

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pendidikan ialah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam hal spiritualitas agama, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan esensial. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah suatu proses sistematis dalam mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dengan tujuan untuk mendorong perkembangan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Tujuan utama pendidikan ialah menumbuhkan dan memanfaatkan potensi terpendam dalam diri peserta didik, sehingga mampu berkembang menjadi individu yang senantiasa menjunjung tinggi cita-cita ketaqwaan terhadap Tuhan, mencontohkan sifat-sifat kemanusiaan yang luar biasa, dan berakhlak mulia. Pendidikan memiliki pengaruh penting dalam membentuk kualitas pengetahuan masa depan masyarakat suatu bangsa (Musdiani, 2019).

Pandemi *covid-19* saat ini sangat berdampak pada banyak hal salah satunya yaitu pada bidang pendidikan khususnya di Indonesia. Hal ini membuat semua jenjang pendidikan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh dengan mematuhi arahan dari pemerintah untuk meminimalisir dari penyebaran wabah *covid-19*. Perubahan proses kegiatan pembelajaran yang saat ini dilaksanakan, pendidik dan

peserta didik harus mampu untuk mengikuti perubahan dan perkembangan pada pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajarannya. Dampak dari wabah pandemi *covid-19* ini, pada pembelajarn jarak jauh, setidaknya terdapat tiga unsur penting yang mendukung kesuksesannya ketika diterapkan, yaitu: peserta didik, pendidik, dan teknologi (Tirziu, A. M., & Vrabie, C, 2015). Dengan adanya teknologi, sebagai sarana pendukung bagi pendidik dan peserta didik agar dapat tetap saling berinteraksi dan berkomunikasi serta dapat mengakses pembelajaran atau informasi secara digital dan fleksibel yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Meskipun esensi dari pertemuan dikelas tidak dapat digantikan dengan seutuhnya/sepenuhnya, tetapi di masa darurat pandemi *covid-19* ini, hal tersebutlah yang dapat dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran. Pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sudah mempengaruhi banyak hal salah satunya penggunaan media pembelajaran karena memiliki arti yang sangat penting. Upaya yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk menciptakan situasi belajar yang baik salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang aplikatif sesuai kebutuhan. (Muhson, A, 2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi suatu pembelajaran. Fungsi media bukan hanya sekedar alat peraga, melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, sehingga membantu siswa dalam mencerna dan mempersepsikan materi pembelajaran.

Pendidikan kejuruan didefinisikan dalam pasal 15 UU NO. 20 Tahun 2003, sebagaimana dinyatakan oleh Depdiknas pada tahun 2003. Pendidikan kejuruan

memiliki peran penting dalam mendukung langsung agenda pembangunan nasional, khususnya dalam membekali angkatan kerja dengan keterampilan dan kualifikasi yang dibutuhkan oleh pasar kerja (Handoyono, N. A., & Hadi, S, 2018). Sekolah menengah kejuruan menawarkan pengajaran praktis dan teoritis. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berada di Bali khususnya di Kota Singaraja, tepatnya terletak di Jalan Gempol yang dikenal dengan SMK Negeri 3 Singaraja. Terdapat program keahlian Teknologi Konstruksi dan Properti yang mencakup kompetensi di bidang Teknik Konstruksi dan Perumahan yang biasa disebut TKP. Mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti ialah mata pelajaran wajib dalam kompetensi keahlian teknik konstruksi dan perumahan kelas XI. Perencanaan bisnis konstruksi dan properti melibatkan perumusan strategi awal konstruksi bangunan sebelum pelaksanaan sebenarnya. Dalam pelaksanaan suatu rencana konstruksi bangunan diperlukan perhatian yang cermat terhadap pertimbangan dan perhitungan yang akurat dan menyeluruh, termasuk perkiraan biaya, spesifikasi desain, dan potensi kontijensi yang mungkin timbul selama proses konstruksi berlangsung.

