



Peningkatan Keterampilan Komputer Bagi Remaja Dan Pemuda Usia Angkatan Kerja

Improvement Of Computer Skills For Youth And Labor Force Age

Mirna Devi¹, Tasnia Nurmalasari², Setia Mulyawan³

¹Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, UIN SGD Bandung
mirnadevi92@gmail.com

²Prodi Manajemen Keuangan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN SGD Bandung.
tasnianurm59@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: setiamulyawan@uinsg.ac.id

Abstrak

Keterampilan merupakan hal dasar yang wajib dimiliki oleh setiap orang. Dari berbagai jenis keterampilan, salah satu keterampilan yang wajib dimiliki di zaman sekarang adalah keterampilan komputer. Adanya pandemi Covid-19 yang mengguncang seluruh dunia berdampak negatif terhadap produktifitas perusahaan yang semakin menurun sehingga menyebabkan peningkatan pengangguran yang signifikan. Oleh sebab itu, persaingan di dunia pekerjaan semakin meningkat dimana setiap individu dituntut memiliki nilai lebih dalam kompetensi dirinya agar dapat bersaing. Berdasarkan dari fakta tersebut, kami menginisiasi untuk melakukan kegiatan pendidikan keterampilan komputer bagi remaja dan pemuda usia angkatan kerja di Kampung Legok Badak RT01/RW10, Desa Giri Mekar, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung agar dapat meningkatkan kompetensi dirinya. Kegiatan peningkatan keterampilan komputer ini dilakukan secara intensif pada tanggal 9-23 Agustus 2021. Metode pengabdian yang dilakukan yaitu dimulai dari indentifikasi masalah, perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Dari hasil kegiatan menunjukkan timbal balik yang positif dengan peningkatan keterampilan dan produktifitas para peserta yang cukup optimal, dan diharapkan dengan adanya KKN-DR SISDAMAS ini dapat menjadi langkah awal para remaja dan pemuda di Desa tersebut untuk terus meningkatkan keterampilannya.

Kata Kunci: keterampilan komputer, pemuda, angkatan kerja

Abstract

Skill is a basic thing that everyone must have. In the various types of skills, one of the skill that must be possessed today is computer skill. The Covid-19

pandemic that has shaken the whole world has a negative impact on company's productivity, causing a significant increase in unemployment. Therefore, competition in the world of work is increasing where each individual is required to have more value in their competence in order to compete. According to the fact, we initiated to conduct computer skills education activities for youth and labor force age in Kampung Legok Badak RT01/RW10, Desa Giri Mekar, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung in order to improve their competence. This program was carried out intensively on August 9-23 2021. The methods are start from problem identification, program planning, program implementation, and evaluation. From the result of the program, it shows positive feedback with the improvement of the skills and productivity of the participants which is quite optimal, and it is hoped that KN-DR SISDAMAS can be the first step for youth and labor force age to continue to improve their skill.

Keywords: *computer skill, youth, labor force age.*

A. PENDAHULUAN

Wabah Covid-19 yang merebak di seluruh dunia mengakibatkan tatanan kehidupan sosial menjadi berubah. Salah satu yang paling kentara dan banyak digalakkan untuk dilakukan ialah pembatasan interaksi sosial secara langsung. Hal ini dikarenakan pandemi Covid-19 yang penyebarannya melalui kontak langsung antara individu satu dengan lainnya.

Begitupun yang terjadi di Indonesia. Beberapa aspek mengalami kemunduran yang signifikan dan memerlukan penataan ulang yang selaras dengan protokol kesehatan guna memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Termasuk bidang pendidikan dan dunia kerja yang harus dilaksanakan secara daring atau virtual.

Pola interaksi dan kegiatan di masyarakat menjadi perhatian besar yang di sorot pemerintah dalam melakukan pecegahan Covid-19. Banyak kebijakan yang telah di canangkan mulai dari pembatasan sosial berksala besar sampai program pembatasan kegiatan masyarakat. Hal itu tentunya memberikan dampak positif dan negatif.

