



PENGUATAN KOMPETENSI DIGITAL DAN KEMAMPUAN BERPIKIR SOLUTIF BAGI PEMUDA DI PERUM GRIYA SINDANG SEJAHTERA

Dian Ardiansah¹⁾, Ridwan Hakiki²⁾

¹⁾Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Latifah Mubarakiyah, Tasikmalaya, Indonesia
Email: Ardhy079@gmail.com

²⁾Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Latifah Mubarakiyah, Tasikmalaya, Indonesia
Email: hakikiridwan1983@gmail.com

Abstract

The challenges of the digital era require the younger generation to possess competencies that extend The rapid development of digital technology and changes in labor market demands require young people to possess not only technical skills but also critical thinking, adaptability, creativity, and systematic problem-solving abilities. In residential communities, the use of digital technology among young people is often still dominated by social communication and entertainment activities, while its potential to support productivity, employment readiness, and entrepreneurship remains underutilized. This Community Service Program (PkM) aimed to strengthen digital competencies and solution-oriented thinking skills among young people in Griya Sindang Sejahtera Housing Complex. The program was conducted through several stages, including preparation, training, group practice, mentoring, and evaluation. The participants consisted of 25 productive-age young people, including university students, fresh graduates, job seekers, and young entrepreneurs. The training materials covered productive digital literacy, the use of digital applications for work-related activities, information security, personal branding, and problem-solving techniques using the Design Thinking approach. The evaluation results showed an increase in the participants' average understanding from 42% in the pre-test to 85% in the post-test. In addition to the quantitative improvement, participants were able to develop several solution prototypes addressing issues related to digital marketing, youth organization management, job searching, and the utilization of digital technology. The program demonstrated that practice-based training combined with continuous mentoring can serve as an effective strategy for strengthening young people's readiness to face the challenges of the modern workplace and digital economy.

Keywords: digital literacy, problem solving, youth empowerment, 21st-century skills, community service

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan perubahan kebutuhan dunia kerja menuntut pemuda memiliki kompetensi yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, adaptif, kreatif, dan mampu menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Pemanfaatan perangkat digital di kalangan pemuda pada lingkungan perumahan masih sering didominasi aktivitas komunikasi dan hiburan sehingga belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung produktivitas, kesiapan kerja, dan pengembangan usaha. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital dan kemampuan berpikir solutif pemuda di Perum Griya Sindang Sejahtera. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, praktik kelompok, pendampingan, serta evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 25 orang pemuda usia produktif yang terdiri atas mahasiswa, lulusan baru, dan pemuda yang sedang mengembangkan usaha. Materi kegiatan mencakup literasi digital produktif, pemanfaatan aplikasi digital untuk aktivitas kerja, keamanan informasi, personal branding, serta teknik pemecahan masalah menggunakan pendekatan Design Thinking. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman peserta dari 42% pada pre-test menjadi 85% pada post-test. Selain peningkatan secara kuantitatif, peserta juga mampu menghasilkan beberapa rancangan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan pemasaran usaha, pengelolaan organisasi kepemudaan, dan pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kesiapan pemuda menghadapi dunia kerja dan ekonomi digital.

Kata Kunci: literasi digital, problem solving, pemuda, keterampilan abad 21, pemberdayaan masyarakat



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi cara individu memperoleh informasi dan berkomunikasi, tetapi juga mengubah pola kerja, kebutuhan kompetensi, proses bisnis, dan peluang pengembangan usaha. Kondisi tersebut menyebabkan kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kemampuan individu untuk beradaptasi terhadap perubahan.

Pemuda merupakan salah satu kelompok masyarakat yang memiliki posisi strategis dalam menghadapi perubahan tersebut. Pada usia produktif, pemuda memiliki potensi besar untuk menjadi tenaga kerja yang kompetitif, pelaku usaha, maupun penggerak berbagai aktivitas sosial dan ekonomi di lingkungan masyarakat. Namun, potensi tersebut perlu diikuti dengan penguatan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan adalah literasi digital. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat elektronik atau mengakses internet, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan teknologi secara efektif, aman, kritis, dan produktif. Pemuda perlu mampu memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi, mengelola data, berkomunikasi secara profesional, membangun portofolio, berkolaborasi, serta menemukan peluang kerja dan usaha.

