

Penguatan Kompetensi Digital bagi Tuna Karya dan Remaja Putus Sekolah di Kelurahan Wonorejo

Sulistiowati¹, Julianto Lemantara^{2*}, Ayouvi Poerna Wardhanie³, Lilis Binawati⁴,
Tony Soebijono⁵

^{1, 2*, 3} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi & Informatika, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

^{4, 5} Akuntansi, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Dinamika, Kota Surabaya, Indonesia

*Email Korespondensi: julianto@dinamika.ac.id

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 11-10-2025

Disetujui 21-10-2025

Diterbitkan 23-10-2025

Katakunci:

digital competency;
Microsoft Office;
direct instruction;
school dropouts;
community empowerment

ABSTRACT

The digital competency strengthening program for school dropouts and unemployed youth in Wonorejo Village is a strategic effort to improve the quality of human resources in the digital era. This activity aims to equip participants with practical skills in Microsoft Office and productive internet use, as a foundation for entering the workforce and entrepreneurship. The training was conducted offline using the Direct Instruction method, where instructors delivered material in a structured manner through explanations, demonstrations, guided practice, and independent practice. The program was evaluated by distributing questionnaires to 18 training participants to assess its effectiveness. The results showed an average score of 4.58 on a five-point scale, falling into the "tend to strongly agree" category. This indicates that the Microsoft Office and internet use training was well implemented and had a positive impact on improving participants' skills and confidence. This program not only strengthens technical skills but also plays a crucial role in empowering school dropouts and unemployed youth to be more adaptable and competitive in facing the challenges of the digital workplace.

Sulistiowati, Lemantara, J., Wardhanie, A. P., Binawati, L., & Soebijono, T. (2025). Penguatan Kompetensi Digital Bagi Tuna Karya dan Remaja Putus Sekolah di Kelurahan Wonorejo. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(3), 593-600. <https://doi.org/10.62710/m3r4vn97>

PENDAHULUAN

Era digital menuntut setiap individu memiliki keterampilan teknologi informasi sebagai bekal menghadapi dinamika dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Era digital menunjukkan suatu masa dimana mayoritas masyarakat di era itu sudah memanfaatkan sistem digital pada kehidupan sehari-hari (Harry Saptarianto et al., 2024; Rahayu, 2019). Keterampilan digital, khususnya dalam penggunaan *software* perkantoran seperti *Microsoft Office* serta pemanfaatan internet secara produktif, sudah menjadi kebutuhan dasar yang tak bisa dipisahkan dari aktivitas ekonomi, pendidikan, maupun sosial. *Software* perkantoran merupakan suatu aplikasi yang dibuat dengan tujuan mengelola data yang penting pada sebuah perusahaan, sehingga dapat terdokumentasi secara baik (Sumarlin et al., 2020; Megawaty, 2020).

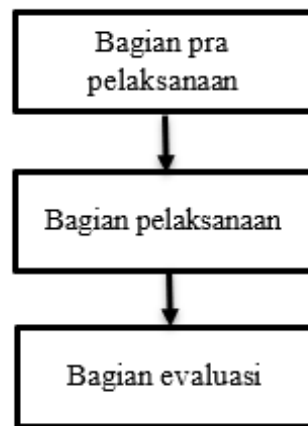
Kompetensi tersebut bahkan menjadi prasyarat penting bagi calon tenaga kerja agar dapat bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan dunia industri maupun kewirausahaan. Namun, kenyataannya masih terdapat kelompok masyarakat yang belum memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital, salah satunya adalah tuna karya dan remaja putus sekolah. Tuna karya sendiri yaitu istilah yang sering digunakan bagi orang-orang yang sedang berusaha mencari pekerjaan yang layak atau orang-orang yang bekerja kurang dari dua hari selama seminggu, atau orang-orang yang tidak bekerja sama sekali (Cilviyani et al., 2019; Marini et al., 2019).

