



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire pada Sub Elemen Keamanan Pangan Bagi Siswa SMK Kuliner Fase E

Siti Raudah¹, Asrul Bahar², Sri Handajani³, Any Sutiadiningsih⁴

^{1,2,3,4}. Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: sitiraudah.20011@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *Learning media is one of the most important things in the learning process, so innovation is needed so that the media can overcome problems that exist in schools. This study focuses on the development of interactive learning multimedia assisted by lectora inspire on the sub-element of food safety for students of SMK Kuliner Phase E. The purpose of this study was to determine the feasibility of interactive learning multimedia assisted by lectora inspire software based on media expert tests, material expert tests and student responses. This research method uses R&D with the ADDIE development model, the process used through four stages, namely analysis, design, development and implementation. The data collection instruments used are material expert validation sheets, media expert validation sheets, and student response questionnaires. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis using a Likert scale. The results of this study show the percentage of material expert eligibility of 92%, media expert validation of 90% and student responses of 83% with very feasible criteria. Thus, interactive learning multimedia assisted by lectora inspire on the sub-element of food safety for students of SMK Kuliner Phase E that has been developed is feasible for use in learning*

Key Words: *Multimedia, Interactive Learning, Lectora Inspire Software*

Abstrak. Media pembelajaran adalah salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran, sehingga perlu sebuah inovasi agar media tersebut mampu mengatasi permasalahan yang ada di sekolah. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* pada sub elemen keamanan pangan bagi siswa SMK Kuliner Fase E. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *software lectora inspire* berdasarkan uji ahli media, uji ahli materi dan respon peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan R&D dengan model pengembangan ADDIE, proses yang digunakan melalui empat tahap yaitu *analysis, design, development* dan *implementation*. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan persentase kelayakan ahli materi sebesar 92%, validasi ahli media sebesar 90% dan respon peserta didik sebesar 83% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* pada sub elemen keamanan pangan bagi siswa SMK Kuliner Fase E yang telah dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran

Kata Kunci : Multimedia , Pembelajaran Interaktif ,Software Lectora Inspire

1. LATAR BELAKANG

Tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 bahwa " Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah salah satu wujud satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat". Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah suatu lembaga pendidikan formal yang sanggup mencetak siswa siap bekerja yang cocok dengan bidangnya masing-masing, sehingga pembelajaran yang di tempuh mengacu pada kinerja dan kompetensi perindividu dalam bidang keahlian yang ditekuni.

Pada tahun 2023 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) secara bertahap melakukan perubahan melalui Ditjen Pendidikan Vokasi transformasi. Dengan menyelenggarakan kembali program SMK PK SPD (Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan Skema Pemadanan Dukungan). Salah satu mata kuliah yang diajarkan dalam kurikulum SMK-PK adalah mata kuliah dasar tata boga. Untuk program keahlian tata boga tahap E yang mencakup komponen keamanan pangan, mata kuliah dasar tata boga merupakan mata kuliah wajib. Agar siswa lebih berhati-hati dalam mengolah makanan dan memahami cara mengelola limbah dari proses pengolahan di industri tata boga untuk menjaga kelestarian lingkungan, maka tujuan pembelajarannya adalah agar siswa mampu menerapkan prosedur keamanan pangan secara mandiri, kooperatif, dan konsisten. Selain itu, perilaku dan nilai yang baik menjadi indikator kemajuan pembelajaran.

Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik siswa yang berada dikelas sepuluh SMKN 6 Surabaya program keahlian kuliner menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran, metode yang digunakan ialah metode ceramah dan cenderung sering menggunakan buku teks atau buku tugas siswa sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teori yang dilakukan didalam kelas, *powerpoint* juga media yang sering digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dan juga hanya disampaikan dengan metode ceramah sehingga siswa lebih cenderung pasif dalam menerima materi. Peserta didik yang bersekolah di SMK tersebut diperbolehkan menggunakan membawa *handphone* ataupun laptop, sehingga mereka lebih cenderung hanya mengambil foto materi yang ada di *powerpoint* tanpa mencatatnya di dalam buku tulis. Dalam hal ini sudah jelas bahwa guru masih kurang memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti ingin merancang sebuah aplikasi yang berbentuk seperti *powerpoint*, akan tetapi dibuat dalam bentuk yang lebih interaktif dengan memuat berbagai materi, soal, serta fitur-fitur seperti video, gambar, serta tombol action yang mana aplikasi tersebut dapat digunakan dimanapun berada. Dalam pengembangan aplikasi tersebut perlu adanya software sebagai penunjang pembuatan aplikasi tersebut yaitu, *lectora inspire*. *Lectora inspire* adalah salah satu fitur media yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif yang memiliki keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Diharapkan dengan dibuatnya multimedia interaktif *lectora inspire* ini mampu mengatasi masalah yang peneliti temui dilapangan. Penelitian ini juga ditunjang oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Citra (2023) yang menggunakan inovasi pengembangan media

interaktif berbasis *lectora inspire* sebagai inovasi pembelajaran sanggul ukel konde dan menyatakan bahwa media tersebut efektif digunakan karena hasil belajar peserta didik secara signifikan diatas nilai KKM setelah belajar menggunakan media tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berkeinginan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan *lectora inspire* yang diharapkan berguna agar guru dapat menyampaikan materi keamanan pangan dengan cara yang lebih menarik, sehingga penulis memilih judul ‘‘Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Software Lectora Inspire* Pada Sub Elemen Keamanan Pangan Bagi Siswa SMK Kuliner Fase E’’

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran interaktif, atau MPI Program pembelajaran yang menggabungkan teks, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi dengan bantuan komputer atau perangkat serupa dikenal sebagai multimedia. Hal ini memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan mudah dengan program dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tiga komponen utama pengembangan MPI adalah interaktif, pembelajaran, dan multimedia. Bergantung pada tujuan pembelajaran, MPI harus mencakup materi instruksional yang komprehensif dan mendalam. Jadi, dalam MPI, perlu untuk mendefinisikan tujuan dengan jelas, menyampaikan materi menggunakan berbagai materi multimedia, dan berupaya untuk mengukur tingkat pencapaian hasil pembelajaran, misalnya, dengan menggunakan kuis atau pertanyaan.

Dewasa ini, materi pembelajaran interaktif telah mengalami perkembangan yang signifikan. Salah satunya adalah materi pembelajaran interaktif yang menggunakan *lectora*, perangkat lunak khusus untuk pembelajaran elektronik dan media pembelajaran.

Lectora Inspire adalah alat pembuat konten e-learning yang dibuat oleh Trivantis Corporation, sebuah firma Australia yang didirikan oleh Timothy D. Loudermilk dan diterbitkan pada tahun 1999. Setelah satu tahun produksi dan distribusi, *Lectora* menjadi program pertama yang disetujui oleh AICC di pasaran pada tahun 2000. Sebagai hasil dari pencapaian luar biasa ini, reputasi *Lectora* dalam e-learning pun meningkat. Ada beberapa versi produk Trivantis, termasuk *Lectora Publisher*, *Lectora Online*, *Lectora Mobile*, *Lectora Inspire*, *Lectora Talent Management*, dan *Snap by Lectora*, sebagai hasil dari pembaruan berkelanjutan dan pengembangan fitur baru perusahaan.

Salah satu sekolah menengah kejuruan yang fokus pada seni kuliner adalah SMK Kuliner. Seni mengelola masakan dalam kaitannya dengan ragam makanan dikenal sebagai seni kuliner. Pengaturan kegiatan dalam spesialisasi kompetensi kuliner dikaitkan

dengan persiapan makanan, penyajian, dan pemahaman menyeluruh tentang nilai gizi setiap hidangan.

