

## **PENGEMBANGAN MODUL E-LEARNING MATERI DAGING & HASIL OLAHANNYA BERBASIS WEB BAGI SISWA SMK NEGERI 8 SURABAYA**

<sup>1</sup>Anis Ulfa Aprilia, <sup>2</sup>Any Sutiadiningsih, <sup>3</sup>Asrul Bahar, <sup>4</sup>Sri Handajani

<sup>1,3,4</sup>Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup> Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

### **ABSTRAK**

**Keyword:**

Pendidikan, Media Pembelajaran, Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite Hypertext Transfer Protocol* (HTTP)

**Corresponding author:**

[anis.18028@unesa.ac.id](mailto:anis.18028@unesa.ac.id),  
[anysutiadiningsih@unesa.ac.id](mailto:anysutiadiningsih@unesa.ac.id),  
[asrullah@unesa.ac.id](mailto:asrullah@unesa.ac.id),  
[srihandajani@unesa.ac.id](mailto:srihandajani@unesa.ac.id)

Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) didalamnya berisikan fitur berupa gambar, video, & teks yang menjadikan siswa tidak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan media pembelajaran 2) respon siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) pada materi Daging & Hasil Olahannya. Metode *Research and Development* (RnD) dengan kegiatan pengembangan aplikasi antara lain: *studi literature*, *user centered desain*, pengkodean program (*code*), pengujian (*test*), dan penerapan (*implementation*) adalah metode yang digunakan. Validasi yang dilalui untuk menguji kelayakan E-Modul melibatkan dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Subjek pengujian dilakukan pada siswa kelas X Kuliner 5 SMK Negeri 8 Surabaya. Validasi Modul *E-Learning* berbasis *Wibesite* dan respon peserta didik dilakukan menggunakan angket. Analisis data dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilalui oleh peneliti menunjukkan bahwa: 1) Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi 91,6% & 85,7% yang sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan 2) Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya mendapat respon dengan presentase 88% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

### **PENDAHULUAN**

Pengembangan potensi peserta didik sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Dalam Pendidikan

melalui proses pembelajaran yang didalamnya terdapat usaha, terjadinya perubahan sikap peserta didik menjadi pribadi mandiri, dewasa,

serta pengetahuannya meningkat. Suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah dirinya secara menyeluruh, agar menghasilkan pengalaman di dalam interaksi dengan lingkungannya disebut dengan Belajar[1]. Menghasilkan perubahan pada peserta didik mulai dari bertambahnya ilmu pengetahuan, kemampuan keterampilan memasak bahan makanan dengan melakukan proses persiapan pengolahan, hingga menjadi makanan yang berkualitas baik sesuai dengan standart sanitasi *hygiene* sehingga memiliki nilai gizi yang berguna bagi orang yang mengkonsumsinya dan juga bermanfaat bagi lingkungan merupakan tujuan dari pembelajaran Tata Boga.

Upaya yang dapat dilakukan sekolah utamanya SMK Kuliner untuk mewujudkan capaian pembelajaran tersebut tentunya membutuhkan banyak faktor yang menyertainya. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Bahan ajar merupakan salah satu faktor faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar[2].

Semua yang dipakai sebagai alat oleh guru selama kegiatan belajar mengajar disebut dengan bahan ajar[3]. Modul adalah salah satu bahan ajar. Buku yang memiliki tujuan agar dapat dipakai oleh peserta didik secara mandiri tanpa bimbingan guru adalah pengertian dari Modul. Modul berisikan lengkap dengan tujuan pembelajaran, indikator materi pembelajaran, sumber belajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) & evaluasi hasil belajar yang disusun dengan sistematis, terperinci, dan utuh. Dengan demikian modul dapat digunakan masing-masing siswa dengan kecepatan belajar setiap anak[4]. Modul sebagai bahan ajar yang sesuai dengan keadaan saat ini yaitu yang berbasis *E-Learning* agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

*E-learning* dapat memungkinkan peserta didik belajar di mana saja tanpa batas ruang & waktu[5]. Bukan hanya sebagai media penyampaian, melainkan juga digunakan sebagai media yang mengembangkan kebebasan bereksplorasi terhadap materi, serta menyediakan interaksi dengan guru & sesama pelajar[6]. Modul *E-Learning* merupakan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Dengan melihat keefektivitasan penggunaan media *E-Learning* dalam kegiatan belajar mengajar, peneliti dalam hal ini mencoba untuk melakukan pengembangan media belajar

yang mirip dan memilih isi materi pembelajaran tentang Daging & Hasil Olahannya.

