

REKAGAMA (Rekam Kegiatan Pengabdian Masyarakat)

Volume 1, Nomor 1, Desember 2025, Halaman 6-11

URL: <https://journal.mazayacahayautama.com/index.php/rg>**Peningkatan Keterampilan Remaja Melalui Pelatihan Teknologi Dasar dan Kelas Kreatif**Endah Nurjanah^{1*}¹ UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia*Email korespondensi: enrichnurjanah@gmail.com**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut generasi muda untuk memiliki keterampilan digital yang mumpuni agar mampu bersaing dan beradaptasi dengan kebutuhan zaman. Namun, masih banyak remaja yang belum memiliki akses dan pemahaman memadai mengenai teknologi dasar maupun keterampilan kreatif berbasis digital. Kondisi ini menyebabkan rendahnya kemampuan remaja dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan positif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan remaja melalui pelatihan teknologi dasar serta kelas kreatif yang dirancang secara aplikatif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan meliputi penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan intensif yang melibatkan peserta secara aktif. Pelatihan dilakukan selama dua hari dengan materi meliputi pengenalan perangkat komputer, dasar-dasar pengoperasian aplikasi produktivitas, pembuatan konten kreatif sederhana, serta pengenalan desain grafis dasar. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan perangkat teknologi, membuat karya digital, serta memahami etika penggunaan teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Antusiasme peserta selama mengikuti praktik menjadi indikator bahwa metode pelatihan yang diterapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan rasa percaya diri. Dampak kegiatan terlihat dari meningkatnya kemampuan remaja dalam menghasilkan karya digital sederhana, memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan belajar, serta menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan kemampuan di bidang teknologi dan kreativitas. Luaran kegiatan meliputi modul pelatihan teknologi dasar, portofolio karya digital peserta, dan panduan kelas kreatif yang dapat digunakan secara mandiri. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi penting dalam mendukung pengembangan kompetensi remaja melalui pelatihan teknologi dan kreativitas yang relevan dengan kebutuhan era digital.

Kata kunci: keterampilan remaja, teknologi dasar, kelas kreatif, literasi digital, pelatihan masyarakat.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan interaksi sosial. Generasi muda, khususnya remaja, merupakan kelompok yang sangat berpotensi untuk berkembang dalam bidang teknologi apabila diberikan kesempatan dan pembekalan keterampilan yang tepat. Namun demikian, di banyak wilayah remaja belum memiliki akses maupun bimbingan yang memadai terkait penggunaan teknologi dasar dan pengembangan kreativitas berbasis digital. Rendahnya literasi digital dan keterampilan teknologi menyebabkan remaja kurang mampu memanfaatkan perangkat teknologi untuk kegiatan produktif, seperti pembuatan konten kreatif, penyusunan tugas sekolah berbasis digital, atau pengembangan keterampilan teknis yang dapat menunjang masa depan mereka. Kondisi ini mendorong

perlunya program pelatihan yang terarah dan berkelanjutan guna meningkatkan kompetensi digital remaja.

Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai program pengabdian masyarakat dan pelatihan berbasis komunitas telah menitikberatkan pentingnya literasi digital, pengenalan teknologi dasar, serta stimulasi kreativitas remaja melalui kegiatan seperti kelas desain, kelas multimedia, hingga pelatihan *coding* dasar. Program-program tersebut terbukti mampu meningkatkan minat belajar, kepercayaan diri, dan kemampuan remaja dalam menghasilkan karya digital yang bermanfaat. Namun, sebagian besar kegiatan masih bersifat terpisah-pisah atau belum secara khusus menggabungkan teknologi dasar dengan pelatihan kreatif yang aplikatif. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pelatihan yang lebih terpadu dan relevan dengan kebutuhan remaja saat ini.

