

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Industri 4.0 adalah sebuah istilah yang diciptakan pertama kali pada tahun 2011 di Jerman yang ditandai dengan revolusi digital. Industri ini merupakan suatu proses yang diyakini mampu meningkatkan produktivitas dalam bekerja yang meliputi robotik hingga *3D Printing*. Revolusi industri yang kedua dikenal dengan sebutan revolusi teknologi, dalam revolusi ini ditandai dengan produksi besi dan baja yang dalam skala besar. Pada revolusi industri ketiga, industri manufaktur telah berganti menjadi bisnis digital. Revolusi digital telah mengubah pola relasi dan komunikasi masyarakat kontemporer. Revolusi ini telah mengubah jarak dan waktu karena dalam revolusi digital ini mengedepankan *real time*. Lompatan besar terjadi pada revolusi industri ke empat, dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya dalam keseharian masyarakatnya (Siantoro, 2018).

Indonesia telah mengawali proses adaptasi dan melangkah ke era industri 4.0 dengan meningkatkan kompetensi sumber daya manusia. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan pelaksanaan program *link and match* antara pendidikan dan industri. Kementerian Perindustrian melakukan upaya ini secara sinergis dengan kementerian dan lembaga terkait seperti Bappenas, Kementerian ketenagakerjaan, Kementerian BUMN, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, serta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Siantoro, 2018).

Kementerian Perindustrian telah menentukan empat langkah dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Langkah – langkahnya adalah : **Pertama**, mendorong angkatan kerja dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi *internet of things*. **Kedua**, memanfaatkan teknologi dalam hal meningkatkan penggunaan teknologi dalam hal memajukan industri kecil dan menengah (IKM) agar kedepannya mampu dalam menembus pasar ekspor dengan melalui program *E-Smart* IKM. **Ketiga**, pengoprimalan Penggunaan teknologi dalam perindustrian nasional seperti *Big Data*, *Cyberscurity*, *Cloud*, *Autonomous Robots*, dan *Augmented Reality*. **Keempat**,

Muhammad Syahrul Umam, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI DISCORD

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

mendorong teknologi dalam hal menginkubasi bisnis agar pengusaha bisnis di Indonesia lebih banyak berbasis teknologi (Satya, 2018).

Data BPS (Badan Pusat Statistik) pada bulan Februari 2020 menunjukkan adanya peningkatan jumlah pada angkatan kerja di Indonesia sebanyak 1,73 juta orang dibandingkan dengan jumlah angkatan kerja pada Februari 2019. Komponen pembentuk angkatan kerja adalah penduduk yang bekerja dan pengangguran. Pada Februari 2020, data menunjukkan bahwa adanya penambahan pengangguran sebanyak 60 ribu orang (Badan Pusat Statistik, 2020). Berdasarkan data yang telah didapatkan oleh BPS tersebut, peningkatan jumlah angka pengangguran di Indonesia menunjukkan adanya kendala dalam penerapan langkah pertama dalam beradaptasi menghadapi revolusi industri 4.0 yang ditentukan oleh Kementerian Perindustrian. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membekali pengetahuan dan keterampilan tentang dunia kerja kepada para angkatan kerja, terutama dengan memanfaatkan teknologi untuk penyampaian materi tersebut.

Metode penyampaian materi mengenai pengetahuan dan keterampilan tentang dunia kerja dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan tersebut (Siantoro, 2018). Perkembangan teknologi pada era saat ini, sangat menuntut kita untuk selalu berhubungan dengan teknologi, lebih khususnya teknologi informasi. Teknologi informasi dalam penyampaian materi mengenai pengetahuan dan keterampilan tentang dunia kerja untuk masyarakat umum sangat mungkin dilakukan menggunakan teknologi dalam bentuk aplikasi (Nuraeni, 2020). Kemudahan pengoperasian aplikasi merupakan salah satu kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan aplikasi untuk penyampaian materi. Aplikasi yang mampu memangkas jarak yang ada, serta fasilitas penyampaian secara *real time* oleh narasumber akan lebih memudahkan peserta untuk memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah (Ansori dan Sari, 2020).

