



PEMBERDAYAAN KETERAMPILAN ABAD 21 (LITERASI DIGITAL DAN PROBLEM SOLVING) UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING PEMUDA PERUM REGENCY PUTERAN

Bambang Kurnia Nugraha¹⁾, Ridwan Hakiki²⁾

¹⁾Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Latifah Mubarakiyah, Kabupaten Tasikmalaya, Indonesia

Email: bambang300687@gmail.com

²⁾Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Latifah Mubarakiyah, Kabupaten Tasikmalaya, Indonesia

Email: hakikiridwan1983@gmail.com

Abstract

The challenges of the digital era require the younger generation to possess competencies that extend beyond formal academic qualifications, particularly 21st-Century Skills rooted in digital literacy and problem-solving capabilities. Youth in PerumRegency Puteran demonstrate significant potential but still face obstacles in optimizing digital devices for productivity and applying systematic methods to resolve work or business hurdles. This Community Service (PkM) activity aims to empower the youth of PerumRegency Puteran by enhancing their digital literacy and problem-solving skills to boost their competitiveness in both the job market and the entrepreneurial sector. The program implementation utilizes the Asset-Based Community Development (ABCD) approach, which focuses on leveraging local potential through three main phases: preparation (coordination and needs assessment), implementation (interactive training, workshops, and case study mentoring), and evaluation (measuring impact through pre-tests and post-tests). The expected outcomes of this activity include an increase in digital literacy comprehension, the adoption of critical thinking frameworks (design thinking) in problem-solving, and the formation of an independent digital youth community within the residential area.

Keywords: 21st-Century Skills, Digital Literacy, Problem Solving, Youth Competitiveness.

Abstrak

Tantangan era digital menuntut generasi muda memiliki kompetensi yang melampaui kemampuan akademik formal, khususnya Keterampilan Abad 21 yang bertumpu pada literasi digital dan kemampuan memecahkan masalah (problem-solving). Pemuda di PerumRegency Puteran memiliki potensi besar namun masih menghadapi kendala dalam optimalisasi perangkat digital untuk produktivitas serta metode sistematis dalam menyelesaikan hambatan kerja atau usaha. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberdayakan pemuda PerumRegency Puteran melalui peningkatan kapasitas literasi digital dan keterampilan pemecahan masalah guna meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja maupun sektor wirausaha. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) yang berfokus pada pemanfaatan potensi lokal melalui tiga tahapan utama: persiapan (koordinasi dan analisis kebutuhan), pelaksanaan (pelatihan interaktif, lokakarya, dan pendampingan studi kasus), serta evaluasi (pengukuran dampak melalui pre-test dan post-test). Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman literasi digital, adopsi framework berpikir kritis (design thinking) dalam pemecahan masalah, serta terbentuknya komunitas pemuda digital yang mandiri di lingkungan perumahan.

Kata Kunci: Keterampilan Abad 21, Literasi Digital, Problem Solving, Daya Saing Pemuda.



LATAR BELAKANG

Memasuki era disrupsi teknologi dan keterbukaan pasar kerja, kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi penentu utama dalam memenangkan persaingan global. Pemuda, sebagai kelompok usia produktif, memegang peranan krusial sebagai agen perubahan sekaligus motor penggerak ekonomi. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (gap) antara keterampilan yang dimiliki oleh pemuda dengan kebutuhan industri modern. Berdasarkan proyeksi kebutuhan tenaga kerja saat ini, penguasaan teknis saja tidak lagi cukup. Pemuda dituntut untuk memiliki Keterampilan Abad 21, di mana fondasi utamanya adalah Literasi Digital dan Kemampuan Memecahkan Masalah (Problem Solving).

PerumRegency Puteran merupakan salah satu kawasan pemukiman yang memiliki populasi usia muda (pemuda usia produktif dan lulusan baru) yang cukup signifikan. Berdasarkan pengamatan awal, mayoritas pemuda di kawasan ini telah memiliki akses terhadap gawai dan internet. Kendati demikian, pemanfaatan teknologi digital tersebut masih sangat terbatas pada aktivitas konsumtif, seperti penggunaan media sosial untuk hiburan, permainan daring, dan komunikasi interpersonal. Penggunaan perangkat digital untuk aktivitas produktif—seperti manajemen data, pembuatan konten profesional, kolaborasi berbasis awan (cloud collaboration), hingga pencarian peluang kerja formal—masih sangat minim.

