

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sarana bagi individu dalam membentuk karakter dirinya. Proses ini mencerminkan perubahan perilaku yang relatif stabil, yang muncul dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan, dan berfokus pada aspek kognitif.¹ Remaja merupakan kelompok usia yang sangat penting dalam perkembangan sosial suatu negara.² Mereka adalah generasi yang memiliki potensi luar biasa dalam membentuk masa depan bangsa. Namun, remaja sering kali dihadapkan dengan kesulitan dalam mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan. Mereka mungkin tidak memahami bagaimana memotivasi diri sendiri atau orang lain, mengelola konflik, atau membuat keputusan yang bertanggung jawab. Kurangnya pemahaman ini dapat menghambat perkembangan pribadi mereka dan memengaruhi interaksi sosial.

Permasalahan umum yang terjadi pada remaja yaitu, kurangnya memahami arti dari kepemimpinan yang merujuk pada ketidakpahaman dan kurangnya pemahaman mereka terhadap konsep kepemimpinan, baik dalam konteks pribadi maupun sosial. Hal ini tercermin dari kurangnya kesadaran remaja akan pentingnya mengembangkan keterampilan kepemimpinan, termasuk kemampuan mengambil inisiatif, mengelola tim, dan memimpin dengan integritas. Dalam rangka pengembangan diri, remaja sering kali mencari wadah untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan mengembangkan keterampilan kepemimpinan. Salah satu wadah yang populer di Indonesia untuk mencapai tujuan ini adalah melalui organisasi Karang Taruna.

Karang Taruna merupakan wadah kepemudaan yang berfungsi menggali dan mengembangkan potensi generasi muda di lingkungan desa serta

¹Pipit Putri Hariani M. D. Hots (*High Order Thinking Skills*) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Menggunakan Modul. Kumpulan Jurnal Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2019, hal. 7.

²Alima Fikri Shidiq, dan Santoso Tri Raharjo. Peran pendidikan karakter di masa remaja sebagai pencegahan kenakalan remaja. "Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat". 2018, Volume 5, Issue 2, hal. 1.

kelurahan.³ Organisasi ini bertujuan untuk membina dan mengembangkan kepemimpinan, kreativitas, serta tanggung jawab sosial remaja dalam rangka mewujudkan masyarakat yang lebih baik. Peran remaja dalam Karang Taruna mencakup berbagai aspek, seperti partisipasi dalam kegiatan sosial, pengambilan keputusan, pembangunan komunitas, dan pengembangan keterampilan kepemimpinan.⁴

Sebagai upaya mendukung keberhasilan program kerja, Karang Taruna perlu dipimpin oleh individu yang memiliki kemampuan manajerial dan kepemimpinan yang mumpuni. Namun, banyak anggota remaja Karang Taruna yang belum memahami konsep kepemimpinan secara utuh, seperti pengambilan keputusan, komunikasi efektif, dan tanggung jawab sosial.⁵ Kepemimpinan yang efektif memungkinkan penyerapan aspirasi anggota serta pelaksanaan kegiatan secara terstruktur. Oleh karena itu, peran seorang pemimpin sangat menentukan dalam pencapaian tujuan organisasi. Efektivitas dan efisiensi capaian program pun sangat bergantung pada kompetensi kepemimpinan yang dimiliki oleh individu tersebut.⁶

Masalah ini dapat bersumber dari berbagai faktor, termasuk kurangnya pendidikan formal mengenai kepemimpinan di lingkungan sekolah, ketiadaan peran model kepemimpinan yang positif, atau minimnya kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang mengembangkan keterampilan kepemimpinan. Salah satu faktor masalah remaja kurang memahami arti dari kepemimpinan dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah. Kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran cenderung membuat remaja merasa jenuh dan bosan. Remaja cenderung mengalami kejenuhan ketika pembelajaran hanya bersifat pasif dan terbatas pada penyampaian informasi tanpa melibatkan partisipasi aktif

³Riris Arifianto. Peran karang taruna dalam pemberdayaan pemuda melalui pelatihan karawitan gamelan Jawa Dusun Plumbon Kelurahan Ngadirejo Kecamatan Eromoko Wonogiri. Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. 2017, Volume 1, Issue 1, 27-39, hal. 28.

⁴Liya Ftiani. Analisis Partisipasi Pemuda Dalam Pengembangan Desa Wisata Di Desa Candirejo Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang. jman jurnal mahasiswa Administrasi negara. 2018, Volume 2, Issue 2, 157-169, hal. 157.