Di Kelurahan Wonorejo, Surabaya, jumlah remaja dengan latar belakang pendidikan terbatas cukup signifikan, ditambah dengan keberadaan tuna karya yang belum memiliki pekerjaan tetap. Kondisi ini menjadikan mereka kelompok rentan terhadap masalah sosial-ekonomi, seperti pengangguran, rendahnya produktivitas, hingga keterpinggiran dalam memanfaatkan peluang kerja yang tersedia. Minimnya akses terhadap pendidikan formal dan pelatihan keterampilan menjadi faktor utama yang menghambat peningkatan kualitas sumber daya manusia di lingkungan tersebut. Padahal, penguasaan kompetensi digital dapat menjadi pintu masuk untuk membuka peluang kerja baru, baik sebagai tenaga administrasi, operator komputer, maupun wirausaha berbasis teknologi. Kompetensi digital adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara kritis, kreatif, dan percaya diri dalam mencapai tujuan tertentu misalnya mengenai pembelajaran, pekerjaan, waktu luang, inklusi dan atau partisipasi di dalam masyarakat (Susanti Hartono, 2022). Dengan kemampuan mengoperasikan *Microsoft Word*, *Excel*, dan *PowerPoint*, ditambah keterampilan mencari dan memanfaatkan informasi melalui internet, masyarakat akan dapat meningkatkan daya saing sekaligus memperluas jaringan usaha dan peluang ekonomi. *Interconnected Network*, atau yang biasa dikenal dengan istilah Internet adalah jaringan bersekala global yang dapat menghubungkan komputer satu dengan yang lainnya di seluruh dunia (Juliyana1 et al., n.d.). Melalui program pengabdian masyarakat berupa penguatan kompetensi digital ini, para tuna karya dan remaja putus sekolah yang ada di Kelurahan Wonorejo mampu meningkatkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Kegiatan ini juga bertujuan dapat menumbuhkan kepercayaan diri, mengurangi kesenjangan digital, serta mendukung upaya pemberdayaan masyarakat di tingkat lokal. Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya berdampak terhadap peningkatan kapasitas individu, tetapi juga berkontribusi terhadap pembangunan sosial-ekonomi yang lebih inklusif di Kelurahan Wonorejo.

METODE PELAKSANAAN

Solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang ada yaitu memberikan pelatihan internet dan pelatihan *software* perkantoran bagi tuna karya dan remaja putus sekolah. Pelatihan sendiri merupakan suatu proses pembelajaran kepada peserta menggunakan metode tertentu (Gustiana et al., 2022; Salju, 2023)

Pelatihan dilaksanakan menggunakan pembelajaran *offline* dengan metode pengajaran yang sering digunakan yakni *direct instruction*. Pembelajaran *offline* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan mengadakan pertemuan secara langsung antara peserta pelatihan dengan pengajar serta dapat berkomunikasi secara interaktif waktu sesi penyampaian materi (Harahap et al., 2022; Eveline Siregar, 2021; Siswo Martono, 2025). Tahapan pelaksanaan di dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang telah dilakukan dibagi menjadi tiga sesi yaitu sesi pra pelaksanaan, sesi pelaksanaan, dan sesi evaluasi. Bagian atau sesi PkM bisa diperlihatkan melalui Gambar 1.



