

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini banyak sekali problem yang terjadi dimasyarakat Indonesia. Problematika masyarakat merupakan sebuah permasalahan yang muncul dan hangat diperbincangkan oleh khalayak ramai, sehingga menjadi sebuah hal yang sifatnya penting sekali dalam kehidupan dan menuntut untuk diselesaikan. Oleh karena itu, semua problematika yang ada harus disikapi dengan sebaik mungkin, penuh pemikiran dan pertimbangan khususnya problematika yang menyangkut aspek kehidupan. Ada beberapa problematika yang terjadi dimasyarakat saat ini, yaitu masalah ekonomi, masalah kebudayaan, masalah politik, dan masalah kemasyarakatan.

Problematika ekonomi ini merupakan problem umum yang dihadapi masyarakat Berbagai aspek perekonomian masyarakat itu dengan segera secara langsung akan mempengaruhi kehidupan anggota masyarakat. Hal itu, karena adanya hubungan perekonomian itu sendiri dengan pekerjaan seseorang dan selanjutnya akan muncul sosial ekonomi pada masyarakat tersebut khususnya terkait dengan sandang pangan, dan papan. Semua itu merupakan kebutuhan pokok bagi kehidupan masyarakat, dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya.

Setiap orang dapat memenuhi kebutuhannya dari penghasilan yang didapat. Berbagai cara yang dilakukan untuk seseorang agar mendapatkan penghasilan guna menemenuhi kebutuhannya. Untuk mendapatkan penghasilan tentunya mereka harus bekerja. Pendidikan formal yang ditempuh tidaklah cukup untuk mencari pekerjaan tanpa adanya *life skills* yang dimiliki. Kebanyakan pihak penerima kerja tentunya akan memperkerjakan seseorang apabila seseorang mempunyai *life skills* tambahan yang akan menjadi nilai plus dalam menunjang pekerjaannya. Tidak semua orang mempunyai *life skills* sejak lahir. Bagi mereka yang ingin mempunyai keterampilan haruslah mencari pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan *life skills* mereka. Pelatihan *life skills* ini bisa didapatkan di ranah pendidikan nonformal.

Pendidikan nonformal adalah usaha yang terorganisir secara sistematis dan kontinu diluar sistem persekolahan, melalui hubungan sosial untuk membimbing individu, kelompok dan masyarakat agar memiliki cita-cita sosial (yang efektif) guna meningkatkan taraf hidup dibidang material, sosial dan mental dalam rangka usaha mewujudkan kesejaterahan sosial. Pendidikan nonformal menurut Djudju Sudjana yang mengambil pendapat dari *Coombs* ialah setiap kegiatan terorganisasi dan diluar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu didalam mencapai tujuan belajarnya.¹

Pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 26 ayat (4), tercantum bahwa satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, majelis taklim, serta satuan pendidikan yang sejenis. Salah satu satuan

¹ Djudju Sudjana S. *Pendidikan Nonformal*. (Bandung: Falah Production, 2004). hlm. 22

pendidikan nonformal yang akan dibahas adalah pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM).²

Keberadaan PKBM di DKI Jakarta sangatlah banyak jumlahnya dan terbagi ke seluruh Kota Madya. Menurut data yang terdapat dari Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (Dirjen PAUDNI) pada tahun 2015 tercatat setidaknya terdapat 236 (dua ratus tiga puluh enam) PKBM yang memiliki NILEM (Nomor Induk Lembaga).³

PKBM sebagai lembaga pendidikan terbagi menjadi dua status yaitu negeri dan swasta. Namun, secara resmi PKBM negeri maupun swasta dinaungi oleh pemerintah (Direktorat Pendidikan Kesetaraan, Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan Informal, Departemen Pendidikan Nasional). Pembiayaan penyelenggaraan program diambil dari Anggaran dan Pendapatan Belanja Negara (APBN), Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD), swadaya masyarakat dan sumber dana lain yang sah dan tidak mengikat.

Dikatakan sebagai pusat kegiatan belajar masyarakat, karena didalamnya menyediakan berbagai macam jenis pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, seperti : Pendidikan Anak Usia Dini, Program Paket A, Paket B, Paket C, Kursus-kursus, dan jenis pendidikan lainnya. Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan munculnya lembaga-lembaga penyedia jasa kursus, maka tugas dan fungsi dibeberapa PKBM hanya menyediakan terselenggaranya Program PAUD, Pendidikan Kesetaraan, dan Keterampilan.

² UU No. 20 Tahun 2003

³ [Bindikmas.kemdikbud.go.id/nilem/?menu=home](http://bindikmas.kemdikbud.go.id/nilem/?menu=home) (diakses pada tanggal 2 februari 2018)

Proses pembelajaran pendidikan kesetaraan yang dilaksanakan di PKBM relatif sama dengan pembelajaran seperti pada sekolah formal pada umumnya, yaitu pertemuan tatap muka (konvensional) di ruang kelas yang tersedia di lembaga dan menggunakan seragam sekolah bagi peserta didik. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kesetaraan yang memuat komponen mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional dan yang tidak diujikan⁴. Perbedaan hanya ada pada waktu pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan dengan kesepakatan Kepala Sekolah PKBM serta jam belajar yang relatif singkat.

PKBM Negeri 23 Kebon Melati adalah suatu lembaga pendidikan non formal yang berada di jalan KH. Mas Mansyur, No. 92 Rt/Rw 07/05, Kelurahan Kebon Melati, Kota Madya Jakarta Pusat. Yang menyelenggarakan pendidikan kesetaraan dan pendidikan keterampilan untuk peserta didiknya. Pendidikan kesetaraan yang ditawarkan adalah paket A, paket B, dan Paket C. Sedangkan pendidikan keterampilan yang diberikan untuk menambah pengetahuan sekaligus meningkatkan kecakapan hidup (*life skills*) sebagai bekal kepada peserta didik ketika terjun dan bersaing di masyarakat.

