

Pemberdayaan Pemuda Karang Taruna Desa Seelos Melalui Pelatihan Sablon Kaos Digital

Imam Pakhrurrozi¹, Baiq Salkiah², Zulkarnain Gazali³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Wathan Mataram

E-mail: imampakhrurrozi@unwmataram.ac.id

Article History:

Received : 12 September 2025

Review : 30 September 2025

Revised : 3 Oktober 2025

Accepted : 6 Oktober 2025

Abstract:

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberdayakan pemuda Karang Taruna Desa Seelos melalui pelatihan sablon kaos digital untuk menciptakan peluang usaha kreatif yang berkelanjutan. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya keterampilan produktif dan minimnya akses pemuda terhadap teknologi tepat guna, padahal permintaan pasar kaos sablon terus meningkat. Metode pelaksanaan meliputi persiapan, pelatihan teori, demonstrasi, praktik langsung, evaluasi, dan serah terima peralatan sablon digital kepada Karang Taruna. Kegiatan diikuti oleh 25 pemuda dengan latar belakang pendidikan beragam dan menunjukkan antusiasme tinggi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek keberdayaan pemuda Karang Taruna setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata skor meningkat dari 2,1 pada pretest menjadi 4,1 pada posttest ($\Delta = +2,0$), dengan peningkatan tertinggi pada aspek keterampilan sablon digital ($\Delta = +2,4$). Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, pemanfaatan teknologi, sikap wirausaha, serta partisipasi dan kolaborasi kelompok. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung mampu menghasilkan dampak nyata terhadap penguasaan keterampilan dan peningkatan kepercayaan diri peserta.

Keywords: *Pemberdayaan pemuda; Karang Taruna; sablon kaos digital; pelatihan keterampilan; ekonomi kreatif*

A. Pendahuluan

Pembangunan masyarakat desa pada era globalisasi saat ini tidak hanya menitikberatkan pada sektor fisik seperti infrastruktur, tetapi juga pada penguatan kualitas sumber daya manusia, khususnya pemuda. Fatori et al. (2025) Menyatakan pemuda merupakan aset bangsa yang berperan penting sebagai agen perubahan

(agent of change) sekaligus motor penggerak pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Dengan potensi energi, kreativitas, serta idealismenya, pemuda memiliki kemampuan untuk menciptakan inovasi dan membuka peluang usaha baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pemuda desa masih menghadapi berbagai keterbatasan dalam

mengembangkan potensi dirinya.

Astuti (2019) dalam penelitiannya di Kulonprogo menyatakan bahwa rendahnya literasi digital dan akses informasi menjadi hambatan utama bagi pemuda desa dalam berinovasi dan berwirausaha. Senada dengan itu, Nasution (2016) mengungkapkan adanya kesenjangan digital yang signifikan antara pemuda di daerah perkotaan dan pedesaan, yang berakibat pada rendahnya kompetensi teknologi di kalangan pemuda desa. Saifuddin et al. (2024) juga menegaskan bahwa pemuda di wilayah pedesaan masih menghadapi keterbatasan dalam hal pelatihan, pembinaan, dan akses peralatan untuk mengembangkan usaha mikro berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun memiliki potensi besar, pemuda desa masih memerlukan dukungan nyata dalam bentuk peningkatan kapasitas, akses teknologi, dan pelatihan yang berkelanjutan.

Desa Selelos, yang terletak di Kabupaten Lombok Utara, merupakan salah satu desa dengan struktur penduduk yang didominasi usia produktif. Menurut BPS Lombok Utara (2023), lebih dari 66% penduduk di wilayah ini termasuk dalam kategori usia produktif, dengan dominasi pemuda pada rentang usia 15–30 tahun. Ini menunjukkan bahwa Desa Selelos memiliki potensi sumber daya manusia yang besar, khususnya dari kalangan pemuda, untuk dikembangkan sebagai pelaku utama dalam pembangunan desa. Namun, fakta menunjukkan bahwa Pemuda di Desa, khususnya di Desa Selelos lebih sering berkatut pada kegiatan sosial bersifat rutin seperti peringatan hari besar atau kegiatan seremonial lainnya. Aktivitas produktif di bidang ekonomi kreatif masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan

antara potensi pemuda yang besar dengan peluang yang bisa dikembangkan melalui kewirausahaan.

