

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan teknologi yang begitu pesat, telah mendorong terjadinya digitalisasi pada setiap aspek kehidupan termasuk dunia kerja, organisasi maupun hubungan antar masyarakat. Chan dan Muhammad (2019) menyampaikan bahwa, memasuki abad-21 ini dapat dirasakan kemajuan teknologinya dan percepatan transformasi digital yang mengelilingi kehidupan sehari-hari. Fleksibilitas yang ditawarkan dari kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan terhadap aktivitas yang dilakukan sehari-hari, terutama bagi generasi millennial yang kesehariannya sering bersinggungan dengan teknologi.

Peran teknologi digital telah menjadi alat yang diperlukan untuk menjamin kelancaran operasional. Hal ini menjadi pendorong bagi organisasi ataupun masyarakat untuk menciptakan perubahan. Salah satunya di bidang kepemimpinan pada era digital. Organisasi membutuhkan kepemimpinan digital atau digital leadership dalam mempersiapkan organisasi yang mereka pimpin untuk menghadapi era *Society 5.0*.

Menurut Fisk (2002) pemimpin digital adalah visioner, motivator perubahan, mampu menggabungkan ide-ide dalam bisnis untuk proyek, dan membangun koneksi melalui penciptaan peluang baru untuk kemitraan/usaha patungan/*outsourcing* dan bentuk kolaborasi lainnya.

Untuk meningkatkan keterampilan kepemimpinan, satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan cara memberikan pelatihan bagi para millennial. Pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang lebih mengutamakan praktik dari pada teori (Sedarmayanti, 2013: 164).

Oleh karena itu, sebuah lembaga yang bergerak dibidang *social startup*, yaitu Pemimpin.id mempersiapkan serangkaian program yang dapat meningkatkan daya saing pekerja di sektor formal maupun nonformal.

Program yang diselenggarakan Pemimpin.id adalah program berupa pelatihan. Dimana program pelatihan ini diselenggarakan sendiri oleh pihak Pemimpin.id dan dapat bekerjasama dengan pihak external, seperti corporate yang membutuhkan fasilitas pelatihan.

Berdasarkan wawancara dan observasi kepada pihak internal Pemimpin.id, pelatihan tersebut diselenggarakan karena pada tahun 2022, Pemimpin.id bekerjasama dengan komunitas CSR untuk mengadakan pelatihan terkait dengan *digital leadership*. Salah satu contohnya, pada Bulan September 2022 sampai dengan Desember 2022 Pemimpin.id bersama Paragon Grup mengadakan program Novo Club.

Novo Club merupakan komunitas mahasiswa yang diinisiasi oleh PT. *Paragon Technology and Innovation* sebagai wadah generasi muda untuk belajar dan mengembangkan diri melalui kolaborasi yang inovatif. Kegiatan yang ada dalam *Novo Club* mencakup 4 pilar yaitu, *Novo Learning*, *Novo Talks*, *Novo Community Project*, dan *Novo Career Clinic*. Adapun PT *Paragon Technology and Innovation* adalah salah satu perusahaan *Fast Moving Consumer Goods* bidang kosmetik terbesar di Indonesia.

Salah satu rangkaian dari Novo Club, yaitu *Monthly Course* pada *Novo Learning* yang dimana kegiatan tersebut merupakan pelatihan terkait dengan *digital leadership in society 5.0*. Topik tersebut diangkat karena anggota dari Novo Club merupakan para penerima beasiswa dan merupakan pemimpin dari setiap komunitas CSR Paragon Corp. Pelatihan tersebut diadakan guna untuk membekali pengetahuan anggota Novo Club untuk menyiapkan kemampuan kepemimpinannya pada era digitalisasi ini.

Namun pada pelatihan yang dilaksanakan oleh Pemimpin.id pelatihan tersebut tidak dirancang secara sistematis dan belum cukup efektif bagi para peserta untuk dapat menerapkan kemampuan kepemimpinan dengan baik. Terutama untuk kepemimpinan era digitalisasi dan *society 5.0* ini. Setelah peneliti melakukan observasi pada salah satu program pelatihan Pemimpin.id *Monthly Learning Novo Club*, media ajar atau E-Modul yang diberikan pada peserta belum optimal untuk bisa dipelajari oleh para peserta pelatihan Novo Club. Hal tersebut didukung pula dengan isi materi yang tidak diperdalam

oleh penyelenggara atau tim *Learning and Development* sebagai pembuat E-Modul.

Dengan begitu, pelatihan yang tidak terencana dapat mengakitbatkan materi yang disampaikan oleh pengajar tidak terstruktur dan tidak kohesif. Hal tersebut bisa berdampak pada peserta pelatihan kesulitan dalam memahami informasi yang diberikan dan mengintegrasikannya menjadi pemahaman yang utuh tentang *digital leadership in society 5.0*. Tidak hanya itu pelatihan yang tidak memiliki rencana yang kurang sistematis untuk penerapan capaian hasil pembelajaran bisa berdampak yang singkat dan tidak berkelanjutan.

