

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perkembangan teknologi yang berkembang saat ini memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah dampak pada perkembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam membantu meningkatkan proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Undiksha atau di kenal dengan nama Universitas Pendidikan Ganesha ialah institusi pendidikan negeri di Bali, tepatnya di teletak di Bali bagian utara yang mencetak sumber daya manusia di bidang kependidikan dan non-kependidikan. sekian banyak Fakultas yang ada di Undiksha salah satunya Fakultas Teknik dan Kejuruan terdapat Jurusan Teknologi Industri, di dalam Jurusan Teknologi Industri terdapat Program Studi Pendidikan Teknik Elektro terdapat mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang memberikan pemahaman untuk menjaga keselamatan dalam melakukan suatu

pekerjaan di lapangan yang kedepannya mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro akan langsung terjun ke lapangan mengikuti alur pendidikan dalam mata kuliah praktek kerja lapangan (PKL) yang pada dasarnya mahasiswa di hadapkan dengan realita pekerjaan di lapangan. Maka dari itu pentingnya pengetahuan tentang kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dapat mengurangi resiko terjadinya kejadian buruk yang menimpa mahasiswa di lapangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah K3, dosen ahli K3 dan juga beberapa mahasiswa yang pernah mengambil mata kuliah K3, dan juga menyesuaikan dengan Silabus mata kuliah kesehatan dan keselamatan kerja K3, Satuan Acara Perkuliahan (SAP) kesehatan dan keselamatan kerja jadi peroleh data yaitu: 1) minat belajar peserta didik yang kurang dikarenakan mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) terlalu banyak materi yang di jelaskan serta sebagian peserta didik kurang mengerti dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, 2) dalam perkuliahan kebanyakan teori menyebabkan kebosanan peserta didik dalam menerima materi, sehingga terciptanya ruang kelas yang kurang kondusif dalam perkuliahan, 3) sebagian dari peserta didik kurang memahami materi mata Kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dikarenakan proses pembelajaran masih menggunakan cara konvensional dan dosen menjelaskan materi dengan *Power Point* , 4) dari observasi yang di lakukan dengan mahasiswa yang pernah mengikuti mata kuliah K3 cenderung hanya berimajinasi bagaimana cara yang benar ketika membayangkan salah satu penerpan K3 dalam dunia nyata, 5) belum adanya video pembelajaran animasi pada mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan mahasiswa mengikuti perkuliahan dikelas,

Dari data yang paparkan diatas, maka berniat membuat video tentang K3 yang menjadi solusi dalam perkuliahan K3 untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa di perkuliahan K3 dengan mengangkat judul **“Pembuatan Video Pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) untuk Menunjang Perkuliahan K3“**. Dengan adanya media pembelajaran video K3 ini, memiliki tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah K3.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan beberapa uraian latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang telah terjadi di mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di Prodi Pendidikan Teknik Elektro, dalam proses pembelajaran diantaranya :

- 1) Minat belajar mahasiswa yang kurang dalam perkuliahan dikarenakan mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) terlalu banyak materi di jelaskan serta sebagian mahasiswa kurang mengerti dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Perkuliahan kebanyakan teori menyebabkan kebosanan mahasiswa dalam menerima materi, sehingga terciptanya ruang kelas yang kurang kondusif.
- 3) Mahasiswa kurang memahami materi mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) .
- 4) Mahasiswa cenderung hanya berimajinasi bagaimana cara yang benar ketika membayangkan salah satu penerpan K3 dalam dunia nyata.
- 5) Belum adanya media pembelajaran yang berbasis video animasi pada mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian pembuatan video pembelajaran K3 difokuskan pada:

1. Peserta didik kurang memahami materi mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dikarenakan proses pembelajaran masih menggunakan cara *konvensional*, dosen masih menjelaskan materi dengan *Power Point*.
2. Belum adanya media pembelajaran berbentuk video animasi mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang dijadikan dasar pada pembuatan media pembelajaran ini:

1. Bagaimanakah desain video pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)?
2. Apakah video pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) layak di mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)?
3. Bagaimanakah respons mahasiswa terhadap Video Pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Membuat video pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

2. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).
3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap video pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), pada mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

### 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk video *animasi* yang menarik di simpan dalam sebuah *Flasdisk* dan berbentuk *CD* dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik dan inovatif, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berupa video animasi yang menjelaskan tentang beberapa materi sesuai dengan Silabus dan SAP K3 yang sudah di diskusikan dengan dosen ahli K3 dan juga dosen pengampu mata kuliah K3 diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri.
2. Video media pembelajaran ini di simpan dalam *flashdisk* dan CD yang mudah untuk di putar melalui media laptop ataupun media *player* lainnya.
3. Video media pembelajaran ini baik dalam pembuatan animasi, tampilan video ,tampilan *flashdik* dan CD desain dengan semenarik mungkin untuk meningkatkan minat peserta didik mempelajari media ini.
4. Video media pembelajaran ini di iringi dengan musik dan animasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa saat menonton video.
5. Media pembelajaran ini di dalam video akan berisikan tentang :

- a. Pengertian Dasar Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)
- b. Pengertian dan Bagian APD ( Alat Pelingdung Diri )
- c. Materi tentang Bantuan Hidup Dasar
- d. Teknik Pemindahan *Emergency*
- e. Pelatihan Identifikasi Bahaya

### 1.7 Pentingnya Penelitian

Pentingnya penelitian memiliki harapan sebagai berikut:

#### 1.7.1 Secara Teori

- a. Bagi peserta didik

Jika dikembangkan:

1. Membantu memperjelas dalam memahami materi yang disampaikan mengenai mata kuliah K3 di Prodi Pendidikan Teknik Elektro.
2. Meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berupa video yang mudah di pahami.

