

Pengembangan Hard Skill Berbentuk Materi Pembelajaran Bisnis Digital Pada Sekolah Menengah Atas

Christopher Steven^{#1}Adelia^{*2}

*#Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Terusan Kopo Sayati Km.8 No.293, Kabupaten Bandung, 40226*

¹hachiko.steven@gmail.com

²adelia@maranatha.ac.id

Abstract — Along with the times and after the Covid-19 Pandemic, many companies are thinking about the best way to develop their business by using technology. with the existence of technology, companies are starting to switch from traditional to digital, but many companies need a workforce that has skills in technology, so the use of technology needs to be improved and started to be given to students at the Senior High School level. With the Merdeka curriculum, learning materials related to Digital Marketing, Fundamentals of E-Business and E-Commerce, and Technopreneur can be given to students with highschool level. the provision of material can be in the form of providing teaching materials, exercises, project assignments and evaluations in the form of presentations. the provision of evaluation can be in the form of using software tools such as balsamiq, canva, business model canvas and content planner. with this learning can help students in the development of hard skills and can compete in the world of work.

Keywords— Digital Marketing, Fundamental E-Business and E-Commerce, Technopreneur, Merdeka Curriculum

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada waktu Pandemi Covid-19, banyak perusahaan yang mulai memanfaatkan teknologi untuk bertahan hidup dimasa kritis. Maka banyak perusahaan memikirkan bagaimana cara untuk mengembangkan perusahaan pada zaman pandemi, banyak perusahaan mulai melakukan transformasi dari tradisional menjadi digital, dikarenakan dengan adanya transformasi digital dapat membantu perusahaan untuk tetap berjalan dan dapat mendapatkan penghasilan dimasa kritis. Perusahaan sudah mulai membuka pasar baru di dunia digital sehingga proses pembelian dan penjualan dapat tetap berjalan meskipun tidak perlu keluar rumah, Perusahaan mulai melakukan perubahan dari cara pembelian sebuah produk, pengolahan produk, strategi pemasaran, bahkan perubahan sistem dalam sebuah perusahaan. [1] Saat semua orang perlu diam di rumah untuk mencegah penularan penyakit Covid-19, perusahaan mulai menggunakan sosial media sebagai pasar baru untuk melakukan *marketing*, namun *marketing* secara digital tidak sama dengan *marketing* tradisional. Perbedaan tersebut perlu dipelajari lebih dalam dan menciptakan kebutuhan tenaga kerja yang memahami terkait pemasaran secara digital.[2]

Dengan adanya kebutuhan tenaga kerja dibidang teknologi informasi, dimulai dari pemahaman terkait transformasi tradisional menjadi digital, dan pemasaran dengan menggunakan sosial media. Banyak sekolah mulai berlomba-lomba dalam membuat sebuah kurikulum untuk membekali siswanya dalam penggunaan teknologi. Dimulai dari memberikan bahan pembelajaran dalam bentuk *hard skill*, seperti pemograman menggunakan bahasa pemograman ataupun dengan menggunakan perangkat lunak untuk memahami cara melakukan transformasi perusahaan tradisional menjadi digital.[3] Beberapa sekolah mulai menargetkan siswa untuk dapat membuat sebuah usaha dalam bentuk pembelajaran pembuatan bisnis dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga pemahaman siswa tidak hanya dibidang akademik tetapi dapat meningkatkan *hard skill* siswa. Maka untuk mengembangkan *Hard Skill* siswa perlu dibuatnya sebuah kurikulum dan rencana pembelajaran digunakan untuk membantu perkembangan siswa. Pembelajaran yang dapat diberikan pada siswa di Sekolah Menengah Atas yaitu, pembelajaran *Digital Marketing*, *Fundamental E-Bisnis* dan *E-Commerce*, serta *Technopreneurship*. Materi yang diberikan perlu diberikan dengan memanfaatkan *tools* pembelajaran, sehingga membantu siswa dalam melihat penggunaan teknologi di perusahaan dan bahkan siswa dapat membuat sebuah usaha berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang muncul permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan kurikulum yang dapat dibuat guna membantu siswa dalam perkembangan *Hard Skill* di era digitalisasi?
2. Bagaimana cara pemberian materi pembelajaran yang dapat berguna dalam pengembangan *Hard Skill*?

C. Tujuan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan di rumusan masalah dapat menjawab sebagai berikut :

1. Cara yang dilakukan untuk merancang kurikulum yang dapat membantu siswa dalam perkembangan *hard skill* di era digitalisasi dengan cara memberikan materi pembelajaran Digital Marketing, Fundamental E-Bisnis, dan Technopreneur dengan menggunakan Kurikulum Merdeka dan membuat rencana pembelajaran.
2. Cara yang dilakukan untuk memberikan materi pembelajaran untuk meningkatkan *Hard Skill* siswa yaitu dengan cara memberikan materi dalam bentuk presentasi, pemberian latihan-latihan dan tugas proyek yang dilakukan secara berkelompok dan melakukan evaluasi dalam bentuk presentasi pembuatan proyek pada saat ujian.

