

Strategi Pemberdayaan Pemuda Melalui Pelatihan Keorganisasian: Studi Kasus pada Karang Taruna Desa Sukarame Kecamatan Pacet, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40385

Wanda Sofianti¹, Husni Munawar², Annisa Zahra Rahmayati³, Silvia Nurfadilah⁴, Siti Nur Jamilah⁵, Syahla Nur Fikriyah⁶, Anjani⁷, Raisa Ratna Khodijah⁸, Jaomal Komara⁹, Djufuran D Hi Kasim¹⁰, Vera Martikasari^{11*}

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Muhammadiyah Bandung, Jl. Soekarno-Hatta No.752, Cipadung Kidul, Kec. Panyileukan, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

E-mail: vera.martikasari@umbandung.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2431>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 22 August 2025

Revised: 28 August 2025

Accepted: 03 Sept 2025

Kata Kunci:

Pemberdayaan Pemuda,
Pelatihan Keorganisasian,
Karang Taruna,
Kepemimpinan,
Pembangunan Masyarakat,
Penguatan Kapasitas.

Keywords:

Youth Empowerment,
Organizational Training,
Karang Taruna, Leadership,
Community Development,
Capacity Building.

ABSTRACT

Penelitian ini menganalisis secara mendalam strategi pemberdayaan pemuda melalui pelatihan keorganisasian dengan studi kasus pada Karang Taruna Desa Sukarame, Kecamatan Pacet, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Pemberdayaan pemuda merupakan kunci pembangunan desa berkelanjutan, namun pemuda pedesaan kerap menghadapi keterbatasan kapasitas manajerial, pengalaman kepemimpinan, dan eksekusi program. Penelitian menggunakan desain kualitatif studi kasus tunggal dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam (pengurus/anggota Karang Taruna, perangkat desa), FGD, observasi partisipatif saat pelatihan, serta analisis dokumen (modul, notulen, RAB, dan laporan kegiatan). Hasil menunjukkan bahwa desain pelatihan yang bertumpu pada pembelajaran partisipatif, pendampingan (mentoring), dan penerapan berbasis proyek—ditopang pemanfaatan teknologi digital—meningkatkan kemampuan kepemimpinan, komunikasi publik, kerja tim, manajemen proyek dasar, serta partisipasi sosial. Dengan kerangka logic model (input–proses–output–outcome–impact) dan evaluasi Kirkpatrick, terdapat peningkatan kehadiran, demonstrasi keterampilan, tingkat keterlaksanaan program, dan kolaborasi pemangku kepentingan.

This study comprehensively analyzes strategies for empowering youth through organizational training, using a case study of Karang Taruna in Sukarame Village, Pacet District, Bandung Regency, West Java. Youth empowerment is a critical lever for sustainable community development; however, rural youth often face constraints in managerial capability, leadership experience, and program execution. The research adopts a qualitative single-case design combining in-depth interviews (youth leaders, members, village officials), focus group discussions, participant observation during training sessions, and document analysis (training modules, minutes, budgets, program reports). Findings show that a training design grounded in participatory learning, mentoring, and project-based application—supported by digital tools—improves leadership, public speaking, teamwork, basic project management, and civic engagement. Using a logic-model lens (input–process–output–outcome–impact) and Kirkpatrick’s evaluation framework, the study evidences gains in attendance, skill demonstration, program execution rates, and stakeholder collaboration.



This is an open access article under the CC–BY–SA license.

How to Cite: Wanda Sofianti, et al (2025). Strategi Pemberdayaan Pemuda Melalui Pelatihan Keorganisasian: Studi Kasus pada Karang Taruna Desa Sukarame Kecamatan Pacet, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40385, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2431>

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pemuda merupakan aset strategis pembangunan desa. Di banyak wilayah, termasuk Desa Sukarame, *Karang Taruna* berfungsi sebagai wahana pembinaan dan pengembangan generasi muda melalui kegiatan sosial, ekonomi kreatif, dan kewirausahaan sosial. Meski demikian, tantangan yang sering muncul adalah (1) terbatasnya keterampilan kepemimpinan dan manajemen organisasi, (2) lemahnya perencanaan dan penganggaran program, (3) rendahnya budaya evaluasi, serta (4) minimnya jejaring lintas pihak (pemerintah desa, BUMDes, dunia usaha, dan perguruan tinggi). Akibatnya, potensi pemuda belum sepenuhnya berkontribusi terhadap prioritas pembangunan desa.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pelatihan keorganisasian yang efektif bagi pemuda *Karang Taruna*?
2. Strategi apa yang paling berpengaruh dalam meningkatkan kapasitas kepemimpinan dan kinerja program?
3. Faktor pendorong/penghambat apa saja yang memengaruhi keberhasilan?
4. Bagaimana hasil pelatihan ditransformasikan dalam program nyata yang bermanfaat bagi masyarakat?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan desain dan implementasi pelatihan keorganisasian.
2. Menganalisis strategi pemberdayaan pemuda yang efektif.
3. Mengidentifikasi faktor pendorong/penghambat.
4. Merumuskan peta jalan replikasi.