Dari fenomena tersebutlah diperlukannya *e- modul* sebagai media yang memfasilitasi untuk menyampaikan informasi terkait dengan *digital leadership*. *E- modul* tersebut dapat mengisi celah permasalahan yang ada dengan memberikan informasi dan keterampilan yang praktis. Dalam pengembangan *E-Modul* tentang *digital leadership* era *society 5.0*, dapat membantu untuk pelatihan dirancang secara sistematis yang akan memberikan dampak positif yang signifikan pada peserta, serta dapat membantu institusi menciptakan program yang lebih holistik dan berorientasi pada hasil. Hal ini melibatkan perencanaan yang matang dan penyusunan materi yang terstruktur.

Tidak hanya itu, pengembangan *e-modul* tentang *digital leadership* dapat membantu penggunanya untuk memahami dan mengidentifikasi yang sesuai dengan era digital saat ini, serta dapat mempersiapkan diri dengan keterampilan yang relevan sebagai pemimpin digital. *E-modul* yang dikembangkan berisikan materi tentang *digital leadership in society 5.0* yang didalamnya juga berisikan tips atau sebuah saran tindakan bagaimana menjadi pemimpin era digitalisasi dan menghadapi *society* atau masyarakat 5.0 saat ini.

Menurut Wibowo (2018), E-modul dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran yang mencakup materi, metode, dan disediakan pula evaluasi pembelajaran yang dirancang praktis sehingga menarik minat belajar siswa. Visual E-Modul yang dibuat oleh Pemimpin.id juga perlu lebih ditingkatkan

lagi, karena setelah peneliti mengikuti kegiatan pelatihan *monthly learning* Novo Club, isi dari E-Modul yang dipaparkan oleh para pemateri dan mentor masih belum maksimal sampai para peserta bisa memahami dan menerapkan setiap sub-bab materi dan pelatihan yang diberikan.

Oleh sebab itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media E-Modul, dengan permasalahan tersebut perlu untuk melakukan penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media E-Modul yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pelatihan. E-Modul yang akan digunakan sebagai bahan penelitian ini, yaitu E-Modul yang berkaitan dengan *digital leadership*, yang secara spesifiknya akan membahas materi tentang *Digital Leadership in Society 5.0*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang menjadi perhatian peneliti dan harus dilaksanakan upaya pemecahannya, yaitu media pembelajaran berupa E-Modul sebagai sumber belajar peserta pelatihan dalam pelatihan tentang *Digital Leadership in Society 5.0* di Pemimpin.Id.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat ditentukan pembatasan masalah dari penelitian “Pengembangan Media E-Modul untuk Meningkatkan Keterampilan Kepemimpinan pada Era Digital dan *Society 5.0* bagi Peserta *Bootcamp Leadership Novo Club Pemimpin.id*” sebagai berikut :

1. Media

Bentuk media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah E-Modul untuk para peserta pelatihan Novo Club. Media yang dikembangkan kemudian diuji oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media untuk menilai kelayakan dari aspek materi maupun visual.

2. Materi

Adapun materi yang disajikan dalam pengembangan media E-Modul keterampilan kepemimpinan era digitalisasi dan *society 5.0* sebagai berikut:

a. Pengertian *Leadership*

- b. Urgensi memiliki keterampilan *leadership* dalam diri
- c. Tips menjadi pemimpin pada era digitalisasi dan *society* 5.0
- d. *Tools* media yang dapat pemimpin gunakan dalam membangun *teamwork*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian “Pengembangan Media E-Modul untuk Meningkatkan Keterampilan Kepemimpinan pada Era Digital dan *Society* 5.0 bagi Peserta *Bootcamp Leadership Novo Club Pemimpin.id*” yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media E-Modul yang efektif sehingga dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan peserta *Bootcamp Leadership Novo Club Pemimpin.id* ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan E-Modul untuk meningkatkan keterampilan kepemimpinan peserta *Bootcamp Leadership Novo Club Pemimpin.id* ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan penelitian “Pengembangan Media E-Modul untuk Meningkatkan Keterampilan Kepemimpinan pada Era Digital dan *Society* 5.0 bagi Peserta *Bootcamp Leadership Novo Club Pemimpin.id*”, peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Meningkatkan kompetensi dan menambah pengetahuan peneliti dalam pengembangan media belajar E-Modul. Dari penelitian yang dilakukan, peneliti dapat secara aktif mengimplementasikan nilai-nilai pembelajaran dari Pendidikan Masyarakat.
2. Bagi Peserta *Bootcamp Leadership Novo Club Pemimpin.id*

Para peserta pelatihan atau *bootcamp leadership* di *Novo Club Bersama Pemimpin.id* dapat meningkatkan dan menerapkan keterampilan kepemimpinan dengan baik pada kegiatan sehari-harinya.
3. Bagi Program Studi Pendidikan Masyarakat

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Pendidikan Masyarakat lainnya sebagai salah satu rujukan akademis.

