

MEMBANGUN GENERASI MUDA CAKAP TEKNOLOGI, KREATIF, DAN MANDIRI DI ERA DIGITAL

Fajrillah¹, May Handri², Hasyim³, Sipur⁴, Almastoni⁵

^{1,2,4,5)} Program Studi Manajemen, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas IBBI

³⁾ Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

e-mail: fajrillahhasballah@gmail.com¹; fajrillah@ibbi.ac.id²

Abstrak

Di era digital yang berkembang pesat, generasi muda dihadapkan pada tantangan sekaligus peluang untuk menjadi individu yang cakap teknologi, kreatif, dan mandiri. Namun, masih terdapat kesenjangan digital dan rendahnya pemanfaatan teknologi secara optimal di kalangan pemuda, khususnya di daerah perkotaan dan pinggiran. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan membekali generasi muda dengan keterampilan teknologi, kreativitas, dan kemandirian melalui pelatihan terstruktur berbasis participatory action research (PAR). Program ini melibatkan 60 siswa SMK di Kota Medan dalam rangkaian pelatihan digital, kewirausahaan, dan mentorship selama tiga bulan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan teknologi digital peserta sebesar 37%, kreativitas konten 45%, dan kemandirian bisnis digital 40%. Selain itu, 85% peserta mampu menggunakan Google Workspace dan Canva secara mandiri, sementara 75% berhasil menciptakan produk digital sederhana. Keberhasilan program ini juga ditunjukkan melalui antusiasme tinggi peserta, kolaborasi aktif dengan UMKM lokal, serta keberlanjutan proyek usaha digital pasca pelatihan. Temuan ini membuktikan efektivitas pendekatan terintegrasi dalam memberdayakan generasi muda menghadapi era digital, dan dapat direplikasi di berbagai institusi pendidikan untuk mendukung pembangunan ekonomi berbasis teknologi.

Kata kunci: Generasi Muda, Kecakapan Digital, Kreativitas, Kewirausahaan, Participatory Action Research, Era Digital.

Abstract

In the rapidly evolving digital era, the younger generation faces both challenges and opportunities to become technologically proficient, creative, and independent individuals. However, a digital divide and the suboptimal utilization of technology persist, particularly among youth in urban and peripheral areas. This Community Service Program (PKM) aims to equip young people with technological skills, creativity, and self-reliance through structured training based on participatory action research (PAR). The program involved 60 vocational high school (SMK) students in Medan City in a series of digital literacy, entrepreneurship, and mentorship activities over three months. The results showed a significant improvement in participants' digital technology skills by 37%, content creativity by 45%, and digital business independence by 40%. Additionally, 85% of participants were able to independently use Google Workspace and Canva, while 75% successfully created simple digital products. The program's success was also demonstrated by the high enthusiasm of participants, active collaboration with local SMEs, and the sustainability of digital business projects after the training. These findings prove the effectiveness of an integrated approach in empowering the younger generation to face the digital era and can be replicated across various educational institutions to support technology-based economic development.

Keywords: Youth, Digital Skills, Creativity, Entrepreneurship, Participatory Action Research, Digital Era.

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat, generasi muda menghadapi tantangan sekaligus peluang untuk menjadi individu yang cakap teknologi, kreatif, dan mandiri. Kemajuan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dan sosial. Namun, kesenjangan digital masih menjadi masalah serius, terutama di daerah dengan akses terbatas terhadap infrastruktur dan pelatihan teknologi (Parhan et al., 2022)(Pare & Sihotang, 2023). Selain itu, banyak pemuda yang belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk pengembangan diri dan kewirausahaan (Yulianto, 2020)(Hadi Ryandono, 2019)(Suryadi, 2019). Hal ini diperparah oleh kurangnya literasi digital dan keterampilan kreatif yang dibutuhkan di pasar kerja modern.

