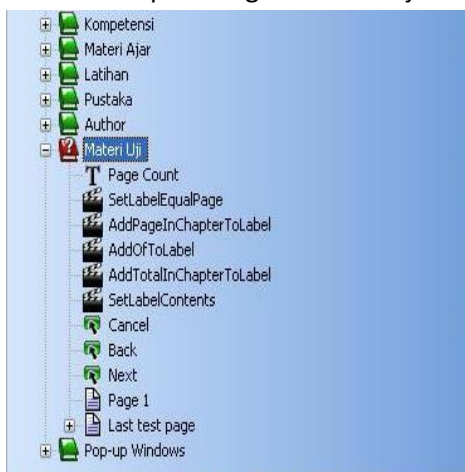
Maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



4. Sebelum membuat pertanyaan maka kita setting terlebih dahulu apakah akan diberikan *feedback* atau tidak. Untuk menambahkan *feedback* caranya klik kanan pada test materi uji pilih properties, pada tab content beri tanda centang pada *Show per question feedback from each question*.



5. Klik pada bagian materi Uji



Klik add Test Section ganti nama dengan nama “TEST BENAR SALAH”, Setelah itu pilih Page 1 kemudian add Question



Maka akan muncul kotak dialog seperti pada gambar berikut :



Kemudian klik next, masukkan pertanyaan yang diinginkan pada bagian question. Seperti pada gambar berikut :



**Question**

Question

Batu adalah benda padat

Show image with question

Image: None Import Edit

Align image: to the right of the question

< Back Next > Cancel Help

Lalu klik next, maka akan muncul kotak dialog sebagai berikut :

**Results and Feedback**

True Choice Text: True Correct

False Choice Text: False

Show feedback  Immediate feedback

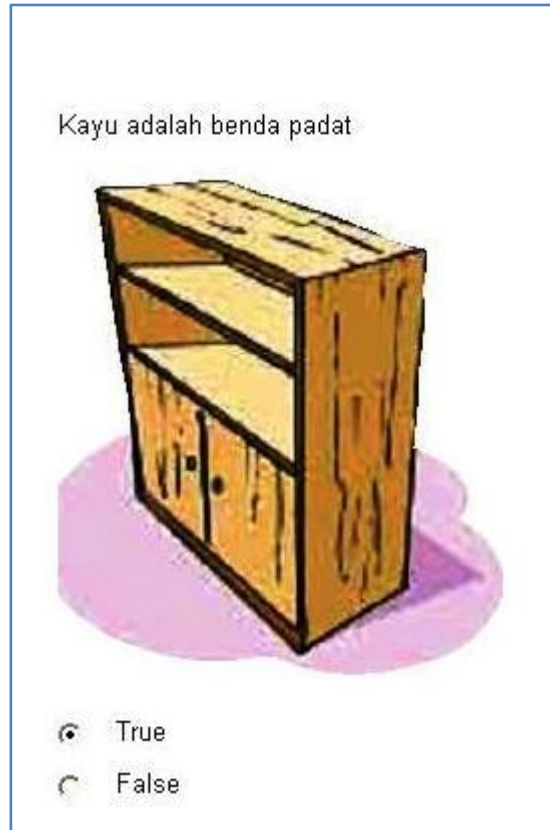
Show page for true choice feedback Feedback message for true choice

Show page for false choice feedback Feedback message for false choice

< Back Finish Cancel Help

Jika jawaban benar adalah benar maka pilih dan aktifkan tanda radio button bawah correct. Begitu sebaliknya.