Sesuai hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Singaraja dengan guru pengajar mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti (*lampiran 3*). Pada masa pandemi *covid-19* ini siswa mengalami kesulitan menerima materi pembelajaran. Karena proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, namun saat ini kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dan mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran,

dimana materi yang diberikan guru pada proses pembelajaran hanya berupa *powerpoint*, modul dan video. Peserta didik hanya dapat membaca dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Diperoleh informasi bahwa, tidak ada buku pegangan peserta didik seperti buku paket atau modul pada mata pelajaran produktif sebagai pegangan siswa belajar dari rumah. Selama ini, sumber belajar tambahan yang digunakan peserta didik yaitu materi yang terdapat atau bersumber dari internet. Namun, sumber belajar yang terdapat di internet masih terpisah-pisah, sehingga siswa masih kesulitan mencari materi yang sesuai. Berdasarkan hal tersebut, guru mengharapkan adanya sumber belajar yang bervariasi dengan menggabungkan media berupa teks, gambar/animasi, audio, video, game, latihan soal. Dengan adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif sangat dibutuhkan guru sebagai wadah/tempat penyalur pesan/informasi untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Adapun hasil analisa angket yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas XI (*lampiran 4*) dengan jumlah 32 orang/responden terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti didapatkan beberapa permasalahan diantaranya, diperoleh hasil dari komponen karakteristik peserta didik yakni sebesar 59% responden menyatakan bahwa siswa masih kurang memahami materi pembelajaran. Diperoleh presentase sebesar 81% responden menyatakan tertarik untuk mempelajari mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti jika menggunakan media pembelajaran tidak hanya berbasis teks saja namun juga dapat menambahkan media berupa gambar, video, kuis dan lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Didapatkan juga hasil presentase sebanyak 83% responden menyatakan sangat termotivasi untuk belajar, jika menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pada komponen karakteristik pembelajaran diperoleh hasil presentase yaitu sebanyak 71% responden menyatakan setuju bahwa materi pembelajaran mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti susah untuk dipahami, dan diperoleh presentase sebesar 72% responden menyatakan setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan guru seperti media *powerpoint* dan modul kurang menarik, sedangkan untuk sarana dan prasarana pendukung pembelajaran diperoleh presentase sebesar 82% responden menyatakan sangat setuju bahwa tersedianya fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran.

Bersumber dari hal tersebut, adapun inovasi dalam menemukan suatu media pembelajaran bervariasi yang mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya yakni mengembangkan konten pembelajaran interaktif, dengan adanya konten pembelajaran interaktif tersebut dapat dijadikan patokan untuk siswa agar mampu melaksanakan proses pembelajaran lebih baik. Konten pembelajaran interaktif sangat mendukung karena memudahkan guru memberikan tambahan bahan ajar kepada siswa. Adapun teknologi yang akan digunakan untuk mengemas konten pembelajaran interaktif dalam penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yaitu sebagai media presentasi (Pratama, R. A, 2019). *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa dipakai untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang berisikan

materi dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video (Mallu, S., & Samsuriah, S, 2020). Output dari aplikasi *Articulate Storyline* ini dapat diakses melalui internet karena didukung dalam format *HTML5/Flash*, *CD* dan dapat diakses baik melalui komputer, tablet maupun *smartphone* serta dapat di *embed* atau dimasukkan ke dalam LMS. Dari fitur yang dimiliki oleh *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat membuat konten pembelajaran yang interaktif dan dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran untuk siswa.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hadza, C., et al. (2020) terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memvalidasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran materi gaya. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development (R&D)* dan menggunakan prosedur pengembangan model Borg & Gall. Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa *Articulate Storylines* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dengan kategori sangat baik atau layak digunakan. Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Dwi, S.O., et al. (2020) terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Animaker* dan *Articulate Storyline* pada topik permutasi dan kombinasi. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development (R&D)* dan pengembangan model *Plomp*. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Animaker* dan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran permutasi dan kombinasi ini valid, praktis, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk pengembangan konten pembelajaran interaktif dengan bantuan teknologi *Articulate Storyline 3*, dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan. Adapun inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dirasa cocok diterapkan dimasa pandemi *covid-19*, selain itu juga membuat proses pembelajarannya perpusat oleh siswa agar dapat mengembangkan kemampuannya belajar dari rumah, hal tersebut juga masih dalam arahan dari guru/pendidik sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah pembelajaran yang membalikan keadaan pembelajaran tradisional. Hal ini bertujuan supaya peserta didik memperoleh pengetahuan yang diperlukan sebelum pelajaran di kelas dan selama di kelas guru dapat membimbing peserta didik agar lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar. Bergmann & Sams (2012) mengungkapkan bahwa pada prinsipnya model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah apa yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, dan apa yang secara tradisional dilakukan di rumah sekarang diselesaikan di kelas. Hal ini didukung dari Penelitian yang dilakukan oleh Sinatrya, P., & Aji, S. U. (2020) terkait dengan efektifitas model pembelajaran *flipped classroom* daring menggunakan media sosial instagram di Kelas X SMK. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan belajar model pembelajaran kelas terbalik di kelas X SMK dengan memanfaatkan media sosial Instagram pada materi Barisan dan Deret Aritmetika dan Geometri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menandakan bahwa model pembelajaran