Isu-isu terkait rendahnya kecakapan digital generasi muda telah menjadi perhatian berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat sebelumnya. Misalnya, penelitian oleh (Taryudi et al., 2021)(Habibi & Tauhid, 2024)(Dinda Sukmaningrum, Dodi Setiawan Triatmaja, 2025) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan pemuda dalam mengembangkan usaha mikro. Sementara itu, program pengabdian yang dilakukan oleh (Ahmad Muttaqin, 2024)(Dr. Muhammad Mudjib Musta'in, M.Si.,; Dr. Humaidah Muafiqie et al., 2022)(Kilmanun1, 2025) membuktikan bahwa pendampingan kreativitas berbasis digital mampu memberdayakan generasi muda di pedesaan. Namun, sebagian besar program tersebut masih bersifat parsial dan belum terintegrasi dengan pendekatan holistik yang mencakup aspek teknologi, kreativitas, dan kemandirian.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk membekali generasi muda dengan keterampilan teknologi, kreativitas, dan kemandirian melalui pelatihan terstruktur dan pendampingan berkelanjutan. Dengan pendekatan partisipatif, program ini dirancang untuk memacu inovasi dan adaptasi di era digital, sekaligus mengurangi kesenjangan kompetensi antara pemuda di perkotaan dan pedesaan. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta dapat menjadi agen perubahan yang mampu bersaing di tingkat global serta berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan participatory action research (PAR) yang melibatkan generasi muda secara aktif dalam proses pelatihan dan pendampingan. Metode ini dipilih karena telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta dan keberlanjutan program (Chevalier, 2019). Adapun tahapan pelaksanaan PKM adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Sasaran dan Analisis Kebutuhan

- Peserta: Siswa kelas XII (tingkat akhir) SMK di Kota Medan yang memiliki minat dalam pengembangan teknologi dan kewirausahaan.
- Analisis kebutuhan dilakukan melalui survei awal dan FGD (Focus Group Discussion) dengan guru, siswa, dan pemangku kepentingan di sekolah untuk memetakan kompetensi yang dibutuhkan.

2. Pelatihan Berbasis Praktik (Experiential Learning)

- Metode pelatihan: Kombinasi ceramah interaktif, workshop, dan project-based learning untuk memastikan peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikannya.
- Materi pelatihan:
 - Kecakapan Digital: Penggunaan tools produktivitas (Google Workspace, Canva), pemasaran digital, dan keamanan siber.
 - Kreativitas & Inovasi: Design thinking, pembuatan konten digital, dan pengembangan produk.
 - Kemandirian & Kewirausahaan: Manajemen keuangan sederhana, pembuatan proposal bisnis, dan strategi branding.

3. Pendampingan Berkelanjutan (Mentorship Program)

- Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil (5-7 orang) dan didampingi oleh mentor dari kalangan akademisi dan praktisi industri.
- Pendampingan dilakukan secara hybrid (online dan offline) selama 3 bulan untuk memastikan implementasi keterampilan yang telah dipelajari.

4. Evaluasi dan Monitoring

- Pre-test & Post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta.
- Evaluasi proyek akhir berupa presentasi usaha/bisnis digital yang dikembangkan peserta.
- Follow-up melalui grup diskusi online untuk memantau perkembangan peserta setelah program selesai.

5. Mitra Kolaborasi

- Sekolah: SMK terpilih di Medan sebagai mitra utama.
- Industri & UMKM: Pelaku usaha lokal yang memberikan studi kasus dan peluang magang.
- Komunitas Digital: Kolaborasi dengan komunitas teknologi untuk perluasan jaringan peserta.

Dengan metode ini, diharapkan peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tetapi juga pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan solusi kreatif dan mandiri di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Program pengabdian ini dilaksanakan selama 3 bulan dengan melibatkan 60 siswa kelas XII SMK di Kota Medan. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

a. Hasil Kuantitatif

1. Peningkatan Kecakapan Digital

- Pre-test: Rata-rata pemahaman peserta tentang tools digital = 45%
- Post-test: Rata-rata pemahaman meningkat menjadi 82%
- 85% peserta mampu menggunakan Google Workspace dan Canva secara mandiri.

2. Peningkatan Kreativitas dan Kemandirian

- Sebelum pelatihan: Hanya 30% peserta yang pernah membuat konten digital.
- Setelah pelatihan: 75% peserta berhasil mengembangkan produk digital (konten, proposal bisnis, atau desain sederhana).

3. Keberhasilan Proyek Akhir

- 10 kelompok (dari total 12 kelompok) berhasil mempresentasikan rencana bisnis digital yang feasible.
- 3 proyek telah diimplementasikan secara nyata (e-commerce kecil, layanan desain grafis, dan konten kreator).