PKBM Negeri 23 Kebon Melati memiliki tempat yang strategis sehingga banyak masyarakat yang ingin belajar disana. Namun sampai saat ini program kesetaraan saja yang berjalan, karena adanya beberapa faktor seperti kurangnya minat masyarakat terhadap pelatihan yang terdahulu karena kebanyakan pelatihan yang dilakukan tidak sesuai dengan kebutuhan warga belajar yang ada disana. Tapi ada pula keterbatasan dari tutor disana yang jumlahnya tidak begitu banyak untuk program pelatihan itu sendiri.

⁴ Acuan Proses Pelaksanaan dan Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Program Paket A, Paket B dan Paket C

Seperti yang dibahas dalam artikel yang membahas mengenai *Social Media Networking* yang terpopuler saat ini , saat ini *trend online marketing* telah bergeser dengan menggunakan video sebagai media promosi dan marketing. Video bukanlah suatu hal yang baru tapi saat ini Youtube, Facebook, dan Snapchat telah berinvestasi jutaan dollar untuk mengembangkan bentuk baru dari saluran video, dimana VR (*Virtual Reality*) menjadi suatu hal yang sangat populer belakangan ini⁵ . Banyak yang meramalkan 80% pengguna video akan mendominasi pada tahun 2019 nantinya.

Dan di era modern ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan IPTEK karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Sebagaimana dinyatakan Marc Prensky (2001), ada dua kelompok generasi manusia, yaitu generasi digital immigrant dan digital native. Digital immigrant adalah generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. Digital native adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. Mereka cepat belajar dan nyaman menggunakan peralatan digital. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi digital native, media yang tepat untuk mereka adalah media pembelajaran yang berbasis digital.

Berkembangnya teknologi sistem informasi dan komunikasi merupakan dampak positif iklim globalisasi zaman yang menuntut manusia berperan lebih kreatif dan inovatif untuk melahirkan kesetaraan pengetahuan dan berbagi pengalaman dalam bidangnya tersendiri. Dalam dunia pendidikan pemanfaatan teknologi adalah sebagai pendukung utama pengembangan pembelajaran yang efisien dan efektif, khususnya dalam hal menggunakan aplikasi video

⁵ <http://bagaimana-trend-video-marketing-di-dunia-digital/> (di akses pada tanggal 23 juni)

pemasaran (*video scribe*) sebagai inovasi baru untuk menambah *lifeskills* peserta didik sebagai salah satu bentuk media pembelajaran dan sekaligus memasarkan produk atau usaha yang mereka miliki.

Videoscribe merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh, mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi alternative pemasaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam software, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-import ke dalam software tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan videoscribe juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet. Peserta didik jadi lebih mudah membuat media pembelajaran menggunakannya.

Penggunaan *Videoscribe* sebagai salah satu alternative yang digunakan untuk memasarkan barang , produk ataupun jasa di rasa cukup efektif karena mengingat pada saat ini orang lebih suka melihat dibandingkan membaca , dan juga peneliti melihat latar belakang peserta didik yang banyak memiliki usaha atau toko dipusat perbelanjaan di Tanah Abang-Jakarta pusat . dengan begitu perlunya diadakan pelatihan tambahan pembuatan video pemasaran dengan menggunakan aplikasi *video scribe* untuk peserta didik paket C di PKBMN 23 Kebon Melati selain guna menambah *lifeskills* mereka setelah lulus bisa juga

menambah penghasilan mereka dengan memasarkan produk atau jasa yang mereka punya dengan penggunaan aplikasi video pemasaran (*video scribe*).

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "*Pelatihan Video Pemasaran (VideoScribe) Untuk Meningkatkan Life Skills Pada Warga Belajar Paket C Di PKBM 23 Kebon Melati*"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan serta penjelasan dalam latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana tingkat pendidikan keterampilan yang di ada di PKBM 23 Kebon Melati?
- 2) Apa saja keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik di PKBM 23 Kebon Melati ?
- 3) Apakah life skills peserta didik bertambah dari segi kognitif dan psikomotrik setelah mendapatkan pelatihan Video pemasaran (*VideoScribe*) ?
- 4) Apakah program pelatihan Video Pemasaran (*VideoScribe*) dapat meningkatkan *life skills* peserta didik paket C di PKBM 23 Kebon Melati?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan luasnya masalah serta keterbatasan tenaga, waktu dan supaya hasil penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada "*Pelatihan Video Pemasaran (VideoScribe) Untuk Meningkatkan Life Skills Pada Warga Belajar Paket C PKBM Negeri 23 Kebon Melati*"

D. Perumusan Masalah

Mengacu dari latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan

sebagai berikut, “ Apakah Pelatihan Video Pemasaran (*VideoScribe*) dapat Meningkatkan *Life Skills* Pada Warga Belajar Paket C PKBM Negeri 23 Kebon Melati? ”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

- a. Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengembangan ilmu pendidikan masyarakat.
- b. Sebagai pertimbangan terhadap hasil-hasil penelitian yang sejenis.
- c. Sebagai salah satu referensi untuk penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pihak pusat kegiatan belajar masyarakat diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang positif dan menjadi evaluasi supaya penyelenggaraan pelatihan kedepannya lebih baik lagi.
- b. Bagi jurusan pendidikan masyarakat dapat dijadikan data tambahan dan referensi bagi mahasiswa jurusan pendidikan masyarakat.