

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah konten pembelajaran interaktif dengan bantuan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada materi memahami Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Pekerjaan Bangunan, siswa SMK Kelas X DPIB. Prosedur dalam mengembangkan konten/media pembelajaran ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut deskripsi dari tiap tahapan yang dilakukan.

##### **4.1.1. Tahap Analisis (*analyze*)**

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas X DPIB, SMK Negeri 1 Mandrehe Barat. Observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Mei 2023. Jumlah siswa yang hadir adalah 13 orang. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah, mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media sederhana, buku paket, modul serta referensi lainnya dari internet. Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan siswa bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk dibangku bagian belakang tidak memperhatikan penjelasan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangku. Mereka terlihat kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas seharusnya digunakan semaksimal mungkin, contohnya penggunaan *LCD* dan proyektor sebagai penunjang penyampaian materi. Tetapi dalam proses pembelajaran tersebut penggunaan fasilitas belum maksimal.

#### 4.1.2. Tahap Desain (*design*)

Pada tahapan dari pengembangan model ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil dari informasi tersebut adalah:

##### a. Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran (*Storyboard*)

*Storyboard* berisi tentang gambaran keseluruhan media pembelajaran interaktif yang akan dimuat menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Desain media pembelajaran ini dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN**

| No | Desain     | Deskripsi                                                                                                                |
|----|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Jenis file | <i>Soft file extension exe</i>                                                                                           |
| 2. | Materi     | Kompetensi dasar memahami Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Pekerjaan Bangunan |
| 3. | Bahasa     | Indonesia                                                                                                                |
| 4. | Bagian     | a. Materi<br>b. Kuis                                                                                                     |

Sumber. Data primer yang di olah

Secara umum bagian dari media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1) Bagian materi

Bagian ini berisi tentang materi pembelajaran memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup K3LH pada pekerjaan bangunan.

##### 2) Bagian kuis

Bagian ini berisi tentang kuis yang akan dijawab oleh siswa setelah selesai mempelajari materi yang telah disajikan sebelumnya,

dengan harapan siswa mampu mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah dicapai.

b. Penyusunan materi, soal dan kunci jawaban.

Pada tahap ini akan dilakukan penyusunan materi mengenai kompetensi dasar tentang memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan. Dasar pemilihan materi ini karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi yang dialami oleh siswa.

Pembuatan tes hasil belajar guna mengetahui efektifitas media pembelajaran berupa soal dan kunci jawaban berdasarkan pada materi memahami prosedur (K3LH) pada pekerjaan bangunan. Materi dikelompokkan dalam sub materi sehingga lebih memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut. Sub materi K3LH antara lain :

- 1) Pengertian keselamatan dan kesehatan kerja.
- 2) Tujuan utama kesehatan kerja.
- 3) Pengaruh K3 terhadap pribadi/lingkungan pekerjaan.
- 4) Fungsi kesehatan kerja.
- 5) Manfaat K3LH untuk pekerja.
- 6) Faktor-faktor terjadinya kecelakaan kerja.
- 7) Alat pelindung diri pada pekerjaan konstruksi.
- 8) Hal yang perlu diperhatikan terkait APD.
- 9) Alat pelindung diri terbagi atas beberapa jenis.

c. Pemilihan *background*, karakter dan gambar

*Background* dan karakter yang digunakan dalam media ini dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari beberapa sumber. Pembuatan dan pengkombinasian *background* dan karakter menggunakan aplikasi *PicsArt*. Format *background* dan karakter dalam media ini adalah *portable network graphics* (png).

d. Pembuatan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif, semua komponen seperti desain *background*, gambar, karakter, tombol navigasi, bahan

materi dan kuis disiapkan menggunakan *software Lectora Inspire* sesuai dengan desain *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah semua komponen dibuat di *software Lectora Inspire* kemudian disimpan dengan format awt. Format file awt tersebut masih bisa diedit apabila ada revisi. Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file *offline* dan *online* yang diterbitkan dengan *single file executable* format *exe* sehingga dapat digunakan di smartphone, komputer, dan laptop tanpa harus menginstal *Lectora Inspire* terlebih dahulu.

#### 4.1.3. Tahap Pengembangan (*development*)

##### a. Validasi

Produk media yang telah dibuat kemudian di validasi. Validasi ini memiliki tujuan untuk mendapatkan pengakuan kelayakan dan masukan perbaikan mengenai media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap validasi ini dilakukan oleh tiga orang validator ahli. Komentar dan saran dari ketiga validator ahli tersebut dijadikan sebagai dasar revisi media sebelum dilakukan uji coba agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

##### 1) Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi diperoleh berdasarkan hasil angket validasi serta saran dan komentar dari validator. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali revisi. Hasil validasi materi terhadap produk media pembelajaran, dapat dilihat pada tabel berikut:

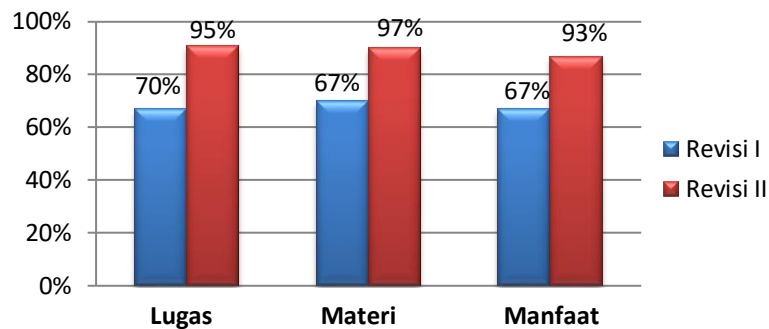
**Tabel 4.2**  
**HASIL ANGKET VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI**