Di sisi lain, kemampuan problem solving secara sistematis juga menjadi titik lemah yang sering ditemui. Banyak pemuda yang mengalami hambatan ketika dihadapkan pada situasi dunia kerja yang dinamis karena belum terbiasa menggunakan kerangka berpikir kritis dalam

memetakan akar masalah dan merumuskan alternatif solusi. Keterbatasan kedua aspek MSDM ini secara langsung menurunkan daya saing mereka, baik saat bersaing di pasar tenaga kerja formal maupun ketika mencoba merintis usaha mandiri (wirausaha).

Melihat urgensi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah intervensi nyata melalui program Pengabdian kepada Masyarakat yang bersifat aplikatif dan berkelanjutan. Melalui program pembekalan Keterampilan Abad 21 ini, pemuda di PerumRegency Puteran tidak hanya akan diajarkan cara menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana mengintegrasikan literasi digital tersebut dengan pola pikir analitis untuk menyelesaikan berbagai tantangan nyata. Peningkatan kapasitas SDM ini diharapkan mampu mengubah potensi pasif pemuda perumahan menjadi modal sosial dan ekonomi yang berdaya saing tinggi.

METODE PELAKSANAAN

A. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di lingkungan PerumRegency Puteran, dengan memanfaatkan fasilitas publik perumahan (seperti Balai Pertemuan Warga / Sekretariat Karang Taruna).

Kegiatan ini direncanakan berlangsung selama 3 bulan, mulai dari tahap koordinasi, pelaksanaan pelatihan intensif, pendampingan, hingga penyusunan laporan evaluasi.

B. Tahapan Pelaksanaan

Untuk memastikan program berjalan efektif dan berkelanjutan, pelaksanaan dibagi menjadi empat tahapan utama:



a. Tahap Persiapan (Pra-Pelaksanaan):

Rangkaian kegiatan diawali dengan Tahap Persiapan yang berfokus pada penguatan fondasi koordinasi dan penyiapan instrumen program. Tim pengabdian melakukan kunjungan awal dan audiensi resmi bersama pengurus RT, RW, serta jajaran pengurus Karang Taruna PerumRegency Puteran guna menyamakan persepsi, menentukan jadwal, serta mengurus aspek perizinan birokrasi setempat. Bersamaan dengan itu, tim menyebarkan kuesioner digital (assessment) kepada calon peserta untuk memetakan profil kemampuan literasi digital awal serta mengidentifikasi hambatan utama yang mereka hadapi dalam dunia kerja maupun wirausaha. Data hasil survei tersebut kemudian dijadikan landasan teoritis dalam menyusun modul pelatihan yang kontekstual, yang mengintegrasikan aspek literasi digital produktif (seperti pemanfaatan cloud tools dan personal branding) dengan metode berpikir kritis (design thinking). Tahap ini ditutup dengan koordinasi logistik, penyiapan ruang pertemuan publik di perumahan, penyediaan akses internet, serta penyebaran undangan kepada target sasaran.

b. Tahap Sosialisasi dan Edukasi (Pelaksanaan):

Memasuki Tahap Pelaksanaan, program diwujudkan melalui serangkaian intervensi intensif yang memadukan teori MSDM dan praktik langsung secara interaktif. Kegiatan dibuka dengan pengisian pre-test oleh pemuda PerumRegency Puteran untuk mengukur pemahaman dasar, dilanjutkan dengan sesi workshop literasi digital yang melatih peserta mengoptimalkan perangkat digital untuk kolaborasi kerja, manajemen data profesional, serta pengamanan informasi. Pada sesi berikutnya, fokus

diarahkan pada peningkatan kapasitas problem solving, di mana peserta dibekali kerangka berpikir analitis untuk membedah masalah secara sistematis. Peserta kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kerja untuk melakukan simulasi studi kasus nyata yang sering dihadapi di lingkungan kerja maupun bisnis, lalu mempresentasikannya di depan tim pengabdian. Guna menjamin keberlanjutan dampak, setelah sesi tatap muka selesai, tim pengabdian membuka forum pendampingan dan mentoring berkala melalui grup diskusi daring sebagai wadah konsultasi karir dan penerapan kompetensi baru tersebut.

c. Tahap Pendampingan (Monitoring):

Rangkaian pengabdian diakhiri dengan Tahap Evaluasi yang dirancang untuk mengukur tingkat keberhasilan, efektivitas, dan dampak nyata dari program yang telah dijalankan. Tim pengabdian menginstruksikan peserta untuk mengisi post-test guna membandingkan skor pemahaman sebelum dan sesudah intervensi, sehingga grafik peningkatan kapasitas SDM pemuda dapat terukur secara kuantitatif. Selain itu, evaluasi kualitatif dilakukan dengan menilai kualitas lembar kerja dan solusi kreatif yang dipaparkan oleh kelompok peserta selama sesi workshop problem-solving. Penjaringan umpan balik (feedback) juga dilakukan dari pengurus lingkungan dan perwakilan pemuda untuk mengukur tingkat kepuasan serta menyerap saran perbaikan. Seluruh data, luaran performa peserta, dan dokumentasi yang terkumpul pada tahap ini kemudian dianalisis dan disintesis menjadi laporan akhir pengabdian masyarakat yang komprehensif sebagai bentuk pertanggungjawaban akademis.