kelas terbalik daring dengan menggunakan media sosial Instagram efektif dilakukan. Selain itu, pembelajaran seperti ini juga menambah pengalaman baru bagi siswa yang dirasa efektif dilakukan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlunya pengembangan konten pembelajaran interaktif yang menarik pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti. Konten pembelajaran interaktif tersebut juga nantinya dapat di akses dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa belajar dan pengalaman baru dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan. Sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi dan Properti Kelas XI dengan Model *Flipped Classroom* Di SMK Negeri 3 Singaraja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti kelas XI dengan model *flipped classroom* di SMK Negeri 3 Singaraja?

2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti kelas XI dengan model *flipped classroom* di SMK Negeri 3 Singaraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian pengembangan ini dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti kelas XI dengan model *flipped classroom* di SMK Negeri 3 Singaraja
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti kelas XI dengan model *flipped classroom* di SMK Negeri 3 Singaraja

1.4 Batasan Masalah

Pada pengembangan konten pembelajaran interaktif ini ruang lingkupnya terbatas, dimana konten ini hanya untuk mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti yang berfokus pada materi gambar prarencana gedung. Konten pembelajaran interaktif ini menggunakan bantuan teknologi *Articulate Storyline 3* untuk menampung setiap isi yang dikembangkan. Penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* pada pengembangan konten pembelajaran

interaktif ini menyesuaikan dengan kondisi disekolah. Implementasi konten pembelajaran interaktif ini dilakukan pada semester ganjil saat pembelajaran berlangsung, dan kurikulum yang diterapkan masih pada kurikulum 2013.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti kelas XI dengan model *flipped classroom* di SMK Negeri 3 Singaraja yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan landasan teoritis terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti kelas XI yang digunakan pada proses pembelajaran dan memberikan inovasi dalam pendidikan terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif

2. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi siswa

- a. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar terkait materi yang diberikan sebagai sumber belajar alternatif yang mengkonkretkan konsep abstrak sehingga memudahkan siswa dalam mengenal materi di dalam mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti
- b. Memberikan pengalaman belajar baru pada materi yang diberikan pada mata pelajaran perencanaan bisnis konstruksi dan properti dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif.

- c. Siswa dapat belajar lebih efektif menggunakan konten pembelajaran yang interaktif
- 2) Manfaat bagi guru
- Sebagai alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran agar lebih menarik. Konten ini dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Manfaat bagi peneliti
- a. Dapat mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan bantuan teknologi *articulate storyline 3*, tentunya dapat menambah pengalaman dalam mengemas konten pembelajaran
 - b. Memperoleh informasi mengenai perkembangan penelitian pengembangan seperti pengembangan konten interaktif
 - c. Menambah pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kondisi lapangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini dipaparkan sistematika penulisan dari skripsi ini.

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan terkait latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, batasan masalah, serta manfaat penelitian.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan terkait kajian pustaka dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

c. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan terkait metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan terkait hasil dari setiap tahapan yang digunakan pada metode model pengembangan ADDIE. Adapun hasil tahapan yang dimaksud yaitu hasil tahap analisis, hasil tahap desain, hasil tahap pengembangan, hasil tahap implementasi, dan hasil tahap evaluasi.

e. **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menjelaskan terkait kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian tahap selanjutnya.



