

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat, dimana teknologi sudah bukan lagi pilihan namun telah menjadi kebutuhan baik untuk kebutuhan bekerja, pendidikan atau bahkan kebutuhan di kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi banyak membantu dan mempermudah menyelesaikan dalam banyak hal seperti di dalam bidang pendidikan, dengan adanya teknologi siswa, mahasiswa maupun pendidik terbantu dalam mencari sumber materi tambahan untuk belajar, dapat menemukan metode baru yang lebih menarik, belajar menjadi lebih fleksibel karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan memanfaatkan aplikasi zoom, gmeet serta jaringan internet maka pembelajaran dapat dilakukan secara *online* atau daring (Maritsa et al., 2021 hlm 96). Teknologi yang kian pesat kemajuannya, maka perlu untuk memiliki kemampuan dalam bidang teknologi karena kemampuan menguasai teknologi juga sangat penting untuk kebutuhan di dunia kerja, banyak perusahaan yang membutuhkan karyawan yang menguasai di bidang teknologi.

Kondisi yang terjadi di Indonesia masih kekurangan talenta yang kompeten di bidang teknologi, dilansir dari (Yulianti, 2023) Kepala Pusat Pengembangan Profesi dan Sertifikasi Kementerian Komunikasi dan Informatika, Hedi M.Idris menyatakan bahwa di tahun 2030 Indonesia masih kekurangan 9 juta Talenta di bidang IT. Dilihat dari pernyataan tersebut maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten di bidang teknologi, salah satu cara yaitu dengan membuat program pelatihan agar masyarakat yang berminat namun belum kompeten dapat mengikuti pelatihan yang mana dengan mengikuti pelatihan tersebut dapat meningkatkan jumlah SDM yang kompeten. Pelatihan adalah bagian dari proses belajar yang bertujuan untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar system pendidikan formal, dengan fokus yang lebih besar pada praktek dibandingkan

teori serta berlangsung dalam waktu yang relative singkat (Herwina, 2021 hlm 4), sehingga dengan mengikuti pelatihan SDM yang kompeten akan semakin meningkat, didukung dengan adanya lembaga pemerintah yang menyediakan program pelatihan yaitu Balai Latihan Kerja (BLK). Balai Latihan Kerja (BLK) adalah tempat diselenggarakannya proses pelatihan kerja bagi peserta pelatihan sehingga mampu dan menguasai suatu jenis dan tingkat kompetensi kerja tertentu untuk membekali dirinya dalam memasuki pasar kerja dan/atau usaha mandiri maupun sebagai tempat pelatihan untuk meningkatkan produktivitas kerjanya sehingga dapat meningkatkan kesejahteraannya (Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia No 7, 2012). Selain Balai Latihan Kerja (BLK) terdapat unit lembaga pelatihan yaitu Balai Latihan Kerja Komunitas atau BLK-K yang dibangun oleh pemerintah sebagai upaya meningkatkan penyebaran lembaga pelatihan kerja dan mempermudah akses pelatihan bagi masyarakat, pendirian Balai Latihan Kerja Komunitas (BLK-K) diharapkan dapat membantu masyarakat di daerah-daerah yang selama ini kesulitan mengakses pelatihan kerja, dengan demikian mereka dapat difasilitasi untuk meningkatkan keterampilan dan siap memasuki dunia usaha serta industri (Nuraeni et al., 2022 hlm 13).

Salah satu BLK-K yang berdiri di Kampung Cicangkudu tepatnya di Pondok Pesantren Nurul Ihsan, Desa Mangunreja, Kecamatan Mangunreja, Kabupaten Tasikmalaya yaitu BLK-K Nurul Ihsan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kompetensi santri di bidang desain grafis. Dengan latar belakang pondok pesantren yang memiliki banyak SDM santri muda maka peluang tersebut dapat dimanfaatkan untuk dilatih agar santri kompeten di bidang desain grafis, karena dengan kemajuan teknologi saat ini kemampuan di bidang teknologi sangat dibutuhkan baik untuk menunjang pendidikan hingga dunia kerja yang banyak memerlukan karyawan yang berkompeten di bidang teknologi. Dengan demikian kehadiran BLK-K Nurul Ihsan diharapkan dapat membantu meningkatkan kompetensi santri khususnya di bidang desain grafis, sasaran utama dari pelatihan ini yaitu santri tingkat MTs (Madrasah Tsanawiyah) yang difokuskan untuk mempelajari

skill dasar di bidang desain grafis yang dapat menunjang dalam dunia pendidikan seperti dapat membantu dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk *power point* (PPT), dengan mempraktekkan hasil pelatihan yang diberikan dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menambahkan fitur-fitur sehingga pembelajaran akan semakin menyenangkan dan mudah dipahami. Untuk melahirkan santri yang kompeten di bidang desain grafis, maka perlu adanya instruktur yang menjadi pendamping atau mentor untuk membimbing peserta agar dapat mencapai keahlian yang diharapkan.