Sub elemen keamanan pangan merupakan salah satu aspek capaian pembelajaran yang terdapat dalam elemen pelaksanaan kebersihan, Kesehatan, keselamatan, dan kelestarian lingkungan dalam kurikulum merdeka. Materi keamanan pangan ini masuk kedalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner capaian yang ditargetkan di fase E. Fase E dalam kurikulum merdeka adalah fase yang dirancang untuk peserta didik di kelas 10 di SMA, SMK, atau sederajat. Penggunaan materi keamanan pangan ini masuk kedalam mata pelajaran dasar-dasar kuliner di kelas 10 semester .

Ketercapaian materi keamanan pangan dilihat dari beberapa aspek penting yaitu, siswa diajarkan pentingnya keamanan pangan, termasuk regulasi dan standar kebersihan serta keamanan dalam pengolahan makanan, siswa dapat belajar bagaimana cara memilih bahan yang aman dan sehat sesuai dengan standar keamanan, fokus pada teknik memasak untuk meminimalkan resiko kontaminasi pada makanan, termasuk pemahaman tentang suhu dan waktu pengolahan dan penyimpanan yang benar, siswa diperkenalkan pada prinsip-prinsip HACCP untuk mengidentifikasi titik kritis yang perlu dikendalikan dalam proses produksi pangan, serta siswa dilatih untuk menjaga kebersihan pribadi, lingkungan kerja, serta penggunaan alat sesuai dengan standar sanitasi.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan keluaran berupa produk yang kemudian diuji untuk menilai tingkat efektivitas produk tersebut.

ADDIE merupakan model penelitian yang dikembangkan oleh Branch (2009) yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implement*), tahap evaluasi (*Evaluate*). Model ADDIE dipilih dalam pengembangan ini karena model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan model pembelajaran, pengembangan perangkat pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar. Kegiatan pengembangan tersebut dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitian dan tertuang dalam setiap langkah pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan dengan uji kelayakan materi dan media berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa.

Subjek uji coba yaitu kelas X Kuliner di SMKN 6 Surabaya, objek penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif

berbantuan *software lectora inspire* pada sub elemen keamanan pangan bagi siswa SMK tata boga Fase E.

Data yang diperoleh berupa data deskriptif kuantitatif. Data yang digunakan dalam analisis hasil validasi adalah data hasil penilaian perangkat pembelajaran berupa lembar validasi ahli. Lembar validasi ahli digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk revisi terhadap media interaktif berbasis Lectora Inspire yang dikembangkan. Lembar validasi yang digunakan adalah lembar penilaian dari ahli media dan ahli materi. Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk menguji kelayakan media dan menguji kesesuaian materi pada media interaktif berbasis Lectora Inspire sebelum digunakan. Dalam lembar penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert, dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Skala likert

Kriteria	Skor Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk sekali

(Ridwan,2013)

Analisis data yang dihasilkan akan dikonversi ke dalam bentuk persentase. Rumus berikut digunakan untuk melakukan perhitungan analisis:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

(Sugiyono : 2019)

Keterangan :

P = Nilai persentase kelayakan (%)

$\sum x$ = Jumlah skor penilaian

n = Skor maksimal (tertentu tiap indikator)

dari data hasil validasi ahli materi dan validator ahli media dapat diperoleh data berupa persentase yang kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam skala persen, sebagai berikut :

Tabel 2 Skala persen

Kategori	Nilai Skala
Sangat Layak	80% - 100%
Layak	61% - 80 %
Cukup layak	41% - 60%
Kurang layak	21% - 40%
Tidak layak	0% - 20 %

(Ridwan, 2013)

