



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Lectora* di MA Darullughah Wadda'wah Bangil Pasuruan

Mustahar Ali Wardana*

Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah, Pasuruan, Indonesia

Email: aliut85@gmail.com

*Correspondence

Article History:

Received: May 2025

Revised: June 2025

Accepted: June 2025

Keywords: *Training, Islamic Religious Learning, Media Lectora*

Kata Kunci: *Pelatihan, Media Pembelajaran Agama Islam, Lectora*

Abstract: *Technological advancements in the era of the Industrial Revolution 4.0 have demanded transformations across various sectors, including education. This Community Service Program (PKM) aims to enhance the competence of Islamic Religious Education (PAI) teachers at MA Darullughah Wadda'wah Bangil through training on the development of instructional media using Lectora Inspire. This application offers interactive features that enable teachers to create multimedia-based teaching materials and automated, varied assessments. The method used includes training, mentoring, and discussion through a participatory approach. The results of the training indicate high enthusiasm among teachers, who were able to develop contextual and engaging learning media tailored to the characteristics of their students. This program not only improves the quality of PAI instruction but also promotes the transformation of teachers into creative and adaptive facilitators in response to technological advancements. The training serves as a strategic model for fostering modern, interactive, and relevant Islamic education in today's digital era.*

Abstrak: *Pelatihan Kemajuan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 menuntut transformasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di MAS Darullughah Wadda'wah Bangil melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire. Aplikasi ini menawarkan fitur interaktif yang memungkinkan guru menyusun materi ajar multimedia dan evaluasi otomatis secara variatif. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, pendampingan, dan diskusi dengan pendekatan partisipatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru sangat antusias dan mampu mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Program ini tidak hanya meningkatkan mutu pembelajaran PAI, tetapi juga mendorong transformasi peran guru sebagai fasilitator yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pelatihan ini menjadi contoh strategis dalam membangun pendidikan Islam yang modern, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Pendahuluan

Dunia saat ini berada dalam pusaran Revolusi Industri 4.0, sebuah era di mana konvergensi teknologi digital, fisik, dan biologis mengubah fundamental berbagai aspek kehidupan. Transformasi ini tidak hanya terjadi di sektor industri dan ekonomi, tetapi juga secara mendalam merasuki bidang pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menuntut adaptasi dan inovasi dalam penyelenggaraan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan untuk memastikan peningkatan mutu pendidikan dan relevansinya di masa depan. Konsepsi pendidikan tradisional yang berpusat pada guru kini bergeser menuju upaya perwujudan pembelajaran yang lebih modern, dinamis, dan berpusat pada peserta didik.¹

Dalam konteks pembelajaran modern, peran teknologi menjadi sangat sentral. Teknologi informasi, dengan kemampuannya mengolah, mengemas, menampilkan, dan menyebarkan informasi pembelajaran—baik secara visual, audio visual, bahkan multimedia—memiliki potensi luar biasa untuk mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih tinggi. Ini berarti teknologi tidak hanya bermanfaat bagi siswa dalam proses belajar mandiri, tetapi juga bagi guru untuk memperkaya kemampuan mengajar dan merancang pengalaman belajar yang lebih efektif. Guru kini dituntut untuk beranjak dari metode konvensional dan mulai mengintegrasikan berbagai alat digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.²

Salah satu aspek fundamental yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berisikan ilmu pengetahuan yang telah disusun secara sistematis dan berdasarkan kurikulum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kelengkapan dan variasi sarana atau media yang digunakan sebagai sumber belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Semakin bervariasi media yang digunakan, semakin optimal pula pesan atau materi pembelajaran diterima oleh peserta didik. Hal ini krusial karena variasi dan keragaman modalitas belajar peserta didik dapat terakomodasi dengan baik melalui media yang variatif dalam pembelajaran, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, menumbuhkan minat, dan mempertahankan fokus.³

Dalam kondisi pandemi yang pernah kita alami dan pascapandemi saat ini,

¹ Sri Latifah, Yuberti Yuberti, and Vina Agestiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9.

² Muhammadizza Mahendra Anharuddin and Andi Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 95.

