

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia usaha di era globalisasi saat ini semakin banyak persaingannya. Hal tersebut dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap para pelaku UMKM. UMKM adalah individu atau kelompok yang terlibat dalam operasional, kepemilikan dan manajemen usaha. Data terbaru dari Kementerian Koperasi dan UKM menunjukkan bahwa jumlah UMKM di Indonesia akan mencapai lebih dari 65 juta unit pada tahun 2024. UMKM ini tersebar di berbagai industri, seperti teknologi digital, fesyen, kerajinan tangan, dan kuliner. Dengan mencapai 99% unit usaha, UMKM memainkan peran penting dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia. Pada tahun 2023, ada sekitar 66 juta pelaku UMKM menyumbang 61% PDB Indonesia atau setara Rp9.580 triliun¹

Hal tersebut membuat para pelaku UMKM harus memiliki suatu keunggulan dan kemampuan daya saing yang tinggi agar dapat bersaing dan bertahan dengan para pelaku UMKM lainnya misalnya dengan belajar keterampilan tidak hanya *softskill* tetapi juga harus belajar keterampilan *hardskill* dan belajar berinovasi dalam usaha. Perkembangan UMKM sekarang ini terbagi dari beberapa kategori seperti pertanian, peternakan, perdagangan, jasa dan industri pengelolaan yaitu, industri kreatif. Industri kreatif meliputi periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, busana, video, film, dan fotografi. Industri kreatif dinilai sebagai mesin perekonomian yang akan terus berjalan².

Perkembangan industri kreatif ini membuat pelaku UMKM harus berkembang. Persaingan yang semakin ketat di kalangan pelaku UMKM serta memperhatikan adanya perkembangan teknologi, penting bagi pelaku UMKM untuk memiliki suatu keterampilan melalui media pembelajaran untuk belajar keterampilan. Salah satu inovasi yang paling mencolok adalah penggunaan

¹ “Indonesia.Go.Id - UMKM Indonesia Makin Kuat: Program Level Up 2024 Siap Dorong Digitalisasi Bisnis,”

² A Aminullah, “Strategi Dan Keunggulan Bersaing Usaha Mikro Kecil, Dan Menengah (UMKM) .(Case Study Pada UMKM Di Kalimantan Barat),” *Stability: Journal of Management and Business* 1, no. 1 (2022): 93–103.

video pembelajaran³. Video pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu pengajaran yang efektif tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan. Salah satu cara belajar keterampilan untuk pelaku UMKM adalah melalui sebuah video pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran sangat penting dengan menggunakan pendekatan yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kriteria pelaku UMKM. Video harus dirancang tidak hanya mengedukasi audiens tetapi menginspirasi mereka untuk bertindak belajar keterampilan⁴. Keterampilan merupakan bagian dari kreativitas dan kemampuan yang dapat diperoleh melalui latihan berulang, tanpa adanya pembelajaran keterampilan dan pengembangan mental, seseorang tidak akan dapat menguasai keterampilan khusus, karena keterampilan bukanlah bakat yang dibawa sejak lahir. Untuk menjadi ahli dalam bidang tertentu seseorang perlu berlatih dan belajar dengan tekun agar dapat menguasai dan menerapkan keahlian tersebut di masa depan.

Salah satu tempat untuk memfasilitasi pelaku UMKM mempunyai jenis keterampilan dan pengetahuan baru dapat melalui Tempat Kumpul Kreatif (TKK). Tempat Kumpul Kreatif (TKK) adalah fasilitas pelatihan yang berguna untuk meningkatkan keterampilan pelaku UMKM. TKK diwadahi oleh Pemprov DKI Jakarta dibawah pengawasan Dinas dan Suku Dinas PPKUKM. Khususnya TKK yang ada di Jakarta pusat tidak hanya memberikan fasilitas ruang kerja dan peralatan bagi pelaku industri kreatif namun memfasilitasi terlaksananya kegiatan untuk belajar keterampilan pelaku UMKM yang berkualitas.

Kegiatan pembelajaran yang diajarkan di TKK Jakarta Pusat salah satunya adalah *craft/kerajinan* tangan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan memberikan keterampilan dalam berkreaitivitas, sehingga dapat menciptakan peluang usaha. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan dapat mengembangkan potensi daya saing produk UMKM mereka,

³ Universitas Muhammadiyah et al., "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERNUANSA NILAI KARAKATER SISWA SEKOLAH DASAR Desak Made Darmawati Eka Nana Nur Busyra Abstrak Abstrak" 18, no. 5 (2024): 3700–3712.

