

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Dalam memasuki era globalisasi dan industrialisasi yang sedang berlangsung dalam semua segi kehidupan dan telah menjadikan banyak perubahan perlu adanya untuk menaikkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat melaksanakan proses perubahan dan kemajuan yang lebih baik. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting di dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang handal karena proses pendidikan berusaha mengubah tingkah laku siswa dalam berpikir dan bertindak atau bertingkah laku.

Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 mengartikan pendidikan sebagai rencana untuk mewujudkan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi dalam bidang spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, keterampilan serta akhlak yang mulia. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sadar dengan bertujuan untuk mencerdaskan manusia dan dilakukan secara berkelanjutan serta terus menerus dari masa lalu hingga saat ini.

Pentingnya konsep pendidikan dalam mempersiapkan sumber daya manusia untuk memasuki kehidupan di lingkungan masyarakat yang luas serta dunia kerja, sekaligus kemampuan untuk menghadapi permasalahan sehari-hari dalam kehidupan dengan menerapkan sesuatu yang telah dipelajari dari sekolah. Keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas oleh guru dan siswa. Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu sistem, yang didalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Salah satu komponen pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran.

Pada kurikulum 2013 juga sangat relevan dengan pemanfaatan media pembelajaran sebagai kreativitas dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar.¹ Adapun media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa, melalui minat belajar siswa akan memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran yang

¹ Suyatmini, *Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pelaksanaan Pembelajaran Akuntansi Di Sekolah Menengah Kejuruan*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol.27 No.1 (Juni 2017), hlm.61.

sedang berlangsung.² Tumbuhnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, semakin tinggi minat siswa dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan menunjukkan peningkatan.

Begitu juga mata pelajaran bisnis online yang tidak lepas dari pemanfaatan media pembelajaran yang harus dipakai. Bisnis online merupakan mata pelajaran produktif untuk program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK. Mata pelajaran produktif adalah pembelajaran kejuruan yang mana merupakan kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Mata pelajaran program produktif juga membekali mentalitas, kecakapan, manajemen partisipatif dengan sikap mental dan keterampilan dalam bidang tertentu yang mengutamakan kualitas dan totalitas kerja. Bentuk harapan dari pembelajaran mata pelajaran produktif ini harus berlangsung secara efektif dan efisien, salah satu jenis program keahlian di SMK adalah program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran. Maka dari itu mata pelajaran produktif sangat penting karena menjadi salah satu tujuan dari SMK, yaitu membekali kecakapan pada keterampilan bidang tertentu. Maka dari itu penting untuk menggunakan media yang tepat dan dapat menarik minat siswa khususnya yang berada pada jurusan bisnis daring

² Ina Magdalena, Alif Fatakhatas Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, dan Iis Susilawati *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi, Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3, Nomor 2 (Agustus 2021), hlm. 313

pemasaran karena materi yang diberikan bersifat pembekalan keterampilan.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran bisnis online di kelas XI SMK Satria Jakarta, pada pelaksanaan proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru sebagai pusat proses pembelajaran menyampaikan informasi dengan menggunakan metode ceramah, terlepas dari model dan metode yang dilakukan, guru juga hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar dan salindia *power point*. Padahal mata pelajaran bisnis online mengajarkan siswa untuk mengetahui sebuah proses yang terjadi pada saat kegiatan bisnis online terjadi. Model pembelajaran tersebut akan membuat siswa cenderung pasif, sehingga mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil angket yang telah sebarakan kepada siswa kelas XI jurusan pemasaran mengenai kendala yang terjadi dengan menggunakan media yang telah dipakai saat proses pembelajaran bisnis online oleh guru, dari 20 siswa yang telah mengisi angket, lebih dari 64% siswa mengalami kendala dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan saat ini. Kendala-kendala tersebut diantaranya media yang dipakai kurang menarik minat siswa, siswa sulit mengakses materi yang telah dipelajari karena materi tidak dapat diulang, dan siswa sulit

memahami materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah tersebut.

Berdasarkan dari kendala yang dihadapi peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMK Satria Jakarta yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), seperti pada materi “pemasaran online dengan media sosial” dapat dilihat dari tabel berikut yang berisi nilai materi “pemasaran online dengan media sosial” pada tahun 2022:

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Satria Jakarta Mata Pelajaran Bisnis Online Semester 2 (Genap)

No.	Materi Topik Pembahasan Mata Pelajaran Bisnis Online Semester 2 (Genap)	KKM	Hasil Belajar
1	Pemasaran Online Melalui E-Mail	75	78-90
2	Pemasaran Online dengan Media Sosial	75	65-70
3	Iklan PPC Menggunakan Google	75	80-90

Data hasil belajar siswa kelas XI di SMK Satria Jakarta pada mata pelajaran Bisnis Online Semester 2 (Genap) di atas bersumber dari rekapitulasi data hasil belajar ulangan harian siswa yang di data oleh guru selaku yang mengampu mata pelajaran Bisnis Online kelas XI tersebut. Sehingga apabila dilihat dari data hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Bisnis Online Semester 2 (Genap) tahun 2022, terlihat pada materi “Pemasaran Online dengan Media Sosial” mengalami penurunan hasil belajar yang di bawah angka

kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan memperoleh nilai rata – rata 65-70 dibandingkan dengan materi lainnya yang sudah mencapai nilai di atas KKM. Padahal angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bisnis Online Kelas XI Semester 2 ini sebesar 75.

Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan berdasarkan data yang telah diperoleh, guru mata pelajaran sepakat terkait materi yang diperlukan adalah materi “pemasaran online dengan media sosial” materi ini dipilih karena bersifat teknis, yang mana terdapat proses yang terjadi sehingga sulit dipahami apabila hanya menggunakan buku ajar atau salindia *power point* yang mana sesuai terhadap materi yang bersifat teori. Berdasarkan dari fakta yang telah ditemukan, perlu dikembangkannya penggunaan media yang tepat guna menarik perhatian peserta didik.

