

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang penting dan akan dilalui oleh setiap individu bahkan sejak usia muda. Dalam kegiatan terdapat proses yaitu pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan secara terencana memanipulasi sumber yang digunakan untuk belajar sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman et al., 1984). Proses pembelajaran yang banyak digunakan seperti di sekolah dan universitas adalah guru atau dosen menuliskan kembali poin-poin materi di papan tulis untuk dipelajari oleh siswa ataupun mahasiswa. Satu tahun masa pandemi COVID-19, kurang lebih setengah dari siswa seluruh dunia masih terdampak secara pendidikan baik karena sekolah yang masih tutup sebagian maupun setengahnya. (UNESCO, 2020).

PT. BFI Finance Indonesia, Tbk merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang keuangan secara spesifik sebagai perusahaan pembiayaan di Indonesia. Kondisi pandemi COVID-19 yang sudah terjadi di Indonesia sejak tahun 2020 membuat banyak perusahaan yang membatasi aktifitas kerja di kantor tidak terkecuali BFI Finance Indonesia. Sebagai perusahaan yang bekerja dengan bertemu konsumen secara langsung, pembatasan pergerakan yang terjadi akibat pandemi COVID-19 sangat berpengaruh dengan proses kerja di BFI Finance Indonesia. Selain proses kerja, proses pelatihan serta pembelajaran yang diberikan kepada staff turut terhambat.

Dari hambatan tersebut, PT. BFI Finance Indonesia, Tbk. membuat inisiatif untuk merubah strategi pembelajaran staff mereka dengan membuat video sebagai ganti dari proses pelatihan yang umumnya dilakukan secara tatap muka. Pembuatan video *Overview Keyboard SMS* dilakukan oleh PT. BFI Finance Indonesia, Tbk. sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan aplikasi baru yang mereka keluarkan. Penelitian yang dilakukan Sofianah (2020) menemukan bahwa penggunaan media video sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa di tengah masa pandemi. (Sofianah, 2020). Penelitian lain yang dilakukan oleh Ridha, dkk. Menemukan bahwa guru atau pendidik merasa penggunaan video sebagai strategi pembelajaran cukup efektif di masa pandemi

walaupun strategi ini memiliki kendala seperti masalah jaringan. (Ridha et al., 2021).

Dari batasan dan penelitian yang sudah ada, penulis ingin menganalisis bagaimana struktur konten video *Overview Keyboard SMS* digunakan sebagai alternatif cara pembelajaran staff BFI Finance Indonesia dengan batasan yang terjadi dalam situasi pandemi *COVID-19*. Penulis juga ingin melakukan analisis terhadap elemen yang digunakan video *Overview Keyboard SMS* sehingga video *Overview Keyboard SMS* dapat disebut sebagai video pembelajaran.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana elemen serta struktur konten dalam video *overview keyboard SMS* dibuat sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk staff di PT. BFI Finance Indonesia, Tbk.?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk melihat bagaimana pemilihan struktur konten video *Overview Keyboard SMS* sebagai media pembelajaran untuk staff PT. BFI Finance Indonesia, Tbk. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis susunan konten video *Overview Keyboard SMS* sebagai sebuah video pembelajaran. Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis dapat mengetahui bagaimana PT. BFI Finance Indonesia, Tbk. menyusun struktur konten hingga pemilihan elemen dalam menyusun video pembelajaran. Selain itu penelitian ini mampu memberikan perspektif dalam menyusun konten video pembelajaran.