

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki jumlah penduduk yang padat dan terus meningkat, semakin bertambahnya jumlah penduduk di Indonesia, semakin banyak juga lapangan kerja yang harus disediakan oleh pemerintah Indonesia. Ketersediaan lapangan kerja tidak sebanding dengan sumber daya manusia yang ada, sehingga pengangguran menjadi yang akan ada setiap tahunnya. Masalah pengangguran merupakan suatu masalah penting di suatu negara.

Pengangguran masih menjadi masalah tersendiri bagi Bangsa Indonesia. Sulitnya dalam mencari lapangan pekerjaan tidak sebanding dengan jumlah lulusan yang ada. Lapangan pekerjaan tidak tumbuh kembang secara cepat dan sulit bertambahnya secara signifikan<sup>1</sup>. Masyarakat dengan usia produktif yang tidak melanjutkan pendidikan dengan keahlian tertentu, menuntut upaya upaya dalam membantu mereka untuk mewujudkan potensi yang dimilikinya agar dapat bermanfaat bagi pembangunan bangsa, pemerintah memberikan solusi dengan melalui jalur pendidikan non formal.

Pendidikan non formal memiliki satuan pendidik yang diantaranya Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM), Majelis ta'lim, kursus, pelatihan, dan satuan lembaga sejenis lainnya. Salah satu program pendidikan nonformal yaitu pelatihan salah satunya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, yang bersifat untuk membantu dan meningkatkan tanggung jawab dalam mencapai suatu tujuan tertentu.

---

<sup>1</sup> Ima Mulyawati and Silvy Mei Pradita, "Pelatihan Sablon Bagi Karang Taruna Dalam Menciptakan Peluang Bisnis," *Jurnal SOLMA* 7, no. 2 (2018): 299.

Berdasarkan Undang-Undang RI No.13 Tahun 2013 tentang ketenagakerjaan disebutkan bahwa pelatihan kerja diselenggarakan dan diarahkan untuk membekali, meningkatkan, dan mengembangkan kompetensi kerja guna meningkatkan kemampuan, produktivitas, dan kesejahteraan.

Pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang lebih mengutamakan praktek daripada teori<sup>2</sup>. Pelatihan sangat penting untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki seseorang dan agar menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, untuk itu dibutuhkannya wadah untuk membuat suatu pelatihan yang menjadi tempat berkembangnya pemuda yaitu organisasi Karang Taruna.

Karang Taruna adalah suatu organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan untuk setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial. Karang Taruna tumbuh atas kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari masyarakat dan untuk masyarakat itu sendiri khususnya generasi muda yang ada di suatu wilayah desa, kelurahan atau komunitas sosial yang sederajat, terutama bergerak pada bidang-bidang kesejahteraan sosial<sup>3</sup>.

Seperti dibidang ekonomi, olahraga, keagamaan, kesenian, dan keterampilan dengan didirikannya Karang Taruna untuk dapat memberikan pembinaan dan pembedayaan kepada para pemuda yang ada di dalam suatu desa atau wilayah itu sendiri. Dengan wadah tersebut diharapkan untuk para pemuda dapat mempunyai rasa tanggung jawab pada diri sendiri, sosial, dan masyarakat. Dengan demikian para pemuda dapat berpartisipasi dengan baik dalam mengembangkan kegiatan ekonomi, sosial, budaya dengan

---

<sup>2</sup> Wianti, "Analisis Prosedur Pelatihan Karyawan Pada PT Istana Karang Laut Jakarta Selatan," *Jurnal Manajemen dan Bisnis Sriwijaya* 17, no. 3 (2019): 159–168, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jmbs/article/view/6432/5498>.

<sup>3</sup> Angkasawati, "Partisipasi Pemuda Dalam Karang Taruna Desa (Studi Di Desa Ngubalan Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung)," *Jurnal Publiciana* Vol. 11, no. No. 1 (2018): 14–34, <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/137>.

pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya alam <sup>4</sup>. Salah satu upaya pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dapat dilakukan dengan pelatihan sablon.

Pelatihan sablon dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan keterampilan pemuda Karang Taruna, pelatihan ini dapat dikembangkan untuk menciptakan produk industri kreatif dari pelatihan sablon tersebut sehingga dapat menciptakan lapangan kerja baru serta dapat meningkatkan tingkat ekonomi bagi peserta pelatihan. Sablon adalah teknik cetak saring dengan menggunakan bahan dasar cat tekstil. Pada umumnya dapat dibedakan menjadi dua jenis dalam pengerjaannya, ada yang manual dan juga menggunakan mesin. Proses cetak sablon menggunakan mesin terbilang lebih cepat dan hasil yang lebih maksimal <sup>5</sup>.

Istilah cetak saring di Indonesia lebih populer dengan sebutan cetak sablon. Kata sablon berasal dari Bahasa Belanda, yaitu *Schablon*, sehingga dalam bahasa serapan menjadi sablon <sup>6</sup>. Cetak sablon adalah mencetak dengan menggunakan model cetakan atau dengan mal. Sablon juga dapat didefinisikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh. Cetak saring adalah dengan menggunakan kain gasa yang dibingkai disebut dengan *screen*. Pada umumnya peralatan yang digunakan sablon manual dan sablon mesin banyak memiliki kemiripan, dikarenakan peralatan sablon mesin diadaptasi dari proses sablon manual yang telah berkembang terlebih dahulu.