| No.         | INDIKATOR                                         | SKOR     |           |
|-------------|---------------------------------------------------|----------|-----------|
|             |                                                   | Revisi I | Revisi II |
| ASPEK LUGAS |                                                   |          |           |
| 1           | Kejelasan sistematika dan alur materi dalam media | 3        | 5         |
| 2           | Kebenaran materi                                  | 4        | 5         |

| No.                              | INDIKATOR                                                            | SKOR        |             |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
|                                  |                                                                      | Revisi I    | Revisi II   |
| 3                                | Penggunaan media yang relevan                                        | 3           | 5           |
| 4                                | Kesesuaian judul media dengan materi yang disajikan                  | 4           | 5           |
| 5                                | Kemudahan memahami materi yang disajikan                             | 3           | 4           |
| 6                                | Kemudahan memahami ilustrasi dalam media                             | 4           | 4           |
| 7                                | Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik                  | 3           | 5           |
| 8                                | Pembelajaran menarik                                                 | 4           | 5           |
| <b>Jumlah Skor Tiap Aspek</b>    |                                                                      | <b>28</b>   | <b>38</b>   |
| <b>Persentase Tiap Aspek</b>     |                                                                      | <b>70%</b>  | <b>95%</b>  |
| <b>ASPEK MATERI</b>              |                                                                      |             |             |
| 9                                | Kejelasan penguraian materi                                          | 3           | 5           |
| 10                               | Kesesuaian ilustrasi dengan materi                                   | 4           | 5           |
| 11                               | Kesesuaian contoh gambar guna memperjelas penguraian materi          | 3           | 4           |
| 12                               | Kedalaman isi materi                                                 | 4           | 5           |
| 13                               | Ketepatan penulisan istilah dan ejaan                                | 3           | 5           |
| 14                               | Kesesuaian bahasa                                                    | 3           | 5           |
| <b>Jumlah Tiap Aspek</b>         |                                                                      | <b>20</b>   | <b>29</b>   |
| <b>Persentase Tiap Aspek</b>     |                                                                      | <b>67 %</b> | <b>97 %</b> |
| <b>ASPEK MANFAAT</b>             |                                                                      |             |             |
| 15                               | Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam                    | 3           | 5           |
| 16                               | Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja                        | 3           | 5           |
| 17                               | Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja                       | 4           | 4           |
| 18                               | Peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran | 3           | 5           |
| 19                               | Menimbulkan rasa ingin tahu                                          | 3           | 5           |
| 20                               | Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima                  | 4           | 5           |
| <b>Jumlah Skor Tiap Aspek</b>    |                                                                      | <b>20</b>   | <b>28</b>   |
| <b>Persentase Tiap Aspek</b>     |                                                                      | <b>67%</b>  | <b>93%</b>  |
| <b>Jumlah Skor Seluruh Aspek</b> |                                                                      | <b>68</b>   | <b>95</b>   |
| <b>Persentase Pencapaian</b>     |                                                                      | <b>68%</b>  | <b>95%</b>  |

Berdasarkan dari tabel diatas terlihat bahwa hasil validasi ahli materi terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada revisi I memperoleh pencapaian persentase 68% dari 3 aspek, yaitu aspek Lugas 70% dari 8 indikator, aspek Materi 67% dari 6 indikator, aspek Manfaat 68% dari 6 indikator. Sedangkan revisi II setelah di hitung mendapatkan persentase 95% dari 3 aspek, yaitu aspek Lugas 95% dari 8 indikator, aspek Materi 97% dari 6 indikator, aspek Manfaat 93% dari 6 indikator.

Hasil validasi ahli materi dari tiga aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada grafik berikut ini :



**Grafik 4.1 Hasil Validasi Produk Setiap Aspek  
Oleh Ahli Materi**

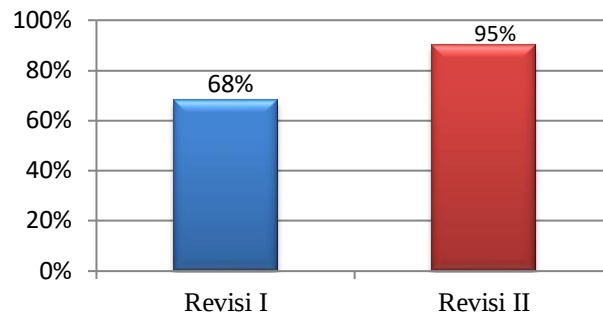
Keterangan :

Lugas : Revisi I 70% dan Revisi II 95%

Materi : Revisi I 67% dan Revisi II 97%

Manfaat : Revisi I 67% dan Revisi II 93%

Berikut rata-rata hasil validasi ahli materi pada revisi I dan revisi II yang dilakukan sebanyak dua kali revisi dengan perolehan pencapaian persentase 81,5% dapat dilihat pada grafik berikut :



**Grafik 4.2 Hasil rata-rata Revisi I dan Revisi II oleh Ahli Materi**

Keterangan :

Revisi I : 68%

Revisi II : 95%

Hasil validasi secara lengkap berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli materi dapat dilihat pada lampiran 4.

