

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI  
*DISCORD***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana pendidikan di Departemen Teknologi Pendidikan



Disusun Oleh :  
Muhammad Syahrul Umam  
1601452

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2021**

**Muhammad Syahrul Umam, 2021**

***PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI DISCORD***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN BERBASIS  
APLIKASI *DISCORD***

Oleh

Muhammad Syahrul Umam

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada bidang teknologi pendidikan

©Muhammad Syahrul Umam

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan

dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Muhammad Syahrul Umam**

**NIM. 1601452**

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI  
*DISCORD***

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Cipi Riyana, M.Pd  
NIP. 197512302001121001

Pembimbing II



Dadi Mulyadi, M.T  
NIP. 920200119820710101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd  
NIP.196912042005011002

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI *DISCORD*”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dari cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 29 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Muhammad Syahrul Umam  
NIM.1601452

## **Pengembangan Media Pelatihan Berbasis Aplikasi *Discord***

### **ABSTRAK**

Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan pada Februari 2020, angka pengangguran terus bertambah hingga jumlahnya kini mencapai 6,88 juta orang. Pemecahan dari masalah ketenagakerjaan tersebut sangat diperlukan untuk meningkatkan perekonomian Indonesia. Salah satu bentuk solusi dari permasalahan tersebut adalah dilakukannya pembekalan pengetahuan dan keterampilan dunia kerja. Penyampaian pengetahuan ini dapat dilakukan secara online terkait kemajuan teknologi dan revolusi industri 4.0 yang tengah terjadi, dengan menggunakan media atau aplikasi yang mudah dioperasikan. Aplikasi yang digunakan harus mampu untuk memangkas jarak yang ada, dan harus menunjang penyampaian materi secara *real time*. Salah satu aplikasi yang memenuhi kriteria yang telah disebutkan diatas adalah aplikasi *Discord*. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Design and Development (D&D)* Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi/konten dan peserta yang merupakan masyarakat umum. Pengumpulan data pada penelitian ini seluruhnya dilakukan berdasarkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah angket. Metode analisa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Discord* dapat dijadikan media pelaksanaan webinar pelatihan. Tahapan pengembangan media dimulai dengan pembuatan akun, server, kanal pesan dan kanal suara dalam aplikasi *Discord*. Penggunaan fitur-fitur pada aplikasi *Discord* berhasil menunjang proses penyampaian materi pada webinar. Berdasarkan hasil jawaban kuisisioner dari peserta dan hasil wawancara pemateri, dapat disimpulkan bahwa *Discord* sesuai untuk dijadikan media pelaksanaan webinar pelatihan.

**Kata Kunci:** Media, Webinar, Pelatihan, Aplikasi, *Discord*

## **Discord Application-Based Training Media Development**

### **ABSTRACT**

Central Statistics Agency (CSA) data shows that in February 2020, the unemployment rate continued to grow until the number now reached 6.88 million people. Solving these labor problems is very much needed to improve the Indonesian economy. One form of solution to these problems is the provision of knowledge and skills in the working world. This knowledge can be conveyed online related to technological advances and the 4.0 industrial revolution that is happening, using media or applications that are easy to operate. The application used must be able to reduce the existing distance, and must support the delivery of material in real time. One application that meets the criteria mentioned above is Discord. This research was conducted to develop pre-employment training media based on the Discord application. The research design used in this study was a Design and Development (D&D) model. Participants in this study consisted of material/content experts and participants who were the general public. The data collection in this study was entirely carried out based on a qualitative approach. The data collection technique used in this study was a questionnaire. The analytical method used in this study uses descriptive analysis techniques. Based on the research that has been done, it can be concluded that the Discord application can be used as a medium for implementing pre-employment training webinars. The media development stage begins with creating accounts, servers, message channels and voice channels in the Discord application. The use of features in the Discord application has succeeded in supporting the process of delivering material on the webinar. Based on the questionnaire answers from the participants and the interview results from the presenters, it can be concluded that Discord is suitable to be used as a medium for conducting pre-employment training webinars.

**Keywords:** Media, Training, Application, Discord

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Rumusan Masalah .....	3
1.5. Tujuan Penelitian .....	4
1.6. Manfaat Penelitian .....	5
1.7. Struktur Organisasi Skripsi .....	5
1.8. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1. Media .....	8
2.2. <i>Discord</i> .....	12
2.3. Kawasan Teknologi Pendidikan .....	19
2.4. Ketenagakerjaan .....	20
2.5. Kerangka Teoritis .....	22
2.6. Kerangka Pemikiran .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1. Desain Penelitian .....	26
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian .....	31
3.3. Metode Pengumpulan Data .....	31
3.4. Alat Pengumpulan Data .....	32

3.5. Teknik Analisis Data.....	32
3.6. Reduksi Data.....	32
3.7. Penyajian Data.....	32
3.8. Penarikan Kesimpulan.....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1. Pengembangan Media Pelatihan Berbasis Aplikasi Discord.....	33
4.2. Tahapan Pelaksanaan Webinar Pelatihan Berbasis Aplikasi Discord.....	36
4.3. Hasil Kuisisioner Peserta Webinar Pelatihan Berbasis Aplikasi Discord.....	42
4.4. Hasil Wawancara Ahli Materi dalam Pelaksanaan Webinar Pelatihan Berbasis Aplikasi Discord.....	53
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>56</b>
5.1. Simpulan.....	56
5.2. Implikasi.....	56
5.3. Rekomendasi.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
4.3.1 Hasil Kuisisioner Peserta Webinar Pelatihan.....	44

