

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi menjadi salah satu hasil dari kemajuan ilmiah di bidang pendidikan. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sudah menjadi kebutuhan. Contohnya adalah penggunaan teknologi informasi, yang mengacu pada berbagai jenis teknologi yang membantu orang menciptakan, mentransformasi, menampung, mengirimkan, dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi sendiri merupakan integrasi antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi (Kadir, 2014). Teknologi informasi (TI) memiliki dua elemen utama: komputer dan komunikasi. Ilmu informasi komputer dan perkembangannya sangat pesat. Komputer digunakan sebagai alat manajemen informasi dan teknologi komunikasi sebagai alat pendidikan. Hal ini didukung dengan kondisi yang dialami dunia khususnya dalam dunia pendidikan selama masa pandemi covid-19 sejak tahun 2020. Pemerintahan bali telah menerbitkan kebijakan mengenai pembelajaran disekolah. Kebijakan ini bertujuan untuk mendorong implementasi proses pembelajaran secara daring. Langkah ini diambil sebagai upaya untuk meminimalisir rantai penyebaran virus Covid-19. Oleh sebab itu, diharapkan dunia pendidikan di Indonesia nantinya akan menjadi lebih fleksibel dan mudah di akses sehingga dapat meningkatkan mutu intelektual peserta didik pada masa pandemi Covid-19 dan setelahnya.

Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara umum pada tahun 2020 menggunakan kurikulum yakni Kurikulum 2013 yang telah direvisi. Dalam konteks pembelajaran, pendekatan ini mendorong partisipasi aktif siswa baik di dalam maupun di luar kelas melalui platform daring yang memanfaatkan media elektronik dengan koneksi jaringan internet. Di dalam kurikulum revisi 2013, peran guru di sekolah adalah sebagai fasilitator sangat penting. Guru bertanggung jawab untuk menyiapkan konten pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam proses belajar, baik secara kolaboratif dengan teman-teman di kelas maupun secara mandiri. SMK Negeri 3 Singaraja juga menjadi salah satu institusi pendidikan yang telah menerapkan kurikulum 2013 edisi revisi. Di sekolah ini terdapat beragam Kompetensi Keahlian, antara lain Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Multimedia (MM), Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM), Teknik Audio Video (TAV), Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Teknik Pemesinan (TPm), Teknik Pengelasan (TPlas), serta Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP). Dalam konteks penelitian ini, fokus akan diarahkan pada kompetensi keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti kelas XI, khususnya pada mata pelajaran mengenai pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti. Mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti merupakan mata pelajaran wajib diikuti oleh peserta didik Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP) kelas XI dan XII. Mata pelajaran ini didalamnya mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan dan pengawasan konstruksi sebuah gedung. Dimana pada kelas XI semester 1 mempelajari tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dalam

pelaksanaan pekerjaan konstruksi bangunan gedung, konsep dan tahapan- tahapan pelaksanaan serta pengawasan pekerjaan konstruksi gedung, membuat telapak dan pondasi tiang pancang, dan terakhir mengevaluasi hasil pelaksanaan pekerjaan pondasi. Sedangkan pembelajaran di semester 2 melaksanakan tahapan-tahapan pelaksanaan pekerjaan dinding, melaksanakan tahapan-tahapan pelaksanaan pekerjaan kusen pintu dan jendela, mengevaluasi tahapan pelaksanaan pekerjaan dinding serta pekerjaan kusen pintu dan jendela, melaksanakan tahapan-tahapan pelaksanaan pekerjaan beton bertulang yang terdiri dari pondasi, sloof, kolom, balok dan plat lantai, dan tahap terakhir, evaluasi hasil pemasangan struktur beton bertulang. Untuk pembelajaran di semester 2 melaksanakan tahapan-tahapan pelaksanaan pekerjaan instalasi listrik, melaksanakan tahapan-tahapan pelaksanaan pekerjaan finishing dinding dan penutup lantai, melaksanakan tahapan-tahapan pekerjaan pengecatan dinding dan kayu dan terakhir mengevaluasi hasil pelaksanaan finishing konstruksi gedung. Melalui mata pelajaran ini peserta didik diharapkan mampu memahami dan juga mempraktikkan terkait pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti baik dari segi teori maupun praktik. Di karenakan kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) yang mempromosikan penerapan proses pengajaran secara daring. untuk meminimalisir rantai penyebaran virus Covid-19. Proses pembelajaran menjadi sedikit berubah yang dimana terdapat sesi teori dan praktikum kini menjadi full daring, sehingga pembelajaran belum tercapai secara optimal karena berbagai hal seperti terbatasnya sarana pembelajaran dan media pembelajaran yang dipergunakan selama daring kurang menarik. Pemaparan materi pada saat pembelajaran masih berpusat pada pendidik, dengan power point sederhana yang

