

DESAIN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI LATIHAN ASESMEN NASIONAL BERBASIS KOMPUTER SEKOLAH DASAR PADA ANDROID

Yolen Perdana Sari^{1*}, Shelvi Eka Tassia²

^{1,2}Prodi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Banten

¹dosen01705@unpam.ac.id

*Corresponding author

ABSTRAK

Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) merupakan program evaluasi pendidikan yang bertujuan mengukur kompetensi dasar peserta didik, khususnya dalam aspek literasi membaca dan numerasi. Namun, masih terbatasnya media latihan berbasis Android yang sesuai dengan karakteristik ANBK menjadi salah satu kendala bagi peserta didik sekolah dasar dalam mempersiapkan diri menghadapi asesmen tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengimplementasikan aplikasi latihan Asesmen Nasional Berbasis Komputer pada platform Android yang berfokus pada latihan soal literasi membaca dan numerasi. Penelitian ini difokuskan pada proses analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, serta pengujian aplikasi hingga menghasilkan perangkat lunak yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi dikembangkan menggunakan Android Studio dan dirancang memiliki menu utama berupa contoh soal dan pembahasan, latihan soal literasi, latihan soal numerasi, tips dan trik, serta informasi SMP unggulan. Pengujian fungsional dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai spesifikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi berhasil dijalankan dengan tingkat keberhasilan sebesar 100%, sehingga seluruh fitur dinyatakan berfungsi dengan baik. Selanjutnya, pengujian penerimaan pengguna (User Acceptance Testing atau UAT) dilakukan menggunakan kuesioner berskala Likert untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi. Hasil pengujian memperoleh nilai 89,33%, yang menunjukkan bahwa aplikasi berada pada kategori sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna sebagai media latihan ANBK berbasis Android. Penelitian ini tidak mencakup pengukuran efektivitas aplikasi terhadap peningkatan hasil Asesmen Nasional maupun analisis pengaruh penggunaan aplikasi terhadap capaian literasi dan numerasi peserta didik. Kontribusi utama penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi latihan ANBK berbasis Android yang layak digunakan sebagai media latihan mandiri bagi peserta didik sekolah dasar, serta dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi terhadap peningkatan kompetensi literasi dan numerasi.

Kata Kunci: Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), Android, Literasi, Numerasi, SDLC, Black Box Testing, User Acceptance Testing

ABSTRACT

The Computer-Based National Assessment (ANBK) is an educational evaluation program designed to measure students' fundamental competencies, particularly in reading literacy and numeracy. However, the limited availability of Android-based practice media that aligns with the characteristics of ANBK has become one of the challenges faced by elementary school students in preparing for the assessment. This study aims to design and implement a Computer-Based National Assessment practice application on the Android platform, focusing on reading literacy and numeracy practice questions. The research is focused on the processes of requirements analysis, system design, implementation,



and application testing to produce software that fulfills the predetermined objectives. The application was developed using the Software Development Life Cycle (SDLC) methodology, which consists of the stages of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The application was developed using Android Studio and includes main features such as sample questions with explanations, reading literacy exercises, numeracy exercises, tips and tricks, and information about selected junior high schools. Functional testing was conducted using the Black Box Testing method to ensure that all application features operated according to the specified requirements. The testing results showed that all application functions were successfully executed, achieving a 100% success rate, indicating that all features functioned properly. Furthermore, User Acceptance Testing (UAT) was conducted using a Likert-scale questionnaire to evaluate users' acceptance of the application. The UAT results yielded a score of 89.33%, indicating that the application falls into the "very good" category and is well accepted by users as an Android-based ANBK practice medium. This study does not include an evaluation of the application's effectiveness in improving National Assessment outcomes or an analysis of its impact on students' reading literacy and numeracy achievement. The primary contribution of this research is the development of a feasible Android-based ANBK practice application that can be used as an independent learning medium for elementary school students and can serve as a foundation for future studies investigating the effectiveness of the application in enhancing students' literacy and numeracy competencies.