Dampak positif dari program tersebut memang cukup signifikan menurunkan kasus Covid-19. Namun di samping itu ada beberapa efek negatif yang tidak dipungkiri menjadi permasalahan sosial di masyarakat. Termasuk adanya peningkatan pengangguran yang juga menyebabkan kemunduran ekonomi masyarakat. Data statistik menunjukkan bahwa per September 2020, angka pengangguran di Indonesia mencapai 27,55 juta orang (BPS, 2021).

Menilik dari adanya permasalahan sosial yang terjadi, Universitas yang memiliki Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian dan Pengembangan, serta Pengabdian Kepada Masyarakat mencoba melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah berbasis Pemberdayaan Masyarakat (KKN-DR SISDAMAS) sebagai bentuk pengabdian dan kepedulian.

KKN-DR SISIDAMAS merupakan kegiatan mahasiswa untuk menyampaikan kreatifitas dan menghasilkan inovasi untuk masyarakat terdampak covid-19 (Juknis, 2021). Kegiatan ini dilaksanakan atas dasar Surat Edaran Rektor No.126/Un.05/II.4/HM.01/06/2021 tanggal 15 Juni tentang Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR).

Tempat yang dijadikan sebagai tempat sasaran kegiatan KKN-DR SISDAMAS ialah Kampung Legok Badak RT01/RW10 Desa Jatiendah, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung. Tempat sasaran tersebut memiliki 90 kepala keluarga dengan mata pencaharian sebagai buruh tani dan bangunan, pedagang, wiraswasta, karyawan swasta dan Pegawai Negeri Sipil (PNS). Khalayak sasaran yang difokuskan ialah warga setempat Khususnya para remaja dan pemuda yang usianya termasuk ke dalam usia angkatan kerja.

Remaja yang dimaksud ialah warga setempat yang sedang menempuh jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sedangkan usia angkatan kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun dan lebih) yang bekerja, atau punya pekerjaan namun sementara tidak bekerja dan pengangguran (BPS, 2021). Sasaran tersebut dipilih atas dasar pertimbangan yang telah dilakukan yaitu analisis permasalahan pada remaja yang sedang menempuh pendidikan SMP/SMA dan pemuda yang termasuk usia angkatan kerja.

Selain itu, tuntutan keterampilan masa kini baik dalam menunjang studi ataupun tuntutan pasar kerja semakin berfokus pada keterampilan penggunaan teknologi terutama komputer. Crawford (dalam Sidi 2003) berpendapat bahwa dalam abad 21 merupakan *Human Capital Era* dimana persaingan bebas yang ketat diakibatkan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Sehingga hal itu menjadi suatu kebutuhan yang perlu diperhatikan baik oleh remaja ataupun pemuda yang termasuk usia angkatan kerja dalam menghadapi persaingan era digital.

Secara rinci, dari hasil analisis permasalahan dan kebutuhan yang dilakukan menunjukkan bahwa remaja dan pemuda usia angkatan kerja di tempat tersebut mengalami beberapa permasalahan diantaranya: 1) kurangnya literasi digital; 2) kurangnya pemahaman dalam persiapan melamar kerja, dan; 3) kurangnya pelatihan siap kerja bagi pemuda-pemudi yang termasuk usia angkatan kerja. Oleh karena itu tujuan KKN-DR SISDAMAS 2021 di Kampung Legok Badak RT01/RW10 ialah untuk mendorong, meningkatkan dan memberdayakan potensi sumber daya manusia setempat melalui keterampilan digital sebagai penguatan dalam menghadapi masa pandemi.

B. METODE PENGABDIAN

Pengabdian yang dilakukan pada warga Kampung Legok Badak RT01/RW10 berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi warga setempat. Dalam hal

ini ialah remaja dan pemuda usia angkatan kerja. Program-program yang dicanangkan merupakan hasil diskusi antar warga dan pengabdian. Metode yang dilakukan ialah diskusi, ceramah dan praktek lapangan. Sedangkan rancangan evaluasi dilakukan berdasarkan pada ketercapaian target pelaksanaan program dan kepuasan peserta kegiatan.