Salah satu kompetensi yang wajib ditempuh oleh peserta didik kelas X Kuliner salah satunya materi tentang Pengetahuan memahami Daging & Hasil Olahannya. Kompetensi Dasar (KD) materi Daging & Hasil Olahannya memiliki capaian pembelajaran untuk dapat Menganalisis bahan makanan dari daging dengan sikap disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab[7]. Pengertian daging, jenis dan karakteristik daging, bagian karkas daging, dan hasil olahan daging menjadi bagian dari materi pada Kompetensi Dasar ini[8]. Materi daging berkaitan dengan aspek karkas daging dan pengolahan pada daging hingga menjadikan sebuah hidangan makanan. Kompetensi yang dikuasai tersebut nantinya menjadi bekal untuk peserta didik agar dapat memilih & melakukan Teknik pengolahan yang sesuai untuk daging yang akan diolah sehingga menjadi hidangan yang berkualitas[9]. Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan utama untuk menghasilkan suatu media yang dapat digunakan merupakan metode penelitian *RnD* yang digunakan dalam pengembangannya.

Adapun alur dalam metode penelitian terdiri dari membuat rancangan, memproduksi media sesuai rancangan dan kemudian menguji validitas produk yang telah dihasilkan[10]. Untuk membuat pengembangan media pembelajaran dibutuhkan penelitian yang terstruktur prosedural, hingga menguji keektifan media agar dapat bermanfaat. Tahapan pengembangan dalam model *Reseach & Development* yakni : 1) Mempelajari literatur terdahulu, 2) Perencanaan, 3) Pembuatan produk, 4) Percobaan produk, 5) Perbaikan produk, 6) Uji coba Ulang, 7) Operasional perbaikan, 8) Operasional percobaan, 9) Produk final, 10) Penyebaran & penerapan[11].

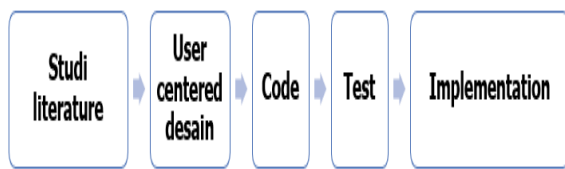
Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan *E-Learning* termasuk kategori sangat layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran dengan skor rata-rata 89 % oleh ahli materi, dan 91,3% oleh ahli media. Hasil ini ditunjukkan pada penelitian yang berjudul Pengembangan *E-Learning* Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Materi Susu Dan Hasil Olahannya Di SMK[12].

Berdasarkan uraian tersebut, maka guru sebagai pendidik perlu menerapkan media yang serupa yang mudah diakses, menarik perhatian, inovatif, & mudah dipahami siswa yang dapat memotivasi siswa. Adapun penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan media pembelajaran 2) respon siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *Modul E-Learning* Berbasis *Wibesite* pada materi Daging & Hasil Olahannya.

## METODE

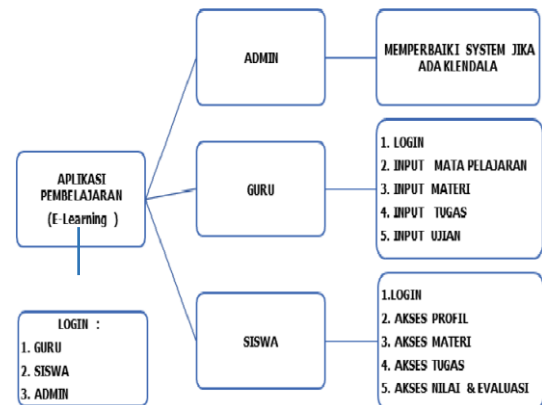
Metode penelitian yang dipilih oleh peneliti dalam mengembangkan media ini adalah *Research and Development (RnD)*. Model ini dipakai untuk menciptakan media kemudian menguji keefektifan media yang dikembangkan. Pengembangan sebagai kegiatan yang digunakan untuk membuat serta memvalidasi media dengan siklus, prosedur terstruktur, dan deskriptif. Dengan mempertimbangkan kondisi dan situasi peneliti dalam pengembangannya, maka langkah tersebut dibatasi hanya 5 langkah dari 10 langkah penelitian[10] yaitu : mempelajari literatur terdahulu, Perancangan desain media, pengkodean (*code*), pengujian sistem (*test*), seta penerapan (*implementation*) seperti tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pembuatan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya[10].