## 2) Validasi Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa diperoleh berdasarkan hasil angket validasi serta saran dan komentar dari validator. Validasi bahasa dilakukan sebanyak dua kali revisi. Hasil validasi bahasa terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.3**  
**HASIL ANGKET VALIDASI PENILAIAN AHLI BAHASA**

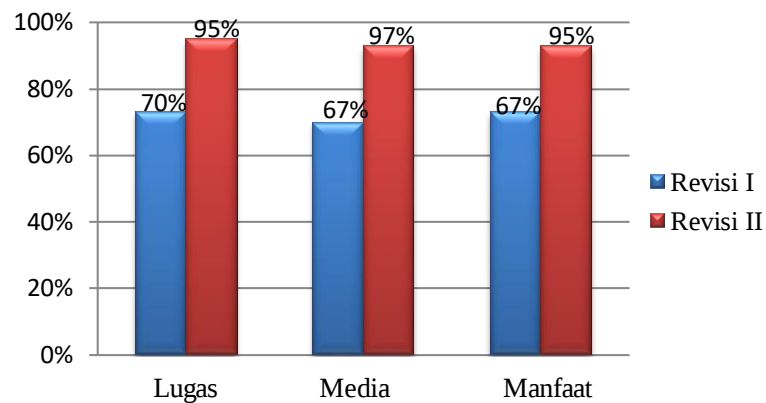
| NO.         | INDIKATOR                                           | SKOR     |           |
|-------------|-----------------------------------------------------|----------|-----------|
|             |                                                     | Revisi I | Revisi II |
| ASPEK LUGAS |                                                     |          |           |
| 1           | Jenis font yang digunakan sesuai dengan media       | 4        | 5         |
| 2           | Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran | 4        | 5         |
| 3           | Tampilan media pembelajaran sudah jelas             | 3        | 4         |
| 4           | Media pembelajaran terlihat jelas                   | 4        | 5         |
| 5.          | Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik            | 3        | 5         |

| NO.                           | INDIKATOR                                                            | SKOR        |             |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
|                               |                                                                      | Revisi I    | Revisi II   |
| 6.                            | Media pembelajaran yang disajikan jelas                              | 4           | 4           |
| 7.                            | Animasi gambar yang digunakan dapat memperjelas materi               | 3           | 5           |
| 8.                            | Pengisian slide sesuai dengan pembelajaran                           | 4           | 4           |
| 9.                            | Latar belakang suara yang digunakan sesuai dengan isi                | 3           | 5           |
| 10.                           | Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan KD                   | 4           | 5           |
| 11.                           | Penyajian tampilan slide pembelajaran menarik                        | 4           | 5           |
| <b>Jumlah Tiap Aspek</b>      |                                                                      | <b>40</b>   | <b>52</b>   |
| <b>Jumlah Skor Tiap Aspek</b> |                                                                      | <b>73 %</b> | <b>95 %</b> |
| <b>ASPEK MEDIA</b>            |                                                                      |             |             |
| 12.                           | Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi                   | 4           | 5           |
| 13.                           | Alur slide pembelajaran menarik                                      | 3           | 4           |
| 14.                           | Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan                          | 3           | 5           |
| 15.                           | Media pembelajaran sederhana dalam pengoperasiannya                  | 3           | 4           |
| 16.                           | Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain                   | 4           | 5           |
| 17.                           | Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi                   | 4           | 4           |
| <b>Jumlah Tiap Aspek</b>      |                                                                      | <b>21</b>   | <b>28</b>   |
| <b>Jumlah Skor Tiap Aspek</b> |                                                                      | <b>70 %</b> | <b>93 %</b> |
| <b>ASPEK MANFAAT</b>          |                                                                      |             |             |
| 18.                           | Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam                    | 4           | 5           |
| 19.                           | Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja                        | 4           | 4           |
| 20.                           | Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja                       | 3           | 5           |
| 21.                           | Peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran | 4           | 5           |
| 22.                           | Menimbulkan rasa ingin tahu                                          | 4           | 5           |
| 23.                           | Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima                  | 3           | 4           |
| <b>Jumlah Tiap Aspek</b>      |                                                                      | <b>22</b>   | <b>28</b>   |
| <b>Jumlah Skor Tiap Aspek</b> |                                                                      | <b>73 %</b> | <b>93 %</b> |

| NO. | INDIKATOR                 | SKOR     |           |
|-----|---------------------------|----------|-----------|
|     |                           | Revisi I | Revisi II |
|     | Jumlah Skor Seluruh Aspek | 83       | 108       |
|     | Persentase Pencapaian     | 72 %     | 94 %      |

Berdasarkan tabel diatas dari hasil validasi ahli bahasa terhadap produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada revisi I setelah dilakukan perhitungan maka memperoleh persentase pencapaian 72% dari 3 aspek, yaitu aspek Lugas 73% dari 11 indikator, aspek Media 70% dari 6 indikator, aspek Manfaat 73% dari 6 indikator. Sedangkan pada revisi II setelah di hitung mendapatkan persentase pencapaian 94% dari 3 aspek, yaitu aspek Lugas 95% dari 11 indikator, aspek Media 93% dari 6 indikator, dan aspek Manfaat 93% dari 6 indikator.

Hasil validasi ahli bahasa dari tiga aspek dapat dilihat pada grafik berikut :



**Grafik 4.3 Hasil Validasi Produk Tiap Aspek Revisi I dan II oleh Ahli Bahasa**

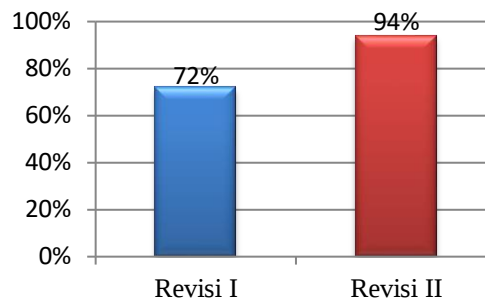
Keterangan :

Lugas : Revisi I 73% dan Revisi II 95%

Media : Revisi I 70% dan Revisi II 93%

Manfaat : Revisi I 73% dan Revisi II 93%

Berikut rata-rata hasil validasi ahli bahasa pada revisi I dan revisi II yang dilakukan sebanyak dua kali revisi dengan perolehan pencapaian persentase 82% dapat dilihat pada grafik berikut :



**Grafik 4.4 Hasil Rata-rata Revisi I dan Revisi II  
Oleh Ahli Bahasa**

Keterangan :

Revisi I : 72%

Revisi II : 94%

Hasil validasi secara lengkap berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 5.