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum adalah sebuah perencanaan yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pengajaran yang akan diberikan kepada siswa, serta metode yang akan digunakan dengan tujuan sebagai panduan pada saat berlangsungnya proses mengajar dan diajar. Tujuan dari pembuatan kurikulum yaitu untuk memenuhi tujuan pendidikan nasional.[4] Dalam pengembangan *hardskill* untuk Sekolah Menengah Atas dapat menggunakan Kurikulum Merdeka, kurikulum Merdeka adalah sebuah kurikulum yang disesuaikan dengan keadaan sekolah dan kemampuan siswa di sekolah. Setiap sekolah dapat membuat dan mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Kurikulum Mandiri. [5]

B. Pengertian Rencana Pembelajaran

Rencana Pembelajaran adalah sebuah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang telah disusun berdasarkan skenario kegiatan sekolah. Rencana pembelajaran dapat dibilang baik bila memiliki informasi yang dicantumkan secara lengkap yang akan dilakukan selama pembelajaran dengan tujuan pada waktu pembelajaran. Rencana Pembelajaran dapat disusun berdasarkan observasi yang dilakukan didalam kelas. [6]

C. Ilmu Digital Marketing

Ilmu Digital Marketing atau disebut pemasaran *online* adalah sebuah ilmu yang membahas terkait penggunaan media, data, dan teknologi yang terintegrasi dengan komunikasi tradisional untuk tercapainya objektif dari marketing, digital Marketing akan memanfaatkan internet, web, *smartphone*, Televisi dan sosial media sebagai media pemasaran. [7] Dengan adanya Digital Marketing dapat memudahkan kegiatan pembelian dan penjualan suatu produk atau jasa dapat dengan mudah didapatkan oleh masyarakat. [8] Dapat disimpulkan bahwa Ilmu digital Marketing adalah sebuah ilmu yang mempelajari pemasaran dengan menggunakan teknologi untuk melakukan pemasarannya. Pada Ilmu Digital Marketing siswa akan mempelajari terkait pemanfaatan sosial media dalam melakukan promosi suatu produk atau jasa. Siswa akan mencoba membuat sebuah toko di dalam sebuah perusahaan E-Commerce serta mencoba dalam membuat sebuah website dengan menggunakan *Content Management System*.

1) Penggunaan Tools E-Commerce Tokopedia

Tokopedia adalah sebuah perusahaan yang menyediakan tempat untuk pengguna melakukan proses penjualan dan pembelian sebuah produk yang dilakukan secara digital dengan menggunakan teknologi dan Internet. Tokopedia menyediakan layanan pengiriman yang berkerjasama dengan perusahaan layanan pengiriman serta menyediakan layanan untuk periklanan dan pemasaran secara online.[9]

2) Penggunaan Tools Content Management System menggunakan Wordpress

Content Management System adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah desain, mengelola struktur data dan objek didalam sebuah website. *Content Management System* akan menyediakan pengelolaan web dan desain secara sentral untuk mengontrol sebuah website. Wordpress adalah sebuah *tools* pengembangan sebuah website dengan menggunakan *Content Management System*. Wordpress memiliki sebuah *Plug-ins* yang dapat digunakan untuk menambahkan sebuah fungsi tambahan di dalam website. [10],[11].

D. Ilmu Fundamental E-Bisnis dan E-Commerce

E-bisnis adalah sebuah bentuk digitalisasi dalam sebuah perusahaan yang melibatkan sebuah sistem informasi dan E-Commerce adalah bentuk digitalisasi transaksi pembelian dan penjualan dengan menggunakan internet, web, dan *mobile platform* serta mengubah bentuk transaksi dengan menggunakan teknologi, maka ilmu Fundamental E-Bisnis dan E-Commerce adalah sebuah ilmu yang mempelajari terkait perubahan sistem perusahaan yang awalnya tradisional menjadi digital dan pengembangan sistem pembelian, penjualan dan pembayaran dengan memanfaatkan teknologi. [10]

1) Penggunaan Tools Balsamiq

Balsamiq adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah desain aplikasi atau web dengan menggunakan metode *wireframing*, *wireframing* adalah sebuah gambaran perencanaan yang akan terjadisebuah aplikasi atau web. Dengan menggunakan Balsamiq dapat membantu dalam perkiraan setiap fungsi dan gambaran yang akan dibuat dalam bentuk desain secara visual. [12]

E. Ilmu Technopreneurship

Technopreneur berasal dari sebuah kata Entrepreneur yang memiliki arti yaitu seseorang yang melihat kesempatan untuk membuat sebuah produk atau inovasi yang baru, lalu berkembang menjadi *Technology Entrepreneur* yang memiliki arti yaitu seseorang yang paham terkait teknologi dan dapat melihat kesempatan untuk mengembangkan teknologi menjadi inovasi produk atau layanan yang baru. Ilmu Technopreneur adalah sebuah ilmu yang membahas terkait pengembangan sebuah ide dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat dan mengembangkan sebuah produk atau jasa sesuai dengan kebutuhan pelanggan atau perusahaan. [13]

F. Pembuatan Materi pembelajaran menggunakan Canva

Canva adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah desain grafis secara online. Canva menyediakan berbagai macam bentuk desain seperti presentasi, instagram post, papan tulis, poster, dan lain-lain. Canva menyediakan *template* yang sudah disediakan, sehingga pembuatan materi dapat lebih cepat diselesaikan. Penggunaan Canva untuk guru dapat mempercepat proses pembuatan materi bahan ajar. [14]