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan (%)	Setelah Pelatihan (%)	Peningkatan (%)
Penguasaan Tools Digital	45	82	+37
Kreativitas Konten	30	75	+45
Kemandirian Bisnis Digital	25	65	+40

b. Hasil Kualitatif

- Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan, terutama pada sesi praktik langsung.
- Kolaborasi dengan UMKM lokal membantu peserta memahami aplikasi nyata dari materi yang dipelajari.
- Beberapa peserta mengaku lebih percaya diri untuk memulai usaha mandiri setelah pelatihan.



Gambar 1. Presentasi Proyek Bisnis Digital oleh Peserta

2. Pembahasan

a. Peningkatan Kecakapan Digital

Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan teknologi peserta. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugroho & Febriani (2020) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif meningkatkan literasi digital pemuda. Pendekatan experiential learning yang digunakan dalam program ini memungkinkan peserta langsung mengaplikasikan pengetahuan, sehingga lebih mudah dipahami (Kolb, 2015).

b. Pengembangan Kreativitas dan Kewirausahaan

Peningkatan kreativitas peserta (+45%) membuktikan bahwa pendekatan project-based learning berhasil merangsang inovasi. Hal ini didukung oleh Fitriani & Darmawan (2019) yang menemukan bahwa pendampingan kreativitas berbasis digital mampu memberdayakan pemuda di daerah. Selain itu, kolaborasi dengan pelaku UMKM memberikan contoh konkret bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk bisnis.

c. Keberlanjutan Program

Program ini tidak hanya berfokus pada pelatihan, tetapi juga mentorship berkelanjutan. Hasil follow-up menunjukkan bahwa 60% peserta tetap aktif mengembangkan proyek mereka setelah program berakhir. Temuan ini memperkuat argumen (Chevalier, 2019) bahwa pendekatan participatory action research (PAR) meningkatkan keberlanjutan program pemberdayaan.

d. Tantangan dan Solusi

- Tantangan: Beberapa peserta kesulitan mengakses perangkat pendukung (laptop/kuota internet).
- Solusi: Penyediaan lab komputer sekolah dan kerja sama dengan provider internet untuk subsidi kuota.

Program ini berhasil meningkatkan kecakapan digital, kreativitas, dan kemandirian peserta, dengan hasil yang signifikan secara kuantitatif dan kualitatif. Temuan ini relevan dengan studi sebelumnya sekaligus menawarkan model terintegrasi (teknologi + kreativitas + kewirausahaan) yang dapat diadopsi di sekolah lain.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil membuktikan bahwa pelatihan terstruktur berbasis teknologi, kreativitas, dan kewirausahaan yang dipadukan dengan pendekatan participatory action research (PAR) mampu meningkatkan kecakapan digital, kreativitas, dan kemandirian generasi muda di era digital. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan tools digital, kemampuan menciptakan konten kreatif, serta keberanian memulai usaha digital mandiri. Keberhasilan program ini ditunjukkan melalui hasil kuantitatif berupa peningkatan pemahaman peserta hingga 37–45% pada berbagai aspek, dan hasil kualitatif berupa antusiasme serta kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk pengembangan diri dan bisnis. Selain itu, program ini berhasil membangun kolaborasi produktif antara sekolah, UMKM lokal, dan komunitas digital, serta memastikan keberlanjutan melalui mentorship berkelanjutan. Program ini sekaligus menjawab tantangan kesenjangan digital dan keterampilan pemuda, serta menawarkan model pelatihan integratif yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain untuk mempersiapkan generasi muda menjadi agen perubahan yang adaptif, kreatif, dan mandiri dalam menghadapi tantangan global di era digital.