Keywords: *Computer-Based National Assessment (ANBK), Android, Reading Literacy, Numeracy, Software Development Life Cycle (SDLC), Black Box Testing, User Acceptance Testing (UAT)*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi dan pengukuran kompetensi peserta didik yang lebih efektif, efisien, dan adaptif. Sejalan dengan transformasi digital dalam pendidikan, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menyelenggarakan Asesmen Nasional sebagai program evaluasi mutu pendidikan yang bertujuan memotret kualitas pembelajaran pada satuan pendidikan. Asesmen Nasional Berbasis Komputer terdiri atas tiga instrumen utama, yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar. AKM berfokus pada pengukuran kompetensi mendasar yang diperlukan peserta didik untuk belajar sepanjang hayat, yaitu literasi membaca dan literasi numerasi.¹

AKM merupakan bentuk asesmen yang dirancang untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, bernalar, serta menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan literasi membaca dan numerasi menjadi aspek yang sangat penting karena merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah peserta didik. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala yang menyebabkan kemampuan literasi dan numerasi siswa belum berkembang secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah kurangnya media latihan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik soal AKM. Sebagian besar latihan yang digunakan masih berbentuk cetak atau dilakukan secara konvensional sehingga kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyerupai pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Selain itu, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami bentuk soal AKM yang menuntut kemampuan bernalar, menganalisis informasi, serta menghubungkan konsep dengan situasi nyata.³

Di sisi lain, penggunaan perangkat berbasis Android di kalangan masyarakat Indonesia, termasuk peserta didik sekolah dasar, terus mengalami peningkatan. Perangkat Android memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, mobilitas tinggi, serta kemampuan menjalankan aplikasi pembelajaran secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Kondisi ini membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran dan latihan AKM yang lebih inovatif,

menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik. Melalui aplikasi berbasis Android, peserta didik dapat berlatih mengerjakan soal literasi membaca dan numerasi secara mandiri, memperoleh umpan balik secara langsung, serta meningkatkan pemahaman terhadap karakteristik soal AKM berbasis komputer.

Pengembangan aplikasi latihan AKM berbasis Android juga dapat membantu sekolah dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi pelaksanaan ANBK. Aplikasi yang dirancang dengan fitur latihan soal, pembahasan, penilaian otomatis, dan simulasi ujian dapat memberikan pengalaman yang lebih mendekati kondisi asesmen sebenarnya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi, tetapi juga terbiasa menggunakan perangkat digital dalam proses asesmen. Hal ini sejalan dengan tujuan Asesmen Nasional yang mendorong penguatan kompetensi dasar dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. 1

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu penelitian mengenai “Desain dan Implementasi Aplikasi Latihan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Sekolah Dasar pada Android” yang berfokus pada pengembangan media latihan AKM literasi membaca dan literasi numerasi. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi yang mampu membantu peserta didik sekolah dasar dalam meningkatkan kesiapan menghadapi ANBK, meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berbasis teknologi.

Penelitian ini difokuskan pada proses analisis kebutuhan, perancangan, dan implementasi aplikasi hingga menghasilkan perangkat lunak yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Ruang lingkup penelitian tidak mencakup pengukuran efektivitas aplikasi terhadap peningkatan hasil Asesmen Nasional maupun analisis pengaruh penggunaan aplikasi terhadap capaian literasi dan numerasi peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa produk aplikasi yang dapat digunakan sebagai media latihan ANBK berbasis Android dan menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan evaluasi efektivitas penggunaan aplikasi tersebut.

METODA

Metode yang digunakan pengembangan implelementasi aplikasi cerdas cermat muslim adalah dengan menggunakan metode Software Development life cycle (SDLC). Metode pada pengembangan ini memiliki enam konsep tahapan yang terstruktur, dimulai dari: konsep, rancangan, pengumpulan bahan dan data, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Aplikasi ini dibuat untuk menjadi salah satu alternatif sarana latihan persiapan ANBK yang dilaksanakan ketika kelas 5 pada tingkat sekolah dasar Berikut ini merupakan tabel berisi penjelasan tentang permainan yang akan dibuat:

Tabel 1. Tabel Deskripsi Aplikasi

Keterangan	Deskripsi
Judul Aplikasi	Latihan ANBK
<i>Target Audiens</i>	Siswa kelas 5 Sekolah Dasar
<i>Ganre</i>	Pendidikan
<i>Audio</i>	Menenangkan
Interaktif	Menjawab soal dengan pilihan ganda, Soal terdiri dari literasi numerasi dan literasi membaca

2.1 Perancangan (Design)

Tahap perancangan atau design bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai storyboard dan navigasi pada aplikasi. Storyboard ini memberikan tampilan (GUI) Graphical User Interface, dan untuk navigasi ini menjelaskan tombol apa saja yang dapat digunakan didalam aplikasi tersebut. Dibawah ini merupakan uraian dari storyboard dalam aplikasi dan penjelasan tentang tampilan GUI serta menjelaskan fungsi dari masing-masing tombol dalam navigasi.

a. Storyboard Tampilan Awal



Gambar 1. storyboard tampilan awal

Storyboard menu utama pengguna dapat melakukan beberapa aksi, seperti tombol mulai untuk menjalankan aplikasi, tombol nama pengguna untuk memberikan nama, tombol pengaturan untuk mengatur peraturan dalam aplikasi, tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.

b. Storyboard Menu Utama



Gambar 2. storyboard menu utama

c. Storyboard Contoh Soal dan Pembahasan



Gambar 3. storyboard contoh soal dan pembahasan

d. Storyboard Literasi dan Numerasi



Gambar 4. storyboard latihan soal

Dalam storyboard latihan soal, pengguna dapat melakukan beberapa aksi memilih latihan soal literasi atau latihan soal numerasi. Ini adalah menu utama latihan ANBK sebagai persiapan ANBK sebenarnya

2.2 Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

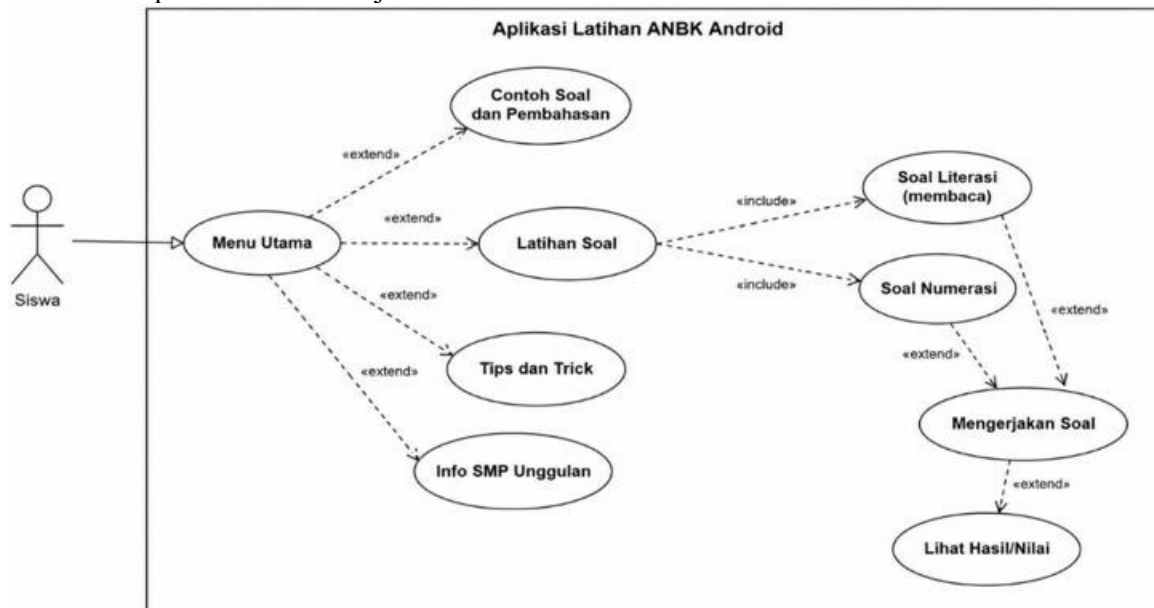
Dalam proses pengumpulan data, developer mengumpulkan beberapa referensi dalam proses penelitian untuk latihan soal ANBK. Dimulai dari mencari referensi dari beberapa website yang relevan, kemudian mencari referensi dari berbagai buku mengenai pembelajaran tentang bahan yang diujikan dalam ANBK tingkat dasar dan serta mencari referensi buku pelajaran sekolah yang relevan yang telah dirilis oleh kemendikbud.