Keterbatasan tersebut berdampak pada kurang optimalnya kontribusi pemuda dalam pembangunan ekonomi desa. Sebagian besar dari mereka masih bergantung pada sektor pertanian tradisional maupun pekerjaan informal yang bersifat musiman. Kondisi ini memunculkan kerentanan sosial, seperti meningkatnya pengangguran, rendahnya daya saing, bahkan munculnya perilaku menyimpang akibat minimnya aktivitas positif.

Data dari Badan Narkotika Nasional (BNN) NTB pada tahun 2022 menunjukkan bahwa 35% kasus penyalahgunaan narkoba di wilayah NTB melibatkan pemuda berusia 15–29 tahun, dan sebagian besar di antaranya berasal dari wilayah perdesaan dengan akses ekonomi dan pendidikan terbatas. Sementara itu, laporan Kementerian Sosial (2023) menyebutkan bahwa perilaku seperti balap liar, vandalisme, dan konsumsi alkohol meningkat pada kelompok pemuda yang tidak memiliki kegiatan produktif maupun wadah pengembangan diri. Jika dibiarkan berlarut-larut, keadaan ini dapat melemahkan ketahanan sosial dan ekonomi desa di masa mendatang. Oleh karena itu, diperlukan upaya nyata untuk memberikan bekal keterampilan kepada pemuda agar mereka mampu menciptakan aktivitas produktif yang sejalan dengan kebutuhan zaman.

Di sisi lain, perkembangan industri kreatif di Indonesia terus mengalami peningkatan signifikan. Salah satu subsektor ekonomi kreatif yang berkembang pesat adalah usaha sablon kaos. Penelitian oleh

Husni et al. (2022) menunjukkan bahwa usaha sablon kaos termasuk dalam sektor industri kreatif yang mengalami pertumbuhan, terutama karena permintaan pasar akan desain yang kreatif dan estetik terus meningkat. Kaos sablon tidak hanya dipandang sebagai kebutuhan sandang, tetapi juga sebagai media komunikasi, identitas komunitas, hingga sarana promosi. Berbagai komunitas, organisasi, lembaga pendidikan, bahkan instansi pemerintah membutuhkan kaos sablon dalam jumlah besar untuk mendukung kegiatan mereka. Fenomena ini menjadikan sablon kaos sebagai peluang usaha yang sangat menjanjikan, khususnya di kalangan generasi muda.

Industri sablon kaos saat ini juga semakin mudah diakses berkat hadirnya teknologi digital. Proses sablon yang dulunya identik dengan teknik manual dan memerlukan waktu lama, kini dapat dilakukan secara praktis menggunakan mesin press, mesin cutting sticker, kertas stiker, dan kaos polos sebagai bahan utama. Dengan keterampilan dasar dan peralatan sederhana, pemuda dapat langsung memproduksi kaos sablon yang bernilai jual. Modal usaha yang dibutuhkan relatif terjangkau, sementara permintaan pasar terus meningkat. Inilah yang menjadikan sablon kaos digital sebagai peluang yang relevan untuk dikembangkan di Desa Selelos.

Sayangnya, peluang ini belum mampu dimanfaatkan secara maksimal oleh pemuda di Desa Selelos. Berdasarkan wawancara dengan pengurus Karang Taruna dan aparat desa, diketahui bahwa pemuda masih menghadapi kendala dalam bentuk minimnya pengetahuan teknis, keterbatasan akses terhadap peralatan sablon digital, dan tidak adanya pelatihan yang berfokus pada

kewirausahaan kreatif. Dengan kata lain, mereka memiliki potensi yang besar, tetapi tidak didukung dengan keterampilan yang memadai. Jika kondisi ini tidak segera ditangani, maka peluang usaha kreatif akan terlewatkan, sementara masalah sosial seperti pengangguran tetap tinggi.