Kondisi yang serupa ditemukan pada lingkungan Perum Griya Sindang Sejahtera. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar pemuda telah memiliki perangkat digital dan akses internet. Akan tetapi, penggunaan teknologi masih cenderung berorientasi pada aktivitas konsumtif seperti media sosial, hiburan, permainan daring, dan komunikasi sehari-hari. Pemanfaatan teknologi untuk mendukung produktivitas kerja, pengembangan kompetensi, pengelolaan data, pemasaran digital, maupun pengembangan usaha masih perlu ditingkatkan.

Selain persoalan literasi digital, kemampuan menyelesaikan masalah juga menjadi aspek penting dalam meningkatkan kesiapan pemuda menghadapi dunia kerja. Lingkungan kerja dan dunia usaha sering kali menghadirkan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengikuti prosedur yang telah tersedia. Individu dituntut mampu mengidentifikasi permasalahan, menemukan akar penyebab, mengembangkan berbagai alternatif solusi, serta menentukan pilihan berdasarkan pertimbangan yang logis.

Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui latihan problem solving yang dilakukan secara sistematis dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Design Thinking, yaitu pendekatan pemecahan masalah yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai salah satu dasar dalam merancang solusi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pemberdayaan yang dapat mengintegrasikan literasi digital dengan kemampuan berpikir solutif. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan fokus pada penguatan kompetensi digital dan kemampuan berpikir solutif bagi pemuda di Perum Griya Sindang Sejahtera.

Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan bekal praktis kepada pemuda agar tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan produktivitas, kesiapan kerja, pengembangan usaha, dan penyelesaian permasalahan di lingkungan mereka.

METODE PELAKSANAAN

3.1. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di lingkungan Perum Griya Sindang Sejahtera dengan memanfaatkan fasilitas umum yang tersedia sebagai tempat pelaksanaan kegiatan. Program dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang meliputi persiapan, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi.

Rangkaian kegiatan dirancang selama kurang lebih tiga bulan agar proses peningkatan kompetensi tidak berhenti pada kegiatan pelatihan tatap muka, tetapi dilanjutkan dengan pendampingan dan evaluasi.

3.2. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah pemuda usia produktif yang berdomisili di lingkungan Perum Griya Sindang Sejahtera. Peserta terdiri atas mahasiswa, lulusan baru, pencari kerja, serta pemuda yang sedang merintis atau mengembangkan kegiatan usaha.

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 25 orang.

3.3. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahapan utama.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pengurus lingkungan dan perwakilan pemuda di Perum Griya Sindang Sejahtera. Koordinasi dilakukan untuk menentukan kebutuhan peserta, waktu pelaksanaan, tempat kegiatan, serta sarana pendukung.

Selanjutnya, tim pengabdian melakukan identifikasi awal melalui kuesioner sederhana untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta mengenai literasi digital, pemanfaatan teknologi untuk kegiatan produktif, kesiapan kerja, serta kemampuan menyelesaikan masalah.

Hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan materi pelatihan. Materi disusun



dengan pendekatan praktis agar sesuai dengan kebutuhan pemuda, meliputi pemanfaatan teknologi digital untuk produktivitas, kolaborasi digital, pengelolaan informasi, personal branding, keamanan digital, serta teknik problem solving.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta. Setelah itu, peserta mendapatkan materi mengenai literasi digital produktif.

Materi tidak hanya diberikan dalam bentuk ceramah, tetapi juga melalui demonstrasi dan praktik langsung. Peserta diarahkan untuk menggunakan perangkat digital sebagai sarana pendukung aktivitas profesional, seperti pengelolaan dokumen, penyimpanan data, kolaborasi daring, pencarian informasi kerja, dan pengembangan portofolio digital.

Sesi berikutnya difokuskan pada kemampuan problem solving. Peserta diperkenalkan dengan konsep berpikir kritis dan pendekatan Design Thinking. Peserta diarahkan untuk memahami permasalahan, mengidentifikasi kebutuhan, menemukan akar masalah, menghasilkan alternatif solusi, serta menyusun rancangan solusi.

c. Tahap Praktik dan Pendampingan

Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan studi kasus yang dekat dengan kehidupan mereka. Studi kasus meliputi permasalahan pemasaran usaha kecil, pengelolaan organisasi kepemudaan, pemanfaatan media digital, dan pencarian peluang kerja.

