

BAB I

PENDAHULUAN

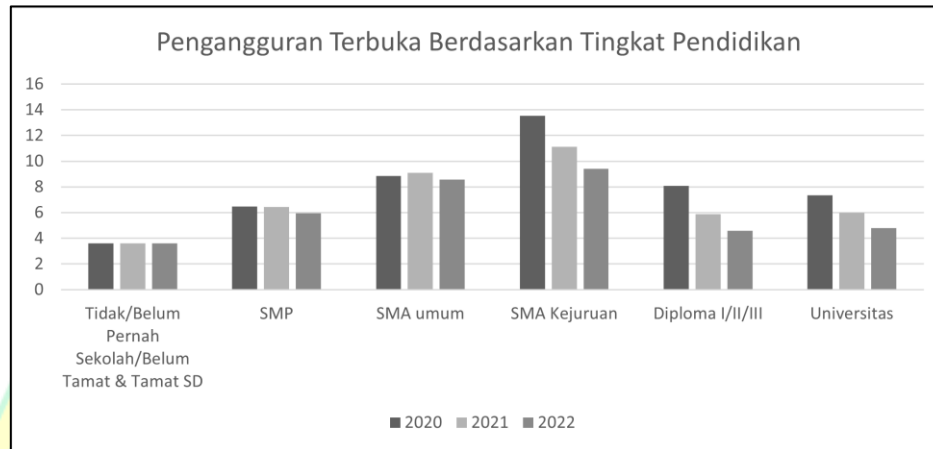
1.1 Latar Belakang Masalah

Kondisi abad 21 kini disebut era informasi karena kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus bergerak maju. Kemajuan teknologi dan otomatisasi ini mengubah pola hidup dan cara kerja masyarakat secara signifikan. Hal ini mengakibatkan tingginya kualifikasi sumber daya manusia yang dibutuhkan pada dunia kerja. Pendidikan dituntut untuk dapat menyesuaikan kemajuan teknologi dan menyiapkan kompetensi yang relevan dengan tuntutan abad 21 (A. dan D. W. Rahayu, 2019). Pada era reformasi ini, pembentukan tenaga kerja yang berkompeten serta berdaya saing yang tinggi dapat diwujudkan dengan menguasai kompetensi abad 21.

Kualifikasi tenaga kerja terjadi berubah menyesuaikan karakteristik dunia kerja dan yang kebutuhan industri (Ghufron, 2018). Karakteristik tenaga kerja yang dibutuhkan industri abad ke-21 adalah kemampuan keterampilan yang berbasis pada teknologi. Oleh sebab itu, pendidikan yang memiliki orientasi pada kebutuhan dunia kerja dengan meningkatkan keterampilan teknis serta keterampilan kerja yang berlandas pada teknologi sangat diperlukan untuk menopang pembangunan ekonomi di abad ke-21.

Salah satu kebijakan yang diambil pemerintah dalam meningkatkan kualitas tenaga kerja ialah mengembangkan sekolah kejuruan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa fokus Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah untuk membekali siswa dengan keterampilan yang berfungsi untuk meningkatkan kompetensi siswa, sehingga mandiri dan melanjutkan pendidikan sesuai dengan bidang keahliannya (Setyawati et al., 2022). Adanya pendidikan kejuruan diharapkan para lulusannya mampu memiliki

keterampilan, pengetahuan, sikap dan kebiasaan kerja yang relevan dengan kebutuhan industri.



Gambar 1. 1 Angka Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan

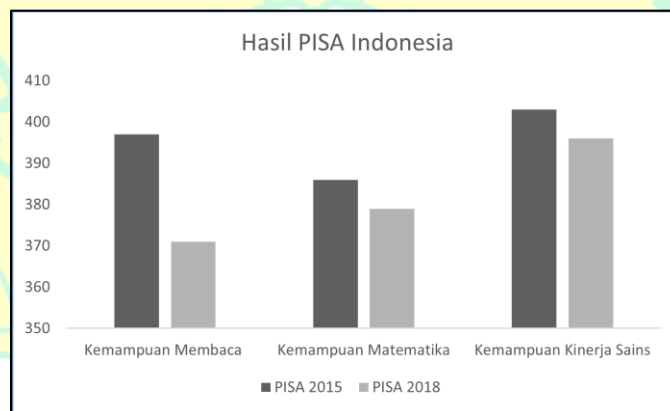
Sumber: (Badan Pusat Statistik, 2022)

Namun pada praktiknya, angka pengangguran di Indonesia menunjukkan lulusan SMK berada pada posisi tertinggi dibandingkan dengan lulusan sekolah lainnya. Meskipun dalam perkembangannya mengalami penurunan dari 13,55% di tahun 2020 menjadi 9,42% di tahun 2022. SMK memiliki tujuan utama menghasilkan calon tenaga kerja atau wirausahawan sebagai pelaku ekonomi produktif. Namun pada kenyataannya tidak semua lulusan memiliki kualifikasi yang dibutuhkan di dunia kerja, sehingga mengakibatkan jumlah pengangguran SMK menjadi penyumbang terbesar pengangguran terbuka secara nasional. Maka, dibutuhkan penyesuaian kualifikasi dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja, sehingga lulusan SMK memiliki kompetensi sesuai kebutuhan kerja dan dapat bersaing secara global.