G. Pemberian latihan menggunakan Google Classroom

Google classroom adalah salah satu perangkat lunak berbasis *Learning Management System* yang berguna untuk menyimpan materi pembelajaran, latihan-latihan, dan penilaian. *Google Classroom* dibuat oleh *Google* yang berbasis website. *Google Classroom* memiliki integrasi dengan *Google Drive*, *Google Documents*, dan *Google Spreadsheets*. Dengan adanya *google Classroom* dapat meringankan pekerjaan yang memerlukan dokumen atau tertulis.[15]

III. TAHAPAN IMPLEMENTASI

A. Pembuatan Kurikulum Pembelajaran

Dalam pengembangan sebuah kurikulum pembelajaran, dapat menggunakan Rencana Pembelajaran Semester yang diberikan oleh Fakultas Teknologi Informasi. Rencana Pembelajaran Semester digunakan sebagai pedoman kurikulum dan disesuaikan dengan kemampuan siswa dan target yang ingin dicapai. Berikut Kurikulum yang dikembangkan :

TABEL I
KURIKULUM PEMBELAJARAN *HARD SKILL* UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Nama Pelajaran	Kelas	Tujuan Pembelajaran	Materi yang diajarkan
Digital Marketing (konten sosial media)	10	Siswa mampu memahami konsep pemasaran secara online dengan menggunakan sosial media untuk melakukan pemasaran online serta mampu memahami pemahaman dropshiper dan reseller.	1) Perkenalan Digital Marketing; 2) Kegunaan Digital Marketing; 3) Perbedaan Tradisional dan digital Marketing; 4) Penggunaan AIDA dalam membuat konten; 5) Pemahaman <i>Dropshiper</i> dan <i>reseller</i> ; 6) Pembuatan toko, menggunakan <i>E-Commerce</i> ; 7) Pembuatan <i>Content Planner</i> .
Digital Marketing (Website)	11	Siswa mampu memahami konsep pemasaran secara online dengan menggunakan sosial media untuk melakukan pemasaran online	1) Perkenalan website, <i>hosting</i> , dan <i>domain name</i> ; 2) Pembuatan website dengan menggunakan <i>Wordpress</i> ; 3) Pemanfaatan <i>Plug-in</i> pada <i>Wordpress</i> untuk pembuatan website; 4) Membuat Blog; 5) Perkenalan dan penggunaan SEO pada website;

			6) Perkenalan dan penggunaan <i>Web analytics</i> ; 7) Perkenalan dan penggunaan <i>Google AdSense</i> .
Fundamental E-Bisnis dan E-Commerce	10	Siswa mampu memahami pengembangan E-Bisnis dan E-Commerce serta dapat membuat rancangan desain website dan aplikasi dengan menggunakan metode wireframing.	1) Perkenalan E-Bisnis dan E-Commerce; 2) Perkenalan Fitur-fitur pada E-Commerce; 3) Perbedaan tipe pada E-Commerce; 4) Perkenalan Infrastruktur E-Commerce; 5) Metodologi pengembangan website; 6) Pemilihan <i>Software</i> untuk E-Commerce; 7) Membuat sebuah Desain Website E-Commerce;
Technopreneuer	12	Siswa mampu memahami bagaimana cara membuat sebuah ide bisnis dan mengembangkan ide bisnis dalam bentuk business plan	1) Perkenalan Kewirausahaan dan Technopreneuer; 2) Pengembangan dan menentukan Ide Bisnis; 3) Pembuatan Business Model Canvas; 4) Pembuatan analisa SWOT; 5) Perhitungan <i>Break Even Point</i> ; 6) Analisa pasar dan pengembangan produk dan jasa; 7) Melindungi hak intelektual; 8) Jenis modal dan sumber modal; 9) Perhitungan <i>Break Even Point</i>

B. Pembuatan Rencana Pembelajaran

Setelah membuat kurikulum pembelajaran, perlu membuat sebuah rencana pembelajaran yang berguna sebagai perkiraan pembelajaran yang dilakukan selama satu semester. Dalam pembelajaran digital marketing untuk kelas 10 akan membahas terkait konten sosial media yang dibentuk mejadi 12 pertemuan, Berikut hasil pembuatan rencana pembelajaran Digital Marketing :

TABEL III
RENCANA PEMBELAJARAN DIGITAL MARKETING (KONTEN SOSIAL MEDIA)

Minggu	Tema	Sub-Tema	Potensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran
1	Perkenalan Digital Marketing	Digital Marketing vs traditional Marketing	Siswa mampu menjelaskan konsep digital Marketing.	memperkenalkan perbedaan digital dan tradisional Marketing.	I. Perkenalan Digital Marketing 1. industri 4.0 2. apa itu digital Marketing 3. Tools on line 4. Digital Marketing vs Traditional Marketing 5. metode Digital Marketing vs Traditional Marketing II. 5D Managing Digital Interaction
2	Dropshiper	Perkenalan Dropshiper	mampu memahami cara kerja dropshiper dan memahami perbedaan dropshiper dan reseller.	menjelaskan perbedaan dropshiper dan reseller, serta pengertiannya	I. Dropshiper 1. pengertian Dropshiper 2. proses dropshiper 3. 7 cara menjadi dropshiper 4. Apa itu Reseller 5. perbedaan Dropshiper dan reseller 6. cara jadi dropshiper
3	Dropshiper	membuat toko online	mampu membuat toko di Tokopedia.	menjelaskan langkah langkah membuat toko di Tokopedia.	II. Demo Membuat Toko online di Tokopedia 1. cara membuat akun 2. cara membuat toko 3. cara memasukan produk barang
4	Konten Sosial Media	Instagram	mampu memahami penggunaan Instagram untuk Konten Marketing	menjelaskan penggunaan Instagram untuk Marketing online.	I. Jenis Akun 1. Tipe Postingan dalam Instagram 2. tipe Konten dalam Instagram 3. Jenis Hashtag dan kegunaan Hashtag 4. Tips posting foto di IG