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar and Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (February 5, 2020): 91–100,

tidak hanya pembuatan produk, tetapi juga dalam hal meningkatkan keterampilan kreatif.

Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu trainer. Hasil keterangan menunjukkan adanya kebutuhan dari peserta kegiatan untuk media belajar tambahan sebagai panduan praktis dalam pembelajaran. Trainer juga menyampaikan bahwa trainer hanya memberikan materi dan melakukan proses secara singkat, dan dilanjutkan dengan demonstrasi. Hal ini dirasa kurang efektif karena sulit dipahami dan tidak memungkinkan peserta untuk mempelajari kembali secara mandiri. Oleh karena itu, peserta mengharapkan adanya materi yang diajarkan lebih terstruktur dan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dari 10 Pelaku UMM TKK Jakarta Pusat. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa kegiatan yang diajarkan belum beragam, mereka belum diajarkan keterampilan baru yang sedang populer untuk pilihan ide usaha ataupun menambah pengetahuan, mereka menilai bahwa keterampilan yang sedang populer tersebut akan membuat mereka bersaing di era globalisasi saat ini dan menciptakan produk baru yang memiliki nilai jual. Mereka juga mengatakan dalam kegiatan pembelajaran yang pernah dilakukan, peserta kesulitan dalam mengingat proses pembelajaran yang diberikan oleh trainer jika hanya berdasarkan demonstrasi dari trainer, namun mereka tidak dapat belajar kembali dikarenakan tidak adanya media pembelajaran untuk belajar mandiri yang dapat digunakan diluar waktu pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi pelaku UMKM TKK Jakarta Pusat yang peneliti lakukan dilihat bahwa keterampilan yang TKK Jakarta Pusat ajarkan tidak mengikuti keterampilan trend baru saat ini dan kurang beragam. Oleh karena itu peneliti berinisiatif ingin mengadakan pembelajaran pembuatan craft dengan membuat *bouquet*. Selain karena keterampilan baru yang sedang populer pembuatan *bouquet* mudah dilakukan, dan alat dan bahan sangat mudah ditemukan. *Bouquet* merupakan sebuah rangkaian yang disusun menjadi satu dengan rapih dan menarik, biasanya digunakan untuk hiasan ataupun hadiah.

Bouquet mempunyai berbagai variasi mulai dari *bouquet* bunga, uang, boneka dan snack.

Bouquet umumnya menggunakan bunga sebagai bahan utamanya namun kali ini peneliti akan berinovasi dengan pembuatan *bouquet* menggunakan uang kertas palsu (*Artificial Money*) sebagai bahan utamanya yang dibuat seperti bunga dengan menambahkan aksesoris pendukung agar *bouquet* dapat menarik dan menambah nilai jual. Pemilihan *Artificial Money Bouquet* ini didasarkan oleh beberapa alasan yang relevan dengan kebutuhan pelaku UMKM diantaranya mengikuti tren keterampilan yang sedang diminati oleh masyarakat untuk berbagai acara, seperti pernikahan, wisuda, dan ulang tahun serta keunikan sebagai hadiah yang bernilai estetis dan praktis dan memiliki potensi nilai jual tinggi dengan kreativitas dan inovasi dari ide usaha baru yang menguntungkan. Peneliti akan membuat pembelajaran pembuatan *Artificial Money Bouquet* sebagai materi keterampilan kepada pelaku UMKM. Dalam hal ini selain modal yang dibutuhkan para pelaku UMKM juga membutuhkan keterampilan merangkai dalam pembuatan *Artificial Money Bouquet* serta kreativitas dan inovasi yang harus disesuaikan dengan perkembangan dan minat pasar saat ini.