1. *Studi Literature*/Mempelajari literatur terdahulu : Pada tahapan ini dilakukan membaca tulisan terhadap konsep media yang nantinya akan dikembangkan. Peneliti membaca literatur/*paper*/refrensi terkait untuk kemudian dijadikan pedoman dalam pembuatan *package Laravel* untuk *Wibesite site generator* dan *auto-generate database*. Pada tahap ini juga dilakukan analisis komparasi produk yang serupa.
2. Perancangan Desain : Pada tahapan ini, peneliti menyusun rancangan desain sistem yang akan dikembangkan. Desain sistem yang dibuat didasarkan pada hasil *studi literature* yang dilakukan sebelumnya[13]. Perancangan sistem yang dibuat meliputi rencana alur jalannya aplikasi mulai dari input diberikan hingga mendapatkan output

yang diinginkan. Adapun desain rancangan aplikasi pembelajaran seperti tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain sistem Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya

Berdasarkan Gambar 2. tampak bahwa pengguna dalam Modul *E-Learning* tersebut ialah Admin, Guru, dan Siswa. Admin bertanggung jawab memperbaiki sistem jika terjadi kendala selama pengoperasian. Guru harus login terlebih dahulu untuk dapat menginput beberapa menu pada dashboard seperti : mata pelajaran, materi, dan tugas yang akan diberikan. Dalam penggunaan atau akses materi, tugas yang diberikan, mengikuti ujian sesuai tenggat waktu yang diberikan serta melakukan evaluasi jika nilai tidak memenuhi standard minimum siswa harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu kepada Admin. Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya yang dikembangkan bersifat *responsive*[14].

3. Pengkodean (*Code*) : Kode dibuat dengan menggunakan *PHP* dengan menerapkan kaidah penulisan kode yang baik agar menjadi sistem yang berjalan dengan baik[15].
4. Pengujian Sistem (*Test*) : Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk memastikan *package* bekerja dengan baik dan menghasilkan kualitas kode yang baik pula. Selain itu untuk mengetahui efektifitas dari *package*, dilakukan analisa langkah proses penggunaan dan dibandingkan dengan penggunaan

*package* lain serta pengerjaan manual[16].

5. *Implementation* : Penggunaan media yang sudah jadi untuk divalidasikan desainnya & diuji cobakan disalah satu sekolah kejuruan pada satu kelas. Modul *E-Larning* berbasis *Wibesite* ini diujikan pada siswa kelas X Kuliner 5 SMKN 8 Surabaya yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 31 di tahun ajaran 2022/2023 pada tanggal 2 Juni 2022.

Peneliti memilih menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara pengisian angket. Model angket dipakai untuk memperoleh data melalui instrument yang terdiri atas lembar penilaian validasi media dan materi pembelajaran yang dibuat serta respon/tanggapan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* . Validasi dilakukan oleh dua (2) validator ahli materi dan media terhadap Modul *E-learning* Materi Daging & Hasil Olahannya Berbasis *Wibesite* pada 20 Mei 2022, penyebaran angket respon kepada peserta didik dilaksanakan secara langsung di SMK Negeri 8 Surabaya pada 2 Juni 2022.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik dibawah ini :

1. Teknik analisis deskriptif

Teknik ini digunakan untuk menganalisis data dalam proses pengembangan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* sampai *output* validasi sang pakar materi & media, dan data *output* respon siswa yang memakai skala likert. Tabel kelayakan produk digunakan sebagai simpulan hasil kualitas Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* yang sudah diperoleh dari *output* penilaian lembar validasi.

Data ahli materi dan ahli media dianalisis dari hasil validasi dibawah ini :

- a) Memberikan penilaian dengan skor pada setiap pernyataan.
- b) Menghitung penilaian dengan rentang skor masing-masing butir pernyataan dengan rumus.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriterium}} \times 100 \%$$

Dengan Keterangan :

P = Persentase Kelayakan media

- c) Menyimpulkan hasil perhitungan kedalam suatu kategori menurut skor persentase.