Setiap kelompok diminta menyusun solusi dan mempresentasikan hasilnya. Tim pengabdian memberikan masukan terhadap proses analisis maupun rancangan solusi.

Setelah kegiatan tatap muka, pendampingan dilakukan melalui forum komunikasi daring. Forum tersebut digunakan untuk berbagi informasi mengenai pekerjaan, pelatihan, peluang usaha, pengembangan keterampilan, dan konsultasi terkait penerapan materi.

d. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test.

Sementara itu, evaluasi kualitatif dilakukan dengan mengamati partisipasi peserta, kemampuan bekerja dalam kelompok, kualitas analisis permasalahan, serta kemampuan menyusun dan mempresentasikan solusi.

Umpan balik peserta juga dikumpulkan untuk mengetahui tingkat kepuasan dan memperoleh masukan bagi pengembangan kegiatan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema penguatan kompetensi digital dan kemampuan berpikir solutif bagi pemuda di Perum Griya Sindang Sejahtera dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan diikuti oleh 25 peserta yang berasal dari kelompok pemuda usia produktif.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif baik dari aspek pemahaman maupun keterampilan praktis peserta.

a. Peningkatan Pemahaman Peserta

Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai pre-test peserta berada pada angka 42%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta terhadap literasi digital produktif dan problem solving masih relatif rendah.

Setelah mengikuti pelatihan dan praktik, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85%.

Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 43 poin persentase antara hasil pre-test dan post-test.

Indikator	Pre-test
Rata-rata pemahaman peserta	42%
Kategori	Rendah
Peningkatan	-

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, praktik langsung, diskusi, studi kasus, dan pendampingan dapat membantu peserta memahami materi secara lebih baik.

b. Peningkatan Kemampuan Pemanfaatan Teknologi

Setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan teknologi untuk aktivitas produktif.

Peserta mulai memahami bahwa perangkat digital dapat dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas seperti penyusunan dokumen, pengelolaan data, kolaborasi pekerjaan, pencarian informasi, pembuatan portofolio, dan pengembangan usaha.

Perubahan tersebut menjadi salah satu indikator bahwa kegiatan mampu menggeser pola pemanfaatan teknologi dari sekadar aktivitas konsumtif menuju aktivitas yang lebih produktif.

c. Hasil Praktik Problem Solving



Dalam kegiatan kelompok, peserta berhasil menyusun beberapa rancangan solusi berdasarkan studi kasus yang diberikan.

Beberapa tema solusi yang dihasilkan antara lain:

1. strategi pemasaran digital bagi usaha kecil di lingkungan perumahan;
2. pemanfaatan media sosial untuk membangun citra profesional;
3. sistem pengelolaan kegiatan organisasi kepemudaan berbasis digital;
4. strategi pencarian kerja melalui platform digital;
5. dan sistem komunikasi internal untuk meningkatkan koordinasi antar anggota organisasi.

Peserta juga mulai mampu membedakan antara masalah utama dan gejala masalah. Hal ini terlihat ketika peserta diminta menjelaskan alasan pemilihan solusi berdasarkan akar permasalahan yang telah diidentifikasi.

d. Pembentukan Forum Pendampingan

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan kegiatan, dibentuk forum komunikasi daring bagi peserta. Forum ini menjadi sarana untuk melakukan pendampingan setelah pelatihan.

Forum digunakan untuk berbagi informasi lowongan kerja, peluang usaha, materi pengembangan kompetensi, serta diskusi mengenai berbagai persoalan yang dihadapi peserta.

4.2. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penguatan kompetensi pemuda tidak cukup dilakukan melalui penyampaian pengetahuan secara teoritis. Peserta membutuhkan pengalaman praktik yang memungkinkan mereka secara langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.

Pada aspek literasi digital, kegiatan memberikan pemahaman baru kepada peserta bahwa teknologi dapat menjadi instrumen peningkatan produktivitas. Sebelum mengikuti kegiatan, pemanfaatan teknologi oleh sebagian peserta lebih banyak diarahkan pada aktivitas sosial dan hiburan. Melalui praktik penggunaan berbagai perangkat digital, peserta mulai memahami bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas profesional.