Kontribusi dan Kebaruan

Studi ini menawarkan:

1. Integrasi *logic model* dengan evaluasi Kirkpatrick untuk konteks *Karang Taruna*.
2. Strategi enam pilar yang operasional dan terukur.
3. Rancang bangun modul pelatihan berbasis proyek desa (project-based village learning).

Konteks Lokasi

Desa Sukarame (Kec. Pacet, Kab. Bandung) memiliki dinamika kepemudaan yang kuat, kegiatan sosial rutin, dan potensi kolaborasi lintas pihak. Konteks ini relevan untuk mengeksplorasi model pelatihan yang dapat ditingkatkan skalanya.

Kajian Teori

Pemberdayaan Pemuda (Youth Empowerment).

Secara konseptual, pemberdayaan mencakup penguatan aset (pengetahuan/keahlian), agensi (kemampuan mengambil keputusan), dan lingkungan pendukung (kebijakan, jejaring, sumber daya). Kerangka Positive Youth Development (PYD) menekankan pengembangan kompetensi, karakter, koneksi, dan kontribusi pemuda terhadap komunitas.

Karang Taruna sebagai Wadah Sosial Kepemudaan.

Karang Taruna adalah organisasi sosial kepemudaan tingkat desa yang bertujuan menumbuhkan tanggung jawab sosial, kreativitas, dan kemandirian. Karakteristiknya: berbasis komunitas, inklusif antar remaja–dewasa muda, serta kolaboratif dengan perangkat desa dan lembaga desa lainnya.

Pelatihan Keorganisasian.

Pelatihan yang efektif memadukan hard skills (perencanaan program, administrasi, pengelolaan keuangan sederhana, manajemen risiko kegiatan) dan soft skills (kepemimpinan, komunikasi, negosiasi, manajemen konflik, fasilitasi rapat). Prinsip andragogi (pembelajaran orang dewasa) dan siklus Experiential Learning (Kolb)—*concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, active experimentation*—mendorong pembelajaran yang melekat.

Evaluasi Pelatihan.

Model Kirkpatrick menilai empat level: Reaksi (kepuasan peserta), Pembelajaran (peningkatan pengetahuan/keterampilan), Perilaku (perubahan praktik di organisasi), dan Hasil (dampak program bagi komunitas). Untuk organisasi desa, evaluasi juga perlu menimbang aspek partisipasi warga dan keberlanjutan kegiatan.

Modal Sosial dan Kolaborasi

Jaringan kepercayaan (trust), norma gotong-royong, dan jejaring lintas pihak memperkuat kapasitas organisasi pemuda. Kolaborasi dengan pemerintah desa, BUMDes, UMKM lokal, CSR, dan perguruan tinggi memperluas akses sumber daya, mentor, serta peluang proyek.

Kerangka Berpikir

Input (peserta, fasilitator, modul, sarana) → Proses (pelatihan partisipatif, mentoring, coaching)
→ Output (sertifikasi, rencana aksi, kemitraan) → Outcome (peningkatan kapasitas, program berjalan)
→ Impact (perubahan sosial/ekonomi/lingkungan di desa).