³ Elprida Welia Nesti, Rosane Medriati, and Andik Purwanto, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Lectora Inspire," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2022): 379.

kebutuhan akan media pembelajaran digital semakin terasa mendesak. Salah satu media pembelajaran yang sangat relevan dan dapat dimanfaatkan secara optimal adalah aplikasi Lectora Inspire. Keunggulan Lectora terletak pada kemudahannya dalam menambahkan elemen multimedia seperti audio, video, dan animasi. Lebih dari itu, aplikasi ini memungkinkan penciptaan soal evaluasi yang sangat bervariasi, mulai dari pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, mencocokkan, soal tarik dan tempatkan (*drag and drop*), hingga soal penentuan lokasi (*hot spot*). Lectora juga menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, mengubah proses evaluasi menjadi pengalaman yang menarik.⁴

Bagi guru, multimedia pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bukan lagi hal asing. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran inovatif. Dengan alat bantu seperti Lectora, diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari suatu materi, menstimulus partisipasi aktif, serta membekali siswa untuk mampu mengikuti kemajuan teknologi informasi. Selain itu, media ini membantu pemahaman siswa dengan ilustrasi, gambar, video, atau animasi, bahkan saat belajar di rumah. Bagi guru, alat ini mempermudah pengajaran di kelas dan menumbuhkan tradisi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.⁵

Lectora sendiri merupakan salah satu sistem *authoring* (penulis) pertama yang bersertifikat AICC di pasar. Lectora Inspire secara khusus dirancang untuk mempermudah pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun. Keunggulan ini menjadikan Lectora Inspire sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang kompleks dan dapat diintegrasikan dengan konten Flash, rekaman video, gambar, dan *screen capture*. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Lectora Inspire dapat dipublikasikan secara online maupun offline, memberikan fleksibilitas akses bagi siswa untuk belajar mandiri. Fitur evaluasi dalam Lectora Inspire mampu menampilkan *feedback* yang menunjukkan jawaban benar atau salah, serta skor yang bisa diketahui secara langsung. Ini sangat memudahkan guru dalam melakukan penilaian karena hasilnya otomatis.⁶

Melihat urgensi tersebut, pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Lectora di MA Darullughah Wadda'wah Bangil, Pasuruan, menjadi sangat krusial. Ini adalah bentuk respons nyata terhadap tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi. Di tengah pesatnya perkembangan dunia digital, peserta didik membutuhkan media yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami agar materi pelajaran, khususnya Bahasa Arab dan Agama Islam, dapat tersampaikan secara efektif.

⁴ Norma Dewi Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 11, no. 1 (2016): 111.

⁵ T. W. Alhidayatuddinyah, Siwi Puji Astuti, and Diyan Parwatiningtyas, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Fisika SMA Berbasis Lectora," *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2022), <https://journal.unindra.ac.id/index.php/kapas/article/view/1313>.

⁶ Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif."

Lectora Inspire, sebagai perangkat lunak *authoring tools* yang kuat, memberikan peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya kaya konten tetapi juga menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa.⁷

Lebih dari sekadar keterampilan teknis, pelatihan ini juga bertujuan meningkatkan kompetensi pedagogis guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Selama ini, banyak guru agama yang masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah atau hafalan, yang berisiko menurunkan minat dan keterlibatan siswa. Dengan pelatihan Lectora Inspire, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam membuat media digital, tetapi juga mampu menyusun materi secara sistematis, menyisipkan multimedia interaktif, serta mengukur ketercapaian pembelajaran melalui fitur evaluasi. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan mampu merancang pengalaman belajar yang bermakna.⁸

Terakhir, pelatihan ini memegang peranan penting dalam memperkuat identitas dan karakter Islami di tengah gempuran budaya global yang terkadang kontradiktif dengan nilai-nilai agama. Media pembelajaran berbasis Lectora Inspire memungkinkan pesan-pesan moral, akidah, dan fiqh dapat dikemas secara kontekstual dan menarik, sehingga siswa dapat memahami ajaran Islam secara komprehensif dalam konteks kehidupan modern. Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian dari dakwah edukatif yang strategis dalam membentuk generasi Muslim yang cerdas, kritis, dan berakhlak mulia di MA Darullughah Wadda'wah Bangil.

