

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan globalisasi yang semakin pesat tentunya membawa banyak dampak pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), terutama pendidikan yang merupakan salah satu faktor utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang kompeten. Melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan negara serta dapat mampu bersaing. Pendidikan merupakan faktor penting dalam suatu negara, sehingga dijadikan sebuah tolak ukur dalam perkembangan dan kemajuan negara itu sendiri. 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.

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia sangat pesat bisa dibuktikan dari perkembangan kurikulum yang mengalami perubahan dan penyempurnaan setiap beberapa tahun. mulai dari kurikulum tahun 1947, tahun 1964, 1968, 1973, 1975, 1984, 1994, 1997 (revisi kurikulum 1994), tahun 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), dan kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan), dan pada tahun 2013 pemerintah mengganti kembali

kurikulum pada tahun ini menjadi Kurikulum 2013 (Kurtilas) dan direvisi lagi pada tahun 2018 menjadi Kurikulum 2013 Revisi.¹

Saat ini, muncul kurikulum baru yang disebut dengan Kurikulum Merdeka Belajar, yaitu kurikulum yang dimaknai jika dilihat dari segi desain pembelajarannya memberikan siswa kesempatan untuk belajar mandiri, santai, menyenangkan, bebas dari stres dan tekanan juga mengenal teknologi kekinian.² Salah satu program yang diimplementasikan dari kurikulum merdeka ini ialah sekolah penggerak yaitu program yang mengedepankan kekreatifan siswa. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting karena diharuskan membuat siswa menjadi penggerak yang belajar sepanjang hayat sebagai generasi Pancasila.

Dari keputusan tersebut banyak Lembaga pendidikan berupaya untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan teknologi agar terciptanya generasi penerus bangsa yang menjunjung tinggi nilai pendidikan Pancasila dan kemajuan teknologi. Upaya yang dilakukan oleh lembaga pendidikan adalah memanfaatkan media pembelajaran daring dan menciptakan pembelajaran yang modern. Hal itu dilakukan untuk membuat siswa mengenal dan menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai tuntutan kurikulum sekarang dan di masa depan.

¹ Ulinniam, Hidayat, Barlian, U. C., & Iriantara, Y. *Penerapan Kurikulum Revisi 2013 Di Masa Pandemi.pada SMK IBS Tathmainul Qullub Indramayu*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2021 hal. 119.

² Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. Jurnal Basicedu, 2022, hal. 6314.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional di bidang kejuruan. Lulusan Pendidikan kejuruan, diharapkan menjadi individu yang produktif yang mampu bekerja menjadi tenaga kerja menengah dan memiliki kesiapan untuk menghadapi persaingan kerja. Kehadiran SMK sekarang ini semakin didambakan masyarakat khususnya masyarakat yang berkecimpung langsung dalam dunia kerja.³

SMK Negeri 16 Jakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terletak di Wilayah Kecamatan Menteng Pegangsaan Kota Jakarta Pusat. SMK Negeri 16 Jakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan kelompok Bisnis Manajemen, Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sekolah tersebut memiliki 4 program jurusan yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Multimedia, dan Pemasaran. SMK Negeri 16 Jakarta berusaha mencetuskan lulusannya siap untuk bekerja pada dunia industri sesuai dengan jurusannya masing-masing. SMK Negeri 16 Jakarta memperoleh akreditasi A dan menggunakan kurikulum merdeka sebagai acuan dalam pembelajarannya.

³ Rien Riany, *Karakteristik dan Tuntutan Perkembangan Sekolah Menengah Kejuruan*, Jurnal Media Informasi Sosial dan Pendidikan, Vol.2, Nomor 2 (Agustus 2020). hal. 82.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran *Digital Marketing* di kelas XI SMK Negeri 16 Jakarta yang dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2023, telah ditemukannya suatu fakta permasalahan yaitu sekolah ini belum 100% siap menghadapi kurikulum merdeka karena masih kurangnya bahan ajar digital untuk menunjang pembelajaran. Salah satu yang paling terdampak adalah mata pelajaran *Digital Marketing*. Selain itu mata pelajaran *Digital Marketing* ini merupakan mata pelajaran baru yang digunakan pada jurusan pemasaran, dikarenakan SMK Negeri 16 Jakarta baru menggunakan kurikulum merdeka sebagai acuan dalam pembelajarannya di tahun ini.

