

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* SEBAGAI
INOVASI PEMBELAJARAN SANGGUL UKEL KONDE
DI SMK NEGERI 2 JOMBANG**

Citra Laksmi Bidari

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Citra.19013@mhs.unesa.ac.id

Maspiyah¹, Dindy Sinta Megasari², Sri Dwiyantri³

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
maspiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk 1) Mengetahui tingkat kelayakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai inovasi pembelajaran Sanggul Ukel Konde, 2) Mengetahui hasil belajar peserta didik, serta 3) Mengetahui respon peserta didik kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 2 Jombang. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian *research and development* (R & D) dengan model penelitian ADDIE yaitu 1) *Analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, and 5) *evaluation*. Data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan 1) Kelayakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* memperoleh presentase 88% dengan kriteria sangat layak, 2) Hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata – rata 91,7 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 84 sehingga dapat dikatakan media efektif untuk digunakan karena hasil belajar peserta didik secara signifikan lebih dari 69 atau diatas nilai KKM setelah belajar menggunakan media, 3) Respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis *Lectora Inspire* memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa pengembangan media Interaktif berbasis *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran Sanggul Ukel Konde sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar bagi peserta didik.

Kata kunci : Media Interaktif, *Lectora Inspire*, Sanggul Ukel Konde

Abstract

The purpose of this research is to 1) find out the level of feasibility of *Lectora Inspire*-based interactive media as an innovation in Sanggul Ukel Konde learning, 2) find out the learning outcomes of students and 3) find out the response of class XI students of Skin and Hair Beauty at SMKN 2 Jombang. This research was conducted using the research and development (R & D) method with the ADDIE research model, namely 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The data obtained were collected and analyzed using descriptive quantitative methods. The results showed 1) The feasibility of *Lectora Inspire*-based interactive media obtained a percentage of 88% with very decent criteria, 2) The learning outcomes of students obtained an average score of 91.7 with the highest score of 96 and the lowest score of 84 so that it can be said that the media is effective to use because student learning outcomes are significantly more than 69 or above the KKM score after learning to use the media, 3) Student responses to *Lectora Inspire*-based interactive media obtain a percentage of 90% with very decent criteria. Based on the results of the research conducted, the development of interactive media based on *Lectora Inspire* as a learning innovation in Sanggul Ukel Konde is very feasible and effective for use as learning media and learning resources for students.

Keywords: Interactive Media, *Lectora Inspire*, Ukel Konde Bun

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, manusia semakin sadar akan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pada zaman modern seperti pada saat ini, kemajuan teknologi semakin pesat, terlebih dalam dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong upaya perubahan dalam pembaharuan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan juga dapat diartikan sebagai bentuk inovasi yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan untuk memperbaiki kondisi pendidikan serta suatu upaya untuk meningkatkan kehidupan yang lebih baik dari kondisi sebelumnya.

Inovasi, menurut KBBI, adalah pengenalan sesuatu yang aktual atau sebelumnya yang sudah ada. Pada intinya inovasi merupakan gagasan baru untuk menghasilkan produk atau suatu penemuan yang baru dari hasil refleksi dan pengolahan teknologi yang diterapkan secara bertahap untuk mengatasi masalah khususnya di dunia pendidikan sebagai upaya pemerataan pendidikan. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat diterapkan melalui pembelajaran. Akhiruddin, dkk (2019:1) suatu proses yang mencakup sejumlah tindakan antara guru dan peserta didik yang mana dapat tercipta suatu hubungan timbal balik yang terjadi di lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan khusus tertentu. Pada konteks ini, pembelajaran didefinisikan dalam kumpulan elemen pembelajaran yang mana saling terpaat satu sama lain.

Pada dunia pendidikan pembelajaran tidak akan terlepas dengan metode pembelajaran yang bisa diaplikasikan selama proses belajar mengajar. Menurut Hasan, dkk (2021:2) menjelaskan bahwa belajar yaitu proses kompleks yang dialami pada setiap individu seumur hidupnya. Suatu pembelajaran bisa terjadi sebab adanya suatu hubungan diantara manusia dengan lingkungan. Oleh sebab itu, pembelajaran dapat terjadi kapanpun. Tanda seseorang telah belajar yaitu terdapat perubahan suatu perilaku yang disebabkan karena perubahan suatu keterampilan atau tingkat pengetahuan. Perubahan tersebut dapat terjadi karena interaksi dirinya yang di pengaruhi oleh lingkungannya selama proses pembelajaran.