Minggu	Tema	Sub-Tema	Potensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran
					5. Strategi 6. Optimisasi <i>Instagram</i>
5	AIDA & Konten <i>Marketing</i>	Kosep AIDA & Perhitungan <i>Bounce Rate</i>	mampu memahami konsep AIDA dalam membuat sebuah <i>Marketing</i> dan memahami cara menghitung <i>bounce rate</i> dan <i>Conversion Rate</i>	menjelaskan pemahaman AIDA, strategi pada digital <i>Marketing</i> , dan tips membuat iklan secara digital dan menjelaskan fungsi, faktor yang mempengaruhi, dan perhitungan dari <i>bounce rate</i> dan <i>Conversion Rate</i> .	I. AIDA 1. Apa itu AIDA? 2. Pemahaman <i>Lead Funnel</i> 3. Penjelasan AIDA 4. Tips membuat Adv Digital 5. strategi pada digital <i>Marketing</i> II. Presentasi AIDA
6	PTS Proyek (Presentasi)				
7	Pekan PTS				
8					
9	Konten Sosial Media	<i>Instagram</i>	Mampu mengerti penggunaan <i>Instagram</i> untuk media <i>Marketing</i> produk atau layanan	menjelaskan fungsi <i>Instagram</i> untuk perusahaan	I. Jenis Akun 1. Tipe Postingan dalam <i>Instagram</i> 2. tipe Konten dalam <i>Instagram</i> 3. Jenis <i>Hashtag</i> dan kegunaan <i>Hashtag</i> 4. Tips posting foto di IG 5. Strategi 6. Optimisasi <i>Instagram</i>
10	Konten Sosial Media	<i>Relationship, Lead, and Algorithm</i>	mampu mengerti cara membangun hubungan dan memahami kegunaan <i>Instagram insights</i>	menjelaskan proses membangun hubungan dan lead, menjelaskan kegunaan <i>Instagram insights</i>	1. Proses membangun <i>relationship and Lead</i> 2. seven step-by-step sales & monetisasi 3. empat kesalahan fatal 4. perkenalan algoritma <i>Instagram</i>
11	Konten Sosial Media	<i>Content Planner</i>	mampu memahami pembuatan <i>content planner</i> .	menjelaskan fungsi dari <i>Content planner</i> .	1. Kegunaan <i>Content Planner</i> 2. membuat <i>Content Planner</i> untuk <i>Instagram</i>
12	Konten Sosial Media	<i>Instagram Post</i>	mampu membuat sebuah design untuk <i>Marketing</i> pada <i>Instagram post</i>	menjelaskan bagaimana cara membuat <i>design</i> untuk <i>Instagram</i> posti	1. <i>Colour Psychology for branding and content</i> 2. pemilihan <i>Font</i> untuk konten 3. Demo cara membuat <i>single post</i> pada <i>Canva</i> 4. Demo cara membuat <i>Post Carousel</i> pada <i>Canva</i>
13	Konten Sosial Media	<i>Instagram Post</i>	mampu membuat sebuah design untuk <i>Marketing</i> pada <i>Instagram post</i>	menjelaskan bagaimana cara membuat design untuk <i>Instagram</i> posti	Membuat sebuah design menggunakan <i>Canva</i> sesuai dengan <i>Content Planner</i> yang telah dibuat.
14	PAS Proyek (Presentasi)				

Dalam pembelajaran digital marketing untuk kelas 11 akan membahas terkait pembuatan website yang dibentuk mejadi 12 pertemuan, Berikut hasil pembuatan rencna pembelajaran Digital Marketing :

TABEL IIIII
RENCANA PEMBELAJARAN DIGITAL MARKETING (WEBSITE)

