

---

## **Pengembangan MPI Berbasis *Lectora Inspire* pada Pembuatan Tusuk Hias di Prodi PKK**

**Mahyu Ramadhani, Tati Abas, Mirna Purnama Ningsih**

Program Studi PKK, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229 Kota Bandung,  
40154, Indonesia

e-mail: [destilestari@student.upi.edu](mailto:destilestari@student.upi.edu)

\* Corresponding Author.

---

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan karena berangkat dari hasil analisis kebutuhan yang diperoleh bahwa potensi masalah pada pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Seni dan Desain Hiasan yang selama ini berlangsung yaitu mahasiswa dituntut untuk dapat belajar secara mandiri. Efektifitas belajar mandiri perlu didukung oleh perangkat pembelajaran yang memadai serta sesuai dengan tuntutan teknologi yang sedang berkembang seperti saat ini. Berdasarkan temuan itulah perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI). Tujuan penelitian yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias. Model yang digunakan yaitu *PPE (planning, production and evaluation)*. Partisipan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Seni dan Desain Hiasan. Instrumen yang digunakan yaitu 1) pedoman wawancara mahasiswa; 2) pedoman wawancara dosen pengampu mata kuliah; dan 3) lembar validasi *expert judgement*. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) terdiri dari aspek media dan aspek video tutorial dengan tahapan pembuatan video tutorial, pembuatan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dengan menggunakan *software Lectora Inspire* serta pembuatan buku panduan penggunaan (*manual book*). Hasil *expert judgement* yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu satu orang ahli media dan dua orang ahli materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Seni dan Desain Hiasan.

**Keywords:** Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI); *Lectora Inspire*; Tusuk Hias

### **Pendahuluan**

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) merupakan salah satu Program Studi yang ada di Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK), Universitas Pendidikan Indonesia. Program Studi PKK memiliki beberapa mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswanya salah satunya yaitu Seni dan Desain Hiasan. Mata kuliah ini berbobot 3 sks yang mencakup pembelajaran dengan dasar teori dan dilanjutkan praktik. Teori dan praktik dilaksanakan dalam 16 pertemuan baik itu tatap muka secara langsung antara mahasiswa dengan dosen ataupun tidak.

Tusuk hias yang digunakan untuk membuat sulaman merupakan salah satu materi yang ada dalam mata kuliah Seni dan Desain Hiasan. Dalam pelaksanaan pembelajaran materi ini, mahasiswa harus menguasai dan paham terkait cara dan teknik dalam membuat tusuk hias agar mudah diterapkan pada saat mengerjakan sebuah produk.



Mahasiswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengerjakan *step by step* pembuatan tusuk hias yang membutuhkan keuletan dan fokus yang tinggi untuk setiap *detailnya* sehingga pada saat proses pembelajaran praktik berlangsung banyak mahasiswa yang berulang kali bertanya kepada dosen dikarenakan ketersediaan media yang belum maksimal. Media pembelajaran yang bersifat audio visual dianggap dapat menjadi salah satu solusi guna membantu menciptakan suasana belajar yang mandiri bagi mahasiswa pada saat pembelajaran praktik. Sejauh ini, penggunaan media yang bersifat audio visual di Program Studi PKK pada mata kuliah Seni dan Desain Hiasan materi tusuk hias berupa video tutorial yang bersumberkan dari *Youtube* atau internet.

Media pembelajaran yang bersifat audio visual pada zaman berkembang ini ada begitu banyak jenisnya salah satunya yaitu multimedia interaktif. Program multimedia yang dirancang sebagai media pembelajaran disebut dengan program multimedia pembelajaran interaktif (MPI) (Warsita, 2008).