Gambar 1. Bagian/Sesi PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

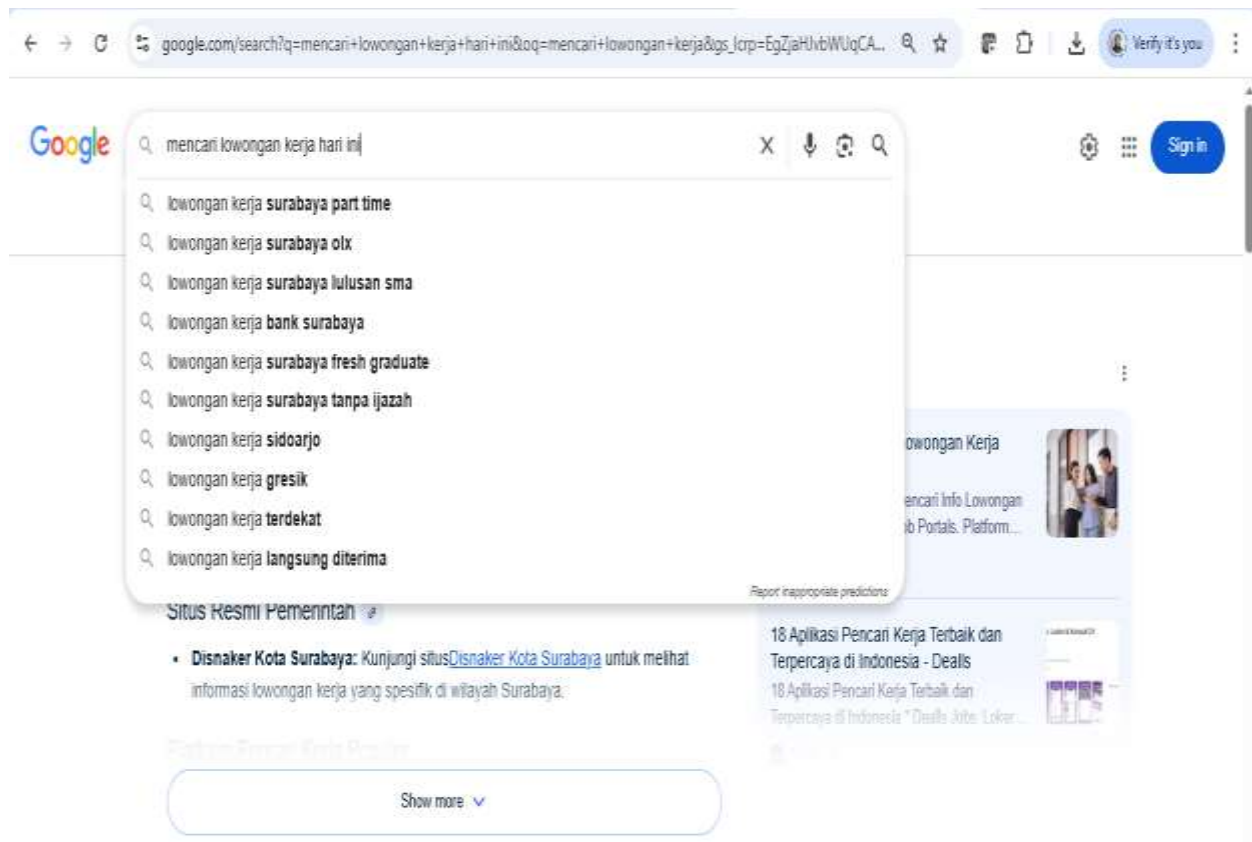
Bagian/Sesi Pra Pelaksanaan

Pada bagian ini, dosen pelaksana PkM melakukan

1. Survey ke lokasi pelatihan yaitu kelurahan Wonorejo kota Surabaya untuk :
 - a. Melihat tempat pelatihan dan memastikan software *Microsoft office* telah ada di komputer yang ada di sana.
 - b. Menghimpun data tuna karya dan remaja putus sekolah
2. Pembuatan modul untuk pelatihan, meliputi modul *Microsoft Power Point*, *Microsoft Excel*, *Microsoft Word*, dan modul *internet*.
3. Menyiapkan angket kepuasan yang akan dibagikan setelah pelatihan untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan. Angket merupakan sebuah instrumen penelitian yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan guna mendapatkan informasi yang berguna dari responden (Ika Ernawati, 2021; Ititi Fitrianti, 2022)

Bagian/Sesi Pelaksanaan

Pelaksanaan PkM dilakukan selama 3 hari masing-masing 3 jam untuk setiap materinya. Penyampaian materi pada pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *direct instruction*, yaitu salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada pemateri dan sangat terstruktur melalui tahapan presentasi, demonstrasi, latihan terbimbing, dan latihan mandiri (Moch Ilham Sidik NH, 2016). Peserta pelatihan adalah tuna karya dan remaja putus sekolah yang ada di kelurahan Wonorejo. Contoh praktik materi internet diperlihatkan pada Gambar 2. Sedangkan dokumentasi pelatihan diperlihatkan melalui Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5.



Gambar 2. Search lowongan pekerjaan di internet



Gambar 3. Kondisi pelatihan pada hari pertama



Gambar 4. Kondisi pelatihan pada hari kedua



Gambar 5. Suasana pelatihan di hari ketiga

Bagian/Sesi Evaluasi

Bagian Evaluasi dilakukan dengan penyebaran angket yang telah disiapkan kepada 18 peserta pelatihan. Jawaban pernyataan pada angket menggunakan skala likert yaitu 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Cukup Setuju), 2 (Kurang Setuju), dan 1 (Tidak Setuju) (Sulistiowati et al., 2024). Hasil rekap angket diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil rekap angket pelatihan

Pernyataan	Hasil	Keterangan
1. Pemberian materi oleh trainer sudah jelas dan mudah dimengerti	4,6	Cenderung sangat setuju
2. Pendampingan asisten trainer dalam pelatihan sudah baik	4,7	Cenderung sangat setuju
3. Modul pelatihan sistematis, terperinci, dan mudah dipahami	4,6	Cenderung sangat setuju
4. Suasana pelatihan menyenangkan dan tidak membosankan	4,3	Setuju
5. Pelatihan sangat bermanfaat dan menambah pengetahuan peserta	4,7	Cenderung sangat setuju
Rata-rata keseluruhan	4,58	Cenderung sangat setuju

Berdasarkan hasil rekap angket pelatihan pada Tabel 1 menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 4,58 (cenderung sangat setuju), artinya pelatihan yang telah dilaksanakan kepada tuna karya maupun kepada remaja putus sekolah yang berada di kelurahan Wonorejo ini tergolong sudah baik.