Hamiyah dan Jauhar (2016:12) mengemukakan bahwa subjek dan objek pada kegiatan belajar-mengajar, adalah anak. Tujuan dari pembelajaran akan tercapai apabila peserta didik secara aktif ikut berpartisipasi pada proses belajar. Anak harus aktif secara fisik dan mental. Tujuan pembelajaran mungkin tidak tercapai jika hanya aktif secara fisik. Sebagai pendidik, guru harus dapat

menetapkan strategi pembelajaran yang sepadan dengan karakter peserta didik guna membuat peserta didik lebih bersemangat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Jika hakikat belajar merupakan perubahan, mengajar adalah proses mengatur oleh pendidik kepada peserta didik. Guru membutuhkan perantara atau sebuah media untuk usahanya dalam memberikan strategi pembelajaran agar proses belajar-mengajar dapat tercapai tujuannya. Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan guru untuk membuat membuat belajar lebih mudah bagi peserta didik. Menurut Sardiman, dkk (dalam Hasan, dkk, 2011:27) istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan artinya adalah “pengantar” atau anturan. Sedangkan menurut Blake dan Horselen (dalam Fikri, dan Ade, 2018:8) media didefinisikan sebagai sarana mengangkut atau menyampaikan pesan. Media berfungsi sebagai jalur atau alat yang membawa pesan antara komunikator dengan komunikan. Jadi, media pembelajaran sebagai salah satu komponen terpenting untuk menumbuhkan semangat peserta didik untuk mendapat ilmu.

Peran guru sangat penting dalam pendidikan, sehingga guru harus selalu berusaha membuat belajar lebih menarik. Menggunakan suatu media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan preferensi peserta didik, guru mendorong peserta didik belajar dengan baik dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut menjadi suatu upaya dalam memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Musfiqon dalam Hasan, dkk (2021:27) mengatakan bahwa suatu media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat menyampaikan informasi antara guru pada peserta didik untuk memudahkan dalam penyampaian serta memahami materi bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung sedangkan menurut Miarso dalam Fikri dan Madona (2018:12) berpendapat bahwa media yaitu komponen di lingkungan peserta didik yang dapat meningkatkan belajar mereka. Pendapat ini menunjukkan media merupakan suatu sarana untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran.

Hasil observasi peneliti pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menunjukan pembelajaran yang dilakukan pada kelas XI Keahlian TKKR di SMKN 2 Jombang pada mata pelajaran Sanggul Tradisional dan Kreatif khususnya pada materi sanggul ukel konde menggunakan media pembelajaran dengan hanya memanfaatkan demonstrasi atau guru sebagai sumber belajar, *whatsaap group* dan *power point* yang dirasa masih kurang optimal untuk mencapai pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang diimplementasikan yakni pembelajaran konvensional yang mana guru sebagai sumber utama pada proses pembelajaran. Sebagai hasil dari pendekatan pembelajaran yang digunakan, peserta didik hanya memperhatikan dan melihat penjelasan guru.

Sehingga cara seperti ini akan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Selain itu, tidak semua anak akan memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran berlangsung. Pendidik pada saat memaparkan materi juga tidak dapat menjelaskan secara terperinci, sehingga terdapat kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan.

