

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Tren pelatihan *online* atau pelatihan kelas maya di lingkungan perusahaan sedang menjadi topik yang hangat dibicarakan akhir-akhir ini akibat pandemi, terlebih pada perusahaan-perusahaan besar yang memiliki cabang dan karyawan yang tersebar di seluruh Indonesia. Sehingga, pelatihan daring masih menjadi pilihan utama untuk opsi peningkatan kinerja tanpa adanya tatap muka secara langsung yang terhambat penyelenggaraannya akibat ada pandemi Covid-19. Hingga saat ini, kasus Covid-19 di Indonesia sudah sampai pada tahap yang mengkhawatirkan dengan 232,628 kasus terkonfirmasi dan masih bertambah hingga kini dengan DKI Jakarta sebagai Provinsi dengan jumlah kasus terbanyak yakni 55,099 atau 24,9%.<sup>1</sup>

Pelatihan daring adalah rangkaian kegiatan yang menggunakan jaringan digital untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran dan peningkatan kinerja melalui interaksi belajar.

Selain karena faktor kondisi lapangan yang membahayakan akibat virus Covid-19, pelatihan daring juga dipercaya dapat menjangkau seluruh

---

<sup>1</sup> <https://covid19.go.id/peta-sebaran> (diakses pada 17 September 2020 Pukul 19.05 WIB)

karyawan yang tersebar di seluruh Indonesia. Tidak hanya dapat menembus jarak, pelatihan daring juga dapat menembus waktu sehingga tidak mengganggu jam kerja, *progress* setiap peserta pelatihan dapat dimonitor secara langsung, juga dapat menghemat biaya yang digelontorkan perusahaan untuk sebuah kegiatan pelatihan.

Selain perusahaan, peserta pelatihan atau karyawan, juga dipermudah dengan pelatihan daring karena pelatihan ini dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat diatur sedemikian rupa agar tidak mengganggu produktifitas dalam bekerja.

BRI LIFE memiliki rancangan pengembangan karyawan yang tertuang dalam *roadmap development* yang disusun oleh *Team Human Capital*, salah satu materi wajibnya adalah *Basic Leadership*. *Basic Leadership* adalah materi wajib karena merupakan *basic competency* yang harus dimiliki oleh tiap karyawan agar tiap karyawan memiliki sifat kepemimpinan yang tepat, tanggap, dan sebagainya. Namun, dengan kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi COVID-19 dan rancangan *road development* harus tetap berjalan dengan alasan diatas, maka *development* secara luring bukanlah jawaban yang tepat sehingga harus menempuh jalur daring.

Selain itu, *Basic Leadership* juga merupakan penunjang untuk mendapatkan kenaikan jabatan kedepannya. Kenaikan jabatan yang

sangat melibatkan materi *Basic Leadership* adalah dari Staf Senior menjadi Kepala Seksi.

BRI LIFE adalah perusahaan di sektor asuransi jiwa yang berdiri sejak 28 Oktober 1987 oleh Dana Pensiun BRI. Hingga kini, BRI LIFE telah memiliki lebih dari 25 kantor penjualan di wilayah Indoensia dengan menyediakan produk konvensional dan syariah.<sup>2</sup> Sebagai salah satu perusahaan besar, tentunya BRI LIFE ingin visinya tercapai yakni *Menjadi perusahaan asuransi jiwa yang terpercaya dan terkemuka*. Namun, dengan kondisi seperti sekarang ini, mustahil rasanya untuk menyelenggarakan pelatihan *real-time* atau tatap muka karena adanya kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur<sup>3</sup> antara peneliti dengan pihak dari dua orang karyawan berbeda seksi, yakni seksi *Learning Delivery* dan *Learning Strategy* di BRI LIFE, menyatakan bahwa seluruh kegiatan pelatihan di BRI LIFE sejak dulu hingga sebelum pandemi dilaksanakan secara *in class*. Namun, karena kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi Covid-19, maka kegiatan pelatihan sedang proses peralihan menjadi *via daring*. Dengan peralihan menjadi pelatihan

---

<sup>2</sup> <http://brilife.co.id/pages/brilife/#riwayat-section> (diakses pada 17 September 2020 Pukul 18.47 WIB)

<sup>3</sup> Wawancara tidak terstruktur dilakukan pada hari Kamis, 17 September 2020.

daring, Staff di BRI LIFE diharapkan tetap dapat mendapatkan pelatihan melalui *e-learning*.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk mendesain program pelatihan kelas maya di BRI LIFE yang menghasilkan desain *course site*, dan dapat digunakan sebagai kerangka dalam mengembangkan program pelatihan daring sebagai alternatif strategi dalam pelatihan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Ada beberapa masalah yang teridentifikasi dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Apakah pelatihan daring efektif dan efisien diterapkan di BRI LIFE?
2. Bagaimana cara mengembangkan e-learning untuk BRI LIFE?
3. Bagaimana cara mendesain program pelatihan kelas maya di BRI LIFE?

## **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada masalah mendesain program pelatihan kelas maya di BRI LIFE pada materi *Basic Leadership*. Penelitian ini menghasilkan sebuah desain *Course Site* sebagai produk akhir, dan tidak mengembangkan serta tidak melakukan pemeliharaan pada *Course Site* dengan alasan keterbatasan waktu dan akses. Sasaran dari penelitian ini adalah instruktur.

## D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa desain *course site "Basic Leadership"* dengan metode *Rapid Prototyping* di BRI LIFE.

## E. Kegunaan Penelitian

### 1. Akademik

- a. Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi sumber bacaan bagi mahasiswa/i Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan sebuah desain pelatihan.
- b. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai proses mendesain program pelatihan yang berbentuk kelas maya di sebuah lembaga.

### 2. Praktis

- a. BRI LIFE

Produk dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi perusahaan untuk mengembangkan pelatihan kelas maya yang saat ini menjadi alternatif pelatihan dikarenakan kondisi yang kurang memadai akibat pandemi.

b. Prodi Teknologi Pendidikan

Produk dari penelitian ini dapat dijadikan salah satu pilihan model untuk program pelatihan terlebih di masa yang penuh ketidakpastian ini.

c. Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai sarana perwujudan ilmu yang telah dipelajari selama menjalani studi di Prodi Teknologi Pendidikan, serta menjadi portofolio di bidang desain program pelatihan kelas maya.