Jika tidak dikembangkan:

1. Mahasiswa akan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan mengenai mata kuliah K3.
2. Mahasiswa akan tidak memiliki keterampilan dalam memahami secara langsung mata kuliah K3.

- b. Bagi dosen

Jika dikembangkan:

1. Meningkatkan wawasan dosen dengan inovasi media pembelajaran yang menarik dan berguna untuk kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan motivasi dosen untuk memanfaatkan media pembelajaran *video* didalam kelas.

Jika tidak dikembangkan:

1. Dosen tidak akan memiliki wawasan tambahan tentang media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran didalam kelas.
2. Dosen tidak akan memiliki motivasi untuk memanfaatkan media pembelajaran *video* didalam kelas.

### 1.7.2 Secara Praktek

#### a. Bagi mahasiswa

Jika dikembangkan:

1. Menambah pengalaman menarik mata kuliah K3 di Prodi Pendidikan Teknik Elektro
2. Memotivasi mahasiswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang di dapat dalam mempelajari materi mata kuliah K3 di Prodi Pendidikan Teknik Elektro

Jika tidak dikembangkan:

1. Mahasiswa akan kurang memiliki pengalaman praktik pada mata kuliah K3 di Prodi Pendidikan Teknik Elektro yang berbantuan media pembelajaran.
2. Mahasiswa akan merasa bosan dan tidak termotivasi dalam mempelajari mata kuliah K3 di Prodi Pendidikan Teknik Elektro

#### b. Bagi Dosen

Jika dikembangkan:

1. Sebagai alat bantu dosen dalam mengajar mata kuliah K3 di Prodi Pendidikan Teknik Elektro
2. Merangsang kreativitas dosen dalam mengembangkan media pembelajaran.

Jika tidak dikembangkan:

1. Kurangnya media pembelajaran dalam mengajar mata kuliah K3 di Prodi Pendidikan Teknik Elektro.
2. Kurangnya kreativitas dosen dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Jurusan

Jika dikembangkan:

1. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas.
2. Memotivasi Prodi Pendidikan Teknik Elektro untuk mengembangkan media pembelajaran *hardware* untuk kegiatan pembelajaran secara individu atau berkelompok.

Jika tidak dikembangkan:

1. Kurangnya koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas.
2. Seluruh Prodi Pendidikan Teknik Elektro akan tidak termotivasi menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok atau individu.

## **1.2 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

Asumsi Pembuatan Video Pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) untuk menunjang perkuliahan K3, sebagai berikut:

1. Video media pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) ini, memiliki keunggulan dimana mahasiswa dapat lebih mudah dalam pengoperasiannya.
2. Video media pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar mahasiswa lebih baik, mudah, dan efisien terhadap waktu.
3. Video media pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) ini memiliki beberapa keunggulan selain menyediakan video animasi yang menarik, video pembelajaran ini lengkap dengan percontohan sesuai dengan materi SAP K3 Prodi Pendidikan Teknik Elektro.
4. Belum tersedianya Video media pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di Prodi Pendidikan Teknik Elektro.

### **1.8.2 Keterbatasan Pengembangan**

- a. Pada penelitian ini, video pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) hanya di Jurusan Teknologi Industri, Undiksha untuk mata kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada Prodi Pendidikan Teknik Elektro.
- b. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran ini dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu satu validator media, satu validator ahli isi, dan satu validator dosen pengampu mata kuliah K3.

- c. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran ini dilakukan dengan uji coba lapangan yakni pada mahasiswa Jurusan Teknologi Industri, Prodi Pendidikan Teknik Elektro yang sudah pernah mengikuti perkuliahan K3.
- d. Dengan keterbatasan waktu yang tersedia, menyebabkan video media pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) ini, tidak dapat dilakukan secara optimal dan di produksi secara masal.
- e. Penulisan judul Kesehatan dan Keselamatan Kerja berbeda dengan UU No. 1 tahun 1970 di karenakan setiap sumber mempunyai pendapat yang berbeda.

### **1.9 Definisi Istilah**

Dalam penelitian ini, terdapat dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu diperlukan beberapa definisi istilah, sebagai berikut:

#### **1. Video**

**Video** merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video yaitu seperti televisi, namun bisa juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang pebelajaran, teknik, *saintifik*, produksi dan keamanan.

#### **2. Animasi**

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai benda yang diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, dan bangunan.

### 3. Media

Media adalah segala bentuk saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kata lain, media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan. (<https://www.maxmanroe.com>)

### 4. *Flashdisk*

*Flashdisk* atau USB *flash drive* merupakan salah alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyimpan data portabel yang bisa dihubungkan ke laptop atau komputer melalui *port* USB. (<https://www.galerinfo.com>)

### 5. Pengertian *Compact Disk*

*Compact Disk* atau yang biasanya lebih kita kenal dengan sebutan CD adalah piringan yang berbentuk bundar yang terbuat dari logam maupun juga plastik. (<https://www.nesabamedia.com>)

### 6. Kesehatan dan Keselamatan Kerja

Kesehatan dan Keselamatan Kerja adalah bidang yang terkait dengan kesehatan, keselamatan, dan kesejahteraan manusia yang bekerja di sebuah institusi maupun lokasi proyek. Tujuan K3 adalah untuk memelihara kesehatan dan keselamatan lingkungan kerja. K3 juga melindungi rekan kerja, keluarga pekerja, konsumen, dan orang lain yang juga mungkin terpengaruh kondisi lingkungan kerja. (<https://id.wikipedia>)

### 7. Pembelajaran

Menurut *Syaiful Sagala* (61: 2009) pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah.

Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidikan , sedangkan belajar oleh peserta didik.