mengakibatkan peserta didik terkadang merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang bersifat teori. Materi pekerjaan dinding dan kusen mengenai pasangan bata dan kusen merupakan bagian materi dari mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti, yang dimana cukup penting di awal pembelajaran. Pondasi dalam pembuatan suatu bangunan apapun itu, tidak terlepas dari adanya pasangan bata dan kusen. Dalam materi pemasangan pasangan bata dan kusen cukup sulit diajarkan jika hanya berdasarkan teori tanpa dilakukannya praktek, karena peserta didik akan sulit membayangkan apa saja yang harus dilakukan dalam pemasangan bata dan kusen, jika hanya melihat gambar dan tulisan saja. Maka perlu diadakannya inovasi dalam mata pelajaran ini. Menurut Fuad dalam (Rahmawati et al., 2023) Inovasi adalah ide, konsep, praktik atau objek yang menghasilkan dan diterima oleh seseorang atau kelompok sebagai pengguna baru. Di dalam materi ini terdapat pengenalan bata, karakteristik yang harus ada dalam pemilihan bata, dimensi bata, simbol penggambaran bata, alat-alat dalam pemasangan pasangan bata, jenis-jenis dan gambaran desain sambungan/pasangan bata, mortar, karakteristik pemilihan mortar, cara pemasangan pasangan bata dan cara memasang profil sebelum memasang pasangan bata. Untuk materi kusen terdapat pengenalan kusen, karakteristik dan ukuran pemilihan kusen, jenis-jenis dan gambar desain kusen, bagian-bagian yang ada pada kusen dan cara pemasangan kusen.

Berdasarkan hasil observasi dengan teknik wawancara (Lampiran 2) terhadap guru di jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi disaat pandemi Covid-19 belum maksimal, dimana terdapat faktor seperti kurangnya waktu belajar

peserta didik di kelas XI BKP secara praktek maupun teoritis, kelas praktikum tidak berjalan semestinya dikarenakan banyaknya kebutuhan peserta didik akan ruang kerja dan peralatan kerja dari praktikum yang seharusnya dikerjakan di sekolah menjadi tidak bisa dilaksanakan akibat pandemi Covid-19 ini. Pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru sebelum menerapkan sistem daring (dalam jaringan) masih menggunakan metode tradisional, dan konten yang digunakan hanya power point dan beberapa video pembelajaran lawas. Dan setelah menerapkan sistem daring (dalam jaringan) guru kesulitan untuk mengatur pembelajaran sehingga hanya memberikan materi yang dikirimkan atau difoto ke grup WhatsApp kelas saja (Lampiran 22). Dari materi-materi yang dijabarkan, Masalah terbesar dewasa ini adalah sulitnya mengembangkan pengetahuan yang dapat menjelaskan praktik. Praktik dan kemauan guru untuk belajar dan mengikuti perkembangan adalah kunci dari pembelajaran yang efektif dan berdampak. (Purnasari, 2020). Mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti ini bersifat teori dan juga praktik yang tentunya membutuhkan konten pembelajaran yang sesuai untuk membantu guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Tanpa adanya konten yang sesuai, ditambah banyaknya materi yang harus dijelaskan secara detail dengan praktik yang harus dilakukan, tentunya akan menghabiskan banyak waktu. Dengan adanya penelitian ini, guru berharap penelitian ini dapat menunjang proses pembelajaran di kelasnya untuk kedepannya.