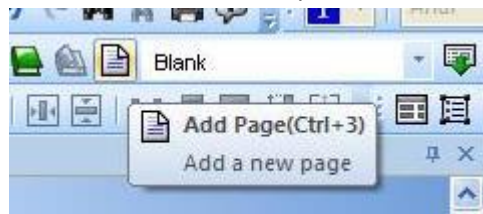
Jika sudah selesai tekan Finish. Maka akan muncul tampilan seperti berikut :



## B. Membuat Soal Pilihan Ganda

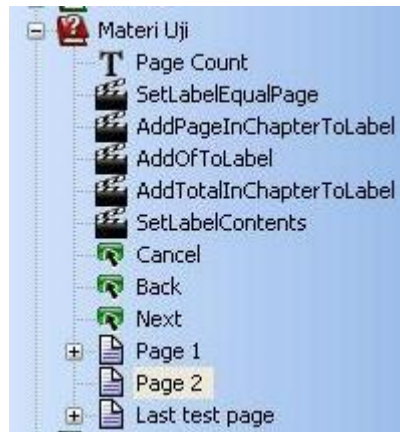
Untuk membuat soal pilihan ganda langkah-langkahnya hamper mirip dengan cara membuat soal type benar salah. Pada Chapter Materi Uji Page 1 sudah diisi dengan model soal type benar-salah maka untuk membuat type soal pilihan ganda perlu membuat page baru, untuk membuat page baru maka langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Arahkan mouse dan klik pada toolbar add page



2. Setelah itu halaman baru akan muncul setelah Page 1, halaman baru tersebut secara default diberi nama Page 2, seperti gambar berikut