### 3) Validasi Ahli Media

Penilaian ahli desain diperoleh berdasarkan hasil angket validasi serta saran dan komentar dari validator. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali revisi. Hasil validasi media terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, dapat dilihat pada tabel di berikut :

**Tabel 4.4  
HASIL ANGKET VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA**

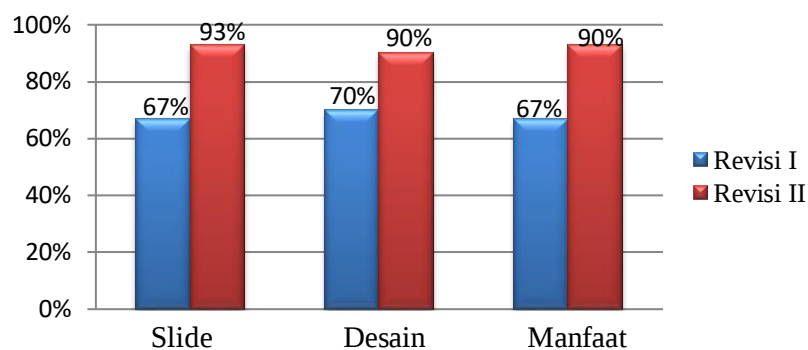
| NO.         | INDIKATOR                                           | SKOR     |           |
|-------------|-----------------------------------------------------|----------|-----------|
|             |                                                     | Revisi I | Revisi II |
| ASPEK SLIDE |                                                     |          |           |
| 1           | Jenis font yang digunakan sesuai dengan media       | 3        | 5         |
| 2           | Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran | 4        | 5         |

| NO.                           | INDIKATOR                                                            | SKOR       |            |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------|------------|------------|
|                               |                                                                      | Revisi I   | Revisi II  |
| 3                             | Tampilan media pembelajaran sudah jelas                              | 3          | 4          |
| 4                             | Media pembelajaran terlihat jelas                                    | 4          | 5          |
| 5                             | Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik                             | 3          | 4          |
| 6                             | Media pembelajaran yang disajikan jelas                              | 3          | 4          |
| 7                             | Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi                      | 3          | 5          |
| 8                             | Pengisian slide sesuai dengan pembelajaran                           | 4          | 4          |
| 9                             | Latar belakang yang digunakan sesuai dengan isi                      | 3          | 5          |
| 10                            | Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan                      | 4          | 5          |
| 11                            | Penyajian tampilan slide pembelajaran menarik                        | 3          | 5          |
| <b>Jumlah Tiap Aspek</b>      |                                                                      | <b>37</b>  | <b>51</b>  |
| <b>Jumlah Skor Tiap Aspek</b> |                                                                      | <b>67%</b> | <b>93%</b> |
| <b>ASPEK DESAIN</b>           |                                                                      |            |            |
| 12                            | Durasi media sesuai dengan pembelajaran                              | 3          | 4          |
| 13                            | Alur slide pembelajaran menarik                                      | 4          | 5          |
| 14                            | Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan                          | 3          | 4          |
| 15                            | Media pembelajaran sederhana dalam pengoperasiannya                  | 3          | 5          |
| 16                            | Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain                   | 4          | 5          |
| 17                            | Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi                   | 4          | 4          |
| <b>Jumlah Tiap Aspek</b>      |                                                                      | <b>21</b>  | <b>27</b>  |
| <b>Jumlah Skor Tiap Aspek</b> |                                                                      | <b>70%</b> | <b>90%</b> |
| <b>ASPEK MANFAAT</b>          |                                                                      |            |            |
| 18                            | Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam                    | 3          | 5          |
| 19                            | Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja                        | 3          | 4          |
| 20                            | Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja                       | 3          | 5          |
| 21                            | Peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran | 4          | 5          |
| 22                            | Menimbulkan rasa ingin tahu                                          | 4          | 4          |

| NO.                       | INDIKATOR                                           | SKOR     |           |
|---------------------------|-----------------------------------------------------|----------|-----------|
|                           |                                                     | Revisi I | Revisi II |
| 23                        | Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima | 3        | 5         |
| Jumlah Tiap Aspek         |                                                     | 20       | 28        |
| Jumlah Skor Tiap Aspek    |                                                     | 67%      | 93%       |
| Jumlah Skor Seluruh Aspek |                                                     | 78       | 106       |
| Persentase Pencapaian     |                                                     | 68%      | 92%       |

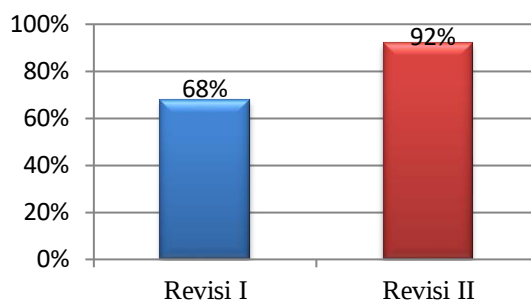
Hasil validasi ahli media terhadap produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* memperoleh persentase pada revisi I yaitu 68% dari 3 aspek, yaitu aspek Slide 67% dari 11 indikator, aspek desain 70% dari 6 indikator, aspek Manfaat 67% dari 6 indikator, sedangkan revisi II setelah dihitung mendapatkan persentase 92% dari 3 aspek, yaitu aspek Slide 93% dari 11 indikator, aspek desain 90% dari 6 indikator, aspek Manfaat 93% dari 6 indikator.