2.3 Perancangan Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan 12 diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Simatupang & Sianturi, 2021).

2.4 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Use case bertujuan untuk mempresentasikan interaksi antara actor dengan sistem. Aktor adalah suatu entitas manusia yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (Rahmatuloh dkk, 2022). Use Case Diagram adalah suatu interaksi antara sistem dan pelaku yang memiliki alur yang kemudian akan diterapkan pada sebuah sistem yang akan dibuat. Interaksi ini nantinya akan menjadi dasar perintah dimana ketika pelaku melakukan tindakan maka sistem akan meresponnya. Use case diagram juga dapat dikatakan sebagai gambaran pola yang akan digunakan ketika proses interaksi terjadi.



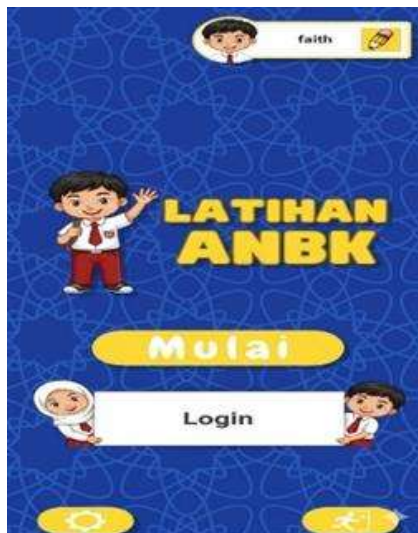
Gambar 5. use case diagram Latihan ANBK

Dari gambar 5, pengguna merupakan pemain yang memiliki akses dalam permainan sebagai berikut:

- Menu Utama, pada saat pengguna membuka aplikasi Latihan ANBK, maka akan diarahkan ke tampilan main menu dan dapat memilih beberapa pilihan menu.
- Contoh Soal dan Pembahasan, disini berisi berbagai macam contoh soal beserta penjelasan dari jawaban soal tersebut secara rinci
- Latihan Soal, pada pilihan menu ini pengguna dapat memilih menu ingin latihan soal Literasi atau Numerasi, dimana masing masing pilihan akan memuat soal yang diinginkan sebanyak 20 soal di awal
- Tips dan Trick, pada menu ini pengguna akan ditampilkan panel username atau nama pengguna, berfungsi untuk memberikan nama pada setiap pengguna yang memainkan permainan aplikasi ini. Info SMP Unggulan, menu ini memuat info unggulan berdasar hasil nilai TKA yang didapatkan khusus area Jabodetabek

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 User Interface



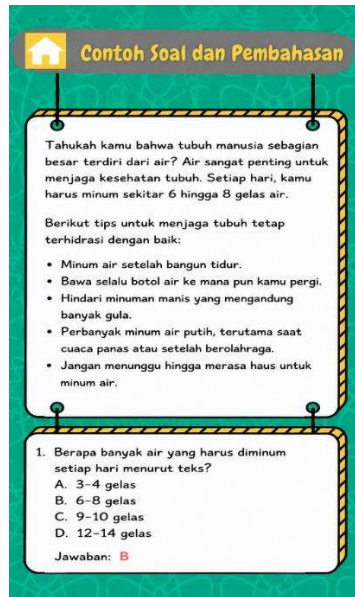
Gambar 6. Tampilan Awal

Pada gambar 7, pengguna dapat memilih menu yang tersedia, terdiri dari contoh soal dan pembahasan, menu latihan soal, menu tips dan trick, menu info SMP unggulan

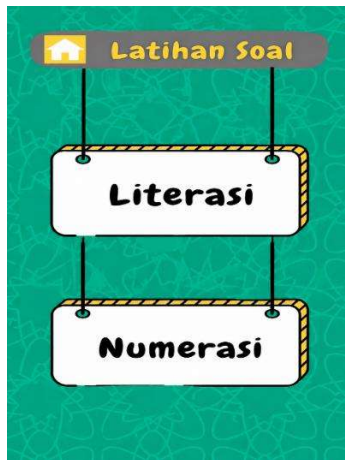


Gambar 7. Menu Utama

Pada gambar 8 pengguna dapat melihat berbagai macam contoh soal literasi dan numerasi serta pembahasannya secara detail ,peserta bisa menggeser untuk contoh soal selanjutnya jika memang sudah selesai melihat contoh soal sebelumnya.