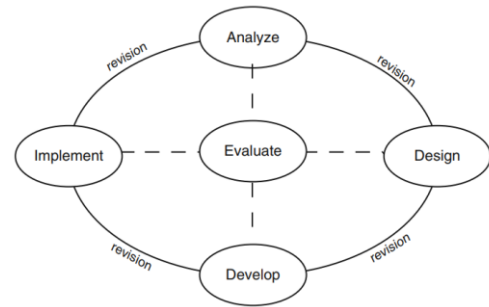
Pemilihan media pembelajaran yang tepat sebagai solusi untuk memudahkan peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan. Sehingga peneliti ingin mengembangkan suatu media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai inovasi pada pembelajaran sanggul ukel konde. *Lectora Inspire* merupakan *software* atau *authoring tools* yang relatife mudah digunakan karena tidak menggunakan bahasa pemrograman yang canggih. *Lectora Inspire* dapat dijadikan sebagai alternatif media yang inovatif, interaktif, dan menarik untuk peserta didik karena cara mengaksesnya yang sangat mudah. Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi pemilihan media yang tepat dan lebih interaktif dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi. Sehingga penelitian ini akan dikembangkan sebuah Media Interaktif berbasis *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi pembelajaran Sanggul Ukel Konde di SMKN 2 Jombang khususnya bagi peserta didik kelas XI Tata Kecantikan Kulit dan Rambut.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu antara lain : (1) Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai inovasi pembelajaran sanggul ukel konde di SMKN 2 Jombang? (2) Bagaimana hasil belajar peserta didik pada penggunaan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai inovasi pembelajaran sanggul ukel konde di SMKN 2 Jombang? (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai inovasi pembelajaran sanggul ukel konde di SMKN 2 Jombang?

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan yaitu (*Research and Development – R&D*). R&D menurut Sugiyono (2013:407) adalah metode penelitian yang melibatkan analisis kebutuhan dan pengujian kinerja produk untuk menghasilkan produk tertentu.

ADDIE merupakan model penelitian yang dikembangkan oleh Branch (2009) yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) *Analyze* (tahapan analisis), (2) *Design* (tahapan perancangan), (3) *Develop* (tahapan pengembangan), (4) *Implement* (tahapan implementasi), (5) *Evaluate* (tahapan evaluasi). Dengan alur sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan model ADDIE menurut Branch (2009)

Tahapan yang dilakukan untuk pengembangan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu : (1) Tahap analisis, dalam penelitian ini merupakan tahap pendahulu yang dilakukan sebelum mengembangkan media interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Pada tahap ini analisis yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi masalah pada proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta kebutuhan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran melalui analisis kinerja dan analisis kebutuhan. (2) tahap perancangan, tahapan digunakan untuk mengkonsep media dari segi isi dan desain media yang meliputi, penggalan informasi mengenai materi pembelajaran, pengumpulan refrensi bahan ajar, serta pembuatan desain tampilan media. (3) Pada tahap pengembangan, desain yang sudah dirancang dibuat dalam bentuk nyata. Setelah itu, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diuji pada peserta didik. (4) tahap uji coba, uji coba media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dilakukan dengan *pre-experimental design* dengan rancangan *one-shot case study*. Pada penelitian ini, hanya menggunakan satu kelompok uji coba tanpa ada kelompok pembandingan dengan menggunakan satu kali pengumpulan data guna mengetahui kualitas media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan. (5) Tahap evaluasi, pada setiap tahap evaluasi sebenarnya selalu dilakukan pada setiap tahap penelitian secara tidak langsung. Evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap ini adalah evaluasi formatif karena bertujuan untuk menentukan revisi selanjutnya. Selain itu, metode ini digunakan untuk menentukan apakah media interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif, layak dan kevalidan media. Tahap yang dilakukan adalah uji coba media pembelajaran yang sudah berbentuk *webside* yaitu dengan cara peserta didik mengakses *webside* tersebut melalui *smartphone* yang mereka miliki, sehingga dengan demikian dapat dilihat bahwa semua fitur yang terdapat pada media dapat digunakan secara dengan baik serta sudah sesuai dengan fungsinya.

Subjek uji coba yaitu kelas XI Kecantikan Kulit dan Rambut di SMKN 2 Jombang, objek dari penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside*, mengetahui hasil belajar dan respon terhadap media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada pembelajaran sanggul ukel

konde untuk peserta didik kelas XI TKKR di SMKN 2 Jombang.

Data yang diperoleh berbentuk data deskriptif kuantitatif yang berasal dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik berupa lembar validasi instrument berbentuk angket dengan kriteria media interaktif untuk mengukur kelayakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran sanggul ukel konde. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut :

1. Analisis Hasil Validasi

Data yang digunakan dalam analisis hasil validasi adalah data hasil penilaian perangkat pembelajaran yang berupa lembar validasi ahli. Lembar validasi ahli digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi pada media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan dalam bentuk lembar penilaian dari ahli media, dan ahli materi. Tujuan dari adanya lembar validasi ini adalah untuk menguji kelayakan media dan uji kesesuaian materi pada media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebelum digunakan dengan menggunakan skala Likert.