Berdasarkan kategori diatas dapat dikatakan materi pada multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* berupa aplikasi, dikatakan layak apabila hasil validasi ahli menunjukkan skor $\geq 61\%$.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *software lectora inspire*.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Lectora Inspire* adalah proses pembuatan materi pendidikan yang memanfaatkan perangkat lunak atau alat pembuat *Lectora Inspire*. Melakukan analisis kinerja dan kebutuhan merupakan salah satu fase yang terlibat dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire*. Studi kinerja peneliti mengungkapkan sejumlah temuan di lapangan, termasuk: 1) Siswa merasa kurang tertarik untuk berpartisipasi aktif di kelas karena media yang digunakan untuk pengajaran masih repetitif dan tidak interaktif. 2) Tidak adanya buku panduan siswa untuk mengarahkan kegiatan pendidikan. 3) Guru biasanya hanya menggunakan *PowerPoint* sebagai alat bantu mengajar, dan siswa hanya diminta untuk mencatat informasi di buku catatan mereka.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti berdasarkan hasil observasi kepada sejumlah siswa dan guru di SMK Negeri 6 Surabaya, penggunaan bahan ajar masih belum efektif. Sumber bahan ajar yang digunakan sangat terbatas, hanya mengandalkan buku pelajaran sekolah yang jumlahnya terbatas dan hanya dapat dipinjam dari perpustakaan, sehingga belum dapat memenuhi kebutuhan seluruh siswa SMK. Guru pada umumnya menggunakan *powerpoint* dan *grup WhatsApp* untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran, dan sebagian besar siswa malas menyalin atau menuliskannya kembali di buku. Jika materi hanya disampaikan melalui *grup WhatsApp*, siswa kurang bersemangat untuk membaca buku atau modul dan kurang memiliki inisiatif untuk belajar sendiri.

Selain itu, proses perancangan media diawali dengan identifikasi dan perancangan bahan ajar yang menjadi bagian dari multimedia pembelajaran interaktif. Selanjutnya, dengan bantuan *Lectora Inspire*, dibuatlah multimedia pembelajaran interaktif dengan membuat *flowcard* untuk membantu proses pembuatan media, dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. Terakhir, media diproduksi menggunakan *Lectora Inspire* dengan cara *editing*, *mixing*, dan *finalisasi* dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) mempublikasikan aplikasi dalam bentuk offline, b) mengupload file

ke aplikasi website 2 apk builder sehingga media pembelajaran menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan. Karena multimedia pembelajaran interaktif tersebut belum terverifikasi oleh para ahli, maka belum dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang layak. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan juga siswa sebagai pengguna. Tujuan validasi adalah untuk memeriksa kelayakan dan validitas aplikasi yang dihasilkan.

Berikut merupakan rincian validator ahli media dan validator ahli materi pada multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* pada materi keamanan pangan.

Tabel 3 Validator materi dan validator media

No	Validator	Profesi	Keahlian
1	V1	Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga Unesa	Ahli Media
2	V2	Guru Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual	Ahli Media
3	V1	Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga Unesa	Ahli Materi
4	V2.	Guru Konsentrasi Keahlian Kuliner	Ahli Materi

Setelah melakukan proses validasi kepada keempat ahli tersebut akan didapatkan saran atau revisi terhadap aplikasi media pembelajaran yang perlu diperbaiki dan akan dikonsultasikan kembali untuk mendapatkan persetujuan kelayakan produk.

Hasil kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* pada sub elemen keamanan pangan bagi siswa SMK kuliner fase E.

Validasi Materi

Proses validasi materi yang telah dilakukan oleh kedua ahli dilakukan dengan cara mengisi instrument lembar validasi yang menggunakan skala penilaian dengan lima penilaian pilihan, antara lain : 5 = Sangat baik, 4 = Baik, 3 = Sedang, 2 = Buruk, 1 = Buruk sekali. Lima pilihan tersebut akan dipilih salah satu dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang telah tersedia. Penilaian validasi hanya dilakukan sekali yaitu pada saat setelah melakukan revisi media pembelajaran adapun data hasil validasi materi dilakukan oleh tim ahli materi tersaji pada tabel 4

Tabel 4 Data validasi materi

Aspek yang dinilai	Validator 1		Validator 2	
	Skor (Mean)	Presentase	Skor (Mean)	Presentase
Isi/materi	4,1	82%	5	100%
Presentase rata-rata				91%
Kebahasaan	4,25	85%	5	100%
Presentase rata-rata				93%

Skor rata-rata kelayakan materi	92%
---------------------------------	-----

Melalui/ validasi materi yang dilakukan oleh kedua ahli Dr. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes. selaku dosen dari UNESA dan Burhaniah Hakim, S.Pd. selaku guru kuliner di SMKN 6 Surabaya didapatkan data hasil kelayakan materi yang mencakup dua aspek yakni isi/materi dan kebahasaan. Dari kedua aspek tersebut didapatkan hasil rata-rata kelayakan validasi materi sebesar 92%, dengan demikian apabila berdasarkan kategori pada tabel 3.5 dapat dikatakan hasil validasi materi pada multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* berupa aplikasi, dikatakan sangat layak apabila hasil validasi ahli menunjukkan skor $\geq 80\%$.