Tabel 1. Kriteria Interpetasi skor[10].

Skor Presentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Sangat Kurang Layak

Proses Validasi dilakukan oleh validator berdasarkan pakar media & pakar materi. Validator pakar materi berjumlah 2 orang yaitu dosen Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Pendidikan Tata Boga & Pendidik di SMK Negeri 8 Surabaya jurusan kuliner. Validator pakar media berjumlah 2 orang dosen Universitas Negeri Surabaya, Diploma IV Tata Boga, dan Pendidikan Tata Boga, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Secara keseluruhan validator memberikan penilaian 85,7%% - 91,6% dimana pada tabel kriteria interpetasi skor menyatakan media tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik & layak digunakan. Modul *E-Learning* berbasis *Wibesite* diperoleh presentase sebesar 88% pada respon peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini menunjukkan penggunaan Modul Brbasis *Wibesite* dalam pembelajaran termasuk kategori sangat baik.

### Alat & Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya, alat dan bahan seperti dibawah ini:

### Hardware

1. *Processore Intel® core™i3-2328M with Intel®*
2. *HD graphics 3000M b. Hardisk 500 GB*
3. *RAM 2 GB DDR3 Memory*

**Software**

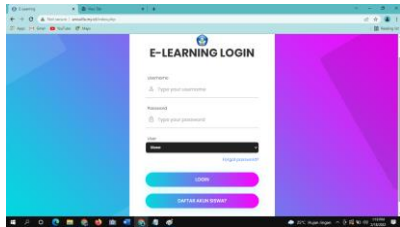
1. Notepad ++
2. Intel XDK
3. Canva
4. Quizzz

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Perancangan Desain yang dihasilkan**

Langkah awal yang dilakukan peneliti yakni memilih dan memastikan Kompetensi Dasar yang akan digunakan, membuat alur yang menunjukkan gambaran tampilan yang dituangkan dalam naskah media Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* yang memuat menu untuk mengakses materi, tugas, dan evaluasi pembelajaran sebagai berikut :

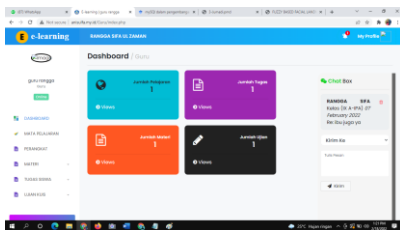
- a. Situs *Wibesite* *site* : <http://anisulfa.my.id/>, seperti tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. Menu login

Dalam menu login siswa dapat memasukkan username & password sesuai dengan nomor absen masing-masing dengan user sebagai siswa.

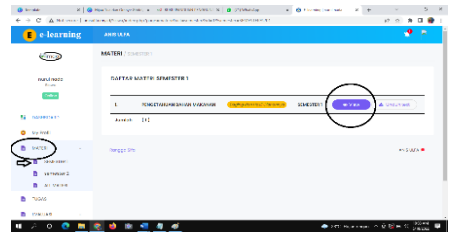
- b. *Dashboard* (Jendela Utama) Modul *E-Learning*, seperti tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. Dashboard

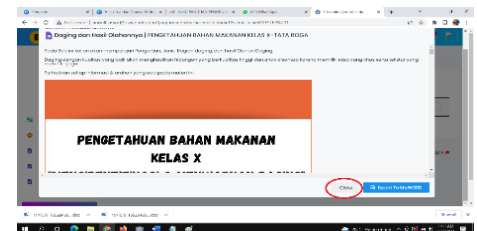
Dalam *dashboard* siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan tugas yang diberikan guru didalamnya yakni materi terkait Daging & Hasil Olahannya melalui *icon*/tombol Materi. Jika sudah berhasil muncul tampilan seperti gambar diatas, Maka siswa dapat mengakses Modul Materi Daging & hasil Olahannya dengan klik tombol *view* untuk melihat materi

Modul *E-Learning* seperti tersaji pada Gambar 5.



Gambar 5. Materi view

Setelah tombol *view* ditekan modul materi Daging & Hasil Olahannya akan muncul, seperti tersaji pada Gambar 6.