Untuk menjawab kebutuhan yang telah dipaparkan diatas, pengabdian membuat dua program yaitu Kelas Keterampilan Komputer (KKK) dan Sekolah Administrasi (SA). Adapun rancangan kegiatan yang dibuat agar program berjalan dengan optimal, antara lain:

1. Identifikasi permasalahan dengan sosialisasi dan diskusi secara *door to door* kepada masyarakat setempat.
2. Perencanaan kegiatan, termasuk persiapan materi yang akan diberikan kepada peserta.
3. Persiapan kebutuhan kegiatan.
4. Pelaksanaan kegiatan.
5. Mini tes dan evaluasi kegiatan

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Dalam pelaksanaan, program Kelas Keterampilan Komputer (KKK) dan Sekolah Administrasi (SA) memiliki fokus pembelajaran yang berbeda dan kategori peserta yang berbeda pula. Kelas Keterampilan Komputer (KKK) adalah program pembelajaran dasar-dasar pengoperasian aplikasi perbantuan studi bagi siswa SMP dan SMA. Sedangkan program Sekolah Administrasi (SA) merupakan program pembelajaran keterampilan komputer berbasis kebutuhan skill administrasi bagi pemuda-pemudi usia angkatan kerja.

Tahapan pelaksanaan dua program yang telah direncanakan tersebut, terbagi menjadi beberapa poin penting, diantaranya:

Pengumpulan Materi

Pada tahapan ini dilakukan penyatuan materi-materi yang akan menjadi bahan ajar untuk program KKK dan SA. Untuk program KKK difokuskan pada materi dasar-dasar pengoperasian aplikasi perbantuan studi seperti aplikasi *Microsoft Office* yaitu *word*, *excel* dan *power point*. Sedangkan untuk program SA materi yang diberikan ialah menekankan aplikasi terkait keterampilan administrasi, seperti *Microsoft Office* (*word*, *excel* dan *power point*), pembuatan surat resmi dan pembuatan proposal. Materi-materi tersebut didapat dari sumber yang dipercaya.

Tabel 1.1 Daftar Materi Program KKK

No	Materi
1.	Pengenalan Ms. Word (<i>Tools</i> dan Kegunaan)
2.	Praktek penggunaan Ms. Word untuk studi
3.	Pengenalan Ms. Excel (<i>Tools</i> dan Kegunaan)
4.	Praktek penggunaan Ms. Excel untuk studi
5.	Pengenalan Ms. Power Point (<i>Tools</i> dan Kegunaan)
6.	Praktek penggunaan Ms. Power Point untuk studi

Tabel 1.2 Daftar Materi Program SA

No	Materi
1	Pengenalan dan praktek Ms. Word
2	Pengenalan dan praktek Ms. Power Point
3	Pengenalan dan praktek Ms. Excel
4.	Integrasi pengoperasian Ms. Word, Power point dan excel
5.	Integrasi data (Mailing dan Mail Marge)
6.	Pembuatan Surat Resmi
7.	Pembuatan proposal

Penyediaan Faslitas Kegiatan

Media yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah sebuah tempat dan laptop. Pelaksanaan program ini bertempat di kediaman pengabdian seluas 2x4 meter di Kampung Legok Badak, RT01/RW10 No.35 Kecamatan Cilengkrang, Desa Giri Mekar, Kabupaten Bandung.

Pembuatan Jadwal dan Pengelompokkan Peserta

Pembuatan jadwal dan pengelompokkan peserta disesuaikan dengan jenjang usia masing-masing peserta yang dibagi menjadi kelompok remaja dan pemuda. Sedangkan pembagian jadwal kegiatan dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi pertama dan sesi kedua. Secara intensif, kegiatan ini dilakukan mulai dari tanggal 9 Agustus 2021 sampai 23 Agustus 2021. Durasi setiap sesi selama dua jam.

Penyampaian Materi

Dalam penyampaian materi ini dilakukan dengan menjelaskan materi secara individu dengan peserta agar mendapat pemahaman yang lebih maksimal. Kemudian dilakukan monitoring bimbingan praktek terkait penjelasan materi yang diberikan.