⁵ Cahyati, Siti Cucu, and Sri Nurhayati. "The Impact Of Youth Basic Leadership Training On Generation Z's Leadership Skill Enhancement." *Jurnal Dimensi* 13.1 (2024): 118-127.

⁶Zauhar Latifah. Pentingnya Kepemimpinan dalam Organisasi. *Proceeding: Islamic University of Kalimantan*. 2021. hal. 1.

mereka. Metode ceramah yang monoton dan kurang interaktif dapat menurunkan minat dan motivasi remaja untuk belajar lebih lanjut tentang kepemimpinan.

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh dua komponen utama, yakni metode pembelajaran dan media yang digunakan. Kedua elemen ini memiliki keterkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan, karena pemilihan serta pemanfaatannya secara tepat dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran.⁷ Metode pembelajaran yang melibatkan remaja secara langsung, seperti diskusi kelompok, simulasi, permainan peran, atau proyek praktis, dapat meningkatkan keterlibatan mereka dan membuat pembelajaran lebih menarik. Pemberian tugas atau proyek yang memungkinkan remaja untuk mengaplikasikan konsep kepemimpinan dalam konteks nyata juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif akan membantu memotivasi remaja untuk lebih memahami dan menghargai arti dari kepemimpinan.

Kemajuan teknologi yang berlangsung cepat di era globalisasi turut mendorong terjadinya transformasi dalam media pembelajaran, yang kini semakin berkembang dalam hal fungsi, aksesibilitas, dan inovasi.⁸ E-booklet merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dinilai efektif seiring dengan kemajuan teknologi, dan berperan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran. *E-Booklet* cukup populer saat ini karena mudah diakses dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja.⁹ *E-booklet* dapat diakses melalui berbagai macam perangkat elektronik seperti hp, laptop, komputer dan berbagai macam perangkat lainnya. Selain itu, *e-book* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi yang cukup lengkap dan *up-to-date*.

Penelitian tentang kepemimpinan telah menjadi fokus perhatian dalam berbagai bidang studi. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyati & Nurhayati

⁷ Muhamad Ali. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. Jurnal edukasi@ elektro. 2009, Volume 5, Issue 1, 11-18, hal. 2.

⁸Endah Setyaningsih. Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*. 2023, Volume 1, Issue 01, 34-48, hal. 34.

⁹Muhammad Daffa Syahrul Ramadhan. Pengembangan E-Booklet Pada Materi Suhu Dan Kalor Untuk SMA/MA. (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023), hal. 63.

menunjukkan bahwa setelah mengikuti Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK), 80% peserta mengalami peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri dan kemampuan mengambil keputusan serta 70% menunjukkan peningkatan keterlibatan komunitas, seperti aktif dalam kegiatan sosial dan diskusi kelompok.¹⁰ Penelitian yang dilakukan oleh Akmaluddin juga menunjukkan bahwa hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 45% peserta memiliki pemahaman dasar tentang kepemimpinan. Setelah pelatihan, skor *posttest* meningkat hingga 85%, mencakup pemahaman tentang visi, kerja tim, dan pengambilan keputusan.¹¹ Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, 80% remaja karang taruna Karang Anyar belum memahami terkait kepemimpinan. Banyak aspek yang masih memerlukan penelitian lebih lanjut, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kepemimpinan, dampaknya pada individu dan organisasi, serta strategi untuk meningkatkannya.

Berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk merancang sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Media pembelajaran E-Booklet Terhadap Pemahaman Kepemimpinan Pada Anggota Remaja Karang Taruna (Studi Eksperimen di Kelurahan Karang Anyar Jakarta Pusat)” dengan tujuan menjadi inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman kepemimpinan, serta berguna untuk memudahkan para remaja karang taruna dalam proses pembelajaran dan mendapatkan informasi. Penelitian ini dilakukan dan ditujukan agar menjadi salah satu terobosan baru dalam mengembangkan karang taruna, serta media pembelajaran yang terkini dan *up-to-date* guna memudahkan remaja karang taruna Kelurahan Karang Anyar, Jakarta Pusat.

¹⁰ Cahyati, Siti Cucu, and Sri Nurhayati. "The Impact Of Youth Basic Leadership Training On Generation Z's Leadership Skill Enhancement." *Jurnal Dimensi* 13.1 (2024): 118-127.

