

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu negara akan maju dan berkembang apabila pemudanya memiliki potensi dan kualitas yang baik. Pemuda adalah generasi bangsa yang diharapkan mampu untuk membawa bangsa tersebut menjadi lebih maju dengan semangat dan kreativitas yang tinggi. Warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 sampai 30 tahun termasuk kedalam golongan pemuda. Diharapkan para pemuda di Indonesia memiliki jiwa kepemudaan yang berpotensi, bertanggung jawab, hak, berkarakter dan dapat mengaktualisasikan diri.¹

Potensi pemuda harus dikembangkan agar menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, untuk itu dibutuhkan wadah yang dapat dijadikan sebagai tempat menampung aspirasi, ide atau gagasan pemuda. Salah satu wadah yang dapat dijadikan sebagai tempat berkembangnya pemuda adalah dengan mengikuti organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna.

Karang Taruna termasuk kedalam organisasi kepemudaan yang ada di Indonesia. Karang Taruna merupakan salah satu organisasi pemuda yang tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab

¹ Undang-Undang No.40 Tahun 2009 ayat 1 dan 2 tentang Kepemudaan.

sosial. Biasanya Karang Taruna berada pada tingkat Desa atau Kelurahan yang pada umumnya bergerak dibidang kesejahteraan sosial. Karang Taruna dijadikan sebagai wadah pembinaan dan pengembangan serta pemberdayaan dalam upaya mengembangkan kegiatan ekonomi produktif dengan pendayagunaan semua potensi yang tersedia di lingkungan baik Sumber Daya Manusia (SDM) maupun Sumber Daya Alam (SDA).

Namun belum semua Karang Taruna yang ada di setiap Desa atau Kelurahan sudah memenuhi kebutuhan – kebutuhan anggotanya untuk mengembangkan diri. Salah satu Karang Taruna yang membutuhkan sebuah pengembangan diri untuk anggotanya adalah Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya yang berada di Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur.

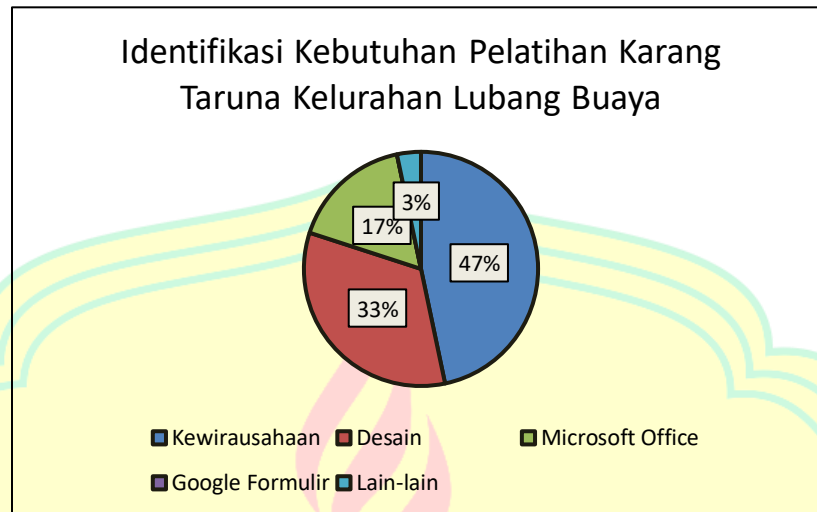
Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya pada saat ini beranggotakan 38 orang pemuda dari setiap perwakilan Rukun Warga (RW) yang ada di Kelurahan Lubang Buaya. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ketua serta anggota aktif Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya bahwa Karang Taruna baru kembali aktif berkegiatan pada tahun 2020 hal ini tentu menjadi penghambat dalam pengembangan diri anggota Karang Taruna.

Pengembangan diri dapat dibantu salah satunya dengan mengikuti sebuah pelatihan. Pelatihan adalah suatu proses pendidikan berjangka pendek yang terorganisir. Dalam pelatihan peserta akan

mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang bersifat praktis untuk tujuan tertentu.² Dengan demikian untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anggota Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya maka dilakukan sebuah identifikasi kebutuhan pelatihan yang dibutuhkan oleh anggota Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang sudah dilakukan, pelatihan yang diinginkan oleh anggota Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya adalah pelatihan kewirausahaan karena mereka ingin mengetahui lebih mendalam tentang kewirausahaan serta bagaimana cara untuk memulai berwirausaha yang baik dan benar. Hal ini juga diperkuat bahwa di Karang Taruna memiliki keinginan untuk membuka beberapa usaha dengan memanfaatkan lahan yang ada seperti membuka kafe dan budidaya lele namun belum dapat terlaksana karena persiapan yang belum matang dan pemahaman yang kurang untuk memulai sebuah usaha. Dengan demikian maka pelatihan kewirausahaan akan berfokus pada rencana usaha (*business plan*) sederhana.

² Sumantri, S. 2000. *Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung, hlm, 2.