Hasil validasi ahli media dari tiga aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada grafik berikut ini :



**Grafik 4.5 Hasil Rata-rata Produk Tiap Aspek  
Oleh Ahli Media**

Hasil rata-rata dari ahli media pada produk media pembelajaran dengan pencapaian 80% dapat dilihat pada grafik berikut:



**Grafik 4.6 Hasil Rata-rata Revisi I dan Revisi II  
Oleh Ahli Media**

Hasil validasi secara lengkap berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli media dapat dilihat pada lampiran 6.

#### 4.1.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi uji, coba produk yang akan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Mandrehe Barat yang terbagi atas dua tahap, yaitu uji coba perorangan dan uji coba lapangan, serta mengetahui respon guru terhadap media yang digunakan dengan melaksanakan penyebaran angket kepada guru mata pelajaran tujuannya adalah untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah di validasi terdahulu.

##### a. Uji Coba Perorangan

Pada tahap uji coba perorangan, peneliti memilih 3 orang siswa dari kelas X DPIB yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah, kemudian ketiga siswa tersebut mempelajari sendiri media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan. Setelah ketiga siswa tersebut mempelajari media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti membagikan angket respon kepada ketiga siswa tersebut sebagai respon atau tanggapan dari media pembelajaran yang telah dipelajari. Berikut hasil angket respon siswa uji coba perorangan.

**Tabel 4.5**  
**HASIL ANGKET RESPON SISWA UJI COBA PERORANGAN**

| No.                               | Siswa   | Total Skor            | Persentase | Kriteria       |
|-----------------------------------|---------|-----------------------|------------|----------------|
| 1.                                | Siswa 1 | 68                    | 91%        | Sangat Praktis |
| 2.                                | Siswa 2 | 71                    | 95%        | Sangat Praktis |
| 3.                                | Siswa 3 | 70                    | 93%        | Sangat Praktis |
| <b>Jumlah Skor</b>                |         | <b>209</b>            |            |                |
| <b>Rata-Rata Hasil Persentase</b> |         | <b>93 %</b>           |            |                |
| <b>Kriteria</b>                   |         | <b>Sangat Praktis</b> |            |                |

b. Uji Coba Lapangan

Tahap terakhir dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu tahap uji lapangan. Setelah media pembelajaran dinyatakan sangat Valid dan Praktis maka tahap selanjutnya adalah media pembelajaran di uji coba pada satu kelas. Kelas yang dipilih oleh peneliti adalah kelas X DPIB untuk dijadikan sebagai subjek uji coba. Kegiatan penelitian dilakukan secara tatap muka di SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, yang berjumlah sebanyak 10 orang. Pada tahap ini, peneliti juga melihat tingkat efektivitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Keefektifan media pembelajaran diukur dari penilaian hasil belajar yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa merupakan tes hasil belajar yang sudah dinyatakan valid dan sudah di validasi ahli Materi. Selanjutnya, peneliti juga memberikan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran pada uji lapangan. Berikut ini hasil angket respon siswa uji lapangan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel. 4.6**  
**HASIL ANGKET RESPON SISWA UJI COBA LAPANGAN**

| No.                         | Siswa    | Skor | Persentase | Kriteria Kepraktisan  |
|-----------------------------|----------|------|------------|-----------------------|
| 1.                          | Siswa 1  | 70   | 93%        | Sangat Praktis        |
| 2.                          | Siswa 2  | 68   | 91%        | Sangat Praktis        |
| 3.                          | Siswa 3  | 71   | 95%        | Sangat Praktis        |
| 4.                          | Siswa 4  | 69   | 92%        | Sangat Praktis        |
| 5.                          | Siswa 5  | 73   | 97%        | Sangat Praktis        |
| 6.                          | Siswa 6  | 72   | 96%        | Sangat Praktis        |
| 7.                          | Siswa 7  | 69   | 92%        | Sangat Praktis        |
| 8.                          | Siswa 8  | 72   | 96%        | Sangat Praktis        |
| 9.                          | Siswa 9  | 71   | 95%        | Sangat Praktis        |
| 10.                         | Siswa 10 | 70   | 93%        | Sangat Praktis        |
| <b>Jumlah Skor</b>          |          |      |            | <b>705</b>            |
| <b>Persentase</b>           |          |      |            | <b>94%</b>            |
| <b>Kriteria Kepraktisan</b> |          |      |            | <b>Sangat Praktis</b> |

c. Respon Guru

Berikut penilaian dari guru mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.7**  
**ANGKET RESPON KEPRAKTISAN OLEH GURU**

| No. | Aspek yang Dinilai                                                                      | Skor |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1   | Guru tidak merasa kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan media.                | 5    |
| 2   | Guru lancar mengoperasikan media.                                                       | 4    |
| 3   | Media dapat digunakan secara berulang-ulang oleh guru dan siswa.                        | 5    |
| 4   | Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan pengoperasian media. | 4    |
| 5   | Media membantu siswa memahami informasi dalam proses pembelajaran.                      | 5    |
| 6   | Media dalam memicu kreativitas siswa.                                                   | 4    |