Gambar 8. tampilan contoh soal dan pembahasan



Gambar 9. tampilan latihan soal

Pada gambar 9 pengguna dapat memilih latihan soal bagian mana yang akan diujikan, terdapat 2 bagian menu yaitu menu latihan soal Literasi dan menu latihan soal Numerasi.



Gambar 10. tampilan latihan soal literasi

Pada gambar 4.5 pengguna sudah bisa memulai latihan soal literasi dengan menjawab pilihan salah satu diantara opsi A, B, C, atau D, nilai akhir akan keluar setelah menyelesaikan semua soal tahap awal sebanyak 20 soal.

3.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah proses yang bertujuan untuk memastikan setiap perangkat lunak yang telah dikembangkan dapat berproses dan beroperasi sesuai dengan standar yang ditetapkan. Aplikasi aplikasi ini menggunakan sistem pengujian Functional Test dan User Acceptance Test (UAT).

Functional testing dalam konteks aplikasi Latihan ANBK adalah proses pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa semua fungsi dan fitur dalam aplikasi beroperasi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Metode yang digunakan dalam pengujian menggunakan black box testing, dengan ini pengembang dapat menyusun perangkat lunak yang mencakup semua persyaratan fungsional program. Pada pengujian ini dilakukan pada fitur permainan, seperti: memastikan tombol, navigasi, dan materi sesuai dengan pilihan. Proses pengujian black box pada aplikasi “Latihan ANBK” adalah sebagai berikut:

a. Pengujian Black Box pada Main Menu

Tabel 2. tabel pengujian pada main menu

Kode	Deskripsi	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
PMM1	Tombol mulai ditekan	Menampilkan halaman menu utama	Menampilkan halaman menu utama	Valid
PMM2	Tombol Contoh Soal dan Pembahasan ditekan	Menampilkan Contoh Soal dan Pembahasan	Menampilkan Contoh Soal dan Pembahasan	Valid
PMM3	Tombol Latihan Soal ditekan	Menampilkan Latihan Soal	Menampilkan Latihan Soal	Valid
PMM4	Tombol Latihan soal-Literasi	Menampilkan Latihan soal-Literasi	Menampilkan Latihan soal-Literasi	Valid

PMM5	Tombol Latihan soal- Numerasi	Menampilkan Latihan soal- Numerasi	Menampilkan Latihan soal- Numerasi	Valid
PMM6	Tombol Tips dan Trick	Menampilkan Tips dan Trick	Menampilkan Tips dan Trick	Tidak Valid
PMM7	Tombol Info SMP Unggulan	Menampilkan Info SMP Unggulan	Menampilkan Info SMP Unggulan	Valid

Berdasarkan hasil dari keempat menu yang diuji, total keseluruhan uji yang berhasil mencapai 100%. Menunjukan bahwa semua fitur yang diuji berfungsi sebagaimana mestinya, kecuali pada pada kode PMM6 yang tidak berfungsi untuk menonaktifkan iklan. Pengujian selanjutnya yaitu User Acceptance Test (UAT), (UAT), yang akan dilakukan menggunakan kuesioner dengan cara mengumpulkan umpan balik dari user/pemain.

3.3 Kuesioner User Acceptance Testing

Kuesioner merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dari pemain dalam pengalaman mereka saat bermain aplikasi. koesioner ini dirancang untuk mengevaluasi apakah sistem yang sedang digunakan sudah memenuhi ketertarikan pengguna dalam memainkan aplikasi, mengukur tingkat kepuasan pengguna, dan mengidentifikasi aplikasi yang perlu diperbaharui.