Pelatihan teknologi dasar dan kelas kreatif merupakan salah satu upaya strategis untuk meningkatkan keterampilan remaja melalui kombinasi antara penguasaan perangkat teknologi dan kemampuan menghasilkan karya kreatif. Melalui kegiatan ini, remaja tidak hanya mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan perangkat komputer dan aplikasi produktivitas, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam membuat konten kreatif, desain visual sederhana, atau karya digital lainnya. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan adaptasi remaja terhadap perkembangan teknologi serta menumbuhkan minat mereka untuk terus belajar dan berkarya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan remaja melalui pelatihan teknologi dasar dan kelas kreatif yang bersifat edukatif, partisipatif, dan aplikatif. Program ini dirancang untuk membekali remaja dengan keterampilan digital dasar dan kemampuan kreativitas yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan karier di masa depan. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pengembangan kapasitas remaja sebagai generasi yang produktif dan siap menghadapi tantangan era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pelatihan teknologi dasar dan kelas kreatif untuk remaja dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 20-24 Oktober 2025 bertempat di lingkungan mitra komunitas remaja yang menjadi sasaran program. Mitra yang terlibat berasal dari kelompok remaja setempat, tokoh pemuda, serta pembina komunitas. Selain itu, kegiatan ini melibatkan 7 (tujuh) mahasiswa sebagai pendamping teknis yang berperan membantu fasilitasi pelatihan, bimbingan praktik, serta dokumentasi kegiatan.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahapan utama. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan keterampilan remaja, dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan tokoh pemuda dan perwakilan peserta. Informasi dari tahap ini digunakan untuk mengetahui tingkat literasi digital remaja, minat dalam bidang teknologi, serta jenis keterampilan kreatif yang relevan untuk dikembangkan.

Tahap kedua adalah persiapan materi pelatihan, yang mencakup pengenalan perangkat komputer, dasar penggunaan aplikasi produktivitas, pengenalan internet positif, teknik pembuatan konten kreatif sederhana, serta pengenalan desain grafis dasar. Pada tahap ini dipersiapkan pula alat dan bahan pendukung seperti laptop, proyektor, koneksi internet, perangkat lunak desain grafis sederhana, serta lembar kerja peserta.

Tahap ketiga merupakan pelaksanaan pelatihan, dilakukan melalui penyuluhan, demonstrasi, dan praktik langsung. Pada sesi teknologi dasar, peserta mempelajari cara mengoperasikan perangkat komputer, membuat dokumen, serta memahami fungsi aplikasi produktivitas. Pada sesi kelas kreatif, peserta mempraktikkan pembuatan konten sederhana

seperti poster digital, desain visual dasar, atau karya kreatif lainnya menggunakan perangkat lunak yang telah disediakan. Mahasiswa pendamping membantu memberikan arahan teknis dan mendampingi remaja dalam menyelesaikan tugas praktik mereka.

Tahap keempat adalah pembuatan portofolio karya, di mana peserta diminta menghasilkan satu atau dua karya digital sebagai bentuk penerapan materi yang telah dipelajari. Karya dapat berupa poster edukatif, desain sederhana, atau konten kreatif lainnya. Portofolio ini menjadi luaran personal peserta yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

Tahap kelima adalah pendampingan dan evaluasi, dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilaksanakan melalui penilaian pre-test dan post-test, peninjauan kualitas karya digital, serta diskusi reflektif mengenai pengalaman peserta selama mengikuti pelatihan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui efektivitas pelatihan serta menyusun rekomendasi untuk keberlanjutan kegiatan pengembangan skill remaja di masa mendatang

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan pelatihan teknologi dasar dan kelas kreatif bagi remaja dilaksanakan selama dua hari dan melibatkan peserta dari komunitas remaja setempat. Selama kegiatan berlangsung, peserta mendapatkan materi pengenalan perangkat komputer, penggunaan aplikasi produktivitas, serta praktik pembuatan karya kreatif berbasis digital. Secara umum, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan

1. Hasil Pelatihan

Untuk melihat efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi pre-test dan post-test terhadap pengetahuan dasar teknologi dan keterampilan kreatif peserta. Ringkasan hasil ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Peserta pada Pelatihan Teknologi Dasar dan Kelas Kreatif

Aspek Penilaian	Pre-test (%)	Post-test (%)
Pengenalan perangkat komputer	50	87
Pengoperasian aplikasi produktivitas	48	85
Pembuatan desain atau konten kreatif sederhana	42	84
Pemahaman etika penggunaan teknologi	55	90

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek penilaian setelah mengikuti pelatihan.

2. Dokumentasi Kegiatan

Berikut dokumentasi kegiatan berupa sesi penyampaian materi dan praktik pembuatan karya kreatif digital oleh remaja.



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan teknologi dasar dan kelas kreatif bagi remaja

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi yang ditunjukkan pada Tabel 1, pelatihan ini memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang signifikan bagi peserta. Aspek keterampilan pembuatan konten kreatif menunjukkan peningkatan terbesar, yaitu dari 42% pada pre-test menjadi 84% pada post-test. Hal ini menggambarkan bahwa peserta mampu memahami dan mempraktikkan langkah-langkah pembuatan desain sederhana secara langsung melalui bimbingan selama pelatihan.