| No.                | Aspek yang Dinilai                                                                      | Skor                  |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 7                  | Kemampuan media untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri.           | 5                     |
| 8                  | Kesesuaian media dengan dunia siswa yang sedang diajar.                                 | 5                     |
| 9                  | Siswa lancar mengoperasikan media berbasis <i>Lectora Inspire</i>                       | 4                     |
| 10                 | Proses pembelajaran menggunakan media sesuai dengan kegiatan siswa                      | 5                     |
| 11                 | Media sesuai dengan isi materi pembelajaran K3LH                                        | 5                     |
| 12                 | Suasana proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan.                         | 5                     |
| 13                 | Siswa lebih cepat memahami materi dengan media.                                         | 4                     |
| 14                 | Media memudahkan guru dalam mengajar.                                                   | 5                     |
| 15                 | Siswa lebih cepat menyelesaikan tugas individu dan kelompok dengan sumber belajar media | 5                     |
| <b>Total Skor</b>  |                                                                                         | <b>70</b>             |
| <b>Persentase</b>  |                                                                                         | <b>93%</b>            |
| <b>Kepraktisan</b> |                                                                                         | <b>Sangat Praktis</b> |

d. Hasil uji coba produk

Kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan yang didasarkan pada angket respon siswa dan guru pada uji perorangan dan uji lapangan.

1) Respon Siswa dan Guru

Uji coba produk yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, khususnya kelas X DPIB terbagi atas dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan menggunakan responden sebanyak 3 orang siswa dan uji coba lapangan dengan jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon

peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui lembar angket penilaian.

Hasil uji coba dapat diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar angket respon peserta didik. Penilaian angket peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

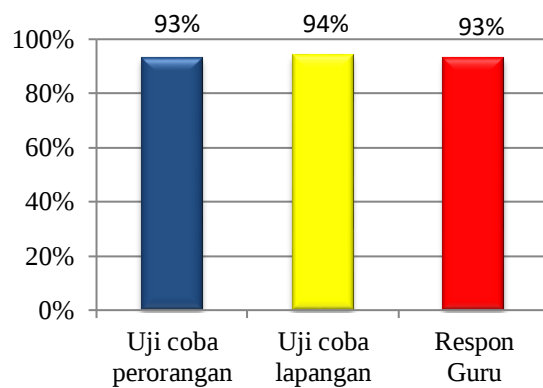
**Tabel 4.8**  
**PENILAIAN KEPRKTISAN MEDIA**

| No. | Uji Coba Produk     | Banyak Sampel | Total Skor Perolehan | Total Skor Maksimal | Tingkat Pencapaian | Kategori       |
|-----|---------------------|---------------|----------------------|---------------------|--------------------|----------------|
| 1.  | Uji Coba Perorangan | 3 Orang       | 209                  | 225                 | 93%                | Sangat Praktis |
| 2.  | Uji Coba Lapangan   | 10 Orang      | 705                  | 750                 | 94%                | Sangat Praktis |
| 3.  | Respon Guru         | 1 Orang       | 70                   | 75                  | 93%                | Sangat Praktis |

Sumber: Peneliti 2023

Uji produk telah dilaksanakan pada uji coba perorangan dan uji coba lapangan serta respon guru. Pada uji coba perorangan tingkat pencapaian 93% kategori sangat praktis, kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian 94% dengan kategori sangat praktis, dan respon guru dengan perolehan pencapaian persentase 93%.

Setelah dilakukan dua kali uji coba produk media pembelajran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, diantaranya uji coba perorangan, uji coba lapangan dan respon guru, maka diperoleh hasil pencapaian dengan masing-masing dikategorikan "Sangat Praktis". Hasil uji coba produk yang telah di uji cobakan kepada peserta didik dapat dilihat dari grafik berikut:



**Grafik 4.7 Rata-rata Uji Coba Perorangan, Uji Coba Lapangan, dan Respon Guru**

Keterangan :

Uji Coba Perorangan : 93%

Uji Coba Lapangan : 94%

Respon Guru : 93%

#### 4.1.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*evaluation*) kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan melakukan evaluasi respon terhadap tes soal pada media yang diberikan kepada peserta didik di akhir materi, serta mengisi angket respon peserta didik dan menjawab soal tes yang diberikan. Dalam evaluasi ini semua siswa tuntas dengan jumlah keseluruhan sebanyak 10 orang, nilai tersebut di dapatkan pada uji tes yang diberikan pada akhir pembelajaran yaitu uji kompetensi.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1. Analisis Prosedur Pengembangan Media

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi dari rangkuman *Instructional Design* dengan pendekatan ADDIE oleh Dick & Carey 1996. Menurut (Tegeh et al, 2014) ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation dan 5) Evaluation.

a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan siswa. Analisis permasalahan untuk mengetahui terkait permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Hasil analisis menunjukkan adanya permasalahan yaitu guru masih monoton dalam proses pembelajaran. Guru hanya sering menggunakan, buku paket, modul serta referensi lainnya dari internet. Hal tersebut membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditandai beberapa siswa asik mengobrol dengan teman sebangku pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran. Kejenuhan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan guru belum variatif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

b. Tahap Desain (Design)

Peneliti merancang media yang meliputi pembuatan konsep desain media pembelajaran (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, dan pembuatan background, gambar, karakter. Konsep dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* berupa materi, contoh soal dan pembahasan dan soal evaluasi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Memahami Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Pekerjaan Bangunan.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan media pembelajaran interaktif, semi komponen seperti desain background, gambar, karakter, tombol navigasi, bahan materi dan soal disiapkan menggunakan software *Lectora Inspire V.18* sesuai dengan desain *storyboard*. Produk akhir pengembangan media

pembelajaran ini adalah file offline/online yang diterbitkan dengan format .exe sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop pengguna tanpa harus menginstall *lectora inspire* terlebih dahulu. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* kemudian divalidasi oleh Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media dari dosen FKIP, Universitas Nias. Peneliti mendapatkan saran dari dosen pembimbing untuk memilih dosen tersebut sebagai ahli karena memiliki kompetensi pada bidangnya. Peneliti selanjutnya melakukan revisi I atas masukan dari Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media. Media Pembelajaran kemudian divalidasi II oleh validator.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilakukan uji coba perorangan pada 3 orang siswa kelas X DPIB SMK Negeri 1 Mandrehe Barat. Hasil uji coba kelompok kecil tersebut tidak ditemukan revisi yang harus dilakukan oleh peneliti maka dilanjutkan Uji Coba Lapangan. Uji Coba Lapangan dilakukan pada 10 siswa kelas X DPIB X DPIB SMK Negeri 1 Mandrehe Barat. Peneliti menyediakan laptop yang sudah tercantum file media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif memberikan motivasi dan pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan. Pada akhir pelajaran, siswa diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan membandingkan hasil dari seluruh tahapan uji coba dan merekapitulasi hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pembelajaran (pratisi) dan siswa.