Melihat kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Sablon Kaos Digital bagi Pemuda Karang Taruna Desa Selelos menjadi sangat relevan. Kegiatan ini ditujukan untuk membekali pemuda dengan keterampilan sablon digital, mulai dari pengenalan alat, praktik desain, proses cutting, hingga teknik pressing. Tidak hanya itu, kegiatan ini juga memberikan sarana berupa mesin press, mesin cutting sticker, kertas stiker, dan kaos polos agar pemuda dapat langsung berlatih dan mengembangkan usaha sablon kaos secara mandiri maupun kolektif. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan berorientasi pada kemandirian ekonomi pemuda.

Permasalahan utama yang diidentifikasi dalam konteks ini mencakup empat hal pokok. Pertama, kurangnya keterampilan produktif pemuda Desa Selelos yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja dan industri kreatif. Kedua, keterbatasan akses terhadap teknologi sablon digital, baik dalam bentuk alat maupun pengetahuan teknis. Ketiga, minimnya pelatihan kewirausahaan yang mampu mendorong pemuda untuk berani memulai usaha mandiri. Keempat, rendahnya pemanfaatan organisasi Karang Taruna sebagai wadah pengembangan ekonomi kreatif pemuda. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara potensi pemuda yang besar dengan belum

tersedianya ekosistem pendukung yang memadai untuk mengembangkan potensi tersebut secara nyata.

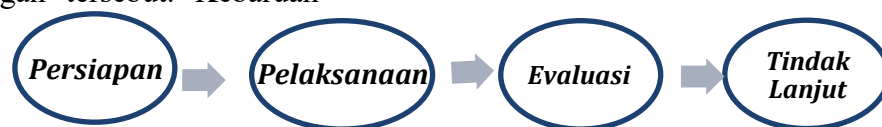
Beberapa penelitian juga telah membuktikan bahwa usaha sablon kaos merupakan salah satu subsektor industri kreatif yang mampu mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat jika dikembangkan dengan pendekatan pelatihan dan teknologi yang tepat. Husni et al. (2022) menemukan bahwa pelatihan sablon mampu meningkatkan keterampilan teknis dan semangat wirausaha peserta, meskipun studi mereka masih terbatas pada kalangan mahasiswa. Sementara itu, Hikmah & Insaniyah (2023) menunjukkan bahwa usaha sablon digital sangat potensial di sektor UMKM, namun umumnya kegiatan pelatihan yang dilakukan masih bersifat jangka pendek dan tidak dilengkapi dengan dukungan alat produksi atau keberlanjutan pasca pelatihan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat gap antara potensi sablon kaos sebagai peluang ekonomi kreatif dan terbatasnya model pelatihan yang bersifat komprehensif, aplikatif, dan menysasar pemuda desa sebagai pelaku utama.

Kegiatan PKM pelatihan sablon kaos digital di Desa Selelos ini hadir untuk menjawab kesenjangan tersebut. Kebaruan

(novelty) dari kegiatan ini terletak pada pendekatan komunitas yang mengintegrasikan pelatihan keterampilan teknis dengan penyediaan alat produksi serta pendampingan usaha secara kolektif melalui Karang Taruna. Tidak hanya berfokus pada aspek teknis, kegiatan ini juga membentuk ekosistem kewirausahaan pemuda desa dengan cara memberdayakan organisasi lokal sebagai lembaga usaha mandiri. Selain itu, penggunaan teknologi sablon digital yang modern menjadikan program ini relevan dengan kebutuhan pasar dan tren industri kreatif saat ini. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan kegiatan ini mampu menjadi model pemberdayaan pemuda desa berbasis ekonomi kreatif yang aplikatif, berkelanjutan, dan berdampak langsung pada peningkatan kesejahteraan masyarakat.

B. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang agar tepat sasaran dan mampu memberikan dampak yang berkelanjutan bagi pemuda Karang Taruna Desa Selelos. Secara umum, metode yang digunakan seperti pada gambar 1 meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan tindak lanjut.:



Gambar 1. Alur pelaksanaan

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana, aparat desa, dan pengurus Karang Taruna. Koordinasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi terkait tujuan, manfaat, serta teknis pelaksanaan

kegiatan. Selain itu, dilakukan pula survei awal untuk mengidentifikasi jumlah peserta, latar belakang mereka, serta kesiapan sarana dan prasarana yang ada di desa. Pada tahap ini, tim pelaksana juga menyiapkan modul pelatihan yang berisi materi pengenalan

sablon digital, penggunaan alat, serta langkah-langkah teknis produksi.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama beberapa sesi yang terbagi ke dalam dua bentuk utama, yaitu teori dan praktik.

a. Sesi Teori

Pada sesi ini, peserta diperkenalkan pada konsep dasar sablon kaos digital, perbedaan sablon manual dengan sablon digital, serta peluang usaha yang dapat dikembangkan. Peserta juga diberikan wawasan tentang pentingnya jiwa kewirausahaan, manajemen usaha kecil, dan strategi pemasaran sederhana.

b. Sesi Demonstrasi

Tim pelaksana mendemonstrasikan penggunaan peralatan sablon digital, mulai dari mendesain pola pada komputer, memotong stiker dengan mesin cutting, hingga melakukan proses press pada kaos. Peserta diperlihatkan langkah demi langkah agar mereka dapat memahami alur produksi secara menyeluruh.

c. Sesi Praktik Langsung

Peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dijelaskan. Dalam kelompok kecil, mereka berlatih membuat desain sederhana, memotong stiker, dan menempelkan pada kaos polos. Proses ini didampingi oleh fasilitator sehingga setiap peserta benar-benar memperoleh pengalaman langsung.

d. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah praktik, dilakukan diskusi untuk membahas kendala yang dialami peserta serta strategi mengatasinya. Diskusi juga mencakup pembahasan peluang usaha yang

dapat dikembangkan setelah pelatihan, misalnya menerima pesanan sablon dari sekolah, komunitas, atau acara desa.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada dua level, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan dengan mengamati keaktifan peserta, keterlibatan dalam praktik, serta kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan rencana yang telah ditetapkan. Evaluasi hasil dilakukan melalui pendekatan kuantitatif, yaitu dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang sablon digital, seperti pemahaman alat, proses desain, teknik cutting, hingga teknik pressing. Soal evaluasi dikembangkan dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda dan studi kasus sederhana yang relevan dengan materi pelatihan. Hasil *post-test* dibandingkan dengan *pre-test* untuk mengetahui efektivitas transfer pengetahuan yang terjadi.

4. Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut, peralatan sablon digital yang telah digunakan dalam pelatihan diserahkan kepada Karang Taruna Desa Selelos agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Tim pelaksana juga memberikan pendampingan berupa konsultasi online maupun kunjungan lapangan untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun non-teknis. Selain itu, direncanakan pembentukan unit usaha Karang Taruna di bidang sablon digital sebagai wadah kolektif untuk menerima pesanan, mengelola produksi, dan memasarkan produk secara lebih profesional.

C. Hasil

Kegiatan pelatihan sablon kaos digital di Desa Seelos diikuti oleh 25 pemuda Karang Taruna dengan tujuan meningkatkan keterampilan teknis, pemanfaatan teknologi, sikap kewirausahaan, serta partisipasi kolektif. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi proses produksi, serta dokumentasi hasil kerja peserta.