¹¹ Akmaluddin, Akmaluddin. "Latihan Dasar Kepemimpinan Pada Remaja Dan Pemuda Sekota Banda Aceh Dan Sekitarnya." *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT BIDANG PENDIDIKAN* 1.2 (2019).

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, sejumlah permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Remaja anggota Karang Taruna Kelurahan Karang Anyar belum pernah mendapat sosialisasi terkait kepemimpinan, sehingga menghambat perkembangan kapasitas anggota dalam menjalankan peran secara maksimal.
2. Metode pelatihan cenderung konvensional dan kurang menarik bagi remaja, sehingga sulit memotivasi mereka untuk belajar dan memahami konsep kepemimpinan secara mendalam.
3. Keterbatasan metode dan media pembelajaran serta belum adanya pelaksanaan yang memanfaatkan media *e-booklet* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman terkait kepemimpinan oleh remaja karang taruna Kelurahan Karang Anyar Jakarta Pusat.

C. Pembatasan Masalah

Merujuk pada latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan pembatasan ruang lingkup penelitian guna menjaga fokus pembahasan. Penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh media pembelajaran *e-book* terhadap peningkatan pemahaman kepemimpinan di kalangan remaja Karang Taruna Kelurahan Karang Anyar. Media pembelajaran *e-book* yang digunakan mencakup beberapa materi yang dirancang khusus mengenai kepemimpinan seperti Pengertian Kepemimpinan, Fungsi kepemimpinan, Kriteria seorang pemimpin, Keterampilan yang harus dimiliki seorang pemimpin, Tipe-tipe kepemimpinan, Kekuasaan dalam kepemimpinan, Faktor yang mempengaruhi kepemimpinan dan Profesionalisme kepemimpinan dalam membentuk budaya organisasi yang efektif.

Penelitian ini dibatasi pada anggota karang taruna Kelurahan Karang Anyar. Peserta penelitian ini ditujukan untuk remaja dengan rentang umur 16-20 tahun. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *e-book* akan diukur melalui *pretest*

dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman kepemimpinan anggota karang taruna.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi

Materi yang akan diberikan untuk meningkatkan pengetahuan kepemimpinan pada remaja guna memudahkan mereka dalam belajar yaitu:

- a. Pengertian kepemimpinan
- b. Fungsi kepemimpinan
- c. Kriteria seorang pemimpin
- d. Keterampilan yang harus dimiliki seorang pemimpin
- e. Tipe-tipe kepemimpinan
- f. Model-model kepemimpinan
- g. Kekuasaan dalam kepemimpinan
- h. Faktor yang mempengaruhi kepemimpinan
- i. Profesionalisme kepemimpinan dalam membangun budaya organisasi yang kondusif dan efektif

2. Media

Penelitian ini memanfaatkan *e-booklet* sebagai media pembelajaran yang disusun secara khusus guna menunjang pemahaman remaja terhadap konsep dan praktik kepemimpinan.

3. Sasaran

Sasaran penelitian ini adalah remaja anggota karang taruna Kelurahan Karang Anyar, Jakarta Pusat.

4. Variabel

- a. Variabel X/bebas (independen): Penggunaan media pembelajaran *e-booklet*.
- b. Variabel Y/Terkait (dependen): Pemahaman remaja anggota karang taruna terhadap pemahaman kepemimpinan.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut
 “Apakah penggunaan media pembelajaran *e-booklet* kepemimpinan dapat berpengaruh terhadap pemahaman kepemimpinan pada remaja anggota karang taruna Kelurahan Karang Anyar?”

E. Tujuan Umum Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah memperoleh informasi empiris tentang pengaruh media pembelajaran *e-booklet* kepemimpinan terhadap pemahaman kepemimpinan pada remaja anggota karang taruna Kelurahan Karang Anyar.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan beberapa kegunaan seperti berikut:

1. Secara Teoritis

Dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran *e-book* dalam pelatihan kepemimpinan di Kelurahan Karang Anyar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan referensial bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang berfokus pada media pembelajaran *e-booklet* dalam membentuk sikap kepemimpinan, serta sebagai acuan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kepemimpinan bagi remaja.

b. Bagi Karang Taruna Karang Anyar

Bagi remaja karang taruna dapat dengan mudah belajar kapan saja dan dimana saja dan mudah mengakses media pembelajaran pembentukan sikap kepemimpinan. Sehingga proses sikap kepemimpinan pada remaja karang taruna mengalami peningkatan.

c. Bagi Program Studi Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini menjadi referensi untuk pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi dalam pemberdayaan masyarakat.