SARAN

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar dapat memperluas ruang lingkup kajian dengan melibatkan lebih banyak variabel yang berhubungan dengan faktor-faktor pendukung kecakapan teknologi, kreativitas, dan kemandirian generasi muda di era digital, seperti peran keluarga, lingkungan sekolah, serta akses terhadap teknologi informasi. Selain itu, penelitian berikutnya disarankan menggunakan metode campuran atau pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam pengalaman dan tantangan yang dihadapi generasi muda dalam mengembangkan keterampilan digital dan kreativitasnya. Mengingat penelitian ini hanya dilakukan pada lingkup wilayah dan populasi terbatas, maka penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjangkau responden dari berbagai daerah dan latar belakang pendidikan agar hasilnya lebih representatif. Selanjutnya, pengembangan instrumen penelitian yang lebih variatif dan teruji reliabilitas serta validitasnya juga perlu dilakukan untuk memperoleh data yang lebih akurat dan mendalam. Terakhir, penelitian mendatang dapat menguji efektivitas program atau model pembinaan digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan kecakapan teknologi, kreativitas, dan kemandirian generasi muda di berbagai konteks sosial dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Muttaqin, M. K. A. (2024). DINAMIKA PENDAMPINGAN BLK KOMUNITAS : MENGURAI FAKTOR Abstrak. AL KHIDMAT : JURNAL ILMIAH PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 7(2).

- Chevalier, J. M. (2019). Participatory Action Research Theory and Methods for Engaged Inquiry. In Routledge. [https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781351033268](https://doi.org/10.4324/9781351033268)
- Dinda Sukmaningrum, Dodi Setiawan Triatmaja, N. N. (2025). Pelatihan Digital Marketing untuk Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga (DIKPORA) Yogyakarta. Innovative Action for Community Empowerment, 1(1), 50–61.
- Dr. Muhammad Mudjib Musta'in, M.Si.,; Dr. Humaidah Muafiqie, M. S., Abd. Karman, M.M.,; Ummi Kalsum, S.E., M.Si.,; Dr. (C). Diana Novita, ST, M., Mansur Keling, S.Pd, M.Pd.E.,; Dr. Abdul Rahman, S.Pd, M. S., Trimulato, SE., M.SI.,; Riskiyatul Khasanah, M. E.,; Nasib, S.Pd., M., & Miranti Pradipta Utami, S.Pd., M.B.A.,; Dr. H. Moh Nasuka, SE., M.Pd., Seto, A. A. (2022). Buku Ekonomi Kreatif Berbasis Digital Final 5.0. In CV. Global Aksara Pers (Issue March).
- Habibi, M., & Tauhid, M. I. (2024). Strategi Pemberdayaan Pemuda melalui Pengembangan UMKM Berbasis Teknologi di Sidoarjo. EKOSIANA : Jurnal Ekonomi Syariah, 115–131.
- Hadi Ryandono, M. N. (2019). Fintech Waqaf: Solusi Permodalan Perusahaan Startup Wirausaha Muda. Jurnal Studi Pemuda, 7(2), 111. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.39347>
- Kilmanun1, F. W. (2025). Transformasi Informasi Digital untuk Pelayanan Publik dan Pembangunan Daerah Tertinggal: Studi Strategis atas Peran Diskominfo Kabupaten Maluku Tenggara Digital Information Transformation in Public Service and Regional Development: A Strategic Study of th. Populis: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 19(2), 185–199.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 27778–27787.
- Parhan, M., Elvina, S. P., Rachmawati, D. S., & Rachmadiani, A. (2022). Tantangan Mendidik Generasi Muslim Milenial Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menciptakan Lingkungan Pendidikan Islam Modern. Belajea: Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 171. <https://doi.org/10.29240/belajea.v7i2.4294>
- Suryadi. (2019). Kewirausahaan dan Pemberdayaan Pemuda dalam Mengurangi Pengangguran. Jurnal Ketenagakerjaan, 14(1), 559941. <https://www.neliti.com/publications/559941/>
- Taryudi, A., Maulana, D., Kistia, J., Hanifah, N., & Retno, D. (2021). Pemulihan Ekonomi Keluarga UMKM Lokal melalui Pelatihan Desain Kemasan Produk dan Pemasaran Online di Desa Pekandangan Jaya , Kabupaten Indramayu (Economic Recovery for Local UMKM Families through Improved Product Packaging and Online Marketing in Pekand. Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat, 3(1), 27–35.
- Yulianto, D. (2020). Peran Pendidikan dalam Pembentukan Jiwa Wirausaha. Pos Kota, 1. <https://poskita.co/2020/06/20/peran-pendidikan-dalam-pembentukan-jiwa-wirausaha/>