Gambar 1.3 Penyampaian Materi



Mini Tes

Mini tes dilakukan setiap materi selesai disampaikan. Metode tes ini berupa tanya jawab teori-teori yang telah disampaikan dan praktek penerapan materi yang diajarkan.



Gambar. 1.4 Mini Tes

Evaluasi

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan, evaluasi dilakukan dengan membahas kembali teori yang disampaikan apakah sesuai atau masih memiliki kekurangan.



Gambar 1.5 Evaluasi

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian di kampung Legok Badak RT01/RW10 Desa Jatiendah Kecamatan Cilengkrang, Bandung bertajuk 'Peningkatan Keterampilan Komputer Bagi Remaja dan Pemuda Usia Angkatan Kerja'. Pengabdian ini memiliki tujuan untuk mendorong, mengaktifkan dan memberdayakan potensi SDM warga setempat melalui keterampilan digital sebagai penguatan dalam menghadapi masa pandemi. Dari tujuan ini diseleraskan pula dengan kebutuhan/masalah yang ada. Kebutuhan dan masalah tersebut menjadi acuan dalam perancangan program pengabdian.

Permasalahan/kebutuhan yang signifikan terjadi yaitu kurangnya literasi digital di kalangan pemuda-pemudi Kampung Legok Badak RT01/RW10 baik di kategori usia remaja dan usia angkatan kerja. Hal ini menjadi perhatian besar pengabdian mengingat tuntutan keterampilan *human capital era* yang mengharuskan setiap individu memiliki pengetahuan literasi digital yang mumpuni. Literasi digital ialah kemampuan dan pengetahuan terkait penggunaan serangkaian perangkat teknologi informasi yang membantu dalam penyelesaian permasalahan yang ada (Australian Government, 2016). Harjono (2018) menekankan bahwa literasi digital juga mencakup pemahaman terkait tanggung jawab dalam beraktivitas secara online.

Belum lagi masa pandemi memberikan efek pada pola interaksi dan kegiatan di masyarakat berubah. Masa pandemi menuntut setiap aspek kehidupan terutama bidang pendidikan atau dunia kerja sekalipun dilakukan secara virtual. Tentunya hal ini membuat keterampilan digital sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, pengabdian mencanangkan dua program besar terkait literasi dan keterampilan digital.

Pertama adalah program Kelas Keterampilan Komputer (KKK) yang ditujukan untuk siswa SMP/SMA. Program ini berfokus pada peningkatan literasi digital melalui pengenalan operasi dasar aplikasi perbantuan studi. Aplikasi perbantuan studi yang dimaksud ialah aplikasi-aplikasi yang biasa digunakan untuk kelancaran studi seperti *word, excel dan power point*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa/i SMP dan SMA Kampung Legok Badak RT01/RW10 dalam konteks pendidikan yang menuntut keterampilan digital dalam proses belajar-mengajar. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan semangat belajar dan prestasi siswa/i SMP dan SMA di Kampung Legok Badak.

Program kedua ialah Sekolah Administrasi (SA) yang ditujukan untuk pemuda-pemudi yang termasuk ke dalam usia angkatan kerja. Program ini berfokus pada pemberian keterampilan skill administrasi dasar sebagai bekal dalam memasuki dunia kerja. Program SA ini dijalankan untuk menjawab kebutuhan literasi digital melalui peningkatan keterampilan administrasi yakni keterampilan aplikasi pengolahan data (*word, excel, power point*), teknik integrasi data, pembuatan surat resmi dan proposal.

Program SA tersebut selaras dengan permasalahan yang ditemukan selanjutnya yaitu kondisi pemuda-pemudi di tempat sasaran yang mengalami kurangnya pemahaman persiapan kerja dan kurangnya pelatihan siap kerja. Sehingga, selain diharapkan sebagai upaya peningkatan literasi digital di kalangan usia angkatan kerja, program ini diharapkan dapat memberikan skill terhadap peserta yang mampu meningkatkan nilai jual dalam persaingan di dunia kerja.