Metode

Metode yang digunakan dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu cara pemecahan masalah dengan menggunakan celah tertentu untuk mengetahui keadaan suatu subjek dari objek yang berdasarkan pada suatu kenyataan yang aktual yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Untuk mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan PKM pada setelah diberikannya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire untuk pembelajaran Bahasa Arab Terdapat tiga pendekatan utama yaitu pelatihan, pendampingan, dan diskusi, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini bersifat partisipatif dan praktis. Fokus utama pelatihan adalah memberi pemahaman teknis kepada guru mengenai penggunaan Lectora Inspire sebagai media ajar, mulai dari menyusun tampilan awal hingga menyusun soal dengan tipe yang bervariasi. Diberikannya modul pelatihan menandakan bahwa kegiatan ini terstruktur dan sistematis, memungkinkan guru untuk menerapkannya secara berkelanjutan.

⁷ Norma Dewi Shalikhah, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta Lpm* 20, no. 1 (2017): 11.

⁸ Athiyah Ummi, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire," *Jurnal Nalar Pendidikan* 6, no. 1 (2018): 41-46.

Aktivitas dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini mencakup penyelenggaraan workshop atau pelatihan yang ditujukan kepada para guru di lingkungan sekolah sebagai subjek utama, serta pendampingan dalam proses pembuatan produk hingga produk tersebut selesai dibuat dan siap untuk dimanfaatkan. Secara lebih rinci, tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam program ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi langsung ke lapangan guna memperoleh informasi awal terkait persoalan yang dihadapi oleh kedua mitra.
2. Melakukan analisis terhadap kebutuhan mitra serta menyusun tawaran solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.
3. Merancang sistem yang akan digunakan.
4. Menyusun materi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia melalui aplikasi Lectora Inspire.
5. Mengadakan pelatihan untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi Lectora Inspire.
6. Menyelenggarakan workshop tentang pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Melakukan pendampingan kepada kedua mitra dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi Lectora Inspire.

Hasil dan Pembahasan

Program pengabdian masyarakat dengan tema "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Lectora di MA Darullughah Wadda'wah Bangil, Pasuruan" berhasil dilaksanakan pada Rabu, 6 Mei 2024. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang tergabung dalam PP Dalwa Pasuruan. Observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat mengidentifikasi beberapa permasalahan krusial yang dihadapi oleh para pendidik mata pelajaran PAI di MA Darullughah Wadda'wah Bangil. Salah satu temuan utama adalah dominannya penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang maksimal dan cenderung satu arah. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif serta keterbatasan peserta didik dalam mencerna materi yang disampaikan secara konvensional menjadi kendala signifikan. Tim juga mencatat bahwa sangat jarang guru PAI yang memanfaatkan aplikasi media pembelajaran berbasis Lectora, padahal potensi teknologi ini sangat besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Merespons permasalahan tersebut, realisasi kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survei pendahuluan secara menyeluruh untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai kondisi lapangan. Survei ini mencakup analisis terhadap kondisi fasilitas dan infrastruktur tempat kegiatan akan dilaksanakan, kondisi serta kebutuhan guru-guru MA Darullughah Wadda'wah Bangil, dan lingkungan sekolah secara keseluruhan. Hasil survei ini menjadi dasar bagi

tim untuk menyusun rancangan kegiatan yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan mitra.

Selain itu, tim pengabdian berinisiatif membuat modul pelatihan yang komprehensif untuk mempermudah para peserta (guru-guru) dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Modul ini dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami, dilengkapi dengan panduan langkah demi langkah, serta ilustrasi visual, sehingga guru dapat mereferensikannya kapan saja, bahkan setelah pelatihan selesai. Mahasiswa yang terlibat dalam tim pengabdian juga memiliki peran penting dalam membantu membuat desain banner pelatihan yang menarik dan informatif, memastikan kegiatan ini mendapatkan perhatian yang layak.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari program pengabdian ini, di mana pelatihan pembuatan materi pembelajaran berbasis Lectora ditujukan kepada seluruh guru-guru Bahasa Arab di MA Darullughah Wadda'wah Bangil. Pelaksanaan pelatihan ini tidak hanya berfokus pada pengenalan aplikasi, tetapi juga pada praktik langsung dan pendampingan intensif.

Dalam proses pelatihan penggunaan aplikasi Lectora Inspire, para pendamping dari tim pengabdian memberikan pendampingan intensif kepada para guru. Pendampingan ini memastikan bahwa setiap guru mampu memanfaatkan aplikasi Lectora Inspire secara optimal dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Para dosen tidak hanya menjelaskan konsep dasar penggunaan aplikasi, tetapi juga mempraktikkan langsung tahapan-tahapan pembuatan media ajar di hadapan peserta. Pendekatan "learning by doing" ini terbukti sangat efektif dalam membantu guru memahami alur kerja dan fitur-fitur Lectora.