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 *slide power point*. Padahal mata pelajaran *Digital Marketing* mengajarkan siswa untuk mengetahui sebuah proses yang terjadi pada saat kegiatan promosi online. Model pembelajaran tersebut akan membuat siswa cenderung pasif sehingga mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan melalui google formulir sebagai analisis kebutuhan awal kepada siswa kelas XI

Jurusan Pemasaran, data menunjukkan bahwa dari 28 responden sebanyak 19 siswa dengan presentase 67,9% mengatakan materi *Google My Business* merupakan materi yang paling sulit dipelajari pada mata pelajaran *Digital Marketing*. Dijelaskan dalam gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa Materi

Alasan siswa memilih *Google My Business* dikarenakan mereka tidak terbiasa menggunakan *Google My Business*, selain itu Penyampaian materi yang dilakukan juga kurang efektif yaitu dengan penjelasan guru dibarengi PPT yang sangat tekstual sehingga membuat pembelajaran membosankan dan tidak interaktif. Hal tersebut membuat siswa kesulitan memahami materi yang kompleks.

Selain itu, siswa kelas XI di SMK Negeri 16 Jakarta rata-rata berumur 16-18 tahun yang tergolong dalam generasi Z (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 mudah.⁴ mereka termasuk kedalam generasi yang sudah akrab dengan internet, sosial media, maupun perangkat digital lainnya sehingga cenderung bereaksi lebih cepat dari pada gurunya tersebut.

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”*.⁵

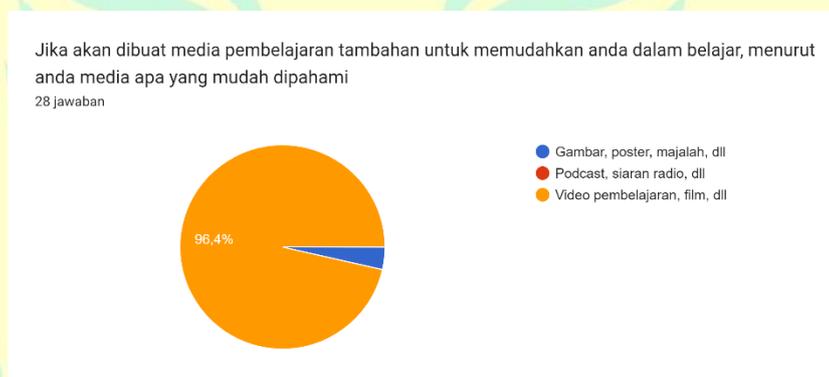
Berdasarkan definisi AECT tersebut dapat disimpulkan bahwa fasilitator belajar memiliki tugas penting dalam mengelola pembelajaran, salah satunya dapat menyediakan media yang tepat dan sesuai kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu dapat juga memfasilitasi belajar dengan cara memberikan intervensi berupa media pembelajaran yang sesuai terhadap masalah yang telah dianalisis.

Berhubungan dengan kondisi di atas siswa memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan dengan

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

⁵ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 31.

mudah serta interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran *Digital Marketing*. Tentunya media pembelajaran ini berperan sebagai suatu alat bantu bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang di mana selama kegiatan pembelajaran berlangsung tidak hanya terfokus pada metode diskusi dan ceramah saja, melainkan dapat menumbuhkan interaktivitas sehingga motivasi dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian materi pembelajaran adalah Video Pembelajaran.



Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa Media Pembelajaran

Gambar diatas merupakan hasil kuesioner yang dibagikan melalui Google Formulir sebagai Analisis Kebutuhan Awal kepada siswa kelas XI Jurusan Pemasaran, data menunjukkan bahwa dari 28 responden sebanyak 27 orang dengan presentase sebesar 96,4% memilih media berbentuk video pembelajaran sebagai media yang paling dibutuhkan karena dapat membantu dalam

meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar. Di samping itu, alasan siswa memilih video pembelajaran karena gaya belajar siswa kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 16 Jakarta yang cenderung mengarah kepada gaya belajar visual. Ditambah dengan adanya permasalahan utama dari mata pelajaran *Digital Marketing* khususnya pada materi *Google My Business*, yaitu kemampuan guru kurang dalam menciptakan media interaktif dan kesulitan dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Dikarenakan memiliki materi yang terbilang kompleks sehingga siswa sulit menerima informasi tersebut, dengan keterbatasan sumber dan media pembelajaran yang digunakan membuat siswa menjadi mudah bosan dan sulit untuk menggunakan sumber dan media pembelajaran yang layak.