Minggu	Tema	Sub-Tema	Potensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran
1	Website	Elements on Website dan perhitungan <i>bounce rate</i> & <i>Conversion Rate</i>	mampu memahami cara login pada <i>Wordpress</i> , menggunakan tools dan cara mendownload <i>plugin</i>	menjelaskan cara login <i>Wordpress</i> , menggunakan <i>Wordpress</i> , dan mendownload <i>plugin</i>	1. pengertian <i>hosting</i> 2. cara kerja <i>hosting</i> 3. elemen-elemen pada website 4. hal-hal yang mengganggu pada <i>Wordpress</i> 5. perhitungan <i>bounce rate</i> dan <i>Conversion Rate</i> .
2	Website	<i>Plugin</i> dan Tema	mampu memahami cara memasukan <i>plugin</i> , menghapus <i>plugin</i> , memasukan tema, menghapus tema	Menjelaskan cara memasukan <i>plugin</i> , menghapus <i>plugin</i> , memasukan tema, menghapus tema	1. Cara login ke <i>Wordpress</i> 2. penjelasan tools apa saja yang ada di pinggir wp-admin 3. membuat <i>user</i> 4. Cara <i>download plugin</i> 5. Cara <i>Deactivate plugin</i> 6. Cara <i>Delete Plugin</i> 7. Cara <i>Upload Plugin</i> 8. Cara <i>Download Tema</i> 9. Cara <i>Upload Plugin</i>
3	Website	membuat halaman menggunakan <i>Divi Builder</i>	mampu membuat halaman depan atau <i>homepage</i> pada <i>Wordpress</i>	menjelaskan dan demo bagaimana cara membuat halaman menggunakan <i>Divi Builder</i>	I. Demo bagaimana cara membuat halaman menggunakan <i>Divi Builder</i> 1. cara membuat <i>selection</i> . 2. cara membuat <i>Row</i> . 3. cara memasukan <i>module</i> . 4. Cara mengatur tulisan <i>font</i> . 5. Cara <i>upload</i> gambar. 6. Cara memberikan <i>background</i> 7. Cara melihat navigasi 8. <i>Button CTA</i> 9. Memasukan <i>link</i> pada <i>button</i>
4	Website	membuat global <i>Footer</i> menggunakan <i>Divi</i>	mampu membuat halaman depan atau <i>homepage</i> pada <i>Wordpress</i>	menjelaskan dan demo bagaimana cara membuat <i>global footer</i> menggunakan <i>Divi Builder</i>	I. Demo melakukan setting <i>global footer</i> , <i>header</i> , <i>site identity</i> . 1. cara memasukan logo pada <i>site identity</i> 2. cara mengatur <i>header</i> dan <i>footer</i> 3. membuat <i>page</i> menggunakan <i>Divi</i> 4. cara memasukan <i>global footer</i> 5. cara setting <i>global Footer</i> 6. apa saja yang perlu ada pada <i>global footer</i> . 7. Mengubah <i>menus</i> 8. mengatur <i>widget</i>
5	website	membuat post untuk artikel	mampu membuat halaman post dan dapat membuat artikel	menjelaskan cara untuk membuat artikel menggunakan <i>blog</i>	1. Demo membuat dan melakukan setting di halaman <i>blog</i>
6	PTS Proyek (Presentasi)				
7	Pekan PTS				
8					
9	Website	<i>Woo-Commerce</i>	Mampu membuat toko <i>E-Commerce</i> menggunakan <i>Plugin Woo-Commerce</i>	Menjelaskan cara melakukan setting pada <i>Woo-Commerce</i> dan menampilkan produk ke	1. Membuat toko <i>E-Commerce</i> menggunakan <i>Woo-Commerce</i> 2. Membuat produk menggunakan <i>Woo-Commerce</i> 3. Membuat halaman produk untuk menyimpan katalog produk

Minggu	Tema	Sub-Tema	Potensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran
				halaman produk	
10	Website	Meta Tag untuk <i>SEO</i>	Mampu memahami penggunaan meta tag untuk <i>SEO</i>	Menjelaskan cara melakukan setting meta tag pada setiap halaman yang telah dibuat	1. Men <i>setting</i> meta tag pada halaman website
11	Website	Perkenalan <i>SEO</i>	mampu memahami kegunaan <i>SEO</i> pada sebuah website.	menjelaskan kegunaan <i>SEO</i> , teknik optimisasi menggunakan <i>SEO</i> , tujuan menggunakan <i>SEO</i> .	1. <i>What is SEO</i> 2. <i>SEO & SEA</i> 3. Jenis Jenis <i>SEO</i> 4. Teknik Optimasi <i>onsite SEO</i> 5. Teknik Optimasi <i>offsite SEO</i> 6. Delapan indikator Utama <i>SEO</i> 7. Tiga tahap algoritma <i>search engine</i> 8. cara kerja <i>search engine</i> 9. Cara mengecek <i>SEO</i> (https://seositecheckup.com/)
12	Website	Perbaiki Website	mampu memperbaiki halaman halaman yang masih kurang dari nilai <i>SEO</i>	membantu siswa yang kesulitan dalam memperbaiki website	1. memperbaiki webiste yang telah dibuat menggunakan <i>SEO</i>
13	website	<i>Web Analytics</i>	mampu memahami kegunaan dari <i>web analytics</i> .	menjelaskan kegunaan dari <i>web analytic</i> dan pentingnya <i>web analytics</i>	1. pengenalan <i>web analytics</i> 2. <i>web analytics flow</i> 3. tujuan <i>web analytics</i> 4. kepentingan <i>web analytics</i> 5. Tujuan <i>web analytics</i> 6.)
14	PAS Proyek (Presentasi)				

Dalam pembelajaran Technopreneur untuk kelas 12 akan membahas terkait pembuatan business model canvas dan pembuatan ide bisnis yang dibentuk mejadi 13 pertemuan, Berikut hasil pembuatan rencna pembelajaran Technoprneur :

TABEL IVII
RENCANA PEMBELAJARAN TECHNOPRENEUR

Minggu	Tema	Sub-Tema	Potensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran
1	Perkenalan <i>Technopreneurship</i>	<i>Startup</i>	mampu memahami pengertian <i>Startup</i> dan <i>entrepreneur</i>	menjelaskan pengertian <i>Startup</i> , perkembangan <i>Startup</i> , pemahaman terkait <i>entrepreneur</i> , kesempatan <i>entrepreneur</i>	Penjelasan : 1. pemahaman <i>Startup</i> 2. Sejarah perkembangan <i>Startup</i> 3. Contoh <i>Entrepreneur</i> 4. Kesempatan dan tantangan sebagai <i>entrepreneur</i> 5. Karakter yang diperlukan sebagai <i>entrepreneur</i> Latihan : mencari perusahaan <i>Startup</i> dan cari contoh <i>entrepreneur</i>
2	<i>Technology Venture Idea Generation</i>	<i>The Idea Generation Process</i>	mampu membuat sebuah ide bisnis usaha baru	menjelaskan analisa ide bisnis, 4 proses pembuatan ide, <i>development proses</i>	I. Fundamental Venture Types 1. B2B 2. B2C 3. C2C 4. B2G II. lima pilar <i>entrepreneur</i> (ch2) 18 1. <i>Value Creation</i> 2. <i>The Lean Startup</i> 3. <i>Customer Discovery and</i>