Salah satu manfaat utama yang segera terlihat dari penggunaan Lectora Inspire adalah kemudahan bagi guru dalam membuat dan menyajikan materi ajar tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman. Hal ini sangat krusial mengingat sebagian besar guru mungkin tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat. Aplikasi ini dirancang untuk ramah pengguna, memungkinkan guru untuk fokus pada konten dan pedagogi daripada kendala teknis.

Lebih lanjut, aplikasi Lectora Inspire memungkinkan guru untuk menyusun berbagai jenis evaluasi pembelajaran yang sangat bervariasi. Jenis soal yang dapat dibuat mencakup tes pilihan ganda, benar/salah, mencocokkan, *drag and drop*, isian singkat, hingga *hot spot*. Semua jenis evaluasi ini dapat diakses baik secara daring (online) maupun luring (offline), memberikan fleksibilitas tinggi dalam proses penilaian. Fitur penilaian otomatis yang disediakan Lectora juga sangat membantu guru dalam memantau kemajuan belajar siswa secara efisien.

Selain itu, Lectora Inspire memungkinkan penggabungan teks, suara, video, animasi, dan gambar dalam satu kesatuan media yang utuh. Kemampuan multimedia ini membawa dampak signifikan dalam visualisasi konsep-konsep abstrak, menghadirkan objek berukuran besar atau berbahaya ke dalam kelas tanpa risiko, serta menampilkan objek yang tidak terlihat oleh mata telanjang. Misalnya, untuk pelajaran Bahasa Arab,

guru dapat menyisipkan rekaman audio pelafalan huruf atau kosakata, video percakapan sehari-hari, atau animasi yang menjelaskan struktur kalimat, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan kontekstual.

Menariknya, saat menginstal Lectora Inspire, pengguna juga akan mendapatkan perangkat lunak tambahan yang sangat mendukung proses kreasi media pembelajaran, seperti:

- Flypaper: Berguna untuk menyusun konten interaktif seperti gambar, video, animasi transisi, dan permainan edukatif. Ini membuka peluang bagi guru untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan meningkatkan engagement siswa.
- Camtasia: Berfungsi untuk mengedit video pembelajaran. Guru dapat merekam presentasi, menjelaskan materi, atau membuat tutorial yang kemudian dapat diintegrasikan langsung ke dalam media Lectora.
- Snagit: Dapat digunakan untuk menangkap tampilan layar (*screen capture*) dan menyusun gambar menjadi satu. Fitur ini mempermudah guru dalam mengumpulkan aset visual atau membuat panduan bergambar.

Semua fitur ini diperkenalkan dan dilatihkan oleh dosen secara sistematis sehingga para guru dapat mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran secara efektif dan menarik. Pelatihan ini juga mendorong guru untuk berkreasi dalam menyusun pelajaran serta latihan soal dengan memanfaatkan aplikasi Lectora, yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai skenario pembelajaran.

Pada sesi pelatihan, peserta mendapatkan halaman awal dari 23 halaman modul yang dibuat oleh tim, yang dipergunakan saat pelatihan berlangsung. Keberadaan modul ini sangat membantu peserta pelatihan dalam mengikuti setiap tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora. Selanjutnya, tim memandu tahapan desain pada tampilan awal dari materi pembelajaran interaktif berbasis Lectora yang telah dibuat oleh tim dan diikuti oleh peserta pelatihan. Pada sesi ini, tim menjelaskan secara detail fungsi setiap *tools* yang ada untuk membuat tahapan desain yang menarik dan fungsional.