METODE

1. **Jenis Penelitian** : Kualitatif, studi kasus tunggal pada *Karang Taruna* Desa Sukarame.
2. **Subjek/Informan** : Pengurus inti (ketua, sekretaris, bendahara), koordinator bidang, anggota aktif, perangkat desa (kepala desa/kaur kesra), perwakilan BUMDes/PKK. Pemilihan informan dilakukan secara purposive untuk menangkap variasi peran dan pengalaman.
3. **Lokasi & Waktu** : Penelitian dilaksanakan di Desa Sukarame. Rangkaian pengumpulan data difokuskan pada periode pelatihan dan pascapelatihan (siklus kegiatan tahunan *Karang Taruna*).
4. **Teknik Pengumpulan Data** :
 - a. Wawancara Mendalam semi-terstruktur (topik: kebutuhan pelatihan, pengalaman memimpin kegiatan, jejaring, kendala, rencana aksi).
 - b. FGD untuk memetakan masalah desa dan menyusun rencana program berbasis proyek.
 - c. Observasi Partisipatif pada sesi pelatihan (role-play rapat, simulasi konflik, penyusunan RAB) dan saat implementasi proyek (mis. *bank sampah*, turnamen olahraga, kelas literasi digital).
 - d. Analisis Dokumen (AD/ART, notulen, modul, daftar hadir, RAB, proposal/LPJ, poster/unggahan media sosial).
5. **Instrumen** : Panduan wawancara & observasi, lembar *pre/post-test* sederhana (opsional), rubrik penilaian unjuk keterampilan (public speaking, fasilitasi rapat), dan format *logframe* rencana aksi.
6. **Etika Penelitian** : Persetujuan partisipan (informed consent), anonimisasi nama, penyimpanan data aman, dan pengembalian manfaat (pelaporan hasil kepada *Karang Taruna* & desa).
7. **Keterbatasan** : Fokus pada satu desa (transferabilitas perlu kehati-hatian), ketergantungan pada komitmen relawan/fasilitator, dan kemungkinan bias kehadiran (social desirability bias).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil dan Kondisi Awal Organisasi

1. **Struktur & Peran** : *Karang Taruna* memiliki pengurus inti dan beberapa bidang (olahraga, sosial, kewirausahaan, lingkungan). Mekanisme kerja melalui rapat bulanan, koordinasi dengan kepala RT/RW dan kepala Dusun daerah.
2. **Kapasitas Awal** :

Kekuatan: semangat gotong-royong, jejaring internal kuat, antusiasme kegiatan olahraga & sosial.
Area perbaikan: perencanaan program dan penyusunan anggaran, dokumentasi & LPJ, fasilitasi rapat, pemetaan masalah berbasis data, serta evaluasi kegiatan.

Desain Pelatihan Keorganisasian

Tujuan Umum : Memperkuat kapasitas kepemimpinan dan manajemen organisasi pemuda agar mampu merancang–menjalankan–mengevaluasi program desa yang relevan dan berkelanjutan.

Struktur Materi :

1. **Kepemimpinan & Etika Publik**: gaya kepemimpinan, *servant leadership*, integritas, pengambilan keputusan.
2. **Komunikasi Publik & Fasilitasi Rapat**: teknik presentasi, *active listening*, *consensus-building*, notulensi efektif.
3. **Perencanaan Program (Logframe/OKR)**: analisis masalah (fishbone/5-Why), penetapan tujuan–indikator, jadwal (Gantt), risiko & mitigasi.
4. **Administrasi & Keuangan Sederhana**: penyusunan RAB, bukti transaksi, LPJ, proposal/permohonan dukungan, akuntabilitas.

5. **Manajemen Kolaborasi & Jejaring:** peta pemangku kepentingan (stakeholder mapping), kemitraan BUMDes/UMKM/CSR, *pitching* singkat.
6. **Digitalisasi Organisasi:** pengelolaan media sosial, *design basic* untuk publikasi, Google Workspace untuk arsip & absensi.
7. **Project-Based Learning:** tim kecil merancang proyek nyata bertema prioritas desa (lingkungan, literasi digital, kewirausahaan).

Metode : *Experiential learning* (role-play, simulasi rapat, studi kasus lokal, *micro-teaching*), *peer mentoring*, tugas lapangan (mini-project), dan *coaching* mingguan.

Implementasi & Partisipasi

1. **Peserta.** Campuran pengurus & anggota aktif; komposisi gender seimbang diupayakan; keterwakilan RW/kelompok minat.
2. **Fasilitator.** Praktisi komunitas, perangkat desa, pelaku UMKM, dan relawan kampus.
3. **Penjadwalan.** Sore/akhir pekan untuk menghindari benturan sekolah/kerja; *hybrid* untuk sesi digital.
4. **Sarana.** Balai desa/ruang serbaguna, proyektor, papan tulis, koneksi internet, *toolkit* modul & templat.