Pendidikan tidak hanya berperan memberikan pengetahuan saja, melainkan juga meningkatkan taraf kesejahteraan hidup kepada pembelajar. Upaya ini dapat diwujudkan melalui penguasaan kompetensi abad 21 yang didominasi dengan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari (Mutohhari et al.,

2021). Kompetensi abad 21 dirancang untuk mengembangkan keterampilan, bakat dan sikap untuk menyiapkan diri terhadap dunia kerja dan masyarakat (González-pérez & Ramírez-montoya, 2022). Pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada konsep dan teori, tetapi juga harus memberikan manfaat luas bagi pembelajar sehingga pada meningkatkan kualitas hidup.

Kompetensi abad 21 secara garis besar terbagi menjadi tiga bagian umum, yakni keterampilan belajar dan berpikir, keterampilan literasi dan keterampilan bertahan hidup (Chaiyama & Kaewpila, 2022). Peserta didik dilatih memiliki keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi pemecahan masalah. Kemudian keterampilan literasi yaitu bijak dan cakap dalam mengakses informasi di berbagai media. Terakhir, keterampilan bertahan hidup) mencakup adaptasi dan fleksibel terhadap perubahan, memiliki tujuan yang jelas serta mampu manajemen waktu. Guru berperan mengajarkan dan mengimplementasikan kompetensi abad 21 dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mampu menghadapi beraneka ragam tantangan serta berperan aktif dalam masyarakat di masa depan.



Gambar 1. 2 Hasil PISA Indonesia

Sumber: OECD, 2018

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada *Programme for International Student Assessment* (PISA) bertujuan untuk menilai kapabilitas dalam literasi serta

kompetensi siswa di berbagai negara. Hasil survei tersebut menunjukkan penurunan kemampuan anak Indonesia ditinjau dari tiga indikator yang sangat berkaitan dengan kompetensi abad 21 yaitu kemampuan membaca, matematika dan kinerja sains. Survei PISA dapat mendeskripsikan mengenai kemampuan siswa di berbagai negara yang telah mengembangkan kompetensi abad ke-21. Hal ini memberikan informasi bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan masyarakat secara keseluruhan untuk mengevaluasi efektivitas sistem pendidikan dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan global dan kebutuhan masa depan.

Kini di era informasi guru bukan hanya berperan sebagai pendidik, namun dapat menjadi fasilitator yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik di dalam kelas. Kemudian, untuk mengikuti kemajuan teknologi, guru harus dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar, maka siswa mendapatkan proses pembelajaran yang efektif serta menggembirakan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dinilai mudah dan terarah, hal ini dikarenakan proses belajar tidak terbatas ruang dan waktu sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran (Widianto et al., 2021).

Kemudahan yang ditawarkan teknologi juga menghadirkan permasalahan, sebagian besar guru merasa kesulitan dalam mengelola kelas dan memotivasi peserta didik (Zainuddin, 2021). Pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh membatasi pengawasan dan pengarahan guru terhadap kegiatan belajar, sebagian peserta didik tidak melakukan pembelajaran dengan benar sesuai dengan instruksi yang diberikan sebelumnya. Maka penting bagi guru selain mengembangkan diri dan cepat beradaptasi terhadap kemajuan teknologi, tetapi juga mampu mengelola kelas serta memahami peserta didik.

Guru menghadapi kesempatan dan tantangan sekaligus saat menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga memerlukan pengetahuan mengenai integrasi antara teknologi dan proses belajar. Pengetahuan ini dapat dipelajari dengan

menerapkan kerangka kerja *Tecnological, Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK). Kerangka kerja TPACK pertama kali dicetuskan oleh Koehler dan Mishra pada tahun 2006 yang berisi bahwa mengajar adalah kegiatan yang sangat rumit serta membutuhkan pemahaman mendalam atas berbagai pengetahuansi, mulai dari penguasaan materi yang akan disampaikan (*content knowledge*), pemahaman sistem mengajar (*pedagogical knowledge*), serta pengaplikasian teknologi (*tecnological knowledge*) di dalam proses belajar (Turmuzi & Kurniawan, 2021).

Guru harus menguasai setiap bagian dari TPACK, salah satu penerapannya dapat berupa pengembangan konten atau media belajar. Guru dapat memfasilitasi siswa dengan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan pendekatan pedagogik dan teknologi (Tiwana & Ningsih, 2022). Media pembelajaran menjadi salah satu contoh dari pengaplikasian TPACK dalam proses belajar dengan menggabungkan pengetahuan konten pembelajaran dan teknologi. Media pembelajaran ialah alat pendukung yang bertujuan menstimulus pemahaman peserta didik dan mendukung pelaksanaan kegiatan belajar (Rahmi & Samsudi, 2020). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar adalah menjadi alat mempermudah penyampaian informasi oleh guru kepada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi.