Berikut merupakan pertanyaan yang dicantumkan dalam kuesioner aplikasi “Latihan ANBK”. Berikut adalah keterangan dari jawaban kuesioner:

- a. SKB: Sangat Kurang Baik
- b. KB: Kurang Baik
- c. C: Cukup
- d. B: Baik
- e. SB: Sangat Baik

3.3.1 Hasil Kuesioner User Acceptance Testing

Hasil Kuesioner User Acceptance Testing (UAT) merupakan kumpulan data yang dihasilkan dari pertanyaan yang sebelumnya disebarkan, dalam kuesiner itu sudah terdapat jawaban responden melalui Google Forms. Dengan data tersebut dapat memberikan pandangan, opini, dan pengalaman topik pertanyaan.

Tabel 3. Tabel hasil kuesioner *user acceptance testing*

No	Nama Responden	Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	MMI	SB	SB	SB	SB	SB	C	B	SB	B	SB
2	SMR	SB	SB	B	B	SB	KB	SB	SB	B	SB
3	HSS	SB	SB	SB	SB	SB	SKB	SB	SB	SB	SB
4	APA	SB	SB	SB	SB	SB	C	SB	SB	SB	SB
5	ZQRM	SB	SB	SB	SB	C	C	SB	SB	B	SB
6	ZA	SB	SB	SB	SB	SB	B	SB	SB	B	SB

7	NAP	B	C	SB	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB
8	NA	C	B	C	B	C	C	SB	SB	C	B
9	MAA	SB	B	SB	SB	SB	C	B	SB	B	B
10	FTB	SB	SB	B	B	B	B	SB	SB	SB	SB
11	IK	SB	SB	SB	SB	SB	C	SB	SB	SB	SB
12	LM	B	B	B	B	B	C	SB	SB	B	B
13	ARA	SB	SB	B	B	SB	B	SB	SB	B	B
14	RR	B	B	B	B	SB	B	B	B	B	B
15	DK	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

a. Menentukan bobot skala likert

Bobot pada skala likert yang digunakan kuesioner adalah:

- 1) Sangat Kurang Baik (SKB): 1
- 2) Kurang Baik (KB): 2
- 3) Cukup (C): 3
- 4) Baik (B): 4
- 5) Sangat Baik (SB): 5

b. Perhitungan total skor berdasarkan pilihan responden

Adapun perhitungan jumlah responden yang mengisi kuesioner adalah sebagai berikut:

Jumlah responden: 15

Jumlah soal: 10

Total jumlah responden yang dikumpulkan dari kuesioner adalah: Total jumlah responden = Jumlah responden $\times$ Jumlah soal. $T = 15 \times 10 = 150$

c. Menentukan skor tertinggi dan terendah

Untuk mendapatkan hasil yang interpretasi, diperlukan skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus berikut:

- 1) Skor Tertinggi (Y): Skor dengan nilai tertinggi diperoleh dalam kuesioner dengan skala likert, skor tertingginya adalah 5 (Sangat Baik). Untuk seluruh kuesioner, skor dengan nilai tertinggi dihitung dengan:
 $Y = \text{Skor Tertinggi} \times \text{Total Jumlah Responden}$

- 2) Skor Terendah (X): Skor dengan nilai terendah diperoleh dalam kuesioner dengan skala likert, skor terendah adalah 1 (Sangat kurang Baik). Untuk seluruh kuesioner, skor dengan nilai terendah dihitung dengan:

$X = \text{Skor Terendah} \times \text{Total Responden}$

Tabel 4. Total Skor

Pilihan Angka Skor Likert	Total Jumlah Responden yang memilih	Hasil
Responden yang menjawab Sangat Kurang Baik (1)	1	1
Responden yang menjawab Kurang Baik (2)	1	2
Responden yang menjawab Cukup (3)	8	24
Responden yang menjawab Baik (4)	57	228
Responden yang menjawab Sangat Baik (5)	83	415
Total Skor		670

- d. Menghitung indeks persentase (%)
Indeks persentase berfungsi sebagai menentukan seberapa baik hasil penilaian responden. Rumus untuk menghitung indeks dari persentase adalah sebagai berikut:
Indeks % = (Total Skor Y)
- e. Menginterpretasikan hasil
Indeks % = (total skor/y) x 100% = (670/750) x 100 % = 89.33 %.