1. Data Kuantitatif

Tabel 1. Skor Keberdayaan Pemuda Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Keberdayaan	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest	Peningkatan (Δ)
Keterampilan sablon digital	1,9	4,3	+2,4
Akses/ pemanfaatan teknologi	2,1	4,1	+2,0
Sikap wirausaha	2,4	4,2	+1,8
Partisipasi dan kolaborasi	2,0	3,7	+1,7
Rata-rata keseluruhan	2,1	4,1	+2,0

Skala Penilaian: 1 = sangat rendah, 5 = sangat tinggi

2. Data Kualitatif dan Proses Kegiatan

Fasilitator memperlihatkan secara langsung tahapan penting dalam proses sablon kaos digital, mulai dari mendesain gambar di komputer, memotong stiker menggunakan mesin cutting, hingga melakukan proses pressing dengan mesin heat press. Setelah itu, peserta diberi kesempatan untuk berlatih secara langsung dalam kelompok kecil, sehingga mereka memperoleh pengalaman praktik yang tidak hanya teknis tetapi juga kolaboratif.

Hal ini sangat penting mengingat sebagian besar peserta belum pernah menggunakan teknologi sablon digital sebelumnya. Berdasarkan data pre-test, skor awal keterampilan peserta berada di angka 1,9 (kategori sangat rendah), namun setelah sesi praktik dan demonstrasi, skor tersebut meningkat menjadi 4,3 (kategori tinggi). (Gambar 2 menampilkan proses peserta melakukan praktik sablon digital dengan bimbingan fasilitator).



Gambar 2. Peserta Melakukan Praktik

Hasil dari kegiatan pelatihan ini terlihat dari meningkatnya pengetahuan dan keterampilan peserta. Berdasarkan hasil pengukuran, skor sikap wirausaha peserta meningkat dari 2,4 (kategori rendah) menjadi 4,2 (kategori tinggi), mencerminkan peningkatan motivasi dan inisiatif peserta selama pelatihan. Pada pelatihan sablon kaos ini, Setiap peserta berhasil menghasilkan satu produk kaos sablon dengan desain sederhana sebagai bentuk penguasaan keterampilan dasar dalam teknik sablon digital. Gambar 3 memperlihatkan contoh hasil karya peserta berupa produk kaos sablon yang dibuat selama sesi praktik.



Gambar 3. Produk Kaos Sablon Peserta

Keberhasilan setiap peserta dalam menghasilkan karya tersebut mencerminkan peningkatan keterampilan, kepercayaan diri, serta semangat kewirausahaan yang tumbuh selama proses pelatihan. Hal ini menjadi indikator nyata bahwa kegiatan pelatihan sablon kaos digital tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kemandirian dalam berkarya di bidang industri kreatif.

Diskusi

Hasil analisis pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek keberdayaan pemuda Karang Taruna setelah mengikuti pelatihan sablon kaos digital. Secara umum, rata-rata skor meningkat dari 2,1 pada pretest menjadi 4,1 pada posttest ($\Delta = +2,0$), yang menegaskan efektivitas program dalam meningkatkan kapasitas individu maupun kolektif. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek keterampilan sablon digital ($\Delta = +2,4$), diikuti oleh peningkatan pada akses teknologi ($\Delta = +2,0$), sikap wirausaha ($\Delta = +1,8$), dan partisipasi-kolaborasi ($\Delta = +1,7$).

Temuan ini mengindikasikan bahwa model pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) berhasil meningkatkan keterampilan sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri peserta. Hal ini sejalan dengan

teori *Experiential Learning* dari Kolb (1984), yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam proses pembelajaran mendorong terjadinya internalisasi konsep dan keterampilan lebih mendalam. Dalam konteks pelatihan sablon digital, peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami siklus pembelajaran konkret mulai dari mendesain, memotong stiker, hingga melakukan proses press yang memperkuat transfer pengetahuan praktis.