Hal tersebut sejalan dengan pandangan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengakses teknologi, tetapi juga kemampuan menggunakan informasi dan teknologi secara kritis, efektif, aman, dan bertanggung jawab.

Peningkatan nilai dari 42% menjadi 85% juga menunjukkan adanya perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Meskipun peningkatan nilai tidak secara langsung dapat dianggap sebagai peningkatan daya saing kerja dalam jangka panjang, hasil tersebut menjadi indikator awal bahwa intervensi pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan peserta mengenai kompetensi yang diberikan.

Pada aspek problem solving, penerapan studi kasus memberikan pengalaman yang lebih kontekstual. Peserta tidak hanya diminta memahami konsep, tetapi harus mengidentifikasi masalah dan menghasilkan solusi.

Pendekatan Design Thinking membantu peserta untuk tidak langsung mengambil keputusan berdasarkan asumsi. Peserta diarahkan untuk memahami permasalahan terlebih dahulu, kemudian mengembangkan alternatif solusi berdasarkan kebutuhan dan kondisi yang ditemukan.

Proses diskusi kelompok juga memperlihatkan pentingnya pembelajaran kolaboratif. Peserta dengan tingkat pemahaman teknologi yang lebih baik dapat membantu peserta lainnya. Mekanisme tersebut menciptakan proses peer-learning yang membuat suasana pelatihan menjadi lebih interaktif.

Dari sisi keberlanjutan, pembentukan forum komunikasi daring merupakan langkah penting agar transfer pengetahuan tidak berhenti setelah kegiatan selesai. Forum tersebut dapat dikembangkan menjadi komunitas belajar pemuda yang secara berkala melakukan diskusi mengenai pekerjaan, kewirausahaan, teknologi, dan pengembangan keterampilan.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya memberikan peningkatan pengetahuan secara jangka pendek, tetapi juga membangun dasar bagi terbentuknya ekosistem pembelajaran pemuda di lingkungan Perum Griya Sindang Sejahtera.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa penguatan kompetensi digital dan kemampuan berpikir solutif bagi pemuda di Perum Griya Sindang Sejahtera telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan respons positif dari peserta.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Terjadi peningkatan pemahaman peserta mengenai literasi digital dan problem solving. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pre-test sebesar 42% menjadi 85% pada post-test.
2. Terjadi peningkatan kemampuan pemanfaatan teknologi secara produktif. Peserta memperoleh pemahaman mengenai penggunaan perangkat dan platform digital untuk mendukung aktivitas kerja, pencarian peluang, pengembangan usaha, pengelolaan data, dan komunikasi profesional.



3. Kemampuan problem solving peserta mengalami perkembangan positif. Melalui studi kasus dan kerja kelompok, peserta mampu mengidentifikasi permasalahan serta menyusun alternatif solusi dengan pendekatan yang lebih sistematis.
4. Keberlanjutan kegiatan mulai dibangun melalui forum komunikasi daring. Forum tersebut dapat dikembangkan sebagai media pendampingan, berbagi informasi, konsultasi, dan pengembangan kompetensi pemuda secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kapasitas pemuda di Perum Griya Sindang Sejahtera. Program serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih spesifik, seperti digital marketing, kewirausahaan berbasis teknologi, pembuatan portofolio profesional, dan kesiapan menghadapi proses rekrutmen digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STIE Latifah Mubarakiyah yang telah memberikan dukungan administratif dan akademik dalam pelaksanaan kegiatan sebagai bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengurus lingkungan Perum Griya Sindang Sejahtera yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama kegiatan berlangsung. Apresiasi diberikan kepada para pemuda peserta kegiatan yang telah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, praktik, diskusi, dan pendampingan dengan penuh antusias.

Terima kasih juga disampaikan kepada dosen sejawat dan mahasiswa yang telah membantu dalam persiapan, pelaksanaan, dokumentasi, serta proses pendampingan. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi, kesiapan kerja, dan kemandirian pemuda di lingkungan Perum Griya Sindang Sejahtera.

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.