Selaras dengan Kustandi (2020) 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.⁶ Media video pembelajaran juga

⁶ Cecep Kustandi dan Daddy Darmanawan. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), hal.243.

dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang diberikan guru.⁷

Berdasarkan dari hasil uraian analisis keadaan tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran *Digital Marketing* materi *Google My Business*. Video pembelajaran ini nantinya akan dirancang dan dikembangkan menjadi video tutorial. Kelebihan dari video tutorial yang dirancang dibandingkan video tutorial lainnya yang berada di *YouTube* adalah bahwa video tutorial ini telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pembahasan yang akan ditampilkan juga disederhanakan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi. Selain itu, video ini akan dibuat dengan pendekatan pedagogis yang mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa, menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti, serta dilengkapi dengan contoh-contoh praktis yang relevan dengan konteks pembelajaran. Maka dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran tutorial diharapkan dapat mendorong siswa untuk melihat bagaimana cara mengaplikasikan *Google My Business* sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dan bisa mengaplikasikannya secara langsung.

⁷ 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. hal. 67.

Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan dari video menurut Cheppy Riyana bahwa video dapat memperjelas dan penyampaian suatu pesan agar tidak terlalu verbalitis.⁸ Video pembelajaran juga dinilai sebagai suatu media pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dan dilengkapi dengan visualisasi sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak menjadi suatu hal yang konkrit. Diperkuat dengan adanya hasil temuan jurnal sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Bakery Pastry Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan” di dalam jurnal *Education and Development* pada tahun 2022 oleh Arini Prasetyoingtyas, Atiqoh, Djoko Adi Waluyo dari Universitas PGRI Adibuana Surabaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Pada penelitian ini dibuktikan bahwa pengembangan produk video pembelajaran tutorial ini dinilai memiliki kualitas yang baik, praktis, dan efektif serta berpengaruh terhadap peningkatan proses belajar siswa. Selanjutnya penelitian pengembangan ini juga diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zahrah Rifa Qonitah (2020) yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Dalam Materi Rias Fantasi Di Program Studi Tata Rias” dari Universitas Negeri Jakarta, pada

⁸ Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. (Bandung: Program P3AI), Universitas Pendidikan Indonesia

penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE dan hasilnya menunjukkan bahwa video pembelajaran tutorial layak, efektif, serta praktis untuk digunakan dan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka diperlukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL *GOOGLE MY BUSINESS* PADA MATA PELAJARAN *DIGITAL MARKETING* UNTUK SISWA JURUSAN PEMASARAN DI SMK NEGERI 16 JAKARTA”**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran *Digital Marketing* materi *Google My Business* untuk siswa kelas XI Jurusan Pemasaran di SMK Negeri 16 Jakarta sehingga seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran *Digital Marketing* kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 16 Jakarta?
2. Mengapa terjadi kesenjangan media pembelajaran di SMK Negeri 16 Jakarta?

3. Bagaimana media pembelajaran yang sesuai untuk mata mata pelajaran *Digital Marketing* kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 16 Jakarta?
4. Video pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan untuk mata pelajaran *Digital Marketing* Kelas XI di SMK Negeri 16 Jakarta?
5. Video tutorial seperti apa yang tepat digunakan untuk mata pelajaran *Digital Marketing* Kelas XI di SMK Negeri 16 Jakarta?

C. Ruang Lingkup

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

a. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah, maka penelitian ini memfokuskan bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran video tutorial untuk peserta didik kelas XI Jurusan Pemasaran di SMK Negeri 16 Jakarta.

b. Materi

Materi yang akan dikembangkan yaitu mengenai “*Google My Business*” pada mata pelajaran *Digital Marketing*.

c. Sasaran

Pengembangan media pembelajaran video tutorial ini ditujukan kepada peserta didik kelas XI Jurusan Pemasaran di SMK Negeri 16 Jakarta.

d. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 16 Jakarta. Jl. Taman Amir Hamzah No.2, RT.8/RW.4, Pegangsaan, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10320.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan *Google My Business* pada mata pelajaran *Digital Marketing* untuk siswa Jurusan Pemasaran di SMK Negeri 16 Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat dalam teoritis yaitu:

- a. Memperluas kajian mengenai penelitian dalam pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk memfasilitasi belajar.
- b. Bagi guru dan siswa memberikan manfaat berupa referensi dan sumber masukan mengenai media pembelajaran variatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat mampu membantu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran *Digital Marketing* terutama pada materi *Google My Business* melalui media pembelajaran video tutorial yang telah dikembangkan.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mempelajari *Digital Marketing*, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi "*Google My Business*" dan hasil belajar siswa dapat terus ditingkatkan.