Selain menggunakan metode wawancara dengan guru mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti, peneliti melakukan dan memberikan angket atau kuisisioner analisis kebutuhan peserta didik (Lampiran 4) yang diberikan kepada peserta didik kelas XI BKP 1 SMK Negeri 3 Singaraja

melalui link Google Form yang diberikan di grup Whatsapp kelas XI BKP 1

Adapun informasi terkait yang diperoleh pada (Lampiran 6) yakni (1) Pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti dari 30 responden presentase yang diperoleh adalah 49%, yang dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik kurang paham terhadap mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti. (2) Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dari 30 responden adalah 90% responden menyatakan sangat tertarik dengan pembelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti yang nantinya akan dibuatkan konten pembelajaran interaktif dimana terdapat materi, quis, simulasi, video, serta visual 2 dimensi serta 3 dimensi yang menarik. (3) Motivasi peserta didik dalam pembelajaran mendapat persentase 96% kategori sangat baik menurut peserta didik jika pembelajaran yang di lakukan menggunakan media dan konten yang bervariasi seperti konten pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. (4) Materi pembelajaran mendapat persentase sebanyak 92% menyatakan materi pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti susah untuk di pahami apalagi jika yang dijelaskan hanya teorinya saja. (5) Indikator konten pembelajaran hasil presentase menyatakan 89% responden setuju bahwa guru biasanya hanya memakai PowerPoint, yang merupakan konten berbasis teks, saat mengajar, dan terkadang guru juga menyediakan video YouTube. namun masih banyak peserta didik yang belum memahami sepenuhnya materi yang dijelaskan dari video materi tersebut. (6) Sarana pembelajaran mendapat presentase yang menyatakan bahwa 89% peserta didik memiliki dan terbiasa menggunakan komputer/laptop/smartphone yang bisa digunakan sebagai fasilitas belajar jarak jauh.

Dari analisa yang peneliti lakukan, diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik kelas XI BKP 1 cenderung menginginkan materi pembelajaran yang menarik serta terdapat interaktifitas dalam penggunaannya. Peserta didik juga senang jika pembelajaran bersifat digitalisasi yang bisa di akses melalui komputer/laptop/Smartphone mereka. Guna meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang beragam, salah satunya adalah konten belajar yang interaktif, yang bisa dikombinasikan dengan LMS atau e-learning yang di gunakan oleh pihak sekolah yang bisa diakses melalui link yang dibagikan pada komputer/laptop/Smartphone peserta didik di saat pandemi ini. Untuk pembuatan konten pembelajaran interaktif, dapat dirancang dan dibuat menggunakan berbagai aplikasi pembuat konten/media yang ada di internet. Peneliti memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3*, karena aplikasi ini memiliki kemampuan unggul dalam menyajikan materi pembelajaran melalui penggunaan adegan serta slide yang dapat dikombinasikan bersama elemen audio/suara dan video. Hal ini memungkinkan penyampaian informasi yang lebih menarik dan interaktif untuk peserta didik (Rohman, 2020). Dengan antarmuka yang mirip dengan Microsoft PowerPoint, *Articulate Storyline* menawarkan sejumlah keunggulan unik yang memungkinkan pembuatan presentasi yang lebih menarik dan kreatif. Software ini dilengkapi dengan berbagai fitur intuitif, termasuk animasi, video, gambar, dan karakter. Selain itu, *Articulate Storyline* juga memiliki keuntungan lain berupa perangkat lunak serta program smart brain sederhana yang dapat berinteraksi melalui tutorial interaktif. Program ini mendukung format template baik secara offline maupun online, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengatur konten untuk disesuaikan dalam bentuk situs web pribadi, CD,