#### 4.2.2. Analisis Data Hasil Validitas

Validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* didasarkan pada tiga aspek yaitu validasi Materi, Bahasa dan Desain. Berikut analisis dari ketiga aspek tersebut berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan.

##### a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi. Media pembelajaran pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan dengan bantuan aplikasi *Lectora Inspire*. Validator ahli materi melakukan revisi sebanyak dua kali terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, ditinjau dari aspek Lugas, Media, dan Manfaat. Penjabaran terhadap aspek yang dinilai diantaranya sebagai berikut.

Hasil validator pada aspek Lugas mendapatkan skor validasi pada revisi I 70% dari 8 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 28, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Lugas mendapatkan skor validasi 95% dari 8 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 38, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Hasil perolehan skor mengalami peningkatan pada revisi II dengan selisih 25%.

Hasil validator pada aspek Media mendapatkan skor validasi pada revisi I 67% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 20, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Media mendapatkan skor validasi 97% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh sebanyak 29 kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Hasil perolehan skor mengalami peningkatan pada revisi II dengan selisih 30%.

Hasil validator pada aspek Manfaat mendapatkan skor validasi pada revisi I 67% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 20, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Manfaat mendapatkan skor validasi 93% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 28, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Hasil perolehan skor mengalami peningkatan pada revisi II dengan selisih 25%. Ketiga hasil penilaian aspek tersebut memperoleh rata-rata persentase keseluruhan pada revisi I 68% dan revisi II 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Sejalan dengan penelitian (Imani, 2021) dengan perolehan hasil validasi ahli materi memperoleh tingkat validitas 96% artinya sangat layak digunakan.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar dari ahli materi, perlu dilakukan perbaikan mengenai beberapa hal yaitu sebaiknya memberikan keterangan pada gambar agar mudah mengetahui nama setiap gambar, perlu menambahkan penjelasan fungsi gambar secara singkat dan jelas agar siswa mudah memahami, terakhir yaitu menambahkan keterangan fungsi pada gambar pakaian pelindung.

b. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa. Media pembelajaran pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan dengan bantuan aplikasi *Lectora Inspire*. Validator ahli bahasa melakukan revisi sebanyak dua kali terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, ditinjau dari aspek Lugas, Media, dan Manfaat. Penjabaran terhadap aspek yang dinilai diantaranya sebagai berikut.

Hasil validator pada aspek Lugas mendapatkan skor validasi pada revisi I 73% dari 11 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 40, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 55, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II

aspek Lugas mendapatkan skor validasi 95% dari 11 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 52, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 55, dikali 100%.

Hasil validator pada aspek Media mendapatkan skor validasi pada revisi I 70% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 21, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 30, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Media mendapatkan skor validasi 93% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 28, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 30, dikali 100%.

Hasil validator pada aspek Manfaat mendapatkan skor validasi pada revisi I 73% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 22, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Manfaat mendapatkan skor validasi 93% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 28 kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Ketiga hasil penilaian aspek tersebut memperoleh rata-rata persentase keseluruhan pada revisi I 72% dan revisi II 94% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut selaras dengan penelitian (Mahmudah, 2019) dengan perolehan hasil validasi ahli bahasa memperoleh tingkat validitas 90% artinya sangat layak digunakan.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar dari ahli bahasa, perlu dilakukan perbaikan mengenai beberapa hal yaitu mengganti kata ‘tau’ menjadi ‘tahu’ pada halaman sembilan, memberikan jarak spasi pada kata ‘di dalam’ pada halaman sepuluh, memperbaiki kata ‘tak’ menjadi ‘tidak’ pada halaman delapan belas, terakhir yaitu memperbaiki kata ‘kimi’ menjadi ‘kimia’ pada halaman dua puluh tiga.

c. Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media. Media pembelajaran pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan dengan bantuan aplikasi *Lectora Inspire*. Validator ahli media melakukan revisi sebanyak dua kali terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, ditinjau dari aspek Slide, Desain dan Manfaat. Penjabaran terhadap aspek yang dinilai diantaranya sebagai berikut.

Hasil validator pada aspek Slide mendapatkan skor validasi pada revisi I 67% dari 11 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 37, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 55, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Slide mendapatkan skor validasi 93% dari 11 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 51, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 55, dikali 100%.

Hasil validator pada aspek Desain mendapatkan skor validasi pada revisi I 70% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 21, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 30, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Desain mendapatkan skor validasi 90% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh sebanyak 27, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 30, dikali 100%.