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dalam pembuatannya dapat dipadukan dengan penggunaan *software* komputer yang ada begitu banyak jenisnya, salah satunya yaitu *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*), juga dikenal sebagai perangkat lunak *authoring* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation (Else, 2012)

*Software Lectora Inspire* sangat sesuai digunakan untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI), karena dengan *Lectora Inspire* materi pembuatan tusuk hias yang disajikan lebih menarik dan praktis sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang mandiri bagi mahasiswa pada saat mengerjakan tusuk hias. Selain itu, *Lectora Inspire* dapat dipergunakan dengan mudah baik itu secara *online* maupun *offline*. Mahasiswa dapat mengakses materi tanpa terikat waktu dalam artian meskipun proses pembelajaran sedang tidak berlangsung di kelas namun materi sepenuhnya masih bisa didapatkan dengan mudah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

### **Metode Penelitian**

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PPE (*Planning, Production and Evaluation*). Partisipan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa dan Dosen Pengampu mata kuliah Seni dan Desain Hiasan. Penelitian ini dilaksanakan secara *online* di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen pedoman wawancara mahasiswa (disebarkan dalam bentuk *Google Form*), pedoman wawancara dosen pengampu mata kuliah Seni dan Desain Hiasan (secara *online* melalui *Whatsapp*) serta lembar validasi *expert judgement* oleh satu orang ahli media dan dua orang ahli materi.

Analisis data dilakukan dengan tahapan 1) Reduksi data, kegiatan mengolah data berdasarkan hasil studi pendahuluan yang selanjutnya dilakukan seleksi terhadap data yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian; 2) Display data, kegiatan mengolah data yang telah direduksi dari hasil studi pendahuluan yang selanjutnya disusun dalam bentuk teks naratif; 3) Validasi data, dilakukan oleh *expert judgement* dengan memberikan lembar validasi untuk menilai kelayakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI); dan 4) Revisi data, memperbaiki multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berdasarkan hasil validasi dari *expert judgement*.

Persentase data dilakukan dengan menghitung hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus statistika sebagai berikut:

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor kumulatif}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Penafsiran data disimpulkan berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi dengan merujuk pada kriteria penilaian yang dipaparkan oleh Arikunto (2009) yaitu:

**Tabel 1.** Kualifikasi Penilaian Produk

No	Kriteria	Kualifikasi Penilaian
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	< 21%	Sangat Tidak Layak

### Hasil dan Pembahasan

#### **Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Lectora Inspire* pada Pembuatan Tusuk Hias**

Analisis kebutuhan oleh penulis didapat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Seni dan Desain Hiasan. Hasil wawancara yang didapatkan oleh penulis dari penyebaran *Google Form* bahwa mahasiswa merasa tertarik dengan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias. Pengerjaan tusuk hias cenderung sulit dikerjakan jika tidak ada atau kurang tersedianya media yang mumpuni untuk digunakan, sehingga mahasiswa menginginkan tampilan dan penyajian materi yang lebih menarik demi keberlangsungan proses pembelajaran yang mandiri. Wawancara yang dilakukan penulis dengan dosen pengampu mata kuliah Seni dan Desain Hiasan secara *online* melalui *WhatsApp*, diketahui bahwa dosen tersebut setuju dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Seni dan Desain Hiasan materi tusuk hias.

#### **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Lectora Inspire* pada Pembuatan Tusuk Hias**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menjadi acuan untuk merancang pembuatan produk multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dengan menggunakan *software Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) terdiri dari aspek media dan video dengan tahapan yaitu pembuatan video tutorial (langkah pembuatan tusuk hias dasar), pembuatan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dengan menggunakan *software Lectora Inspire* serta pembuatan buku panduan penggunaan (*Manual Book*). Selengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

Pembuatan video tutorial diawali dengan membuat rancangan. Tahapan rancangan terbagi menjadi dua yaitu pembuatan narasi dan storyboard video tutorial. Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan *Software Lectora Inspire*. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dibuat dengan menggunakan *software Lectora Inspire* yang diawali dengan membuat storyboard kerangka aplikasi. Pembuatan Buku Panduan

Penggunaan (Manual Book) ditujukan kepada pengguna pada saat menjalankan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis Lectora Inspire pada pembuatan tusuk hias.