Minggu	Tema	Sub-Tema	Potensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran
					<i>Validation</i> 4. <i>The Business Model Canvas</i> 5. <i>The Entrepreneur Method</i>
3	<i>Technology Venture Idea Generation</i>	<i>The Idea Generation Process</i>	mampu membuat sebuah ide bisnis usaha baru	menjelaskan analisa ide bisnis, 4 proses pembuatan generasi, <i>development process</i>	1. <i>The 4 step Idea Generation Process</i> (ch3) 47 - 68
4	<i>Markets and product or service development</i>	<i>The Idea Development Process</i>	mampu melakukan perencanaan dan membuat sebuah proses berdasarkan ide yang telah di buat.	Menjelaskan <i>The Concept Of Newness; Opportunity assessment plan; Distructive technology; Market Segmentation by Type of Market</i>	1. <i>Product Planning and Development</i> (Ch4) 66 2. <i>The Idea Development Process</i> (Ch4) 68 3. <i>Concept Of Newness</i> (Ch4) 70
5	<i>Business Model Canvas</i>	<i>Business Model Canvas</i>	mampu membuat <i>Business Model Canvas</i>	menjelaskan business model <i>Canva</i>	1. Penjelasan <i>Business Model Canvas</i> 1-9 (Ch2) 28 Tugas : membuat sebuah <i>Business Model Canvas</i> 1-9 dari perusahaan yang telah ditentukan
6	PTS Proyek (presentasi)				
7	Pekan PTS				
8					
9	<i>Markets and product or service development</i>	<i>Opportunity Assessment Plan and Market Segmentation</i>	mampu memahami cara membuat <i>assasment plan</i> , dan pasar	menjelaskan pembuatan <i>assessment plan</i> ; pasar dan segmentasi pada pasar.	1. <i>Opportunity Assessment Plan</i> (ch4) 73 2. <i>Distructive Technology</i> (Ch4) 75 3. <i>The Market</i> (Ch4) 75 4. <i>The Market Segmentation</i> (Ch4) 77
10	analisa bisnis	<i>SWOT Analyst</i>	mampu melakukan analisa bisnis menggunakan <i>SWOT analysis</i> dan <i>five porter competitive force</i>	menjelaskan <i>SWOT analysis</i> dan <i>five porter competitive force</i>	1. <i>SWOT Analyst</i> Membuat <i>SWOT analyst</i> berdasarkan <i>Business Model Canvas</i> yang telah dibuat.
11	analisa bisnis	<i>5 Porter Competitive Force</i>	mampu melakukan analisa bisnis menggunakan <i>SWOT analysis</i> dan <i>five porter competitive force</i>	menjelaskan <i>five porter competitive force</i>	1. <i>five Porter Competitive Force</i> Membuat <i>Porter Competitive Force</i> berdasarkan <i>Business Model Canvas</i> yang telah dibuat.
12	Protecting your <i>Intellectual Property</i> (IP)	<i>Intellectual Property (IP) Protection</i>	mampu memahami hukum yang berlaku untuk membangun sebuah karya atau usaha.	menjelaskan apa saja hukum yang berlaku dan apa saja jenis hukum yang berlaku.	I. <i>IP Protection</i> (Ch5) 87 2. <i>Trade Secrets</i> (Ch5 & PPT6MELIN_1) 95 - 97 3. <i>Patens</i> (Ch5 & PPT6MELIN_1) 97 - 108 4. <i>Copyrights</i> (Ch5 & PPT6MELIN_1) 108 -112 5. <i>Mask Works</i> (Ch5 & PPT6MELIN_1) 112 6. <i>Trademarks</i> (Ch5 & PPT6MELIN_1) 112 -119 II. undang undang IP di indonesia (PPT 6MELIN_1)

Minggu	Tema	Sub-Tema	Potensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran
13	Protecting your <i>Intellectual Property</i> (IP)	Struktur Bisnis, hukum dan modal.	mampu memahami struktur bisnis, hukum dan modal serta etika dalam berbisnis	menjelaskan struktur bisnis, hukum dan modal serta etika dalam berbisnis	I. Struktur Bisnis, hukum dan modal. (PPT6MELIN_1) 1. Persekutuan Perorangan 2. Persekutuan Perdata 3. Persekutuan Firma 4. Persekutuan Komanditer 5. Perseroan Terbatas II. Etika Bisnis
14	PAS Proyek (Presentasi)				

C. Hasil pembuatan materi, latihan, dan proyek

Berikut contoh pembuatan materi pembelajaran yang dibuat yang akan digunakan pada saat proses mengajar, berikut contoh pembuatan materi pembelajaran yang dibuat menggunakan perangkat lunak *Canva* :



Gambar 1. Pembuatan Materi *Digital Marketing* pertemuan pertama menggunakan *Canva*

Pemberian proyek dan latihan dapat menggunakan Learning Management System yaitu Google Classroom berikut bentuk assigment yang dibuat untuk siswa dapat mengakses dan mengumpulkan latihan :



Gambar 2. Pemberian Latihan menggunakan Google Classroom untuk pelajaran *Digital Marketing*

Siswa akan mengumpulkan hasil pembuatan latihan kedalam assigment yang diberikan, Siswa akan diberikan waktu mengerjakan selama satu minggu. Untuk pemberian evaluasi pada saat ujian, siswa akan diberikan proyek dengan durasi pengerjaan yaitu satu bulan, lalu siswa akan melakukan presentasi pada saat ujian.