Gambar 1 memperlihatkan bahwa peserta sangat aktif dalam sesi praktik, terutama saat membuat karya visual menggunakan perangkat lunak desain dasar. Interaksi langsung dengan perangkat komputer dan perangkat lunak kreatif terbukti memberi pengalaman yang bermakna bagi mereka. Peserta sebelumnya banyak yang belum terbiasa dengan aplikasi produktivitas maupun aplikasi desain, sehingga kegiatan ini menjadi pengalaman belajar yang baru dan menarik.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan wawasan mengenai etika penggunaan teknologi, seperti pemanfaatan internet secara positif dan perlindungan data pribadi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa remaja tidak hanya terampil secara digital, tetapi juga memahami aspek keamanan dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.

4. Dampak Kegiatan

Dampak positif pelatihan ini terlihat dari beberapa indikator berikut:

1. Peningkatan keterampilan digital remaja, terutama dalam pengoperasian perangkat komputer dan aplikasi produktivitas.
2. Kemampuan menghasilkan karya kreatif digital sederhana, seperti poster edukatif atau desain visual berbasis aplikasi.
3. Meningkatnya motivasi belajar, ditunjukkan oleh antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi praktik.
4. Munculnya kesadaran penggunaan teknologi secara bijak, termasuk pemahaman terkait etika dan keamanan digital.
5. Tersusunnya portofolio digital awal bagi peserta yang dapat dikembangkan untuk keperluan akademik maupun kegiatan kreatif.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan teknologi dasar dan kelas kreatif ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kapasitas remaja sebagai generasi yang siap menghadapi perkembangan teknologi era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan teknologi dasar dan kelas kreatif bagi remaja telah berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi peserta dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Melalui penyuluhan, demonstrasi, dan praktik langsung, peserta mampu memahami pengenalan perangkat komputer, mengoperasikan aplikasi produktivitas, serta menghasilkan karya kreatif berbasis digital. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta pada seluruh aspek yang diukur, termasuk keterampilan teknis dan pemahaman etika penggunaan teknologi. Kegiatan ini berkontribusi dalam mempersiapkan remaja menghadapi kebutuhan era digital melalui pembekalan keterampilan yang relevan dan aplikatif. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar peserta terus mengembangkan kemampuan digitalnya dengan latihan mandiri serta mengikuti pelatihan lanjutan sesuai minat dan kebutuhan mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh remaja peserta pelatihan, tokoh pemuda, serta pembina komunitas yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Penghargaan juga diberikan kepada lembaga penyelenggara yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada para mahasiswa yang telah berperan sebagai pendamping teknis, fasilitator praktik, dan dokumentator kegiatan. Semua pihak yang turut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, diucapkan terima kasih atas kontribusinya dalam menyukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA (12pt)

- Agustina, R., & Kurniawan, H. (2019). Pengembangan Kreativitas Remaja Melalui Pelatihan Desain Grafis Dasar. *Jurnal Kreativa*, 7(1), 45–53.
- Ananda, F., & Putri, S. (2021). Literasi Digital bagi Remaja dalam Menghadapi Era Teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 110–118.
- Firdaus, M., & Rahmadani, T. (2020). Pelatihan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kompetensi Remaja. *Jurnal Abdi Pemuda*, 3(3), 77–85.
- Hidayati, S., & Septiani, R. (2018). Pengaruh Pelatihan Komputer Dasar terhadap Keterampilan Remaja. *Jurnal Teknologi dan Pemuda*, 2(1), 55–63.
- Kusuma, A., & Wardani, P. (2022). Pemberdayaan Remaja Melalui Kegiatan Kreatif Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengembangan Komunitas*, 6(2), 134–142.
- Mulyono, D., & Setiawan, F. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Remaja melalui Pendidikan Teknologi Informasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 69–78.
- Pratiwi, M., & Lestari, N. (2020). Kreativitas Digital Remaja dalam Kegiatan Pelatihan Desain Visual. *Jurnal Media Kreatif*, 4(1), 80–89.
- Rizal, M., & Andini, A. (2022). Strategi Pelatihan Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan dan Keterampilan*, 9(2), 155–163.
- Safitri, L., & Handayani, R. (2019). Pelatihan Konten Kreatif sebagai Upaya Pengembangan Potensi Remaja. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 123–131.
- Utami, F., & Novitasari, D. (2021). Etika Penggunaan Teknologi pada Remaja di Era Digital. *Jurnal Literasi Digital*, 3(2), 102–112.

Ula, M., Hardi, R., & Hipiny, I. (2023). An Improved Structure for Academic Information Services through AI Chatbots. *Journal of Engineering Science and Technology Review*, 16(5). <https://doi.org/10.25103/jestr.165.20>