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	9
2.2 Tahap Mengunduh Discord pada PC dan Telepon Genggam.....	16
2.3 Tampilan Menu <i>Create My Own Server</i> pada PC dan Telepon Genggam .....	17
2.4 Tampilan Nama dan Foto Server Discord pada PC dan Telepon Genggam.....	17
2.5 Tampilan <i>Share Link</i> Server Discord pada PC dan Telepon Genggam .....	18
2.6 Tampilan <i>Server Discord</i> yang telah Berhasil Dibuat.....	18
2.7 Kerangka Pemikiran.....	25
3.1. Bagan <i>Design &amp; Development</i> Peffers dkk.....	28
4.1.1 Kanal Pesan yang Dibuat dengan Menggunakan Discord.....	35
4.1.2 Kanal Suara yang Dibuat dengan Menggunakan Discord.....	36
4.1.3 Tampilan Muka Server <i>Discord</i> Webinar Pelatihan.....	37
4.2.1 Tampilan Proses Pembuatan Akun <i>Discord</i> .....	38
4.2.2 Tampilan Awal Server Webinar Pelatihan.....	39
4.2.3 Tampilan Kegiatan Webinar yang Sedang Berlangsung.....	40
4.2.4 Tampilan Kanal Data Ketenagakerjaan.....	41
4.2.5 Tampilan Kanal Polling Webinar.....	41
4.2.6 Tampilan Pertanyaan dalam Kanal Pesan Sesi Diskusi dan Tanya Jawab .....	42
4.2.7 Tampilan Kanal Pesan <i>Link</i> Kuisisioner.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing.....	62
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	63
Lampiran 3. Foto Kegiatan Pelatihan .....	64
Lampiran 4. Buku Proses Bimbingan.....	65
Lampiran 5. Instrumen Penelitian .....	66

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. (1997). *Media instruksional edukatif*. Pt Rineka Cipta.
- Ansori, A., & Sari, A. F. (2020). Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1(2), 133-148.
- Arifin, Z. 2012. Bandung: Remaja Rosdakarya Evaluasi Pembelajaran.
- Association for Educational Communications and Technology. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Terj. Jakarta: PAU-UT - CV Rajawali.
- Dale, Edgar, (1969) *Audio Visual Methods in Teaching*, New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press
- Dewantara, J. A., Efriani, Afandi. 2020. Padang: Pemanfaatan Aplikasi *Discord* Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol 13 (1): 61-65.
- Dewi, M. (2009). Analisis pengaruh investasi dan tenaga kerja terhadap output sektor industri di Kabupaten Bekasi.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010, June). A guide for novice researchers: Design and development research methods. In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)* (Vol. 10, pp. 107-118).
- Gorbatuc, R. & Dudka, U. (2019). Training of future specialists in economics with the help of online service LearningApps. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 7(3), 42-56. <https://doi.org/10.32919/uesit.2019.03.05>.
- Hamalik, O, (1994) *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Harumiaty, Nurma. 2016. Sumenep. Belajar Mandiri Menggunakan Webinar untuk Meningkatkan Kompetensi Pustakawan di Indonesia. FORUM PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI INDONESIA - JAWA TIMUR (FPPTI - JAWA TIMUR).
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row.
- Kruglyk, V and Bukreiev, D. 2020. *Discord* Platform as an Online Learning Environment For Emergencies. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 8(2). 13-28. DOI : 10.32919/uesit.2020.02.02.

**Muhammad Syahrul Umam, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI DISCORD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kusumo, N. S. A. M. et al. 2021. "e-learning obstacle faced by Indonesian students," The Eighth International Conference on e-Learning for Knowledge-Based Society.
- Lacher, L. 2018. Using *Discord* to understand and moderate collaboration and teamwork. Proceedings of the 49th ACM Technical Symposium on Computer Science Education, 1107- 1107.
- Moleong, L. J. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Njenga, J. K., & Fourie, L. C. H. (2010). The myths about e-learning in higher education. *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 199-212.
- Nuraeni, Y. (2020). Analisis Terhadap Undang-Undang Ketenagakerjaan Indonesia Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ketenagakerjaan*, 15(1).
- Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77
- Rakhmawan, A., Juansah, D. E., Nulhakim, L., Biru, L. T., Rohimah, R. B., Suryani, D. I., Vitasari, M., Resti, V. D. A. 2020. Banten. Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Discord* dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid 19. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol 3 (1): 55-59.
- Ramadhan, A., Albaekani, A. K. 2021. Student's Response Toward Utilizing *Discord* Application as an Online Learning Media in Learning Speaking at Senior High School. *Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art and Culture*. Vol. 5 (1): 42-47.
- Richey, R. C. Klein. JD (2007). Design and development research, methods, strategies, and issues.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI. Sadiman, A. (1996). *Media pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Sadiman, A. (1996). *Media pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Satya, V. E. (2018). Strategi Indonesia menghadapi industri 4.0. *Info Singkat*, 10(9), 19-24.
- Sharan, Sharat ; Carucci, John. 2014. *Webinar for Dummies*. John Wiley & Sons.
- Siantoro, A. (2018). Analisis Data: Revolusi Industri 4.0 : Peluang Munculnya Profesi-Profesi Baru. Retrieved from <https://katadata.co.id/analisisdata/2018/04/20/revolusi-industri-40-peluang-munculnya-profesi-profesi-baru>.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tahar, Irzan, and Enceng. 2006. "Hubungan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh." *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 7(2): 91–201.
- Tirtobisono, Y. (2009). *Pembuatan Aplikasi dalam Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman*, Andi Offset.
- Wulanjani, A. N. 2018. *DISCORD APPLICATION: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class*. *English Language and Literature International Conference*. Vol 2: 115-119.