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema "Pemberdayaan Keterampilan Abad 21 (Literasi Digital dan Problem Solving) untuk Meningkatkan Daya Saing Pemuda PerumRegency Puteran" telah berjalan dengan lancar sesuai dengan linimasa yang direncanakan. Kegiatan tatap muka yang dipusatkan di Balai Pertemuan Warga PerumRegency Puteran ini dihadiri oleh 25 orang pemuda usia produktif (rentang usia 18–25 tahun), yang terdiri dari lulusan baru (fresh graduate), mahasiswa, dan pemuda yang sedang merintis usaha mandiri.

Indikator keberhasilan utama dari hasil kegiatan ini dapat dipetakan melalui tiga pencapaian konkret berikut:

- a. Peningkatan Kapasitas Kognitif (Kuantitatif): Berdasarkan hasil rekapitulasi data pre-test dan post-test yang disebarakan kepada peserta, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai Keterampilan Abad 21. Skor rata-rata pre-test peserta sebelum intervensi adalah 42% (kategori rendah), yang menunjukkan bahwa pemahaman mengenai literasi digital produktif dan metode pemecahan masalah sistematis masih awam. Namun, setelah dilakukan pelatihan, skor rata-rata post-test meningkat tajam menjadi 85% (kategori sangat baik).
- b. Produk Solusi Kelompok (Kualitatif): Dalam sesi workshop problem-solving, peserta yang dibagi ke dalam 5 kelompok berhasil merumuskan rancangan solusi (prototipe ide) berbasis metode Design Thinking. Kasus yang diangkat bervariasi, mulai dari strategi digitalisasi pemasaran untuk UMKM di dalam perumahan, hingga pembuatan sistem manajemen

konflik internal organisasi Karang Taruna menggunakan platform kolaborasi digital.

- c. Keberlanjutan Program (Sustainability): Sebagai hasil fisik dari pengabdian ini, telah dibentuk sebuah grup diskusi daring "Forum Pemuda Digital PerumRegency Puteran". Grup ini berfungsi sebagai wadah mentoring pasca-pelatihan, di mana tim pengabdian secara berkala membagikan informasi lowongan kerja, tips pengembangan diri, serta tempat berkonsultasi mengenai kendala dunia kerja yang dihadapi peserta.

B. Pembahasan

Keberhasilan peningkatan kapasitas pemuda di PerumRegency Puteran tidak lepas dari kesesuaian metode pendekatan yang digunakan oleh tim pengabdian. Mengacu pada konsep Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM), pengembangan kompetensi berbasis Keterampilan Abad 21 merupakan investasi jangka pendek yang memiliki dampak domino jangka panjang terhadap daya saing individu di pasar tenaga kerja.

Pada materi Literasi Digital, tim pengabdian berhasil mengubah paradigma peserta yang semula memandang teknologi (gawai dan internet) hanya sebagai media hiburan (consumptive digital behavior), menjadi media penunjang produktivitas (productive digital behavior). Ketika peserta dilatih menggunakan aplikasi kerja kolaboratif dan optimasi portofolio digital, mereka mulai menyadari adanya peluang ekonomi dan profesional yang besar yang selama ini terlewatkan. Dari perspektif MSDM, literasi digital bukan lagi sekadar keterampilan teknis pelengkap, melainkan kompetensi inti (core competency) yang wajib dimiliki agar tidak tereliminasi oleh disrupsi teknologi.



Sementara itu, pada materi Problem Solving, pendekatan menggunakan kerangka Design Thinking terbukti efektif merangsang kemampuan berpikir kritis peserta. Selama jalannya diskusi kelompok, terlihat adanya pergeseran pola pikir (mindset). Peserta yang awalnya cenderung reaktif dan tergesa-gesa dalam mengambil keputusan, perlahan mulai belajar mendefinisikan akar permasalahan terlebih dahulu secara objektif sebelum melompat ke tahap pencarian solusi. Proses penataan SDM tingkat komunitas ini membuktikan bahwa kemampuan memecahkan masalah dapat ditumbuhkan secara terstruktur melalui simulasi kasus-kasus yang kontekstual dan dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari mereka di lingkungan perumahan.