Analisis data yang dihasilkan akan diolah kedalam bentuk persentase. Perhitungan analisis dilakukan dengan menggunakan perhitungan, sebagai berikut :

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

Data yang dikumpulkan dari validator ahli materi dan ahli media dapat dikonversi menjadi persentase, yang kemudian diinterpretasikan menjadi skala persen seperti berikut:

Table 2. Peresentase Kelayakan

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

(Ridwan : 2013)

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik dinilai dari tes peserta didik berupa 25 soal pilihan ganda yang terdapat pada menu soal pada media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang diberikan pada saat uji coba media. Dari hasil pengerjaan 25 soal pilihan ganda tersebut kemudian dilakukan analisis menggunakan perhitungan skor dengan menghitung skor jawaban peserta didik.

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah Skor yang dinilai}}{\text{Jumlah maksimum}} \times 100$$

Nilai yang telah diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai KKM sebesar 69. Apabila seluruh peserta didik mendapat nilai diatas KKM maka dapat

dikatakan media layak dan efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran.

3. Respon Peserta Didik

Data yang diperoleh berupa kuisioner atau angket yang diberikan setelah menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada pembelajaran sanggul ukel konde. Tabulasi data skor hasil penilaian disesuaikan dengan aspek-aspek yang diamati. Penskoran terhadap hasil penelitian menggunakan skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Instrumen

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

(Ridwan. 2013)

Dari hasil yang didapat maka dilakukan perhitungan rata-rata skor dengan cara perhitungan :

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

Data yang dihasilkan dari rumus tersebut berbentuk persentase yang akan diinterpretasikan dalam skala persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media interaktif berbasis *Lectora Inspire*

Pengembangan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dilakukan pada penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan *software* atau *authoring tools* *lectora inspire*. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan selama proses pembuatan media interaktif berbasis *lectora inspire*. Hasil analisis kinerja peneliti menemukan hal-hal berikut:

1. Media yang digunakan dalam pelajaran masih monoton dan tidak interaktif, sehingga kurang menarik minat dan semangat peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. 2. Peserta didik tidak memiliki buku pengangan untuk membantu mereka mengikuti kegiatan belajar. 3. Kurikulum yang digunakan di SMKN 2 Jombang menggunakan kurikulum 2013 revisi. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pengamatan yang dilakukan kepada beberapa peserta didik dan guru mata pelajaran di SMKN 2 Jombang bahwa, bahan ajar yang digunakan masih belum efektif, kurangnya sumber bahan ajar yang digunakan, hanya menggunakan *group whatsapp* dan *power point* untuk penyampaian materi, selain

itu guru sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik, selain itu karakteristik peserta didik yang cenderung kurang berminat dalam membaca buku atau modul dan kurangnya inisiatif untuk belajar secara mandiri.

Selanjutnya perancangan media dilakukan mulai dari merancang perangkat pembelajaran hingga merancang media mulai dari pembuatan *flowcard* atau diagram alir menggunakan aplikasi *flowcard* guna memudahkan alur pembuatan media, kemudian dilanjut dengan pembuatan *storyboard* dengan menggunakan aplikasi *canva*, selanjutnya memproduksi media interaktif berbasis *Lectora Inspire* mulai dari *editing*, *mixing* hingga finalisasi media dengan langkah yang dilakukan yaitu a) pembuatan hosting pada *webside Infinityfree* selanjutnya, b) pembuatan domain pada hosting, c) penguploadan file pada aplikasi *filezilla* untuk mengubah file *htdoc* dapat dibuat media yang interaktif berupa *webside*. Media interaktif yang dibuat belum dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang layak karena belum dilakukan validasi oleh ahli.

Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi untuk menguji kevaliditan dan kelayakan dari media interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Setelah dilakukan validasi dan telah dilakukan revisi maka media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat dilakukan uji coba. Uji coba media interaktif berbasis *Lectora Inspire* dilakukan pada 26 peserta didik kelas XI Kecantikan Kulit dan Rambut SMKN 2 Jombang. Berikut merupakan rincian validator pada media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Tabel 5 Validator Ahli

No.	Validator	Keterangan	Ahli
1.	V1	Dosen tata rias	Media
2.	V2	Dosen tata rias	Materi
3.	V3	Dosen tata rias	Media
4.	V4	Guru mata pelajaran	Materi

Hasil dari pengembangan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai inovasi pembelajaran sanggul ukel konde di SMKN 2 Jombang dapat diakses melalui *link* berikut :

<http://mediapembelajaransanggulukelkonde.epizy.com>

Dapat juga diakses melalui *barcode* dibawah ini



Gambar 4. Barcode Media

a. Kelayakan Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua validator ahli materi yaitu 1) Dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya 2) Guru Mata Pelajaran Penataan Sanggul di SMKN 2 Jombang, didapat hasil dari validasi ahli materi yaitu :

Persentase Validasi Ahli Materi

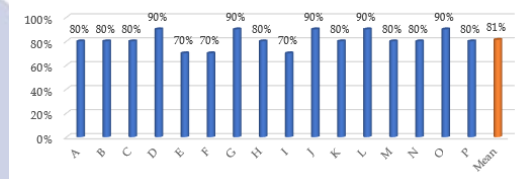


Diagram 1. Kelayakan Materi

Hasil validasi oleh ahli materi terdapat 4 aspek tertinggi yaitu pada aspek D dengan persentase 90% yaitu aspek materi didalam Media interaktif berbasis *Lectora Inspire* mudah dipahami oleh peserta didik, aspek G dengan persentase 90% yaitu penggunaan gambar, dan ilustrasi, video pada materi sudah tepat, aspek J dengan persentase 90% yaitu media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, aspek L dengan persentase 90% yaitu media interaktif berbasis *webside* efektif digunakan pada peserta didik SMK serta pada aspek O dengan persentase 90% yaitu bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar. Dari hasil persentase yang di dapat terdapat pula aspek dengan persentase terendah yaitu pada aspek E dengan persentase 70% yaitu aspek kesesuaian latihan soal dengan materi. Hal tersebut didapat karena tidak semua soal yang dibahas didalam media merupakan materi yang telah diuraikan didalam menu materi. Aspek F dengan persentase 70% yaitu aspek kejelasan penyampaian materi. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa penyampaian didalam materi masih kurang ringkas sehingga pengguna masih kesulitan dalam memahami isi didalam materi yang disajikan. Aspek I dengan persentase 70% yaitu aspek materi di disampaikan dengan cara yang menarik. Persentase terendah pada aspek I didapat karena masih kurangnya kreatifitas dari peneliti untuk menambahkan fitur tambahan seperti gambar, musik ataupun video didalam menu materi sehingga materi yang disampaikan

hanya berupa pesan atau teks dalam satu layar penuh.

Dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan aspek yang telah diakumulasi dan mendapat persentase sebesar 81% menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* sangat layak digunakan berdasarkan kategori skor yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik.

b. Kelayakan Media

Penilaian hasil validasi pada perangkat atau instrumen penelitian dilakukan oleh dua validator ahli media yaitu dari dosen ahli dari Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya. Berikut merupakan hasil validasi yang diperoleh dari para ahli media antara lain :

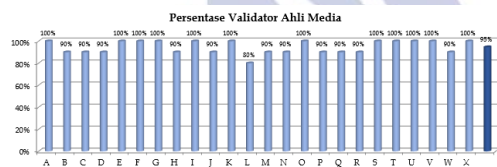


Diagram 2. Peresentase Kelayakan Media

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan terdapat 12 aspek tertinggi dengan persentase mencapai 100%. Aspek tersebut merupakan aspek A dengan persentase 100% yaitu aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Aspek E dengan persentase 100% yaitu aspek kemudahan dalam mengakses media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside*. Aspek F dengan persentase 100% yaitu aspek fleksibilitas interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* dapat digunakan dimana saja dan kapanpun. Aspek G dengan persentase 100% yaitu aspek pemilihan *font* dan ukuran sudah tepat dan mudah dibaca. Aspek I dengan persentase 100% yaitu aspek bentuk dan warna pada masing-masing tombol dalam media sudah sesuai dan berfungsi dengan baik. Aspek K dengan persentase 100% yaitu aspek langkah-langkah penggunaan media sudah jelas. Aspek O dengan persentase 100% yaitu aspek video yang terdapat pada media jelas. Aspek S dengan persentase 100% yaitu aspek media sudah berisi 3 komponen yaitu tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi. Aspek T dengan persentase 100% yaitu aspek petunjuk penggunaan interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* mudah dipahami. Aspek U dengan persentase 100% yaitu aspek interaktif berbasis *Lectora Inspire*