Gambar 6. Materi Daging & Hasil Olahannya

**2. Validasi Desain**

Kriteria untuk seorang validator ahli adalah ahli Media yang memahami teknologi khususnya dalam pengembangan media pembelajaran memanfaatkan perangkat komputer. Maka dari itu dipilih validator seperti tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Validator Media Pembelajaran

No.	Nama	Jabatan
1	Validator 1	Dosen dengan Kompetensi Kependidikan Tata Boga dan Ahli Media
2	Validator 2	Dosen dengan Kompetensi Kependidikan Tata Boga dan Ahli Media

Kriteria ahli materi pembelajaran adalah ahli dibidang Kependidikan, Tata Boga, pernah mengampu mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan seperti tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Validator Materi Pembelajaran

No.	Nama	Jabatan
1	Validator 1	Dosen dengan Kompetensi Kependidikan Tata Boga
2	Validator 2	Pendidik SMK Negeri 8 Surabaya Jurusan Kuliner.

Tabel 4. Hasil Validasi

No	Jenis Angket	Kriteria	Nomor soal	Presentase (%)
1	Angket Validasi Materi	Valid	2,3,4,5,6,7,8,9,10	85,7%
		Tidak Valid	1	14,3 %
2	Angket Validasi Media	Valid	1,2,4,5	91,6%
		Tidak Valid	3,6	8,4%

Validasi ini dilakukan sebagai takaran sudah layak/belum untuk diuji cobakan berdasarkan hasil pengembangan Modul *E-Learning* ini. Data hasil validasi Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya Bagi Siswa SMK Negeri 8 Surabaya seperti tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Media Modul *E-Learning* Materi Daging & Hasil Olahannya

No.	Kriteria Modul E-Learning	Nilai Validasi	Kriteria
1	Font	95%	Sangat Valid
2	Warna	95%	Sangat Valid
3	Layout	85%	Sangat Valid
4	Navigasi berfungsi	95%	Sangat Valid
5	Fitur Chat Box berfungsi	95%	Sangat Valid
6	Berjalan di berbagai software	85%	Sangat Valid
Rata-rata		91,6%	

Rata-rata hasil uji validasi media Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya menunjukkan skor

sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hal tersebut Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya dapat diuji cobakan kepada peserta didik catatan menyelesaikan perbaikan sesuai komentar dan saran dari ahli materi untuk menyempurnakan media agar lebih mudah dioperasikan oleh peserta didik.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi Daging & Hasil Olahannya

No.	Kriteria Modul E-Learning	Nilai Validasi	Kriteria
1	Kesesuaian dengan SK	75%	Sangat Valid
2	Kesesuaian dengan KD	85%	Sangat Valid
3	Kejelasan isi/Materi Modul	90%	Sangat Valid
4	Keruntutan materi	90%	Sangat Valid
5	Kesesuaian Materi dengan Evaluasi	85%	Sangat Valid
6	Variasi soal	90%	Sangat Valid
7	Penggunaan istilah	85%	Sangat Valid
Rata-rata		85,7%	

Berdasarkan Tabel 6. Tampak bahwa penilaian dari ahli materi menunjukkan nilai sebesar 85,7% dan masuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya sudah bisa di uji cobakan dengan perbaikan yang telah diberikan oleh validator materi yakni menyesuaikan soal dengan indicator tujuan pada Kompetensi Dasar yang akan dicapai. Hasil penilaian validasi secara menyeluruh oleh ahli media dan ahli materi tersaji pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi Materi Daging & Hasil Olahannya

No.	Variabel Validasi	Persentase Keidealan
1	Validasi Materi	91,6%
2	Validasi Media	85,7%
Rata-rata		88,65%

Berdasarkan Tabel 7. Tampak bahwa hasil perhitungan tersebut menyatakan validator menilai dengan rata-rata sebesar

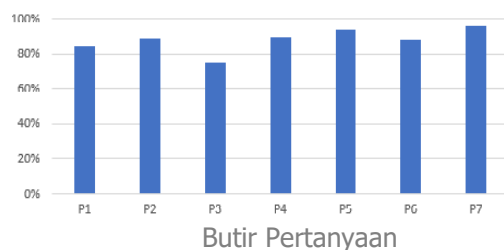
88,65%. Hal ini menjadikan media yang divalidasi oleh ahli materi & media termasuk kedalam kategori sangat layak. Ulasan yang diberikan oleh validator validator materi menyampaikan bahwasannya materi sudah sesuai tujuan pembelajaran, dan Modul *E-Learning* berbasis *Wibesite* dinyatakan sangat layak oleh validator media karena telah memperbaiki sesuai saran yang diberikan.