Pelaksanaan program KKK dan SA dilakukan secara ceramah, diskusi dan praktek. Kedua program tersebut juga dilaksanakan secara rutin dan terjadwal selama KKN-DR SISDAMAS berlangsung yakni 9-23 Agustus 2021. Indikator keberhasilan yang menjadi acuan dalam program ini ialah mini tes dan evaluasi di akhir sesi pembelajaran serta respons peserta terhadap kegiatan. Secara keseluruhan program KKK dan SA berjalan tuntas dengan peserta mampu mengikuti kegiatan pembelajaran, mini tes dan evaluasi dengan baik. Peserta pun memberikan respons positif atas kegiatan program KKK dan SA.

E. PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan KKN-DR SISDAMAS dengan kegiatan peningkatan keterampilan komputer bagi remaja dan pemuda usia angkatan kerja dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil identifikasi permasalahan remaja dan pemuda usia angkatan kerja di Desa tersebut menghasilkan rancangan kegiatan yang dibutuhkan yaitu edukasi mengenai peningkatan keterampilan komputer.

Kegiatan keterampilan komputer ini dibagi menjadi dua program, yaitu Kelas Keterampilan Komputer (KKK) dan Sekolah Administrasi (SA) yang dilakukan dengan penyampaian teori dan mini tes disetiap sesi.

Program Kelas Keterampilan Komputer (KKK) yang ditujukan untuk siswa SMP/SMA. Program ini berfokus pada peningkatan literasi digital melalui pengenalan operasi dasar aplikasi perbantuan studi, yaitu aplikasi-aplikasi yang biasa digunakan untuk kelancaran studi seperti *word, excel dan power point*.

Sekolah Administrasi (SA) yang ditujukan untuk pemuda-pemudi yang termasuk ke dalam usia angkatan kerja. Program ini berfokus pada pemberian keterampilan skill administrasi dasar sebagai bekal dalam memasuki dunia kerja.

Catatan besar bagi program ini ialah tidak adanya sertifikasi bagi peserta. Hal ini menjadi rekomendasi perhatian bagi kegiatan pengabdian selanjutnya. Sertifikasi akan bermanfaat bagi peserta khususnya peserta yang termasuk pada usia angkatan kerja. Selain itu diharapkan kegiatan pengabdian selanjutnya dalam konteks meningkatkan literasi digital, dicanangkan variasi pelatihan keterampilan digital yang dibutuhkan di dunia kerja dan aplikatif untuk kehidupan sehari-hari.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dihaturkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan Ridho dan Karunia-Nya sehingga KKN-DR SISDAMAS 2021 di Kampung Legok Badak RT01/RW10 Desa Jatiendah Kecamatan Cilengkrang, Bandung berjalan lancar. Tak lupa dihaturkan pula rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
2. Ketua LPPM Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
3. Kepada jajaran aparat pemerintah Kampung Legok Badak RW 10 Desa Jatiendah Kecamatan Cilengkrang, Bandung
4. Kepada warga setempat Kampung Legok Badak RT01/RW10 Desa Jatiendah Kecamatan. Cilengkrang, Bandung
5. Kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan KKN-DR SISDAMAS 2021 sehingga berjalan lancar dan tuntas yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

G. DAFTAR PUSTAKA

Australian Government. (2016). National Literacy and Numeracy Week. <https://www.literacyandnumeracy.gov.au/digital-literacy-activities>.

Badan Pusat Statistik. 2021. Diakses di laman bps.go.id. pada tanggal 10 September 2021

Harjono, H.S. 2018. *Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam pembelajaran Bahasa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.

Sidi, I. D., & Setiadi. B.N. (2013). *Manusia Indonesia Abad 21 yang Berkualitas Tinggi di Tnjau Dari Sudut Psikologi*. [https://himpsti.or.id/publikasi /](https://himpsti.or.id/publikasi/).

Tim Juknis. 2021. *Juknis KKN-DR SISDAMAS 2021*. LP2M.