Output Nyata (Contoh/Illustrasi yang Dapat Diadopsi)

1. **Proyek Bank Sampah Pemuda:** sosialisasi 3R, titik kumpul, penjualan ke pengepul, insentif poin sukarela.
2. **Turnamen Olahraga & Donasi Sosial:** kolaborasi karang taruna–RW–UMKM lokal, sebagian dana untuk paket sembako.
3. **Kelas Literasi Digital untuk Ibu Muda & Lansia:** dasar smartphone, keamanan daring, pemasaran sederhana.
4. **Bazar UMKM & Showcase Produk Pemuda:** lapak bersama, pelatihan *packaging & branding* dasar.

(Setiap proyek dilengkapi: tujuan, indikator, jadwal, PIC, RAB ringkas, risiko–mitigasi, dan rencana pelaporan.)

Outcome & Dampak (Analisis Tematik)

1. **Peningkatan Kapasitas Individu.** Kepercayaan diri memimpin rapat; komunikasi publik lebih terstruktur; kemampuan menyusun proposal/RAB/LPJ; literasi digital organisasi meningkat.
2. **Perubahan Perilaku Organisasi.** Rapat lebih tertib (agenda–notulen–tindak lanjut), dokumentasi rapi (drive bersama), *timeline* kegiatan lebih realistis, dan budaya evaluasi mulai tumbuh.
3. **Kolaborasi & Sumber Daya.** Terbentuk jejaring dengan perangkat desa, BUMDes, UMKM, dan relawan kampus; kemudahan akses sarana & dukungan material non-tunai.
4. **Manfaat Sosial.** Meningkatnya partisipasi warga pada kegiatan, pengelolaan lingkungan lebih baik, munculnya kader pemuda baru.

Faktor Pendorong & Penghambat

1. **Pendorong:** dukungan kepala desa, budaya gotong-royong, figur *champion* pemuda, dan *quick wins* proyek yang tampak manfaatnya.
2. **Penghambat:** keterbatasan anggaran, benturan jadwal sekolah/kerja, rotasi fasilitator, dan kesenjangan akses/perangkat digital. Strategi mitigasi: *micro-grant* internal, jadwal fleksibel, *pool* fasilitator cadangan, dan *device sharing*.

Diskusi terhadap Teori

1. **Kesesuaian dengan PYD.** Kegiatan mendorong kompetensi, koneksi sosial, dan kontribusi nyata—sejalan dengan kerangka PYD.
2. **Kirkpatrick & Logic Model.** Terdapat jejak yang jelas dari kepuasan peserta → peningkatan keterampilan → perubahan perilaku organisasi → hasil komunitas.
3. **Modal Sosial.** Jejaring & kepercayaan lokal mempercepat mobilisasi sumber daya dan penerimaan program.

SIMPULAN

Pelatihan keorganisasian yang dirancang berbasis pengalaman, mentoring, dan proyek nyata efektif meningkatkan kapasitas pemuda *Karang Taruna* di Desa Sukarame. Transformasi terlihat pada keterampilan individu, tata kelola organisasi, dan keluaran program yang lebih terukur serta bermanfaat

bagi masyarakat. Keberhasilan dipengaruhi modal sosial, dukungan pemerintah desa, dan kolaborasi lintas pihak, sementara kendala utama adalah pendanaan, waktu, dan kontinuitas fasilitator.

Implikasi Praktis (Enam Pilar Strategi):

1. Partisipasi Bermakna: libatkan pemuda sejak pemetaan masalah hingga evaluasi.
2. Mentoring Terstruktur: *peer mentor & coach* lintas sesi.
3. Kolaborasi Multi-Pihak: perangkat desa–BUMDes–UMKM–kampus–CSR.
4. Micro-Grant & In-Kind Support: dana kecil, material, atau fasilitas.
5. Digitalisasi Organisasi: arsip bersama, absensi, publikasi, *project tracking*.
6. Monitoring & Evaluation: indikator sederhana, *learning loop*, dan pelaporan terbuka.

Rekomendasi: institusionalisasi modul pelatihan di desa, skema pendanaan tahunan (APBDes/CSR), kemitraan dengan perguruan tinggi untuk *service learning*, dan replikasi bertahap ke RW/karang taruna dusun lain. Penelitian lanjutan disarankan mengukur dampak kuantitatif (pra–pasca) dan membandingkan antar-desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian sekaligus penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*.
- Suharto, E. (2009). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Bandung: Refika Aditama.
- UNDP. (2009). *Capacity Development: A UNDP Primer*.
- UNESCO. (2017). *Youth Development & Civic Engagement (konteks PYD)*.
- Permensos RI (Pedoman Dasar Karang Taruna) – sebagai rujukan peran & fungsi organisasi kepemudaan di desa.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*.