### Evaluasi Hasil Expert Judgement Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Lectora Inspire pada Pembuatan Tusuk Hias

#### 1. Hasil Validasi Ahli Media

**Tabel 2.** Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan/Koreksi
		L	TL	
Media				
1	Desain Tata Letak			
	Penggunaan Background	1		
	Penggunaan Tombol Navigasi	1		
2	Teks			
	Pemilihan Jenis Huruf	1		
	Pemilihan Ukuran Huruf	1		
	Pemilihan Warna Huruf	1		
3	Gambar			
	Gambar Jelas dan Selaras	1		Ada beberapa yang belum selaras seperti logo Universitas masih belum rapih
4	Ketepatan Ukuran Gambar	1		
	Interaktifitas			
	Usability (mudah digunakan)	1		
	Compatibility (dapat dijalankan di berbagai hardware)	1		Namun di handphone kurang sesuai
	Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)	1		
	Reusable (dapat dimanfaatkan kembali untuk implementasi)	1		
Video				
5	Video Jelas dan Selaras	1		
6	Penggunaan Background Video	1		
7	Kejelasan Tulisan pada Video	1		
8	Audio			
	Penggunaan Backsound	1		
	Narasi Jelas dan Selaras	1		
	Penggunaan Bahasa Mengacu pada PUEBI	1		
Total Penilaian				17

#### Catatan/Koreksi Keseluruhan

Sudah bagus dan layak untuk di produksi namun ada beberapa catatan seperti penyalarsan gambar sedikit misalkan di logo universitas.

Hasil validasi komponen multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias menunjukkan persentase sebesar 100%, hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Seni dan Desain Hiasan materi tusuk hias.

Oleh ahli media menyatakan bahwa media ini layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran, yaitu penyalarsan gambar logo universitas yang berada di halaman cover serta penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) kurang sesuai untuk digunakan di *handphone*. Namun produk yang dikembangkan oleh penulis dirancang untuk digunakan di komputer, laptop ataupun sejenisnya bukan untuk *handphone*.

2. Hasil Validasi Ahli Materi 1 (V1)

**Tabel 3.** Validasi Ahli Materi 1 (V1)

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan/Koreksi
		L	TL	
Kelayakan Isi				
1	Relevansi tujuan pembelajaran dengan isi materi	1		
2	Teori isi materi	1		Definisi sulam gunakan teori bu tati dan dipenjelasan pengertian setiap tusuk hias lengkapi dengan gambar tusuk hiasnya
3	Langkah pembuatan yang ada didalam video jelas dan sesuai	1		
Kebahasaan				
4	Penggunaan bahasa mengacu pada PUEBI	1		
5	Keterbacaan tulisan	1		Di cover dan di profil tambahkan dosen pembimbing skripsi
Kemanfaatan				
6	Kegiatan pembelajaran pembuatan tusuk hias dasar dapat dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri	1		
Total Penilaian				6

Hasil validasi materi (V1) menunjukkan persentase sebesar 100% yang artinya multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias “sangat layak” untuk diproduksi namun dengan revisi sesuai saran. Saran yang diberikan oleh ahli materi (V1) yaitu definisi sulam menggunakan teori dari ahli materi (V1), tambahkan gambar disetiap penjelasan pengertian tusuk hias serta cantumkan dosen pembimbing skripsi di halaman cover dan profil.

3. Hasil Validasi Ahli Materi 2 (V2)

**Tabel 4.** Validasi Ahli Materi 2 (V2)

No.	Indikator Penilaian	Penilaian		Catatan/Koreksi
		L	TL	
Kelayakan Isi				
1	Relevansi tujuan pembelajaran dengan isi materi	1		
2	Teori isi materi	1		
3	Langkah pembuatan yang ada didalam video jelas dan sesuai	1		
Kebahasaan				
4	Penggunaan bahasa mengacu pada PUEBI	1		
5	Keterbacaan tulisan	1		Di bagian tujuan pembelajaran, perbaiki penulisan huruf (tidak perlu diberi warna huruf cukup tambah gambar animasi atau yang sejenisnya saja) dan di bagian profil tambahkan dosen pembimbing skripsi
Kemanfaatan				