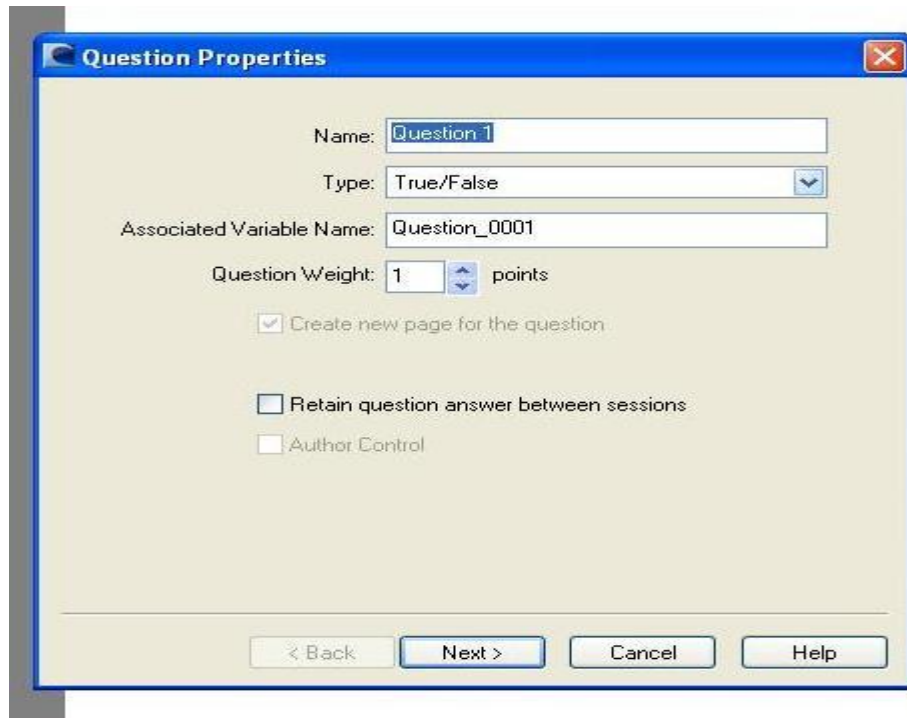




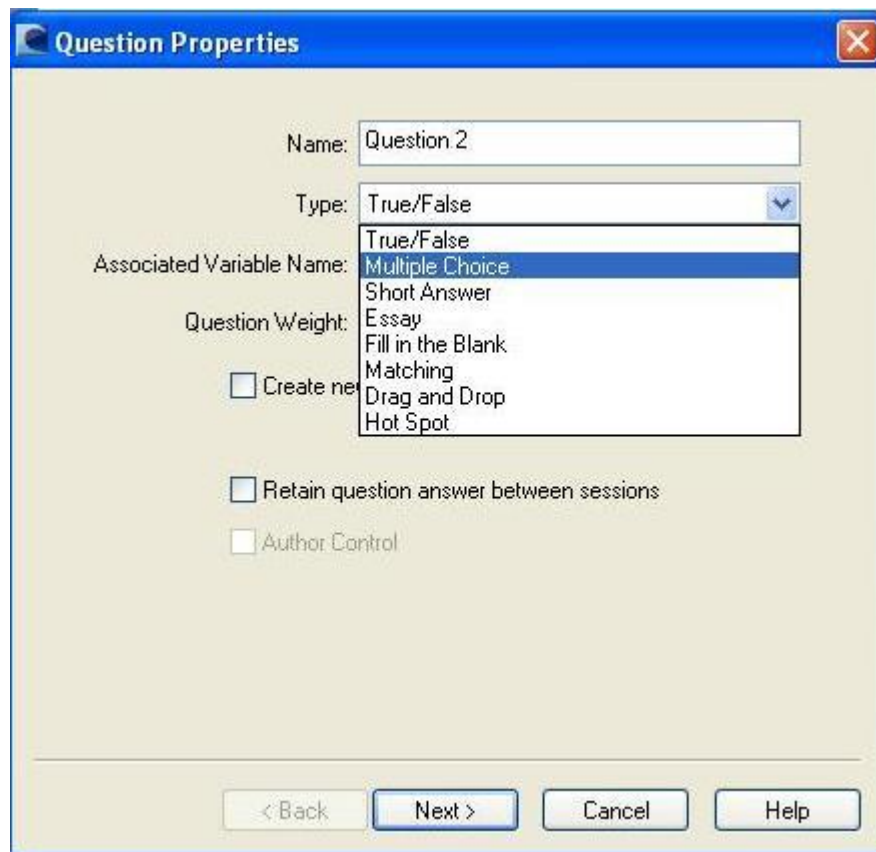
3. Kemudian aktifkan Page 2 dengan cara mengklik Page 2. Setelah itu klik tool bar Add Question



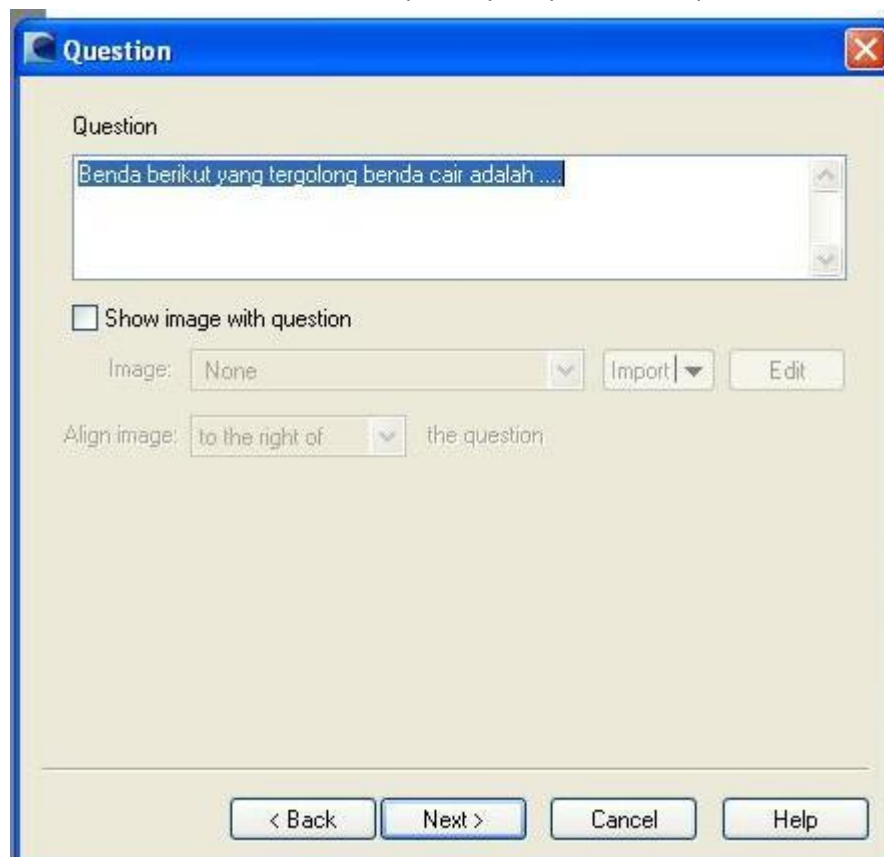
Maka akan muncul kotk dialog seperti berikut :