Lebih jauh, peningkatan akses dan pemanfaatan teknologi menunjukkan bahwa peserta mampu mengadaptasi teknologi sebagai sarana produksi kreatif. Hal ini memperkuat pandangan Rijal (2024) bahwa adopsi teknologi digital pada pelatihan vokasional berperan penting dalam meningkatkan daya saing produk dan memperluas peluang pasar bagi pelaku usaha lokal. Peningkatan kemampuan teknologis juga menjadi fondasi penting bagi pembentukan ekonomi kreatif berbasis digital di tingkat desa.

Peningkatan pada aspek sikap wirausaha dan kolaborasi kelompok menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya membekali keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai sosial dan mentalitas kewirausahaan. Hal ini sejalan dengan penelitian Masyrurroh et al. (2023) yang menemukan bahwa pelatihan berbasis komunitas dapat meningkatkan rasa percaya diri, serta inisiatif pemuda untuk memulai usaha mandiri. Dalam konteks Karang Taruna, peningkatan ini bermakna strategis karena mengubah orientasi pemuda dari penerima manfaat menjadi pelaku ekonomi produktif yang inovatif.

Temuan ini juga sejalan dengan teori

Community Empowerment oleh Perkins & Zimmerman (1995) yang menegaskan bahwa pemberdayaan masyarakat akan berhasil jika dikaitkan dengan peningkatan partisipasi dan kemampuan kolektif untuk mengelola sumber daya ekonomi secara mandiri. Peningkatan partisipasi dan kolaborasi ($\Delta = +1,7$) menunjukkan terbentuknya jejaring sosial dan kerja sama antarpemuda yang memperkuat solidaritas sosial sebagai modal sosial dalam membangun usaha bersama.

Lebih penting lagi, peningkatan keterampilan dan kreativitas pemuda melalui pelatihan sablon digital berimplikasi langsung terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Hal ini sejalan dengan temuan Syaifuddin (2024) yang menekankan bahwa kreativitas individu dan inovasi komunitas menjadi motor penggerak ekonomi baru. Dalam konteks Desa Selelos, peningkatan kreativitas pemuda melalui kemampuan desain, produksi, dan pemasaran sablon digital tidak hanya menambah nilai ekonomi individu, tetapi juga berpotensi menciptakan lapangan kerja baru dan memperkuat ekonomi berbasis komunitas.

Hasil ini sejalan pula dengan penelitian Yulaikah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas pemuda desa melalui pelatihan keterampilan kreatif berpengaruh positif terhadap pendapatan dan keberlanjutan usaha kecil. Dengan demikian, peningkatan kreativitas yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan sablon digital ini dapat dilihat sebagai bentuk investasi sosial-ekonomi yang mendorong terjadinya sirkulasi ekonomi baru di tingkat desa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pengembangan kreativitas dan kolaborasi

pemuda merupakan faktor kunci dalam membangun ekonomi lokal yang adaptif dan berkelanjutan. Pelatihan sablon digital berbasis komunitas terbukti menjadi strategi efektif untuk mengintegrasikan pemberdayaan sosial dengan pertumbuhan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, model ini dapat direplikasi di wilayah lain sebagai contoh praktik baik (*best practice*) pengembangan kewirausahaan sosial yang berpihak pada generasi muda dan pembangunan desa berdaya.

D. Kesimpulan

Pelatihan sablon kaos digital di Desa Selelos terbukti efektif dalam meningkatkan keberdayaan pemuda Karang Taruna pada seluruh aspek yang diukur, meliputi keterampilan teknis, pemanfaatan teknologi, sikap wirausaha, serta partisipasi dan kolaborasi kelompok. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 2,1 pada pretest menjadi 4,1 pada posttest ($\Delta = +2,0$), dengan peningkatan tertinggi pada keterampilan sablon digital ($\Delta = +2,4$). Capaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) mampu menghasilkan dampak nyata dalam penguasaan keterampilan dan peningkatan kepercayaan diri peserta.