Hasil validator pada aspek Manfaat mendapatkan skor validasi pada revisi I 67% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 20, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Sedangkan pada revisi II aspek Manfaat mendapatkan skor validasi 93% dari 6 indikator. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat sebanyak 28, kemudian dibagi skor maksimum tiap aspek yakni 40, dikali 100%. Ketiga hasil penilaian aspek tersebut

memperoleh rata-rata persentase keseluruhan pada revisi I 72% dan revisi II 94% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil tersebut sejalan dengan penelitian dari (Mualifah, 2020) dengan perolehan hasil validasi ahli media memperoleh tingkat validitas 94% artinya sangat layak digunakan.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar dari ahli desain, perlu dilakukan perbaikan mengenai beberapa hal yaitu memperbaiki tombol navigasi start pada halaman satu agar terlihat menarik dan mudah untuk digunakan, terakhir yaitu mendesain tampilan pada halaman dua dengan menambahkan gambar dan menghilangkan tombol navigasi ‘back’.

#### 4.2.3. Analisis Data Hasil Kepraktisan

Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai tingkat kepraktisan berdasarkan hasil angket respon yang telah diberikan kepada siswa dan guru. Data respon siswa diperoleh dari hasil angket respon siswa pada tahap uji perorangan dan uji lapangan. Data respon guru juga diperoleh dari hasil angket respon guru ketika selesai melaksanakan taha uji coba lapangan.

##### a. Uji Perorangan

Respon peserta didik pada uji coba perorangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, di kelas X dengan mengambil sampel 3 orang responden yang mencakup aspek Lugas, aspek Media, dan aspek Manfaat. Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa media sudah bisa digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil angket respon peserta didik mendapatkan total skor perolehan 209 dari total skor maksimum 225 dengan tingkat presentase 93%, kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari (Mahmudah, 2019) dengan tingkat praktikalitas 93% termasuk dalam kategori Sangat Praktis

Berikut penjabaran hasil persentase perolehan skor setiap responden dengan ketetapan skor maksimum 75, yakni responden 1 dengan skor perolehan 68, dengan persentase 91%, responden 2

dengan skor perolehan 71, persentase 95%, responden 3 dengan skor perolehan 70, persentase 93%.

b. Respon Guru (Pratise)

Berdasarkan penilaian dari pratise pembelajaran pada materi memahami (K3LH) pada pekerjaan bangunan mencapai tingkat persentase 93%, dengan kategori “Sangat Praktis”. Sehingga media tidak perlu melakukan revisi kembali. Hasil skor validasi tersebut diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh sebanyak 70 kemudian dibagi skor maksimum yakni 75, dikali 100%. Berdasarkan hasil temuan tersebut serupa dengan hasil penelitian dari (Imani, 2021) dengan tingkat praktikalitas 91% termasuk dalam kategori Sangat Praktis.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sudah praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan.

c. Uji Lapangan

Respon peserta didik uji coba lapangan di sekolah SMK Negeri 1 Mandrehe Barat dikelas X, dengan mengambil sampel sebanyak 10 orang respon peserta didik mencakup aspek lugas, aspek media dan aspek manfaat. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah bisa digunakan dalam pembelajaran, hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan total skor perolehan 705 dari total skor maksimum 750 dengan tingkat persentase 94% kategori Sangat Praktis. Berdasarkan hasil tersebut selaras dengan hasil penelitian dari (Muallifah, 2020) dengan tingkat praktikalitas 94% termasuk dalam kategori Sangat Praktis

Berdasarkan dua uji coba tersebut di atas menunjukan bahwa adanya peningkatan hasil pada setiap uji kepraktisan. Berdasarkan rentang penilaian skala kepraktisan bahwa persentase 81-100% termasuk kategori sangat praktis. Maka pencapaian pada tahap uji lapangan

dengan tingkat persentase 94% kategori sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

#### 4.2.4. Analisis Data Hasil Efektifitas

Keefektifan dari pengembangan media pembelajaran diperoleh dari tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa setelah mempelajari media pembelajaran. Media pembelajaran diberikan kepada siswa kelas X DPIB yang berjumlah 10 orang. Setelah siswa mempelajari materi pembelajaran dengan judul memahami keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, peneliti membagikan soal tes hasil belajar terhadap peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 5 butir essay. Dari hasil tersebut, maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.9**  
**HASIL TES HASIL BELAJAR**

| No. | Siswa    | KKM | Skor | Nilai | Keterangan |
|-----|----------|-----|------|-------|------------|
| 1   | Siswa 1  | 70  | 18   | 82    | Tuntas     |
| 2   | Siswa 2  | 70  | 19   | 86    | Tuntas     |
| 3   | Siswa 3  | 70  | 20   | 91    | Tuntas     |
| 4   | Siswa 4  | 70  | 18   | 82    | Tuntas     |
| 5   | Siswa 5  | 70  | 18   | 82    | Tuntas     |
| 6   | Siswa 6  | 70  | 20   | 91    | Tuntas     |
| 7   | Siswa 7  | 70  | 19   | 86    | Tuntas     |
| 8   | Siswa 8  | 70  | 17   | 77    | Tuntas     |
| 9   | Siswa 9  | 70  | 19   | 86    | Tuntas     |
| 10  | Siswa 10 | 70  | 18   | 82    | Tuntas     |

Sumber: Peneliti 2023

Berdasarkan pada tabel diatas, ketuntasan hasil tes belajar siswa dikelas X DPIB SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah pada materi memahami keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan kepada siswa, produk dikatakan efektif apabila hasil nilai siswa memenuhi

ketuntasan KKM yang telah ditetapkan. Peserta didik yang berjumlah 10 orang memiliki nilai diatas KKM dan dinyatakan tuntas, dari hasil data yang telah diperoleh rata-rata nilai siswa yaitu 85% dengan kriteria (Efektif). Berdasarkan hasil tersebut sehingga diperkuat dengan penelitian dari (Mahmudah, 2019) dengan tingkat efektifitas 85,5% termasuk dalam kategori Sangat Efektif dan media layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.