Selain akan dilakukannya pembelajaran pembuatan *Artificial Money Bouquet*, peneliti juga melihat kebutuhan akan media saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan identifikasi kembali dengan memberikan angket dan menanyakan apakah para peserta membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang peserta dalam mengingat materi yang disampaikan, 10 responden pelaku UMKM berdasarkan angket 10 responden mereka membutuhkan media dan media yang mereka butuhkan berdasarkan angket adalah “video tutorial” dengan alasan agar mereka tidak lupa dengan proses pembelajaran yang sudah diajarkan dan dapat belajar mandiri diluar waktu pembelajaran dalam angket tersebut peneliti juga menanyakan faktor apa yang paling penting dalam video tutorial, para responden menyatakan video tutorial dengan kualitas video dan audio yang baik, langkah-langkah yang jelas dan terperinci dan penjelasan yang mudah dipahami.

Penggunaan teknologi digital seperti audiovisual termasuk video tutorial, telah menjadi pilihan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Video tutorial adalah media audio-visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berisikan rangkaian gambar, suara serta gerakan yang ditampilkan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman. Media pembelajaran tersebut dapat diakses oleh para pengguna misalnya melalui smartphone.

Dari masalah yang ada, ditemukan solusi yang efektif melalui penelitian eksperimental untuk meningkatkan pemahaman pelaku UMKM. Penggunaan metode eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test* memungkinkan peneliti untuk mengukur secara langsung efek dari intervensi yang diberikan yaitu penggunaan Video Tutorial. Dengan membandingkan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah diberikannya video tutorial kepada pelaku UMKM. Tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pelaku UMKM. Dengan menggunakan data eksperimen di harapkan dapat diperoleh data yang objektif mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pemaparan yang telah diuraikan, maka peneliti ingin membuat media pembelajaran (Video Tutorial) untuk belajar keterampilan *Artificial Money Bouquet*. Sehingga media pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan pelaku UMKM. Oleh sebab itu, peneliti berkehendak ingin membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Tutorial untuk Belajar Keterampilan *Artificial Money Bouquet* Pada Pelaku UMKM di TKK Jakarta Pusat”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti dapat mengidentifikasi masalah berikut ini:

1. Kegiatan yang diajarkan belum beragam dan belum mengikuti keterampilan populer saat ini.

2. Pada pelaksanaan para peserta masih kesulitan dalam mengingat proses pembelajaran jika hanya berdasarkan demonstrasi dari trainer
3. Belum mempunyai media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat digunakan secara mandiri diluar waktu pelaksanaan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, pembatasan masalah dalam penelitian “Pengembangan Media Video Tutorial untuk Belajar Keterampilan *Artificial Money Bouquet* Pada Pelaku UMKM di TKK Jakarta Pusat” adalah:

1. Media

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video tutorial untuk belajar keterampilan *Artificial Money Bouquet* untuk pelaku UMKM. Media pembelajaran yang telah dibuat nantinya akan di uji dan di nilai kelayakannya oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media.

2. Materi

Materi dalam video tutorial untuk belajar keterampilan *Artificial Money Bouquet* terdiri dari Definisi *Artificial Money Bouquet*, penjelasan alat dan bahan yang diperlukan, dan tata cara membuat *Artificial Money Bouquet*.

3. Model

Pendekatan dalam pengembangan media tersebut menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). ADDIE adalah metode pengembangan media yang tepat digunakan dalam penelitian ini.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pengembangan media video tutorial dapat meningkatkan belajar keterampilan *Artificial Money Bouquet* pada pelaku UMKM di TKK Jakarta Pusat?”

E. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan secara umum untuk mengetahui informasi empiris tentang

pengembangan media video tutorial dapat meningkatkan belajar keterampilan *Artificial Money Bouquet* pada pelaku UMKM di TKK Jakarta Pusat

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian “Pengembangan Media Video Tutorial untuk Belajar Keterampilan *Artificial Money Bouquet* Pada Pelaku UMKM di TKK Jakarta Pusat” yaitu:

1. Bagi Peneliti

Peneliti berharap adanya penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran video tutorial belajar keterampilan *Artificial Money Bouquet* dan memberikan pengalaman untuk peneliti dalam melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial.

2. Bagi Pelaku UMKM di TKK Jakarta Pusat

Video tutorial ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dan dapat dilakukan secara mandiri diluar waktu pelaksanaan. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk menambah wawasan dan pemahaman terhadap pengembangan media video tutorial *Artificial Money Bouquet*.

3. Bagi TKK Jakarta Pusat

Dalam penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbentuk video tutorial yang dapat digunakan sebagai bahan ajar peserta *Artificial Money Bouquet* yang diselenggarakan di TKK Jakarta Pusat.