KESIMPULAN

Program penguatan kompetensi digital kepada tuna karya maupun kepada remaja putus sekolah yang ada di Wonorejo merupakan tindakan strategis dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia di era digital. Melalui pelatihan Microsoft Office dan pemanfaatan internet secara produktif, peserta memperoleh bekal keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan wirausaha modern. Penyampaian materi pada pelatihan ini dilaksanakan secara offline menggunakan metode *direct instruction* melalui tahapan presentasi, demonstrasi, latihan terbimbing, dan latihan mandiri. Pelaksanaan pelatihan telah dievaluasi dengan penyebaran angket kepada 18 peserta pelatihan. Hasil rekap dari angket menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 4,58 (cenderung sangat setuju) yang artinya pelaksanaan pelatihan Microsoft Office dan pemanfaatan internet kepada tuna karya maupun remaja putus sekolah yang ada di Wonorejo ini tergolong sudah baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Cilviyani, R., Purwaka, R., Prihanto, H., Prodi, H., Pembangunan, E., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2019). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengangguran terbuka di Provinsi Jambi. *E-Jurnal Ekonomi Sumberdaya Dan Lingkungan*, 8(1), 2303–1220.
- Eveline Siregar, M. K. W. E. R. S. R. N. D. L. D. H. A. S. N. (2021). MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG MENYENANGKAN DENGAN PLATFORM SEDERHANA. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2021*.
- Gustiana, R., Hidayat, T., Fauzi, A., & Penulis, K. (2022). PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA (SUATU KAJIAN LITERATUR REVIEW ILMU MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA). *JEMSI*, 3(6). <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i6>
- Harahap, M. R., Ridwan, A., Fitri, R. D., Al, U., & Medan, W. (2022). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DAN LURING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SMP AWAL KARYA PEMBANGUNAN. In *Tajribiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 1, Issue 1).
- Harry Saptarianto, Shelvi Deviani, Syamas Isti Anah, & Indah Noviyanti. (2024). Menghadapi Tantangan Era Digital, Strategi Integrasi Media Sosial, Literasi Digital dan Inovasi Bisnis. *Jurnal Manuhara : Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2(3), 128–139. <https://doi.org/10.61132/manuhara.v2i3.955>
- Ika Ernawati, D. S. (2021). EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PSIKODRAMA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIID DI SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).

- Ititi Fitrianti, A. S. Z. M. M. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Eth (Everyone Is A Teacher Here) dengan bantuan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 MI Husnul Abror. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).
- Juliyana1, E., Nuraflah, A., & Sos, S. (n.d.). *PERANAN INTERNET DALAM MENINGKATKAN CITRA SMA SWASTA BUDI AGUNG MEDAN THE ROLE OF THE INTERNET IN IMPROVING IMAGE BUDI AGUNG MEDAN PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL*.
<http://terinspirasi.komunikasi.blogspot.com>
- Marini, L., Putri, N. T., Pembangunan, J. E., Ekonomi, F., Bisnis, D., & Bengkulu, U. (2019). PELUANG TERJADINYA PENGANGGURAN DI PROVINSI BENGKULU: SEBERAPA BESAR? *CONVERGENCE : THE JOURNAL OF ECONOMIC DEVELOPMENT*, 1(1), 70–83.
- Megawaty. (2020). Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS). *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*. <https://prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks>
- Moch Ilham Sidik NH, H. W. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran direct instruction (Improving student learning outcomes through application of direct instruction learning model). *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 1(1), 49–60.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rahayu, P. (2019). PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK. *Al-Fathin*.
- Salju. (2023). PENGARUH PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PT. POS INDONESIA CABANG PALOPO. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (Jebma)*.
- Siswo Martono, H. B. S. S. M. S. E. (2025). Pelatihan Editing Video Komisi Senior GKI Pondok Tjandra Indah Sidoarjo: Berdamai dengan Teknologi. *EKOBIS ABDIMAS*.
- Sulistiowati, S., Lemantara, J., & Sukmaaji, A. (2024). Pelatihan Pengoperasian Website Karang Taruna Desa Buncitan Kabupaten Sidoarjo. *Ekobis Abdimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 26–36.
<https://doi.org/10.36456/ekobisabdimas.5.1.9232>
- Sumarlin, T., Panjaitan, R., Andriana, M., Akuntanssi, K., & Semarang, S. (2020). PELATIHAN APLIKASI PERKANTORAN LKD MULYASARI KABUPATEN SEMARANG. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Susanti Hartono, R. (2022). PENGARUH KOMPETENSI DIGITAL DAN LEARNING & DEVELOPMENT TERHADAP PENCAPAIAN TRANSFORMASI DIGITAL PADA DIREKTORAT JENDERAL PENYELENGGARAAN POS DAN INFORMATIKA KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA. *Governance*, 10.