pemrosesan kata (word processing), dan Sistem Manajemen Pembelajaran (Learning Management System) (Ghozali & Rusimamto, 2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nugraheni, 2017) mengenai mata pelajaran Sejarah Indonesia pada kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen, ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar sejarah Indonesia. Hasil evaluasi menunjukkan skor ahli materi sebesar 72,3% dan ahli media sebesar 78,54%. Selain itu, pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,71, yang didukung oleh pendapat guru dengan nilai N-gain mencapai 0,8. Dengan demikian, konten pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini dapat dikategorikan sebagai layak digunakan selama proses belajar pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Rianto, 2020) terkait dengan penerapan pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* versi 3. Hasil dari penelitian ini mencatat validasi dari ahli media dengan rata-rata skor sebesar 4,35 yang berada dalam kategori sangat layak; sedangkan validasi praktisi pendidikan memperoleh rata-rata skor sebanyak 4,39 juga dalam kategori sangat layak. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas B semester empat dengan melibatkan 34 responden mahasiswa menghasilkan respons positif mencapai angka 87%. Ini menunjukkan betapa interaktifnya media pembelajaran yang didasarkan pada teknologi *Articulate Storyline*. terbukti efektif dalam mengembangkan konten edukatif yang menarik bagi peserta didik. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Salam, 2017) berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 2* untuk mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan materi mengenai keadaan alam Indonesia di kelas VII pada tahun ajaran 2016/2017 di MTs Negeri Sumbang, Kabupaten Banyumas. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan *Articulate Storyline 2* dinilai layak untuk diterapkan dalam proses belajar-mengajar di kelas. Validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 89,5% pada aspek kualitas teknis media dan 87,4% pada aspek penyampaian media. Berdasarkan penilaian dari para ahli materi, diperoleh skor 94,4% untuk aspek penyampaian dan 93,7% terkait kesesuaian isi materi. Melalui analisis statistik, nilai α ditetapkan pada 5%, dengan derajat kebebasan $dk = 31 - 1 = 30$ yang menghasilkan t tabel sebesar 2,042. Di sisi lain, nilai t hitung yang diperoleh adalah sebanyak 13,81; di mana nilai t hitung (13,81) lebih besar dibandingkan dengan t tabel (2,042). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline 2*. kemudian dapat disimpulkan jika penggunaan MPI *Articulate Storyline 2* adalah efektif.

Untuk menunjang keberhasilan dari penelitian berbasis *Articulate Storyline 3* ini, peneliti mengemasnya dengan berstrategikan model pembelajaran *Flipped Classroom*. selaras dengan kurikulum 2013 edisi revisi, model pembelajaran *Flipped Classroom* bisa digunakan dimasa pandemi seperti ini secara daring maupun setelah masa pandemi ini di kelas. Model pembelajaran *flipped classroom* pendekatan yang mengintegrasikan kegiatan belajar di dalam kelas dengan aktivitas luar kelas, bertujuan untuk memaksimalkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam

konsep ini, kegiatan yang umumnya dilakukan di kelas dipindahkan ke rumah oleh peserta didik, sementara tugas rumah yang biasanya diselesaikan secara mandiri kini dikerjakan di sekolah. Dalam konteks pandemi, interaksi ini dapat dialihkan menjadi diskusi melalui platform daring. Pendekatan ini memanfaatkan teknologi modern untuk menyediakan akses tambahan terhadap materi pembelajaran bagi peserta didik, sehingga mereka dapat mengaksesnya kapan saja dan dari mana saja. Model *Flipped Classroom* bukan sekadar pembelajaran yang didukung oleh video, melainkan lebih menekankan pada pemanfaatan waktu di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengetahuan peserta didik. Maka karena itu, lingkungan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih berfokus pada siswa, memungkinkan lebih banyak diskusi, praktikum, studi kasus, dan pembelajaran berbasis masalah untuk dilakukan oleh siswa dan guru. Karakter siswa di SMK Negeri 3 Singaraja, terutama siswa di kelas XI BKP yang membutuhkan pendekatan belajar interaktif, menjadikan model *flipped classroom* sebagai strategi yang sangat sesuai. Dengan adanya teknologi konten digital yang berbasis *Articulate Storyline 3*, peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Menurut penelitian sebelumnya, pengembangan konten atau media pembelajaran berstrategi *flipped classroom* penelitian yang dilakukan oleh (Suharno, 2020) terkait penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* untuk pembelajaran daring sosiologi di masa pandemi Covid-19 Kelas XII. IPS SMA Negeri 1 Juwana Kab. Pati tahun 2020. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa prestasi belajar dalam mata pelajaran Sosiologi serta keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa kelas XII IPS 5 di SMA Negeri 1 Juwana selama masa pandemi Covid-19 dapat ditingkatkan melalui pembelajaran