Kehadiran instruktur sebagai seseorang yang memberikan pelatihan atau pembelajaran kepada peserta harus yang telah kompeten di bidangnya, selain itu instruktur berperan penting dalam proses pelatihan karena selain menjadi pendamping, instruktur berperan sebagai motivator yang memberikan motivasi agar peserta pelatihan semangat untuk belajar, peran lain dari instruktur diantaranya sebagai informator, fasilitator, dan evaluator. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan kepala BLK-K Nurul Ihsan bahwa kondisi santri di Pondok Pesantren Nurul Ihsan masih terdapat santri yang belum memiliki *skill* atau kemampuan di bidang desain grafis yang mana kemampuan tersebut menjadi salah satu kemampuan pendukung untuk kebutuhan dunia kerja di era digital saat ini, karena jika tidak memiliki keterampilan desain grafis pada era digital saat ini peluang dalam berkarir akan tersisihkan oleh individu lain yang lebih terampil dan berpengalaman, harapannya setelah mengikuti pelatihan di Balai Latihan Kerja Komunitas maka santri memiliki bekal kemampuan yang dapat dijadikan sebagai kemampuan pendukung dalam bekerja dan dapat bersaing. Selain itu terdapat permasalahan terkait jumlah instruktur yang tidak sebanding dengan jumlah peserta pelatihan sehingga kurang terkontrolnya pelaksanaan pelatihan terutama dalam menyampaikan materi kepada peserta yang dinilai masih kurang maksimal. Pelaksanaan program pelatihan desain grafis juga menjadi salah satu upaya untuk mendukung visi lembaga pondok pesantren yaitu untuk mendorong pengembangan IT agar semakin banyak SDM di pondok pesantren Nurul Ihsan yang ahli dalam teknologi, karena dengan memiliki

keterampilan desain grafis di era digital santri dapat memiliki peluang berkarir yang lebih besar, dapat berkontribusi untuk kemajuan pesantren dalam upaya mempromosikan pesantren dengan membuat konten digital yang dapat disebarluaskan untuk dijadikan konten promosi pesantren.

Kepala Balai Latihan Kerja Komunitas Nurul Ihsan mengungkapkan bahwa santri yang telah mengikuti pelatihan memiliki kompetensi desain grafis dengan menerapkan keterampilan tersebut pada saat membuat tugas media pembelajaran dengan kreatif sehingga mendapat nilai yang baik dari guru dan memiliki kemampuan diatas rekan-rekan yang lainnya. Hal tersebut menjadi salah satu bukti bahwa dengan mengikuti pelatihan dapat meningkatkan kompetensi desain grafis, keberhasilan pelatihan tersebut tidak lepas dari peran seorang instruktur, dengan demikian peran instruktur sangat penting dalam meningkatkan kompetensi santri. Dengan adanya lembaga pelatihan serta instruktur yang kompeten maka dapat menciptakan santri yang kompeten di bidang desain grafis yang mana *skill* tersebut dapat dimanfaatkan dalam pendidikan maupun untuk bekal dalam dunia kerja.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam dan melakukan penelitian pada Balai Latihan Kerja Komunitas Nurul Ihsan yang berkaitan dengan pentingnya Peran instruktur dalam program pelatihan bidang desain grafis, dengan judul “Peran Instruktur pada Program Pelatihan Desain Grafis (Studi pada Balai Latihan Kerja Komunitas Nurul Ihsan di Pondok Pesantren Nurul Ihsan Kampung Cicangkudu Desa Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan santri di pesantren dalam bidang desain grafis, sehingga peluang untuk mendukung kegiatan promosi di pesantren yang ada tidak dapat dimanfaatkan secara optimal