SIMPULAN

Pemasaran digital merupakan pendekatan strategis yang memanfaatkan teknologi untuk menjangkau konsumen secara lebih efektif. Elemen kunci dalam digital marketing meliputi search engine optimization (SEO), media sosial, email marketing, dan content marketing, yang kesemuanya berperan penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis modern. Kompetensi keahlian Bisnis Daring Pemasaran (BDP) di SMKS Pembangunan Bogor memberikan bekal kepada peserta didik untuk memahami proses sosial dan manajerial dalam menciptakan, menawarkan, serta mempertukarkan produk yang bernilai. Melalui pembelajaran yang mencakup pemasaran konvensional maupun digital, siswa diharapkan mampu merancang strategi pasar, mengembangkan kewirausahaan, serta membaca peluang bisnis baik secara daring maupun luring. Dengan demikian, lulusan BDP diharapkan memiliki daya saing tinggi di era pasar bebas dan dunia digital yang terus berkembang, sehingga mampu berkontribusi di tingkat nasional maupun internasional.

Untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan pencapaian kompetensi tersebut, sekolah dan siswa perlu melakukan beberapa langkah strategis. Pertama, siswa harus menumbuhkan budaya belajar mandiri secara agresif dengan memanfaatkan sumber-sumber digital seperti blog industri, webinar, dan kursus daring agar selalu mengikuti perkembangan tren terbaru. Kedua, siswa perlu membangun portofolio nyata melalui pengelolaan media sosial, kampanye iklan berskala kecil, atau pengalaman magang di agensi maupun startup. Ketiga, penguasaan literasi data dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) harus ditingkatkan, termasuk penggunaan alat analitik dan eksperimen dengan AI generatif untuk mendukung strategi pemasaran. Keempat, siswa dianjurkan aktif membangun jaringan melalui komunitas profesional, webinar, dan konferensi digital marketing guna memperluas wawasan praktis. Kelima, penanaman etika sejak dini sangat penting agar siswa memahami bahwa data bukan sekadar alat, melainkan amanah yang harus dikelola dengan penuh tanggung jawab sesuai norma dan aturan yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

Aruman, E. (2025, December 8). Dari SEO ke GEO. Mix Marketing Communication. <https://mix.co.id/jam-6-teng/jam-6-teng-dari-seo-ke-geo/#respond>



- Depari, G. S. (2025, December 24). Ini masa depan dunia pemasaran! Pengusaha wajib bersiap. GlobalInfoResearch. (2021). Global digital marketing transformation market 2021 by company, regions, type and application, forecast to 2026.
- Hanafi, M. N. (2025, October 24). Tren digital marketing di era 5.0. Universitas Teknologi Digital Indonesia (UTDI). <https://www.utdi.ac.id/terbitan/190/tren-digital-marketing-di-era-50>
- LSPR Institute. (2025, July 28). Trend digital marketing dalam ilmu komunikasi tahun 2025. LSPR Communication and Business Institute. <https://www.lspr.ac.id/trendigital-marketing-dalam-ilmu-komunikasi-tahun-2025/>
- Malketeer. (2025). AI rules, YouTube dominates, and US\$1.1 trillion ad spend redefines marketing in 2025 – Digital report. Marketing Magazine.
- Olmedo, M. (2025, December 12). Digital marketing trends. mdmarketingdigital. <https://www.mdmarketingdigital.com/blog/en/digital-marketing-trends-24dcti/>
- Ross, T. (2025, March 18). Marketing's evolution: Last decade, today, next 10 years. LinkedIn. <https://id.linkedin.com/pulse/marketingsevolution-last-decade-today-next-10-years-thomas-ross-ow8ec?tl=id> (id.linkedin.com in Bing)
- Sofia, H., & Mano, D. H. (2025, June 28). Digital marketing dan strategi promosi di era baru. Antaranews. <https://gorontalo.antaranews.com/berita/331453/digitalmarketing-dan-strategi-promosi-di-era-baru>