Setelah proses validasi, perbaikan/ revisi media dilakukan berdasarkan beberapa masukan yang disampaikan oleh ahli. Saran yang disampaikan ialah agar menjadikan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* lebih interaktif sesuai dengan kemajuan teknologi & kebutuhan peserta didik.

### 3. Uji Coba Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya Dengan Skala Kecil

#### a. Respon Peserta Didik pada Pembelajaran dengan Implementasi Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya

Angket digunakan peneliti untuk mengukur hasil penilaian penggunaan peserta didik pada selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya.



Gambar 7. Prosentase Respon Peserta Didik Terhadap Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya

Berdasarkan Gambar 7. Tampak bahwa hasil respon peserta didik teradap 7 pernyataan terhadap penggunaan media pembelajaran Modul *E-Learning* berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya untuk dipilih skala yang sesuai pendapat pribadi. Tujuh Poin pernyataan tersebut meliputi 1) Materi dalam Modul *E-Learning* mudah untuk dipahami 2) Soal dalam Modul *E-Leraning* mudah untuk

dipahami 3) Kesesuaian soal dengan materi 4) Modul *E-Learning* dapat dijalankan diberbagai *software* 5) Navigasi/Tombol yang digunakan dalam Modul *E-Learning* dapat berfungsi 6) User/Penggua dalam penggunaan dapat melakukan konsul dengan guru melalui *icon* kirim pesan yang tersedia 7) Modul *E-Learning* ini menarik dan membuat saya senang mempelajari materi tentang Daging & Hasil olahannya.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Bagi Siswa SMK Negeri 8 Surabaya Kelas X Kuliner 5

No.	Simpulan Jawaban atas Pertanyaan
P1	86% Peserta didik menyatakan materi dalam Modul <i>E-Learning</i> mudah untuk dipahami
P2	89% Peserta didik menyatakan Soal dalam Modul <i>E-Learning</i> mudah untuk dipahami
P3	79% Peserta didik menyatakan Soal sesuai dengan Materi dalam Modul <i>E-Learning</i>
P4	89% Peserta didik menyatakan Modul <i>E-Learning</i> dapat dijalankan di berbagai <i>software</i>
P5	90% Peserta didik menyatakan Navigasi/tombol dalam Modul <i>E-Learning</i> berfungsi dengan sesuai
P6	85% Peserta didik menyatakan fitur ChatBox dalam Modul <i>E-Learning</i> berfungsi dengan lancar
P7	98% Peserta didik menyatakan senang mempelajari materi Daging & Hasil Olahannya melalui Modul <i>E-Learning</i>
Rata-rata 88%	

Respon peserta didik melalui angket terhadap implementasi Modul *E-Learning* berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya memperoleh rata-rata presentasi 88%, dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dengan implementasi Modul *E-Learning* berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya sangat baik. Ekspresi ceria, keaktifan, dan rasa bersemangat/antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan bentuk respon baik dan bersifat positif siswa selama menggunakan media pembelajaran Modul *E-Learning* berbasis *Wibesite*.

## SIMPULAN

Berdasar hasil dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan:

1. Media pembelajaran Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan hasil penilaian dari ahli media sebesar 91,6% dan ahli materi sebesar 85,7%.
2. Peserta didik memberikan respon sangat baik pada penerapan atau implementasi penggunaan media pembelajaran Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite* Materi Daging & Hasil Olahannya dengan persentase sebesar 88%.