2. Terdapat santri yang belum menguasai keterampilan desain grafis sebagai kemampuan pendukung yang berpotensi menghambat mereka dalam bersaing di dunia kerja era digital.
3. Terdapat ketidakseimbangan antara jumlah instruktur dengan jumlah peserta pelatihan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Peran instruktur pada program pelatihan desain grafis?.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dari instruktur pelatihan dalam program pelatihan desain grafis di Balai Latihan Kerja Komunitas Nurul Ihsan.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dari segi teoritis dan praktis, berikut kegunaan dari segi teoritis dan praktis:

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pembaca maupun peneliti-peneliti lainnya yang berkaitan dengan pelatihan desain grafis serta memberikan gambaran dan informasi mengenai peran dari instruktur pelatihan yang dilaksanakan oleh salah satu Balai Latihan Kerja Komunitas.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan informasi terkait keberadaan BLK-K Nurul Ihsan sebagai lembaga yang dapat menjadi wadah masyarakat untuk dapat mengikuti pelatihan dalam meningkatkan kompetensi di bidang desain grafis.

2) Bagi Balai Latihan Kerja Komunitas (BLK-K) Nurul Ihsan

Penelitian ini dapat dijadikan acuan bahan diskusi untuk evaluasi dalam memperbaiki pengelolaan program pelatihan serta menyempurnakan program pelatihan yang akan dilaksanakan pada program berikutnya.

3) Bagi Instruktur Pelatihan

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi instruktur untuk meningkatkan maupun memperbaiki proses pelatihan agar program pelatihan dapat berjalan sesuai dengan harapan dan dapat menciptakan santri-santri yang kompeten.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini merupakan penjelasan yang terukur mengenai judul yang diteliti, tujuan adanya definisi operasional yaitu untuk memfokuskan penelitian yang akan diteliti, berikut peneliti mengemukakan definisi operasional:

a. Peran instruktur

Peran instruktur merupakan suatu tindakan atau strategi yang dilakukan oleh instruktur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas pelatihan yang diberikan kepada peserta. Terdapat beberapa peran instruktur pada program pelatihan desain di BLK Komunitas Nurul Ihsan diantaranya instruktur melakukan pembaharuan materi menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, menyampaikan materi secara langsung dengan menggunakan alat bantu proyektor agar materi terlihat jelas oleh seluruh peserta, instruktur berusaha menciptakan suasana belajar yang menarik dengan melakukan berbagai macam metode belajar seperti diskusi, *problem solving*, praktek dan lain-lain. Instruktur juga memberikan motivasi kepada peserta dengan mengapresiasi terhadap karya peserta, selain itu instruktur ikut andil dalam melakukan identifikasi kebutuhan untuk merencanakan program pelatihan

dengan melakukan *training need assessment*, instruktur berperan dalam membimbing peserta dan menyediakan bimbingan khusus bagi peserta yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut serta instruktur melakukan evaluasi hasil belajar berupa tes tulis dengan memberikan soal-soal terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya, tes wawancara sekaligus tes produk dengan memberikan pertanyaan seputar proses pembuatan produk yang dibuat oleh peserta.

b. Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu proses kreatif yang melibatkan penggunaan elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif, dalam hal ini terkait dengan kebutuhan materi promosi untuk kegiatan di Pesantren Nurul Ihsan. Produk desain grafis yang dipelajari di BLK Komunitas Nurul Ihsan seperti pembuatan desain kemasan produk, desain poster, desain gantungan kunci untuk cenderamata, dan lain-lain. Aplikasi yang digunakan untuk membuat desain tersebut yaitu dengan menggunakan *Corel Draw* dan *Microsoft Power Point* digunakan untuk membuat desain media pembelajaran.

c. Balai Latihan Kerja Komunitas (BLK-K)

Balai Latihan Kerja Komunitas atau BLK-K dalam konteks ini merujuk pada lembaga atau tempat yang menyediakan pelatihan keterampilan khususnya desain grafis, untuk anggota komunitas dalam hal ini yaitu para santri atau siswa di Pesantren Nurul Ihsan. BLK Komunitas Nurul Ihsan merupakan lembaga yang tersedia di Pondok Pesantren Nurul Ihsan yang melakukan kerjasama dengan sekolah tingkat MTs di lingkungan tersebut untuk membantu memfasilitasi siswa dalam mempelajari Teknologi, Informasi dan Komunikasi yang berfokus pada bidang desain grafis yang dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa atau santri di bidang desain grafis sehingga keterampilan tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran saat di sekolah, selain itu dapat membantu dalam membuat produk untuk mempromosikan pondok pesantren.