Kemudian, guru-guru diajak untuk menginput soal-soal latihan yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis Lectora. Tim menjelaskan berbagai jenis variasi soal yang dapat dibuat, sehingga guru dapat menciptakan evaluasi yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik materi. Dalam tahapan ini, dijelaskan pula bahwa sebelum siswa memulai evaluasi, mereka akan mengisi nama dan kelas, dan setelah mengerjakan soal, hasil evaluasi, termasuk *feedback* yang menunjukkan jawaban benar atau salah, dan skor dapat diketahui secara langsung. Fitur ini sangat memudahkan para guru untuk melakukan penilaian karena skor atau nilai sudah otomatis muncul.⁹

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana tim mengamati antusiasme dan respons

⁹ Gino Erman Agusta et al., "Edukasi Bijak Bermedsos: Membangun Literasi Digital Untuk Santri Cerdas Dan Beretika," *Al Mu'azarah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (March 12, 2025): 100-109, <https://doi.org/10.38073/almuazarah.v2i2.2095>.

para peserta pelatihan. Hasilnya, guru-guru Bahasa Arab menunjukkan antusiasme yang luar biasa terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini. Hal ini terlihat jelas dari respons aktif dan berbagai pertanyaan yang diajukan oleh beberapa guru. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berkisar pada teknis pembuatan soal dengan model bervariasi, tidak hanya satu jenis dalam satu paket latihan soal, hingga bagaimana mengoptimalkan pemberian skor nilai yang bervariasi. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru-guru sangat tertarik untuk membuat varian jenis tipe soal, mulai dari *multiple choice* hingga *essay*, serta sangat antusias terutama dalam pemberian skor nilai yang bervariasi, yang menunjukkan keinginan kuat mereka untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program pengabdian ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan semangat inovasi dan kreativitas di kalangan guru-guru MA Darullughah Wadda'wah Bangil. Mereka kini memiliki alat dan pengetahuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Hal ini sejalan dengan tuntutan revolusi industri 4.0 dan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada siswa.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

Kesimpulan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* bagi guru-guru Bahasa Arab di MA Darullughah Wadda'wah Bangil merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran. Di tengah arus revolusi industri 4.0, guru dituntut tidak hanya

menjadi penyampai materi, tetapi juga fasilitator pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi. Melalui pelatihan ini, para guru memperoleh bekal keterampilan teknis dan pedagogis dalam mengembangkan media ajar interaktif yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan *Lectora Inspire* terbukti efektif dalam menyusun materi ajar yang interaktif, menyisipkan unsur multimedia, serta menciptakan soal evaluasi yang bervariasi dan otomatis, sehingga mampu meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu, media yang dikembangkan juga mampu menyampaikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dan menarik, menjadikannya sebagai sarana dakwah edukatif yang tepat di era digital. Selain memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, pelatihan ini juga membuka ruang kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan guru dalam upaya peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

Dengan pendekatan partisipatif melalui pelatihan, pendampingan, dan diskusi, program ini tidak hanya memperkuat kapasitas guru dalam hal teknis, tetapi juga memperkaya wawasan pedagogis mereka dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis teknologi. Keberhasilan pelatihan terlihat dari antusiasme para peserta dalam mengeksplorasi berbagai fitur *Lectora*, menyusun soal yang bervariasi, serta mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal. Oleh karena itu, pelatihan ini layak dijadikan sebagai model percontohan pengembangan profesional guru dalam rangka menciptakan pendidikan Islam yang modern, humanis, dan responsif terhadap tantangan zaman.

Daftar Pustaka

- Agusta, Gino Erman, Ningrum Astriawati, Prasetya Sigit Santosa, and Handoyo Widyanto. "Edukasi Bijak Bermedsos: Membangun Literasi Digital Untuk Santri Cerdas Dan Beretika." *Al Mu'azarah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (March 12, 2025): 100–109. <https://doi.org/10.38073/almuazarah.v2i2.2095>.
- Alhidayatuddiniyah, T. W., Siwi Puji Astuti, and Diyan Parwatiningsy. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Fisika SMA Berbasis *Lectora*." *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2022). <https://journal.unindra.ac.id/index.php/kapas/article/view/1313>.
- Anharuddin, MuhammadIzza Mahendra, and Andi Prastowo. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran *Lectora Inspire*." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 94–108.
- Latifah, Sri, Yuberti Yuberti, and Vina Agestiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16.
- Nesti, Elprida Welia, Rosane Medriati, and Andik Purwanto. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire*." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2022): 379.
- Shalikhah, Norma Dewi. "Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta Lpm* 20, no. 1 (2017): 9–16.

- . “Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.” *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 11, no. 1 (2016): 101–15.
- Ummi, Athiyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire.” *Jurnal Nalar Pendidikan* 6, no. 1 (2018): 41–46.