## SARAN

Berdasar hasil temuan dalam penelitian diatas maka peneliti memberikan saran sebagai berikut : 1) Bila tampilan *mode mobile* pada Modul *E-Learning* belum dapat muncul keseluruhan dilayar *smartphone* maka peserta didik dapat mengubah tampilan kedalam *mode desktop* agar tampilan Modul *E-Learning* dapat terlihat lebih jelas, 2) Jika terdapat kendala *login* pada Modul *E-Learning* Peserta didik dapat memuat ulang halaman dan memasukkan Kembali Nomor Induk Siswa (NIS) sebagai *username* & *password* untuk mengakses Modul *E-Learning* atau juga dapat membaca *file* buku pedoman yang telah diberikan oleh peneliti. 3) Kepada peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan modifikasi penggunaan *user iphone* pada penggunaan Modul *E-Learning* Berbasis *Wibesite*.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Any Sutiadiningsih selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir/Skripsi, Ibu Dr. Sri Handajani, M.Kes. selaku Dosen Penguji dan Ketua Jurusan PKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya Bapak Ir. Asrul Bahar, M.Pd selaku Dosen Penguji, SMK Negeri 8 Surabaya yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data pada kelas X Kuliner 5, serta Ibu Ita Nurchoiriyah & Ibu Indra selaku Guru SMK Negeri 8 yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti dan memberikan bantuan selama peneliti melakukan pengambilan data.

## REFERENSI

- [1] T. Mukmin *et al.*, "PENDEKATAN DALAM MENGAJAR PERSPEKTIF SYAIFUL BAHRI DJAMARAH DAN ABUDDIN NATA. (Studi

- Komparatif Deskriptif)."
- [2] M. Fitri and W. Rinawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMKN 1 SEWON," *J. Pendidik. Tek. Boga*, vol. 6, no. 2, 2017.
  - [3] Dwi Wahyuni, "Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar Dan Pengulangan Materi Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Ii Ma Al Asror Gunung Pati Tahun Pelajaran 2004/2005," *journal EST*, pp. 10–13, 2005.
  - [4] D. Karnengi and Iswahyudi, "Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0 Di Sma Negeri 5 Prabumulih," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang*, 2019.
  - [5] W. Cayeni and A. S. Utari, "Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4 . 0," *Pros. Semin. Nas. Progr. Pascasarj.*, 2019.
  - [6] M. Asbari, C. Chi Hyun, L. M. Wijayanti, D. Imelda, and A. Purwanto, "Hard Skills Atau Soft Skills: Manakah Yang Lebih Penting Bagi Inovasi Guru," *Edumaspul - J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, 2020.
  - [7] A. DI PENGADUAN DAN PELAYANAN PELANGGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MySQL PAM, M. Rahmat, and O. Sugiono Perumda Air Minum Tirta Kamuning Kuningan, "TIRTA KAMUNING KABUPATEN KUNINGAN," 2022.
  - [8] I. Journal, "DAFTAR PUSTAKA Arsyad, Azhar. 2015.," pp. 2011–2012, 2015.
  - [9] A. Wulandari, "Modul Pembelajaran Sanitasi Hygiene & Keselamatan Kerja," 2014.
  - [10] Oleh, "RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN."
  - [11] M. Ruswiansari and N. F. Rozi, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Untuk Topik HTML 5 Menggunakan Model User-Centered Design," *J. ELTIKOM*, vol. 2, no. 2, pp. 94–101, Dec. 2018, doi:



10.31961/eltikom.v2i2.83.

- [12] H. Olahannya, D. I. Smk, and N. Kalasan, "PENGEMBANGAN E – LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENGETAHUAN BAHAN MAKANAN MATERI SUSU DAN Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Oleh: Siti Hapsari Dosen Pe," 2018.
- [13] I. S. Y. Saputri, M. Fadli, and I. Surya, "Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web," *J. Aksara Komput. Terap.*, vol. 6, no. 2, pp. 269–278, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>
- [14] G. W. Murti, R. I. Rokhmawati, and A. A. Supianto, "Pengembangan Purwarupa Colearn Untuk Pembelajaran Multimedia Siswa SMK Menggunakan Model User Centered Design," vol. 5, no. 6, pp. 2775–2782, 2021.
- [15] O. A. M. A. H Kara, "濟無No Title No Title No Title," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 7, no. 2, pp. 107–15, 2014.
- [16] F. Fahrul, A. Syauqi, F. Amiruddin, and M. H. Muktasym, "Generator Aplikasi Web dengan GUI builder dan Autogenerate Database untuk Mempercepat Proses Pengembangan Web Application Generator with GUI builder and Auto-Generated Database to Speed up the Development Process," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 98–106, 2022, doi: 10.26418/justin.v10i1.44895.