Apabila dirinci dari kedua aspek maka pada aspek isi/materi mendapatkan rata-rata 91%, dan aspek kebahasaan mendapatkan rata-rata 92%, kedua aspek termasuk kedalam kategori sangat layak. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa materi dalam aplikasi multimedia pembelajaran interaktif tersebut telah memenuhi syarat tujuan pembelajaran dan sesuai dengan materi keamanan pangan yang diajarkan serta di kehidupan nyata. Menurut Laia dkk. (2022), agar dapat tersampaikan dengan baik di lingkungan sekitar, konten harus bersifat faktual atau konseptual, sistematis dan terarah, serta materi yang disampaikan harus sesuai dengan jenjang pendidikan. Persyaratan tersebut sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, media pembelajaran ini memiliki sejumlah fitur yang memudahkan pengguna atau pembaca untuk belajar mandiri tanpa bantuan guru. Misalnya, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, soal, dan video dalam aplikasi multimedia interaktif. Selain itu, terdapat fitur tanya jawab guru yang memungkinkan siswa untuk bertanya kapan saja jika mengalami kesulitan.

Validasi Media

Proses validasi media yang telah dilakukan oleh kedua ahli dilakukan dengan cara mengisi instrument lembar validasi yang menggunakan skala penilaian dengan lima penilaian pilihan, antara lain : 5 = Sangat baik, 4 = Baik, 3 = Sedang, 2 = Buruk, 1 = Buruk sekali. Lima pilihan tersebut akan dipilih salah satu dengan cara membubuhkan tanda centang pada kolom yang telah tersedia. Penilaian validasi hanya dilakukan sekali yaitu pada saat setelah melakukan revisi media pembelajaran adapun data hasil validasi materi dilakukan oleh tim ahli media tersaji pada tabel 5

Tabel 1 Data validasi media

Aspek yang dinilai	Validator 1		Validator 2	
	Skor (Mean)	Presentase	Skor (Mean)	Presentase
Kualitas Pengelolaan Program	4,5	90%	4,5	90%
Presentase rata-rata				90%
Kemudahan Penggunaan dan Penyajian	4,5	90%	4,5	90%
Presentase rata-rata				90%
Skor rata-rata kelayakan materi				90%

Melalui validasi media yang dilakukan oleh kedua ahli yaitu Andika Kuncoro Widagdo, M.Pd. selaku dosen UNESA dan Anik Perwitasari S.kom., M.mt. selaku guru Desain Komunikasi Visual di SMKN 6 Surabaya. Didapatkan data hasil kelayakan media yang mencakup 2 aspek yakni kualitas pengelolaan program dan kemudahan penggunaan dan penyajian. Dari kedua aspek tersebut didapatkan hasil rata-rata kelayakan validasi media sebesar 90%, dengan demikian apabila berdasarkan kategori pada tabel 3.5 dapat dikatakan hasil validasi media pada multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* berupa aplikasi, dikatakan sangat layak apabila hasil validasi ahli menunjukkan skor $\geq 80\%$.