6	Kegiatan pembelajaran pembuatan tusuk hias dasar dapat dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri	1
Total Penilaian		6

Hasil validasi materi (V2) menunjukkan persentase sebesar 100% , hasil ini membuktikan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias "sangat layak" untuk diproduksi namun dengan revisi sesuai saran. Saran yang diberikan oleh ahli materi (V2) yaitu di bagian tujuan pembelajaran (perbaiki penulisan huruf, tidak perlu diberi warna huruf namun cukup tambah gambar animasi atau yang sejenisnya saja) serta di bagian profil tambahkan dosen pembimbing skripsi.

### Simpulan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias beranjak dari hasil analisis diperoleh bahwa potensi masalah pada pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Seni dan Desain Hiasan yang selama ini berlangsung yaitu mahasiswa dituntut untuk dapat belajar secara mandiri. Efektifitas belajar mandiri perlu didukung oleh perangkat pembelajaran yang memadai serta sesuai dengan tuntutan teknologi yang sedang berkembang seperti saat ini. Berdasarkan dari temuan itulah, perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dalam penelitian ini terdiri dari aspek media dan aspek video tutorial. Proses pelaksanaan pengembangan dilakukan melalui tahap pembuatan video tutorial (langkah pembuatan tusuk hias dasar), pembuatan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dengan menggunakan *software Lectora Inspire* serta pembuatan buku panduan penggunaan (*Manual Book*). Pembuatan video tutorial diawali dengan membuat rancangan yang terbagi menjadi dua yaitu pembuatan narasi dan *storyboard* video tutorial. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dibuat dengan menggunakan *software Lectora Inspire* yang diawali dengan membuat *storyboard* kerangka aplikasi. Pembuatan buku panduan penggunaan (*Manual Book*) ditujukan kepada pengguna pada saat menjalankan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias. Keunggulan dari multimedia pembelajaran interaktif (MPI) yang dihasilkan yaitu dapat digunakan dengan mudah baik itu secara *online* maupun *offline* serta materi yang disajikan lebih menarik dan praktis yang mampu menciptakan suasana belajar yang mandiri bagi mahasiswa. Hasil *expert judgement* oleh tiga ahli yaitu satu orang ahli media dan dua orang ahli materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *Lectora Inspire* pada pembuatan tusuk hias sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Seni dan Desain Hiasan.

### Daftar Pustaka

- Agustin, A. N., & Ciptandi, F. (2019). *Pengolahan Benang Tukel Menggunakan Teknik Sulam Pada Produk Fesyen*. 6, 2097.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu, N. (2011). *Sulaman*. Retrieved May 19, 2020, from <https://www.scribd.com/doc>.
- Buckley, C. (2007). *Sulam untuk Pemula*. Great Britain: Search Press Ltd.
- Else, N. (2012). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Lectora*. Retrieved May 19, 2020, from <http://nenyjos.blogspot.co.id/2012/10/membuat-media-pembelajaran-interaktif.html>.
- Mas'ud, M. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Subarnas, N. (2006). *Terampil Berkreasi*. Bandung: PT Grafindo Media Pratama.

- Shalikhah, N. D. (2016). Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), 101–115. Retrieved from google scholar.
- Soemantri, V. M. B. (2005). *Tusuk Sulam Dasar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (1st ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Widiastuti, A., & Wangid, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Lectora pada Pembelajaran Tematik integratif Berbasis Character Building bagi Siswa Kelas Iv Sd.* (2), 229–247. <https://doi.org/10.21831/jpk.voi2.8626>
- Oktaria, A. (2016). Implementasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Agama di Man Godean. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 207–228. <https://doi.org/10.14421/almahara.2016.022-02>.
- P, P. T. (2014). *Desain Hiasan* (Februari 2). Bandung: GAPURA PRESS
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Pythagoras*, 5(2), 113–119.