berupa *webside* efektif digunakan pada peserta didik SMK. Aspek V dengan persentase 100% yaitu aspek penggunaan kalimat efektif. Aspek X dengan persentase 100% yaitu pada aspek menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Terdapat 1 aspek dengan persentase terendah yaitu pada aspek L dengan persentase 80% yaitu pada aspek penyampaian materi menggunakan media yang menarik. Dari hasil persentase terendah tersebut didapat karena tampilan didalam media yang kurang menarik, apabila media ditambah dengan musik, dan soal yang berbentuk quis atau game maka media yang dikembangkan dapat lebih menarik.

Hasil akhir dari validasi ahli media seperti pada tabel 4,1 menunjukkan nilai rata-rata persentase yang didapat dari keseluruhan aspek yaitu 95% dengan kategori sangat layak. Sehingga media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dapat digunakan oleh peserta didik

Hasil kelayakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde didapat dari validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 81% dan validasi ahli media sebesar 95% yang kemudian diakumulasi mendapat rata-rata persentase sebesar 88% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai inovasi pembelajaran sanggul ukel konde di SMK Negeri 2 Jombang sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik berdasarkan pada kategori skor yang telah dirancang oleh peneliti. Berikut merupakan diagram hasil akumulasi kelayakan dari validasi ahli materi dan ahli media :

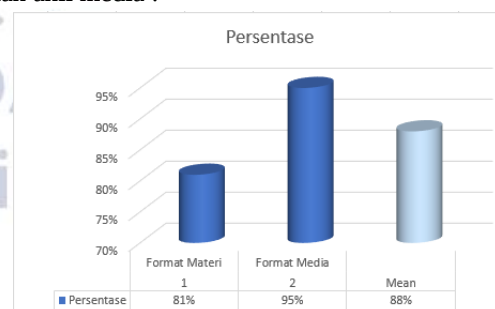


Diagram 3. Akumulasi Kelayakan Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik didapat dari hasil tes yang dilakukan pada saat uji coba media. Pada tes hasil belajar dilakukan menggunakan pengisian 25 angket soal pilihan ganda yang tersedia didalam media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde. Adapun

hasil rekapitulasi nilai yang diperoleh peserta didik dari angket soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik pada saat uji coba media menunjukkan bahwa 26 responden mendapat nilai diatas KKM. KKM yang diterapkan di SMKN 2 Jombang yaitu 69. Diperoleh nilai rata – rata peserta didik 91,7. Nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah 84. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil nilai peserta didik yaitu media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dikatakan efektif dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik.

3. Respon Peserta Didik

Dari hasil yang diperoleh melalui pengisian lembar kuisioner yang diberikan pada saat uji coba media yang dilakukan pada 26 peserta didik yang berasal dari kelas XI Kecantikan Kulit dan Rambut di SMKN 2 Jombang mendapatkan hasil sebagai berikut :

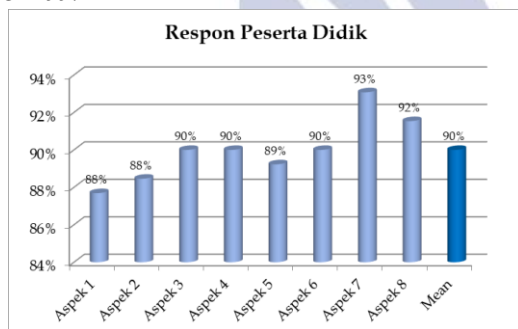


Diagram 4. Persentase Hasil Respin Peserta Didik

Data menunjukkan bahwa aspek tertinggi terdapat pada aspek 7 yang berisi tentang penyajian materi jelas dan mudah dipahami dengan persentase sebesar 93% dan aspek terendah pada aspek 1 yang berisi tentang media yang bisa dibuka dimanapun dan kapanpun dengan persentase sebesar 88%. Persentase terendah tersebut didapat karena media yang digunakan membutuhkan koneksi internet yang kuat sehingga tempat dan waktu menjadi faktor penggunaan media tersebut. Apabila pada penggunaan media ditempat dan waktu yang tidak terkoneksi dengan internet maka media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde tidak dapat digunakan. Hal tersebut menjadi kelemahan dari media interaktif berbasis *Lectpra Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde.