Apabila dirinci dari kedua aspek maka pada aspek kualitas pengelolaan program mendapatkan rata-rata 90% dan aspek kemudahan penggunaan dan penyajian rata-rata 90%, kedua aspek tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi yang dikembangkan telah sesuai dengan keperluan pengguna yaitu mudah dioperasikan dengan kemenarikan yang ada didalamnya. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga bisa diakses tanpa menggunakan jaringan internet, hanya saja ada video yang harus diakses dengan bantuan internet, jadi aplikasi ini juga masih harus ditunjang dengan jaringan internet meskipun tidak secara keseluruhan. Media pembelajaran yang dikemas secara menarik agar menimbulkan minat belajar siswa maupun pengguna. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, menjadikan proses pembelajaran juga harus mengikuti alur perkembangannya agar Pendidikan di Indonesia bisa lebih maju lagi. Menurut penelitian tentang multimedia pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik yang mencakup gambar, animasi, audio, dan video, siswa sangat terlibat dan antusias. Mereka juga menginginkan materi lain menggunakan

media pembelajaran yang sama, dan media tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, menurut Fatoni et al. (2016).

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik mengenai multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *software lectora inspire* pada sub elemen keamanan pangan. Peneliti meminta jawaban untuk respon siswa kepada 10 orang siswa yang berasal dari kelas X SMK Kuliner. Penilaian terdiri atas 8 aspek kuisisioner yang dinilai melalui bantuan *googleform*. Penilaian ini dilakukan setelah siswa membuka aplikasi dan mengisi angket dalam bentuk link yang sudah dikirimkan melalui *whatsapp*. Berikut adalah hasil dari kuisisioner yang sudah diisi oleh peserta didik :

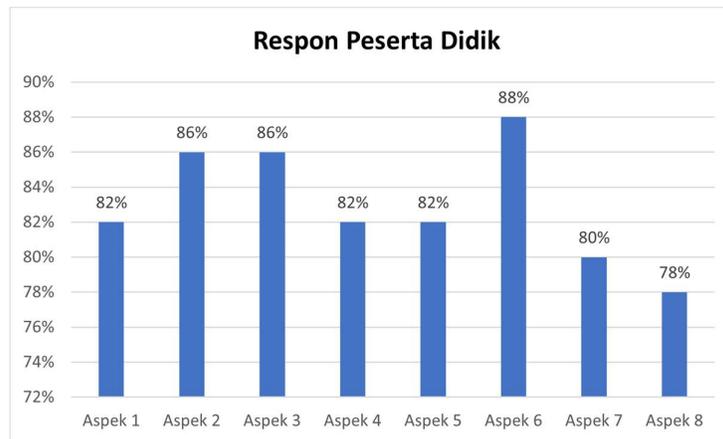


Diagram 1 Persentase Hasil Respon Peserta Didik

Data yang diperoleh dari pengisian lembar kuisisioner oleh peserta didik pada tabel 1 menunjukkan bahwa aspek 6 yang meliputi minat siswa dalam belajar melalui aplikasi ini karena tampilannya menarik dan tidak membosankan memiliki persentase tertinggi (88%), sedangkan aspek 8 yang meliputi tulisan dan bahasa komunikatif memiliki persentase terendah (78%). Ada tulisan tertentu yang terlalu kecil dan tidak jelas bagi pembaca yang menggunakan ponsel, sehingga persentase terendah diperoleh.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *software Lectora Inspire* berbentuk aplikasi pada sub elemen keamanan pangan, hasil akumulasi seluruh aspek yang diperoleh dari hasil respon siswa menunjukkan rata-rata presentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak berdasarkan kriteria yang dibuat peneliti menurut Ridwan (2013), sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *software Lectora Inspire* berbentuk aplikasi pada sub elemen keamanan pangan dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang menarik bagi siswa berdasarkan

kriteria skor tersebut sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan bagi siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian dan analisis data mengenai verifikasi kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan *Lectora Inspire* pada sub-elemen keamanan pangan bagi siswa SMK tata boga fase E adalah sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan media pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* melalui penilaian validasi kepada ahli yang memperoleh nilai untuk kelayakan materi yang diberikan oleh ahli materi sebesar 92% penilaian menunjukan bahwasannya pengembangan media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “sangat layak”
2. Hasil kelayakan materi media pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* melalui penilaian validasi kepada ahli yang memperoleh nilai untuk kelayakan media yang diberikan oleh ahli media sebesar 90% penilaian menunjukan bahwasannya pengembangan media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “sangat layak”
3. Hasil kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *software Lectora Inspire* berbentuk aplikasi melalui penilaian respon siswa pada beberapa aspek penilaian memperoleh skor sebesar 83%, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Saran