Dengan demikian, pelatihan sablon digital di Desa Selelos dapat dipandang sebagai model pemberdayaan pemuda yang efektif dan berkelanjutan. Program ini tidak hanya membangun kapasitas individu, tetapi juga memperkuat ekosistem ekonomi kreatif di tingkat desa. Ke depan, program serupa perlu dikembangkan secara sistematis melalui pendampingan lanjutan, pembentukan unit usaha bersama Karang Taruna, serta integrasi dengan jejaring

pemasaran digital agar keberlanjutan ekonomi kreatif desa dapat terjaga dan terus berkembang.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Inovasi (Kemdiktisaintek) atas dukungan pendanaan dan kepercayaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Nahdlatul Wathan Mataram melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta fasilitasi administratif selama proses kegiatan berlangsung.

Daftar Referensi

- Astuti, E. Z. L. (2019). Gerakan Literasi Digital: Studi Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Sistem Informasi Potensi Kreatif Desa di Kulonprogo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 3(2). <https://doi.org/10.14421/jpm.2019.032-05>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Lombok Utara. (2023). Kabupaten Lombok Utara dalam angka 2023. BPS Lombok Utara.
- Badan Narkotika Nasional Provinsi Nusa Tenggara Barat. (2022). Laporan tahunan BNNP NTB tahun 2022. BNN Provinsi NTB.
- Fatori, A., Fatimah, H., & Marseli, L. (2025). Analisis Konseptual Peran Pemuda dalam Pembangunan Desa Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2024 Tentang Desa. *JAPS: Jurnal Administrasi Politik Dan Sosial*, 6(2). <https://doi.org/10.24014/jdr.v30i2.0000>
- Hikmah, S. N. A., & Insaniyah, A. L. (2023). Pemberdayaan Pemuda melalui Wirausaha Sablon Kaos untuk Meningkatkan Perekonomian Desa Bangsring Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. 2(2). <https://doi.org/10.55352/santri>
- Husni, H. M., Iswandi, H., & Halim, B. (2022). Pelatihan Industri Kreatif Melalui Sablon Manual Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Uinversitas Indo Global Mandiri Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 517–527. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.942>
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2023). Laporan tahunan Kementerian Sosial Tahun 2023. Kementerian Sosial RI.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. <http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>
- Masyuroh, A. J., Fauzi, A., Julia, M., Ricki, T. S., & Romadhon Achmad. (2023). Pengaruh Pelatihan dalam Meningkatkan Kompetensi Karyawan. 1(4).
- Nasution, R. D. (2016). *Pengaruh Kesenjangan Digital Terhadap Pembangunan Pedesaan (Rural Development)*. <https://jkd.komdigi.go.id/index.php/jpkop/article/view/525>
- Perkins, D. D., & Zimmerman, M. A. (1995). Empowerment theory, research, and application. *American Journal of Community Psychology*, 23(5), 569–579. <https://doi.org/10.1007/BF02506982>

- Rijal, M. (2024). *Keterampilan Vokasional Untuk Masa Depan: Memanfaatkan Teknologi Dan Inovasi Untuk Meningkatkan Peluang Karir*. <https://jurnalprofau.com/index.php/JERP>
- Saifuddin, Habibi, M., Juariah, & Tauhid, M. I. (2024). *Strategi Pemberdayaan Pemuda melalui Pengembangan UMKM Berbasis Teknologi di Sidoarjo*. 11, 116–131. <https://journal.stainim.ac.id/index.php/ekosiana>
- Syaifuddin. (2024). *Transformasi Pendampingan Ekonomi Kreatif: Memperkuat Kemandirian Ekonomi Masyarakat Melalui Inovasi Dan Kreativitas*. 2, 641–646.
- Yulaikah, Azizi, E., Respatiningsih, I., Nurliana, L., & Trikawati. (2024). Pengaruh Pelatihan Keterampilan Ekonomi Kreatif Dalam Merangsang Kreatifitas Wirausaha Terhadap Peningkatan Pendapatan Di Sentul Lio Desa Cisait Kabupaten Serang. *Jurnal JUMANIS-BAJA*, 06(2), 154–172.