Faktor pendukung utama dalam PkM ini adalah antusiasme yang tinggi dari para pemuda serta dukungan penuh dari pengurus RT/RW PerumRegency Puteran yang memfasilitasi sarana tempat dan infrastruktur. Meskipun terdapat kendala minor seperti variasi pemahaman dasar teknologi di antara peserta, hal tersebut dapat diatasi melalui metode peer-learning (tutor sebaya), di mana peserta yang lebih mahir mendampingi rekannya yang membutuhkan bimbingan lebih detail. Secara keseluruhan, program pengabdian ini telah berhasil meletakkan dasar penguatan kualitas SDM berbasis karakter mandiri, adaptif, dan solutif pada pemuda PerumRegency Puteran guna menghadapi tantangan dunia kerja modern.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa program pemberdayaan Keterampilan

Abad 21 ini telah berhasil mencapai target dan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Intervensi yang terstruktur melalui tiga tahapan (persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi) terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) kepemudaan di tingkat lokal.

Terdapat tiga poin utama yang menjadi kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan ini:

- a. Peningkatan Kompetensi secara Signifikan: Terjadi lonjakan pemahaman kognitif yang sangat berarti dari para pemuda PerumRegency Puteran, yang ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata dari 42% saat pre-test menjadi 85% pada post-test. Hal ini menandakan bahwa materi literasi digital produktif dan kerangka berpikir kritis (problem solving) berhasil diserap dengan baik oleh peserta.
- b. Perubahan Paradigma Berpikir (Mindset Shift): Kegiatan ini berhasil mengubah orientasi pemuda dari yang semula memanfaatkan teknologi digital secara konsumtif menjadi produktif, serta membekali mereka dengan metode sistematis (design thinking) dalam menghadapi dan memecahkan masalah di dunia kerja maupun usaha secara objektif.
- c. Keberlanjutan Program yang Terjaga: Pembentukan "Forum Pemuda Digital PerumRegency Puteran" sebagai wadah komunikasi daring pasca-pelatihan menjamin program ini tidak berhenti begitu saja, melainkan terus berjalan sebagai sarana mentoring karir, wirausaha, dan penguatan kompetensi SDM secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, program PkM ini sukses meletakkan fondasi penting bagi peningkatan daya saing pemuda PerumRegency Puteran agar lebih siap menghadapi



tantangan dunia kerja modern dan dinamika ekonomi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

uji dan syukur tim pengabdian panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dapat terlaksana dengan lancar dan sukses. Keberhasilan program pemberdayaan ini tidak lepas dari dukungan penuh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STIE Latifah Mubarakiyah yang telah memberikan ruang, dukungan administratif, serta arahan akademis dalam perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi ini. Apresiasi dan terima kasih yang mendalam juga tim pengabdian sampaikan kepada jajaran pengurus RW, RT, serta tokoh masyarakat di lingkungan PerumRegency Puteran yang telah menyambut hangat, memberikan izin, dan memfasilitasi sarana prasarana publik demi kelancaran kegiatan. Secara khusus, terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada rekan-rekan pengurus Karang Taruna serta seluruh pemuda PerumRegency Puteran selaku mitra sasaran atas komitmen, semangat, dan partisipasi aktifnya yang luar biasa dari tahap pelatihan hingga pendampingan selesai. Terakhir, penghargaan tinggi disampaikan kepada rekan dosen sejawat dan tim mahasiswa yang telah mendedikasikan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam mengawal program ini. Semoga kontribusi tulus dari seluruh pihak menjadi amal kebaikan dan mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas SDM kepemudaan setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anani, A., & Hermawan, H. (2022). Pemberdayaan pemuda karang taruna melalui pelatihan literasi digital untuk meningkatkan produktivitas ekonomi kreatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 28(2), 145–152.
- Bahrudin, M., & Agustin, S. (2023). Manajemen sumber daya manusia berbasis komunitas: Strategi peningkatan daya saing generasi muda di era disrupsi. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Organisasi*, 4(1), 34–45.
- Hardiyanto, T., & Lestari, P. (2024). Penerapan metode design thinking dalam pelatihan creative problem solving bagi pemuda usia produktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 8(3), 210–222.
- Nasrullah, R., dkk. (2021). Materi pendukung literasi digital: Gerakan literasi nasional. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pratiwi, N. (2022). Pemanfaatan teknologi informasi kolaboratif untuk efisiensi kerja organisasi kepemudaan di lingkungan sub-urban. *Jurnal Teknologi dan Pengabdian*, 6(2), 89–98.
- Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran abad 21*. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Utomo, S., & Wijaya, A. (2023). Pelatihan peningkatan kompetensi soft skills dan kesiapan kerja (job readiness) bagi lulusan baru di tingkat rukun warga. *Jurnal Abdimas Akademika*, 5(4), 312–320.