Pertemuan 16 : Portal Pengumpulan UAS Proyek

2073001 Christopher Steven • Nov 7 (Edited Nov 7)

100 points Due Tomorrow, 7:00 AM

1. menentukan perusahaan yang mau digunakan (boleh menggunakan perusahaan orang tua, atau buat usaha berdasarkan potensi kalian).
2. jelaskan perusahaan kalian (B2B B2C C2C).
3. Buatlah design wireframe menggunakan balsamiq.

Nilai Utama

- Halaman depan / homepage
- Halaman produk
- Halaman Cart atau pembayaran
- Halaman checkout
- Konektivitas setiap halaman

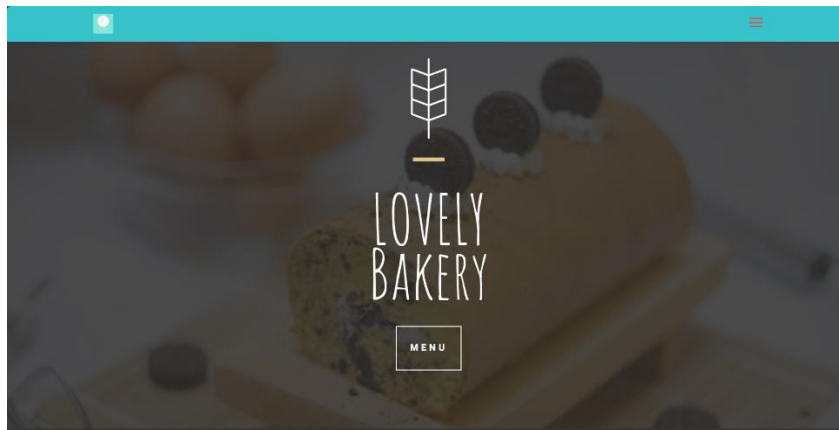
Nilai tambahan :

- Halaman login
- Halaman Register

Silahkan kumpulkan PPT Presentasi kalian dalam bentuk PDF.
Serta Kumpulkan juga hasil pembuatan Balsamiq kalian di assignment ini.

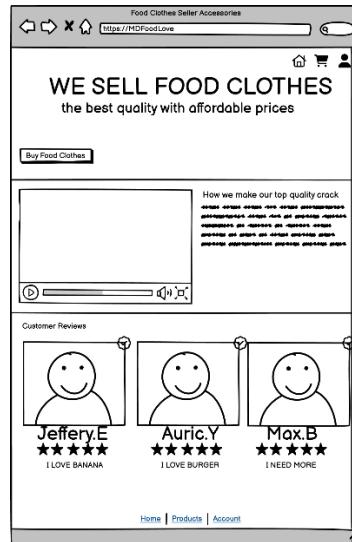
Gambar 3. Assingment pengumpulan Tugas proyek yang diberikan kepada siswa sebagai bentuk evaluasi

Siswa akan diberikan latihan dengan memanfaatkan tools tools yang ada seperti *Balsamiq*, pembuatan website menggunakan, *Content Planner*, dan *Business Model Canvas*. Berikut contoh pembuatan website menggunakan Wordpress :



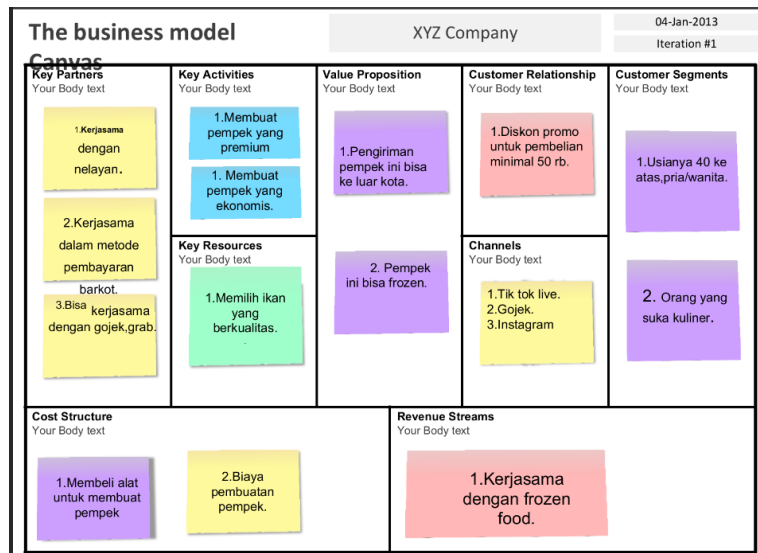
Gambar 4. Pembuatan Website menggunakan Wordpress