Dalam definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004 yaitu “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”.³

Berdasarkan definisi AECT tersebut dapat disimpulkan bahwa fasilitator belajar memiliki tugas penting dalam mengelola

³ Dewi Salma Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 31.

pembelajaran, salah satunya dapat menyediakan media yang tepat dan sesuai kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu dapat juga memfasilitasi belajar dengan cara memberikan intervensi berupa media pembelajaran yang sesuai terhadap masalah yang telah dianalisis.

Selain itu, siswa kelas XI di SMK Satria Jakarta rata-rata berumur 16-18 tahun yang tergolong dalam generasi milenial (*digital native*), peserta didik generasi *digital native* adalah mereka yang terlahir di era teknologi digital, aktivitas yang dilakukan membutuhkan peralatan teknologi sebagai media bantu. Salah satu karakteristik generasi *digital native* adalah kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer dan *mobile smartphone* dengan mudah⁴, mereka termasuk kedalam generasi yang sudah akrab dengan internet, sosial media, maupun perangkat digital lainnya sehingga cenderung bereaksi lebih cepat dari pada gurunya tersebut.

Pada masalah tersebut perlu dilakukan pengembangan sebuah video pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran untuk kelas XI jurusan pemasaran pada SMK Satria Jakarta dengan materi “pemasaran online dengan media sosial”. Media pembelajaran berbentuk video interaktif ini dipilih karena

⁴ Sukirman, Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan, hlm. 345

berdasarkan hasil angket yang telah disebar, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan dapat diulang kembali jika ingin melihat penjelasannya. Terlepas daripada hasil angket, melihat dari karakteristik materi Pemasaran dengan Media Sosial yang membutuhkan penjelasan yang lebih rinci dengan disertai visualisasi yang tepat terhadap materi, karena berdasarkan dari analisis terhadap bahan ajar yang digunakan sebelumnya masih terlalu banyak tulisan sehingga kurang menunjang pemahaman siswa. Berdasarkan angket juga, siswa hanya memiliki *handphone* saja dan hanya sebagian yang memiliki laptop, sehingga media video pembelajaran interaktif dipilih untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran yang diberikan, karena setelah materi pembelajaran disampaikan oleh guru, video tersebut dapat di *share* kepada siswa dan dapat diulang kapan saja oleh siswa.

Kustandi (2020:243) menyebutkan kelebihan dari media video adalah melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lainnya, selain itu kelebihan lainnya adalah media video dapat menggambarkan sesuatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.⁵ Media video pembelajaran juga dapat memudahkan

⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmanawan. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm.243

siswa memahami materi pembelajaran yang diberikan guru.⁶ Sehingga penggunaan video pembelajaran interaktif sangat tepat terkait dengan materi kejuruan, yang mana mengedepankan pengetahuan proses keahlian.

Menjaga perhatian peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tetap fokus selama proses pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi tersebut, sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran apabila fokus peserta didik tetap terjaga. Walaupun video pembelajaran interaktif ini dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik, peran guru perlu diperhatikan juga karena dalam media ini guru akan menjadi fasilitator peserta didik sehingga dalam pengoperasiannya dapat memudahkan peserta didik apabila menemui kendala.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka diperlukan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BISNIS ONLINE UNTUK KELAS XI JURUSAN PEMASARAN". Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses

⁶ Lina Novita, Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama, *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*, Universtias Pakuan, Indonesian Journal of Primary Education, Desember 2019, Vol. 3, No. 2. hlm. 67

penyampaian materi bisnis online menggunakan media sosial untuk kelas XI jurusan pemasaran di SMK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang ada dalam penelitian, yaitu:

1. Mengapa peserta didik mengalami kendala dengan media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran?
2. Mengapa guru mata pelajaran menggunakan media yang tidak variatif dan sesuai materi yang diajarkan?
3. Mengapa peserta didik mengalami penurunan hasil belajar pada materi "Pemasaran dengan Media Sosial" pada mata pelajaran Bisnis Online Semester 2?
4. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran interaktif materi "Pemasaran dengan Media Sosial" pada kelas XI Pemasaran di SMK Satria Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini memfokuskan pada masalah keempat dengan ruang lingkup penelitian yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Fokus Pembahasan : Materi pemasaran dengan media sosial mata pelajaran bisnis online kelas XI Pemasaran

2. Media Pembelajaran : Video pembelajaran
3. Sasaran : Siswa kelas XI di SMK
4. Tempat : SMK Satria Jakarta, Jl. Srengseng Raya
No.26, Srengseng, Kec. Kembangan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11630

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah tersebut, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran interaktif untuk materi Pemasaran dengan Media Sosial mata pelajaran bisnis online kelas XI Pemasaran

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak sebagai berikut :

1. Mahasiswa

Penelitian ini dapat memperluas wawasan mahasiswa Teknologi Pendidikan dan mahasiswa lainnya sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. SMK Satria Jakarta

Penelitian ini membantu sekolah untuk mengatasi permasalahan yang terjadi khusus pada mata pelajaran bisnis online dan membantu pengajar untuk menyampaikan materi bisnis online. Besar harapan peneliti hasil pengembangan media video pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

3. Pengembang

Penelitian ini memberikan pengalaman baru dan mengembangkan sebuah produk media video pembelajaran serta menambah wawasan untuk pengembang. Selain itu, pengembang dapat menambah portofolio yang dimiliki oleh pengembang sehingga bisa menjadi nilai jual pengembang.