Hasil akumulasi dari seluruh aspek yang diperoleh dari hasil respon peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat layak berdasar pada kriteria yang dibuat oleh peneliti, sehingga dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis *Lectora*

Inspire berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dikatakan sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran serta sumber pembelajaran bagi peserta didik berdasarkan pada kriteria skor.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan pada penelitian yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi didapat kesimpulan bahwa keseluruhan aspek yang telah diakumulasi mendapat persentase sebesar 81% menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* sangat layak digunakan.
2. Berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media interaktif berbasis *Lectpra Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde setelah diakumulasi nilai rata – rata yang diperoleh peserta didik adalah 91,7. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 96 dan nilai terendah 84 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah belajar menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde.
3. Berdasarkan hasil respon peserta didik didapatkan persentase sebesar 90% sehingga disimpulkan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dikatakan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik berdasarkan pada kriteria skor sehingga pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Saran

1. Bagi pengguna, media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif.
2. Bagi pendidik, media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik serta dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif guna meningkatkan keinginan belajar bagi peserta didik.
3. Bagi peneliti, media interaktif berbasis *Lectora Inspire* berupa *webside* pada penataan sanggul ukel konde dapat lebih dikembangkan dengan tambahn musik dan quiz yang berupa game agar lebih menarik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji 1, dosen penguji II, orang tua, kakak, teman sejawat dan SMK Negeri 2 Jombang yang telah memfasilitasi kelas dan peserta didik untuk dijadikan obyek penelitian, memberikan semangat, dukungan dan doa, sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [Permendikbud RI] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 160 Tahun 2014 Tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum Tahun 2013*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Akhiruddin, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Cahaya Bintang Cemerlang: Gowa.
- Ariani, Masruroh, dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada: Bandung.
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Asdi Mahastya: Jakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Damayanti, Venandia. 2022. Pengembangan E-Modul Interaktif Membuat Desain Blus Di Kelas Xi Smk Keahlian Tata Busana. Vol. 11 (2) : hal 40-47. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/47602>
- Ermavianti, dan Susilowati. 2020. "Pengeritingan Rambut, Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif". ANDI: Yogyakarta.
- Fikri dan Ade. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Samudra Biru: Yogyakarta.
- Ginting, Jesica. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perawatan Gedung Kelas XI KGSP di SMKN 5 Surabaya. Vol. 8 (2) : hal 1-10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/51047>
- Hamiyah dan Mohammad. 2016. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Hasan, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Grup: Klaten.
- Kamasih. 2016. *Modul Guru Pembelajar Paket Keahlian Tata Kecantikan Rambut Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan: Jakarta.
- KBBI. 2023. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online, diakses Februari 2023]
- Komariah & Cepi. 2016. *Visionary Leader Ship Menuju Sekolah Efektif*. Bumi Aksara: Bandung
- Krisnawati. 2021. *Sanggul Tradisional Jawa*. CV Budi Utama: Yogyakarta.
- Lestasri, Agustina. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Fungsi Ekskretorik Ginjal Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI*. Vol. 5 (3). <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/jeb/article/view/4499>
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *"Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora"*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Parsa, made. 2017. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. CV Rasi Terbit. Kupang
- Ridwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta: Bandung.
- Ridwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Alfabeta: Jawa Barat.
- Rostamailis, dkk, 2009. *Tata Kecantikan Rambut Jilid 2 Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Samsu. 2021. *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Pusaka: Jambi.
- Sani, Ridwan Abdullah Sani. 2018. *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara: Jakarta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfa Beta: Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabet: Bandung.
- Surjono. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press: Yogyakarta.
- Usodonigtyas dan Dindy. 2017. *Bahan Ajar Penataan Rambut & Sanggul Tradisional*. Universitas Negeri Surabaya