Program yang diadakan oleh Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu yaitu pelatihan sablon untuk masyarakat sekitar dengan tujuan meningkatkan keterampilan dan dapat membantu ekonomi masyarakat di kelurahan Pondok Bambu. Pelatihan sablon tersebut merupakan salah satu program kerja dari Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu yang diadakan

---

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Rully Nur Dewanti et al., "Penyuluhan Dan Pelatihan Keterampilan Sablon Pigment Pasta Manual Di Karang Taruna 03 Desa Cisauk," *Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat* 1, no. 1 (2021).

<sup>6</sup> Ibid.

setiap setahun sekali atau ketika diperlukan adanya pelatihan yang bersifat pemberdayaan. Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu memiliki usaha sablon internal sendiri sehingga memudahkan untuk mengadakan program pelatihan sablon yang bersifat meningkatkan keterampilan masyarakat sekitar dan membuka peluang untuk masyarakat ikut serta di dalam usaha internal Karang Taruna itu sendiri.

Pelatihan yang diadakan oleh Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu pada tanggal 30 Januari 2022 berupa pelatihan sablon dengan 2 teknik yaitu pelatihan sablon manual dan sablon digital. Pelatihan dilaksanakan dalam 1 hari yang dibagi menjadi 2 sesi, setiap 1 sesi para peserta pelatihan di bagi menjadi 2 kelompok dan tiap kelompok mengikuti pelatihan sablon dengan teknik manual dan digital. Pelatihan tersebut ditujukan kepada seluruh pemuda Karang Taruna RW di kelurahan Pondok Bambu dengan kouta peserta pelatihan sebanyak 30 peserta, setiap 2 anggota Karang Taruna RW diharuskan untuk mengikuti pelatihan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Andrew selaku ketua Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu, bahwa pelatihan tersebut tidak menggunakan media pembelajaran. Pelatihan tersebut hanya diberikan materi atau teori oleh narasumber, dan pelatihan menjadi sangat bergantung dengan narasumber. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk mengembangkan media pelatihan tersebut. Diantaranya mengembangkan media pelatihan sablon berbasis video interaktif. Peneliti mendapatkan ide untuk membuat media pembelajaran berbasis video interaktif karena dapat mempermudah para peserta pelatihan dan peserta pelatihan dapat aktif saat kegiatan pelatihan berlangsung terhadap media yang dikemas secara sistematis.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan pelatihan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian bagi penyelenggara pelatihan. Pada kenyataannya media pembelajaran sering terabaikan, media pembelajaran yang

dimanfaatkan dalam pelatihan dapat membantu mempermudah pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan dan hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas pembelajaran menjadi meningkat dikarenakan tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru<sup>7</sup>. Pelatihan sablon dapat menggunakan media pembelajaran video interaktif sebagai alat bantu penyampaian bahan ajar yang dapat diberikan kepada peserta pelatihan.

Video Interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya<sup>8</sup>. Media pelatihan menggunakan video interaktif cukup efektif karena materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan dapat dengan mudah di mengerti.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas peneliti mendapatkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif untuk pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu. Media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi video interaktif kedepannya dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran peserta pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu.

Berdasarkan dari hasil pemaparan yang di atas, peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengembangan**

---

<sup>7</sup> Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

<sup>8</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014).

## **Media Video Interaktif Pelatihan Sablon Dalam Meningkatkan Keterampilan Pada Pemuda Karang Taruna ”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti menemukan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut :

1. Tidak adanya media pembelajaran dalam pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu.
2. Pelatihan hanya diberikan teori dan materi oleh narasumber, pelatihan menjadi sangat tergantung dengan narasumber.
3. Perlu dikembangkannya media pembelajaran dalam pelatihan sablon untuk meningkatkan keterampilan menggunakan video interaktif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan berupa produk media Video Interaktif yang dapat menjadi sarana belajar untuk menambah pengetahuan para pemuda Karang Taruna di kelurahan Pondok Bambu tentang Pelatihan Sablon. Adapun cakupan dari pengembangan video interaktif ini diantaranya :

#### **1. Media**

Penelitian ini mengembangkan media pelatihan berupa video interaktif untuk para peserta pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu kemudian diuji oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media.

#### **2. Materi**

Materi dalam media video interaktif untuk pelatihan sablon adalah tentang sablon dan tata cara menyablon dengan menggunakan 2 teknik. Berikut adalah rinciannya:

- a. Pengertian sablon
- b. Sejarah sablon

- c. Manfaat sablon
- d. Jenis – jenis sablon
- e. Alat – alat yang dibutuhkan dalam menyablon
- f. Tata cara melakukan penyablonan dengan manual dan digital

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, berikut adalah perumusan masalah dari penelitian “Pengembangan Media Video Interaktif Pelatihan Sablon dalam Meningkatkan Keterampilan pada Pemuda Karang Taruna Kelurahan Pondok Bambu”:

1. Apakah penggunaan Video Interaktif lebih efektif untuk dijadikan media pelatihan dalam pelatihan sablon pada pemuda Karang Taruna di kelurahan Pondok Bambu ?
2. Bagaimana pengembangan video interaktif yang efektif sehingga para peserta pelatihan dapat dengan mudah memahami pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan bagi peneliti mengenai pelatihan sablon dan pengembangan media pembelajaran di masyarakat.

2. Bagi Pemuda Karang Taruna Kelurahan Pondok Bambu

Diharapkan para pemuda Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu dapat memahami manfaat dari pelatihan sablon dan dapat meningkatkan keterampilan peserta pelatihan sablon.

3. Bagi Prodi Pendidikan Masyarakat

Sebagai bahan masukan untuk mahasiswa Pendidikan Masyarakat dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan inovatif mengenai video interaktif pelatihan sablon.