Gambar 1.1 Diagram Hasil Identifikasi Kebutuhan Pelatihan

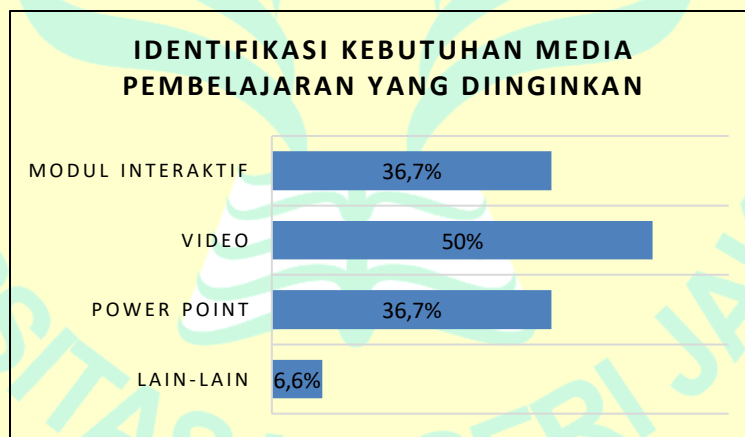
Rencana usaha (*business plan*) adalah salah satu sarana sistematis dalam mempertajam dan memperkuat ide bisnis. Dengan membuat rencana usaha, ide-ide bisnis akan lebih terencana dan terorganisir.³ Dalam berwirausaha dibutuhkan rencana usaha yang akan membantu untuk mengarahkan bagaimana sampai usaha tersebut berjalan dengan baik agar sesuai dengan tujuan dan keinginan. Tujuan lain dari pelatihan ini yaitu untuk mengenalkan wirausahawan yang memiliki kepercayaan atas kemampuannya, memiliki semangat dan kerja keras serta berorientasi pada masa depan.

Dalam melakukan sebuah pelatihan maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran

³ Amanita N. Yushita. *Business Plan Bagi Wirausaha Pemula*. Yogyakarta

merupakan seperangkat alat, bahan atau keadaan yang dibuat sebagai penghubung dalam kegiatan pembelajaran atau pelatihan.⁴ Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan pelatihan yang disampaikan kepada peserta dapat menarik perhatian serta mampu diserap dan mudah untuk dipahami.

Selain mencari tahu kebutuhan pelatihan yang diinginkan oleh anggota Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya, peneliti juga mencari tahu media pembelajaran apakah yang cocok untuk mereka agar mudah dimengerti dan dipahami. Berdasarkan identifikasi kebutuhan yang sudah dilakukan hasil media pembelajaran yang diinginkan berupa video.



Gambar 1.2 Diagram Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis video adalah penyampaian pengetahuan atau keterampilan dengan menggunakan video.

⁴ Miftah, M. 2013. *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Kwangsan, 1(2).

Menggunakan video sebagai media pembelajaran setidaknya mencakup elemen audio dan visual yang akan membantu untuk memudahkan pemahaman materi. Perangkat video yang akan digunakan dalam pelatihan ini adalah *videscribe*. *Videoscribe* adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Sparkol pada tahun 2012. Perangkat ini dapat digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan konsep tangan yang seolah-olah sedang menulis.

Videoscribe dipilih karena terbilang mudah dalam proses pembuatannya serta bentuk akhir dari video tersebut berupa animasi yang dapat menarik perhatian sehingga lebih memfokuskan dalam pemahaman materi. Dalam pelatihan ini, *videoscribe* akan digunakan sebagai media pembelajaran yang berisikan materi dan sistematika untuk membuat sebuah *business plan*. Dalam video ini akan dilengkapi dengan gambar dan contoh bentuk *business plan* serta audio berupa penjelasan singkat dari bahan ajar yang akan disampaikan.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam pelatihan ini juga dianggap cocok karena pelatihan akan dilakukan secara daring atau *online* melalui *video conference* mengingat saat ini sedang pandemi COVID-19 yang mana pertemuan tatap muka dibatasi serta tingginya kasus positif COVID-19 di Kelurahan Lubang Buaya.

Pelatihan ini menggunakan *group teaching method* yaitu metode pembelajaran grup yang dilakukan dengan diskusi dan melakukan presentasi serta tutorial berupa video terkait rencana usaha. Pelatihan ini akan diawali dengan pengerjaan *pretest* sebagai nilai ukur pemahaman mengenai *business plan* sebelum diberikan perlakuan berupa video, pemutaran video pembelajaran dan pengerjaan *posttest* sebagai nilai ukur pemahaman mengenai *business plan* setelah diberikan video pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “Penggunaan Media *Videoscribe* Dalam Pelatihan Membuat *Business Plan* Untuk Meningkatkan Kemampuan Merencanakan Usaha Sederhana”. Dengan tujuan untuk melihat apakah penggunaan media *videoscribe* dalam pelatihan membuat *business plan* dapat menambah pemahaman dan keterampilan atau kemampuan dalam membuat rencana usaha sederhana bagi pemuda Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya tidak pernah melakukan sebuah pengembangan diri terhadap anggotanya.

2. Kurangnya pemahaman dan keterampilan anggota Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya dalam membuat perencanaan usaha sederhana.
3. Diperlukannya media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh anggota Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya yang mayoritasnya orang dewasa dan mudah diakses pada saat pandemi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapat dan agar peneliti dapat terfokus karena keterbatasan seperti waktu dan tenaga, maka peneliti membatasi permasalahan pada “Penggunaan Media *Videoscribe* Dalam Pelatihan Membuat *Business Plan* Untuk Meningkatkan Kemampuan Merencanakan Usaha Sederhana” untuk pemuda Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka perumusan masalah yang didapat sebagai berikut :

“Apakah penggunaan media *videoscribe* dalam pelatihan membuat *business plan* dapat meningkatkan kemampuan merencanakan usaha sederhana pemuda Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya ?”

E. Kegunaan Penelitian

Adapun Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi banyak orang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan sumber informasi dalam memahami pembuatan rencana usaha (*business plan*) dan dapat mengajarkan kita semua bagaimana cara merancang, melaksanakan dan mengevaluasi sebuah kegiatan.

b. Bagi Pemuda Karang Taruna Kelurahan Lubang Buaya

Diharapkan pelatihan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan pengetahuan serta untuk pengembangan diri bagi anggota Karang Taruna.

c. Bagi Mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan pengetahuan untuk mahasiswa khususnya Pendidikan Masyarakat dalam melakukan pelatihan.