Pada pembelajaran Fundamental E-Bisnis, siswa diberikan latihan dalam bentuk membuat sebuah desain *wireframing* dengan menggunakan *tools balsamiq* berikut contoh proyek yang dibuat :



Gambar 5. Pembuatan desain website menggunakan tools Balsamiq

Pada pembelajaran *Technopreneur* siswa akan diberikan proyek untuk membuat sebuah Business Model Canvas berdasarkan hasil pembuatan ide bisnis. Berikut hasil pembuatan Business Model Canvas :



Gambar 6. Pembuatan *Business Model Canvas* pada pembelajaran *Technopreneur*

Pada pembelajaran Digital Marketing pada bagian konten sosial media siswa akan diberikan proyek untuk menentukan konten-konten dari bulan januari hingga bulan maret, lalu siswa akan melakukan presentasi hasil pembuatan Conten Planner, pada saat evaluasi pembelajaran.

SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU	MINGGU
8	9	10	11	12	13	14
			Back To School	Kegiatan yang akan ada selama semester dua		
15	16	17	18	19	20	21
Keadaan selama hari pertama sekolah	Keseruan selama di sekolah					
22	23	24	25	26	27	28
		Apa itu CLAP?	Makna dari setiap isi 7 Lantern	Makna yang yang dapat kita ambil di 7 Lantern		
29	30					

Gambar 7. Pembuatan *Content Planner* untuk pelajaran Digital Marketing

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rumusan dapat menjawab dua rumusan masalah yaitu:

A. Cara Perancangan Kurikulum yang dapat dibuat guna membantu siswa dalam perkembangan Hard Skill di era digitalisasi?

Pembuatan kurikulum Merdeka dapat disesuaikan berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester yang diberikan serta dapat dibentuk berdasarkan kemampuan siswa dan target yang diberikan oleh sekolah. Pembuatan Kurikulum Merdeka perlu adanya perkembangan supaya materi yang diberikan dapat selalu terbaru. Dalam pembuatan Rencana Pembelajaran perlu disesuaikan dengan kalender akademik yang diberikan oleh sekolah supaya menjadi gambaran proses pembelajaran selama satu semester.

B. Cara pemberian materi pembelajaran yang dapat berguna dalam pengembangan Hard Skill?

Dalam pemberian Materi, dapat menggunakan Tools pembelajaran seperti *Canva* untuk membuat desain dan presentasi, untuk pemberian latihan dapat diberikan dengan pemanfaatan tools yang ada seperti menggunakan *Google Documents*, *Google Spreadsheet*, dan *Canva*. Dalam pemberian proyek dapat menggunakan tools-tools yang dapat membuat gambaran yang terlihat untuk membantu pemahaman siswa selama proses belajar, pemberian proyek dapat menggunakan tools-tools seperti *balsamiq*, *content planner*, dan *pembuatan business model canvas*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Buck and D. Eder, "The Impact of Digitization on Business Models The Impact of Digitization on Business Models-A Systematic Literature Review Completed Research," 2018.
- [2] F. Safwa Farook and N. Abeysekera, "Influence of Social Media Marketing on Customer Engagement," 2016. [Online]. Available: www.ijbmi.org
- [3] A. J. Rohm, M. Stefl, and J. Saint Clair, "Time for a Marketing Curriculum Overhaul: Developing a Digital-First Approach," *Journal of Marketing Education*, vol. 41, no. 1, pp. 47–59, Apr. 2019, doi: 10.1177/0273475318798086.
- [4] I. Fatmawati, Sp. Guru Sejarah MAN, and K. Kediri, "Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran." [Online]. Available: <http://ejournal-revorma.sch.id>
- [5] D. Lestari, M. Asbari, and E. E. Yani, "Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan," *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, vol. 02, no. 05, 2023, [Online]. Available: <https://lipi.go.id/id/>
- [6] M. N. Raji and F. Welu, "Peningkatan Kompetensi Menyusun Rencana Pembelajaran Melalui Model Project Based Learning Pada Mahasiswa PGSD," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 3, no. 3, pp. 972–979, May 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i3.488.
- [7] "Digital Marketing."
- [8] "Implementasi Digital Marketing Terhadap peningkatan penjualan hasil home industri".
- [9] Steven Christopher, "PENERAPAN BISNIS DIGITAL BERBENTUK PENGAJARAN DAN PEMBUATAN KURIKULUM DI PKBM LENTERA BANGSA."
- [10] K. C. Laudon and C. G. Traver, *E-commerce 2019 : business. technology. society*.

- [11] S. Fernandes and A. Vidyasagar, "Digital marketing and wordpress," *Indian J Sci Technol*, vol. 8, pp. 61–68, 2015, doi: 10.17485/ijst/2015/v8iS4/60375.
- [12] S. Faranello, *Balsamiq wireframes quickstart guide : wireframe like a pro, the easy way*.
- [13] T. N. Duening, R. D. Hisrich, M. A. Lechter, L. New York, and S. Diego, "Technology Entrepreneurship Taking Innovation to the Marketplace Second Edition," 2015. [Online]. Available: <http://elsevier.com/locate/permissions>.
- [14] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [15] S. Iftakhar, "GOOGLE CLASSROOM: WHAT WORKS AND HOW?," *Journal of Education and Social Sciences*, vol. 3, [Online]. Available: <http://www.ucalgary.ca/~dmjacobs/phd/diss/Image74.gif>