daring telah berhasil menarik perhatian peserta didik, sehingga menjadikan kegiatan dalam pembelajaran menjadi lebih efisien. Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Meilisa & Pernanda, 2020) terkait penelitian mengenai model pembelajaran *Flipped Classroom* pada mata kuliah algoritma dan struktur data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media mencapai skor 0,85% dan validitas materi sebesar 0,89%. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons guru adalah 93,00%, sementara respons siswa mencatat angka 92,53%. Selain itu, penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, yang tentunya juga berimbas pada peningkatan hasil belajar mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran model *Flipped Classroom* yang digunakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi dan Properti di SMK Negeri 3 Singaraja yang sampai saat ini, penelitian belum dilakukan tentang pengembangan media atau konten pembelajaran interaktif. Setelah dilakukannya wawancara dengan pengajar mata pelajaran Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi dan Properti, para guru mengharapkan sebuah inovasi dari pengembangan sebuah konten pembelajaran untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Konten tersebut diharapkan mampu memberikan ilustrasi atau gambar kepada peserta didik mengenai materi yang sedang dipelajari, kapan saja dan di mana saja. Hal ini menjadi sangat penting, terutama selama periode pembelajaran daring di masa pandemi saat ini. Mengacu pada permasalahan tersebut, maka dibutuhkan konten pembelajaran yang bersifat interaktif. dalam bentuk digital berbasis *Articulate Storyline 3* dengan berstrategi *Flipped Classroom* yang

diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pemasangan bata dan kusen pada mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti secara menyeluruh. Dengan demikian, peneliti melakukan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Konten Interaktif Pemasangan Bata dan Kusen Berstrategi *Flipped Classroom* Kelas XI BKP di SMKN 3 Singaraja”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi konten interaktif pemasangan bata dan kusen berstrategi *Flipped Classroom* kelas XI BKP di SMKN 3 Singaraja?
2. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap konten interaktif pemasangan bata dan kusen berstrategi *Flipped Classroom* kelas XI BKP di SMKN 3 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat melakukan pengembangan dan implementasi konten interaktif pemasangan bata dan kusen berstrategi *Flipped Classroom* kelas XI BKP di SMKN 3 Singaraja
2. Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap konten interaktif pemasangan bata dan kusen berstrategi *Flipped Classroom* kelas XI BKP di SMKN 3 Singaraja

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dimaksudkan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan bantuan *software* berupa *Articulate Storyline 3*.
2. Konten pembelajaran interaktif ini terdiri dari materi berupa text, video, gambar, kuis, 3D, dan latihan soal.
3. Konten pembelajaran interaktif ini berstrategikan *Flipped Classroom* yang dapat disesuaikan dengan kondisi di sekolah saat ini.
4. Materi pembelajaran yang dikemas kedalam konten pembelajaran interaktif adalah materi pemasangan bata dan kusen dalam mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti pada kelas XI Bisnis Konstruksi dan Properti.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari pengembangan konten interaktif pemasangan bata dan kusen berstrategi *flipped classroom* kelas XI BKP di SMKN 3 Singaraja adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan sebagai acuan atau referensi dalam pembuatan konten pembelajaran mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti berikutnya untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bagi peserta didik di jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan bisa mengimplementasikan ilmu yang diperoleh pada saat kuliah selama meneliti di sekolah yang akan berguna bagi peneliti sebagai calon guru nantinya.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui komputer maupun *smartphone* serta meningkatkan minat belajar peserta didik dengan berbagai konten pembelajaran interaktif menarik yang diberikan.

c. Bagi Guru

Dapat memberikan pengalaman mengajar baru bagi guru, berbekal konten pembelajaran interaktif berstrategi *Flipped Classroom* yang dapat mengoptimalkan waktu mengajar secara efektif dikondisi setelah *new normal* ini.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan inovasi baru di sekolah dalam memperbaiki dan mengoptimalkan pembelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti dimasa *new normal* ini dan seterusnya.