Salah satu aplikasi yang dapat memenuhi kriteria yang telah disebutkan diatas adalah aplikasi *Discord*. Pada awalnya aplikasi *Discord* merupakan aplikasi yang diciptakan pada tahun 2015 oleh Jason dan Stan yang diperuntukkan untuk para pengguna permainan atau yang biasa kita sebut dengan *gamers*. Tujuannya untuk memudahkan mereka dalam berkomunikasi di dalam permainan. Tetapi, pada

perkembangannya aplikasi *Discord* disadari mempunyai potensi yang besar, tidak hanya sebagai aplikasi untuk permainan, tetapi aplikasi *Discord* pun dapat digunakan masyarakat untuk menyampaikan informasi dan komunikasi, karena selain mudah untuk digunakan, aplikasi *Discord* pun ramah untuk penggunaannya sehingga mudah untuk dikuasai walaupun baru mengenal aplikasi tersebut. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pelatihan Berbasis Aplikasi *Discord*”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, antara lain :

1. Sulitnya mendapatkan pekerjaan, sehingga munculnya kesenjangan sosial untuk yang belum mendapatkan pekerjaan.
2. Tingginya angka pengangguran di Indonesia sehingga harus diperkecil jumlahnya.
3. Diperlukannya pembekalan pengetahuan dan keterampilan sebelum kerja untuk masyarakat yang lulus jenjang pendidikan.
4. Diperlukannya pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord* yang mampu mempermudah proses penyampaian materi pada kondisi pandemi saat ini.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, mendalam, serta dapat mencapai sasaran yang ditentukan maka perlu ada pembatasan masalah. Maka, masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*”**.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan umum yaitu **“Bagaimana cara mengembangkan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*?”**

Dari rumusan masalah umum tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yang lebih spesifik sebagai berikut:

1. Bagaimana *design* pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord* ?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*?
3. Bagaimana pemanfaatan fitur-fitur aplikasi *Discord* untuk menunjang kegiatan pelatihan?
4. Bagaimana tanggapan pengguna dan ahli materi terkait pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*?

1.5. Tujuan Penelitian

1.5.1. Tujuan Umum

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*.

1.5.2. Tujuan Khusus

Secara spesifik, tujuan khusus dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Mengetahui bagaimana *design* pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*.
- b. Mengetahui tahapan pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*.
- c. Mengetahui Bagaimana pemanfaatan fitur-fitur aplikasi *Discord* untuk menunjang kegiatan pelatihan.
- d. Mengetahui tanggapan pengguna dan ahli materi terkait pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat- manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mampu memberikan sumbangan ilmu dan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya sebagai penelitian tentang pengembangan media berbasis aplikasi *Discord* dalam pelatihan pengetahuan sebelum kerja kepada penduduk usia kerja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian tentang pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord* ini dapat memberikan wawasan kepada peneliti untuk dapat mengembangkan media yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi Penduduk Usia Kerja.

Bagi penduduk usia kerja, penelitian ini bermanfaat untuk dapat membuat penduduk usia kerja lebih mengetahui dan mengerti tentang aplikasi *Discord* dapat menyampaikan pengetahuan sebelum kerja itu diperlukan agar kedepannya dapat berkontribusi dengan baik di dalam perusahaan.

c. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang pengembangan media pelatihan berbasis aplikasi *Discord*.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi dan pembahasan di dalamnya dipaparkan dalam sistematika penulisan di bawah ini:

1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Dalam bab ini di bahas mengenai konsep dan teori yang berhubungan dengan topik yang di angkat dalam skripsi.

3. Bab III Metode Penelitian

Membahas tentang bagaimana rancangan penelitian yang akan di lakukan. Mulai dari desain penelitan, metode dan alat pengumpulan data yang digunakan hingga penarikan kesimpulan yang akan diambil dari penelitian ini.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Menjelaskan hasil temuan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan analisis data dan juga pembahasan temuan penelitian untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini di dalam nya menyajikan penafsiran dan makna dari peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan juga memberikan hal-hal yang penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

1.8. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesalahan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Discord*

Aplikasi *Discord* adalah aplikasi *voice chat* yang memiliki banyak fitur didalamnya seperti, *share screen*, *share picture*, emoji, dan lain-lain. Mayoritas pengguna aplikasi *Discord* adalah komunitas *gamers*. Bagi penggunanya yang sudah *familiar* dengan *Discord*, bisa digunakan untuk membuat komunitas, mendengarkan musik, berbagi info, dan lain – lain.

2. Pelatihan

Pelatihan adalah merupakan pertemuan yang diadakan melalui aplikasi *Discord* (virtual) dengan tujuan membantu memudahkan para pencari kerja. Pelatihan yang dilakukan berupa pembekalan perihal portal

pekerjaan yang dapat digunakan untuk mencari kerja, selain itu pengenalan tentang beberapa persyaratan yang dibutuhkan dalam usaha mencari kerja.