Setelah melakukan pengembangan dan penelitian terkait multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* pada sub elemen keamanan pangan bagi siswa SMK kuliner fase E, peneliti dapat mengajukan beberapa saran berikut :

1. Diharapkan pada penelitian dan pengembangan selanjutnya terkait multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* yang dapat secara offline agar pengguna dapat mengoperasikan media tanpa haru menginstal aplikasi terlebih dahulu.
2. Bagi peneliti dapat menggunakan pengembangan terkait multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* untuk materi lain sesuai kebutuhan.
3. Untuk melihat keefektifan pengembangan terkait multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *lectora inspire* pada penelitian ini hendaknya diteruskan oleh peneliti sampai tahap uji coba dan tahap evaluasi.

4. Bagi Pendidikan ataupun guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran ini dengan optimal dan maksimal sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan masalah yang ada pada kegiatan pembelajaran.

6. DAFTAR REFERENSI

- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114.
- Aprianto, V., & Wahyudin, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan media interaktif aplikasi Lectora Inspire untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 643–653. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3191> (Diakses pada 10 April 2024).
- Ash Shiddiqy, I., & Saputra, N. (2022). Keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan software Lectora Inspire dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 96. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap> (Diakses pada 10 April 2024).
- Baharuddin, H., Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *The Development of Multimedia-Based Interactive Learning Media, Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97–110.
- Dwi, S. H. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press. <https://www.researchgate.net/publication/332444168%0AMultimedia> (Diakses pada 13 April 2024).
- Febriana Sulistya Pratiwi. (2022). No title. <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022> (Diakses pada 14 April 2024).
- Hasbiana, N. (2022). *Dasa-Dasar Kuliner*. <https://buku.kemdikbud.go.id> (Diakses pada 14 April 2024).
- Inayati, D., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website dengan bantuan Lectora Inspire untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2480–2487. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7028> (Diakses pada 16 April 2024).
- Lina Rihatul Hima, & Samidjo. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.16>
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji kelayakan multimedia interaktif berbasis Powerpoint disertai permainan Jeopardy terhadap motivasi belajar siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i2.6254> (Diakses pada 20 April 2024).
- Mutiara Nugraheni. (2013). Keamanan pangan dan pengendaliannya di bidang boga.

Seminar Nasional 2013 "Kesiapan SMK dalam Implementasi Kurikulum 2013", 491–502.

- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media pembelajaran interaktif berbantu software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583> (Diakses pada 20 April 2024).
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan Sugiyono 20* (pp. 47–281).
- Setyorini, A. I., & Carolina, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan software Lectora Inspire untuk siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), 431. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6140> (Diakses pada 20 April 2024).
- Bidari, C. L., Maspiyah, M., Megasari, D. S., & Dwiyanti, S. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis Lectora Inspire sebagai inovasi pembelajaran sanggul ukel konde di SMK Negeri 2 Jombang. *Jurnal Tata Rias*, 12(3), 363–370. <https://doi.org/10.26740/jtr.v12n3.p363-370> (Diakses pada 1 Agustus 2024).
- Subagyo. (2018). *Metode penelitian* (pp. 32–41). <http://repository.stei.ac.id/7567/4/BAB3.pdf> (Diakses pada 20 April 2024).
- Wafa, A. K. A., & Fahmi, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi bangun ruang sisi datar. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 2(2), 50–57. <https://urbangreen.co.id/proceeding/index.php/library/article/view/3> (Diakses pada 1 Agustus 2024).
- Yoto, Zulkardi, & Wiyono, K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran teori kinetik gas berbantuan Lectora Inspire untuk siswa sekolah menengah atas (SMA). *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 211–219.
- Alkalah, C. (2016). No title. *19*(5), 1–23.