Pandemi Covid-19 di Indonesia telah mengakselerasi terbentuknya ekosistem pembelajaran digital. Sebelum pandemi, pemerintah memberikan dukungan pembelajaran digital pada program televisi dan konversi buku cetak berbasis elektronik (Arviani et al., 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di tahun 2004 membuat program televisi pendidikan Belajar dari Rumah sebagai sumber pembelajaran untuk siswa yang tidak dapat mengakses internet. Pada tahun 2014, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat meluncurkan program Sistem Pembelajaran Daring Indonesia (SPADA) dengan tujuan memperluas akses siswa terhadap pembelajaran dengan bermitra dengan universitas untuk menyelenggarakan kursus daring yang terbuka dan masif. Upaya pemerintah diiringi

perkembangan berbagai platform Edtech dari sektor bisnis, seperti Ruangguru, Zenius Education, dan Sekolah.mu (Fanani & Jainurakhma, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa, pertumbuhan pengembangan media pembelajaran di Indonesia menjadi beragam menyesuaikan dengan kebutuhan teknologi dan proses belajar.

Beriringan dengan perubahan pembelajaran digital, guru mulai beralih dari penggunaan media tradisional seperti papan tulis dan spidol menjadi menggunakan gambar, presentasi *slides*, rekaman suara, video dan lain-lain sesuai dengan keperluan materi serta karakteristik siswa. Sebaiknya guru dapat memilih media belajar-mengajar yang paling banyak melibatkan panca indra siswa, hal tersebut akan menambah pengalaman belajar serta mendalami proses pemahaman siswa dalam proses belajar (Isnaeni & Hidayah, 2020). Salah satu media pembelajaran yang melibatkan banyak indra adalah video karena menggunakan penglihatan, pendengaran dan gerakan fisik sesuai dengan instruksi video.

Berdasarkan pengembangan pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara Guru Kelas X Pemasaran SMK Negeri 12 Jakarta mengatakan bahwa saat ini media pembelajaran konvensional seperti ceramah, metode presentasi, meringkas materi dan sebagainya. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran hanya terbatas video pembelajaran yang tersedia di Youtube yang seringkali memberikan informasi yang terlalu panjang, bertele-tele dan cenderung membosankan.

Video pembelajaran mudah ditemukan dalam platform Youtube biasanya tersedia dalam durasi panjang sebanyak lebih dari 25 menit, sehingga menyulitkan penemuan informasi yang spesifik dan dengan ini juga mengakibatkan kualitas video cenderung tinggi dan sulit diakses jika terkendala jaringan (Marti et al., 2023). Maka dibutuhkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk yang lebih kecil dan mudah diakses oleh peserta didik.

Video pembelajaran dalam bentuk singkat dan terfokus sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan dengan metode *microlearning*. *Microlearning*

merupakan cara belajar yang disusun secara terperinci dalam skala kecil yang bertujuan memberikan informasi tepat dalam waktu singkat (Nugraha et al., 2021). Karakteristik *microlearning* yang singkat dan sederhana akan mempermudah pemahaman dan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif serta efisien. Siswa cenderung mudah mengakses media pembelajaran secara fleksibel dalam hal ruang dan waktu serta mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, pengembangan ini akan melakukan “Pengembangan Video *Microlearning* Berbasis *Technological, Pedagogical and Content Knowledge* untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21.

1.2 Pertanyaan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas dirumuskan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan video *microlearning* berbasis *technological, pedagogical, and content knowledge* untuk meningkatkan kompetensi abad 21?
- 2) Bagaimana pengaruh video *microlearning* berbasis *technological, pedagogical, and content knowledge* terhadap peningkatan kompetensi abad 21?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh pengembang, maka pengembangan ini bertujuan untuk:

- 1) Menghasilkan media pembelajaran berupa video *microlearning* berbasis *technological, pedagogical, and content knowledge* untuk meningkatkan kompetensi abad 21.
- 2) Mengetahui pengaruh video *microlearning* berbasis *technological, pedagogical, and content knowledge* terhadap peningkatan kompetensi abad 21.

1.4 Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini dilaksanakan mempunyai harapan sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

- a. Memperluas kajian mengenai pengembangan dalam pengembangan *microlearning* untuk sumber belajar
- b. Memperluas kajian mengenai *microlearning* sesuai kaidah *technological, pedagogical, and content knowledge*.
- c. Memperluas kajian pengembangan video sesuai dengan kaidah *microlearning*

2) Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu Peserta Didik dalam memahami materi Proses Bisnis Bidang Pemasaran di Bidang Industri pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi abad 21. Kemudian, diharapkan dapat menjadi sumber belajar variatif bagi peserta didik di luar kelas.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan media belajar yang dapat dikembangkan oleh guru untuk dipraktikkan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran variatif dalam penyajian materi belajar.

d. Bagi Pengembangan Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan serupa, serta dapat menjadi rujukan untuk dapat dikembangkan lebih baik lagi.