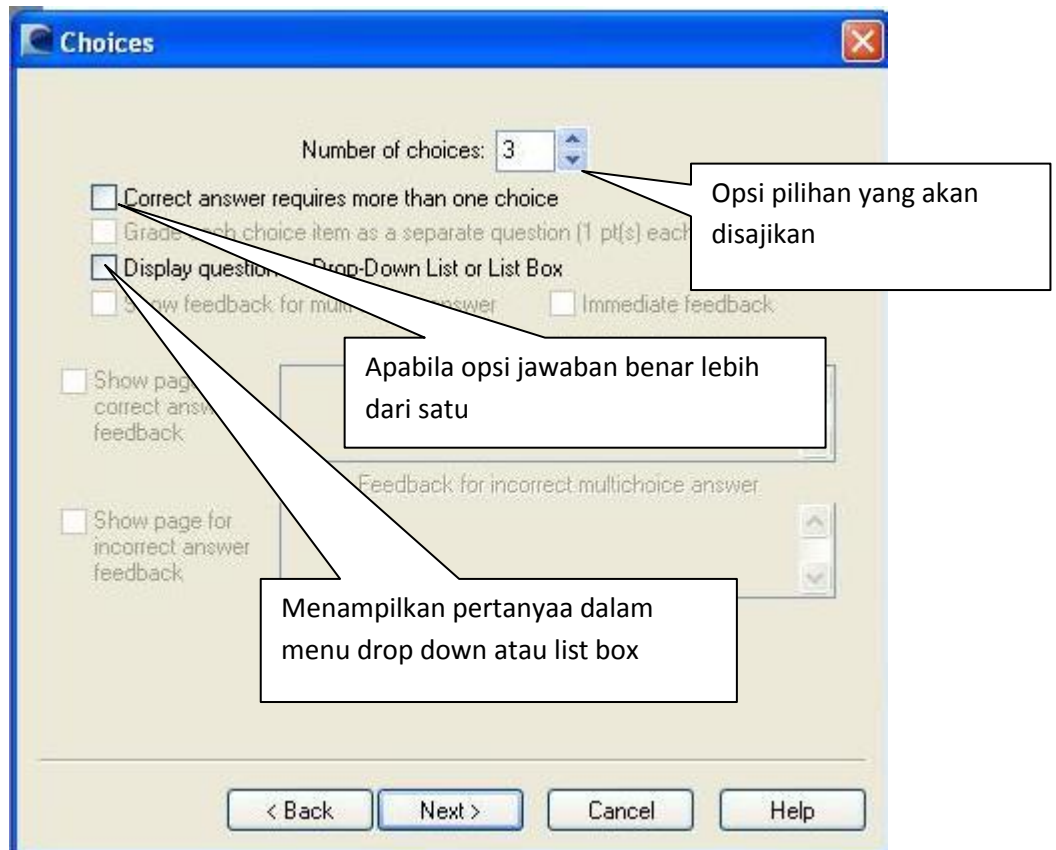
4. Ubah type soal menjadi Multiple Choice



Kemudian klik next – dan tulislah pertanyaan pada kotak question



Kemudian klik next – dan tentukan jumlah opsi pilihan, untuk SD gunakan 3 opsi pilihan.



Setelah itu klik next – maka anda akan disajikan menu pilihan untuk memasukkan opsi jawaban satu per satu,



Klik next – anda akan mengisi opsi jawaban hingga yang ketiga – setelah itu tekan Finish. Maka tampilan dari soal pilihan ganda yang sudah dibuat adalah :

Benda berikut yang tergolong benda cair adalah ....

- Minyak
- Batu
- Besi