

PELATIHAN KOMPUTER BAGI REMAJA

Musnar Indra Daulay^{1*}, Mufarizuddin², Erlinawati³, Milda Hastuty⁴

¹Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

³Prodi Pendidikan Profesi Bidan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

⁴Prodi D3 Kebidanan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

musnarindradaulay@gmail.com¹, zuddin.unimed@gmail.com², erlinawatilubis4@gmail.com³,
melda.obie@gmail.com⁴

ABSTRAK

Abstrak: Pelatihan ini merupakan salah satu program pemberdayaan masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang dasar komputer dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari. Kegiatan ini merupakan perwujudan dari tri dharma perguruan tinggi yang salah satunya adalah pengabdian masyarakat, yang wajib dilakukan segenap dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan komputer ini adalah sosialisasi, penyuluhan, workshop dan praktikum. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh remaja di wilayah RW 06 kelurahan Air Putih, dengan jumlah peserta sebanyak 23 orang, terdiri dari 14 laki-laki dan 9 perempuan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dapat diketahui bahwasanya dari 23 orang peserta yang dinyatakan lulus ujian teori sebanyak 21 orang (91,3%), sedangkan yang lulus ujian praktek sebanyak 19 orang (82,6%). Dalam pelatihan komputer ini terdapat 4 orang (17,3%) yang dinyatakan tidak lulus. Dengan adanya penelitian ini peserta telah mampu memanfaatkan komputer mulai dari pengoperasian komputer dasar, membuat surat yang sederhana, laporan, proposal, dokumen berbentuk surat kabar, membuat label surat, proposal, dokumen bisnis, menghitung, memproyeksikan, menganalisa dan mempresentasikan data. Pelaksanaan kegiatan pelatihan komputer ini sangat diminati, materinya mudah dimengerti dan sangat sesuai dengan kebutuhan peserta.

Kata Kunci: *Pelatihan; Komputer; Remaja.*

Abstract: *This training is one of the community empowerment programs that aims to increase adolescent knowledge about basic computers and be able to apply it in their daily lives. This activity is an embodiment of the tri dharma of higher education, one of which is community service, which must be carried out by all lecturers of the Hero University Tuanku Tambusai. The methods used in this computer training are socialization, counseling, workshops and practicum. This training activity was attended by teenagers in RW 06, Air Putih sub-district, with a total of 23 participants, consisting of 14 boys and 9 girls. Based on the results of the evaluation, it can be seen that of the 23 participants who passed the theoretical exam, 21 people (91.3%), while 19 people passed the practical exam (82.6%). In this computer training, there were 4 people (17.3%) who did not pass. With this research, participants have been able to use computers starting from basic computer operations, making simple letters, reports, proposals, newspaper documents, making letter labels, proposals, business documents, calculating, projecting, analyzing and presenting data. The implementation of this computer training activity is in great demand, the material is easy to understand and very suitable to the needs of the participants.*

Keywords: *Training; Computer; Teenager.*



Article History:

Received: 28-02-2022

Revised : 28-05-2022

Accepted: 29-05-2022

Online : 11-06-2022



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan. Hak ini merupakan hak dasar yang harus dipenuhi negara terhadap warga negaranya. Dalam terminologi agamanya, hanya dengan pendidikan manusia dapat mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Ungkapan tersebut bukanlah jargon kosong tanpa makna. Pendidikan memang merupakan instrument inti yang dapat membuka seluruh tabir kehidupan, baik kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial (Mayeni, 2017). Pendidikan dapat dilakukan dari berbagai sudut lingkungan, tidak hanya monoton pendidikan formal yang didapatkan dibangku sekolah (Hajrah Hamzah, 2020). Pendidikan dapat melibatkan banyak hal, dapat mulai dari lingkungan keluarga atau orang tua, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan sekitarnya (Setyorini, 2022). Salah satu agenda penting bagi para remaja untuk membekali mereka dalam menjalani kehidupannya adalah membekali mereka dengan pendidikan "*Life Skill*". Dengan kemampuan ini para remaja sebagai generasi penerus bangsa tidak lagi dipusingkan dengan susahny mencari pekerjaan. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, sebagai universitas dengan motto kualitas dan kewirausahaan, menjadikan kegiatan *life skill* sebagai agenda penting dalam kegiatan pengabdian masyarakat baik yang dilakukan oleh dosen maupun unit kegiatan mahasiswa. Artinya, di era globalisasi saat ini, setiap orang harus mampu memperoleh kecakapan hidup yang melekat pada dirinya. Karena kecakapan hidup merupakan upaya pendidikan dalam meningkatkan kapasitas dan kapabilitas setiap manusia. Hasil pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kecakapan personal, sosial, akademik dan professional (Herlinda, Hidayat, & Djumena, 2017).

Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori yang dilakukan pelatih secara mandiri ataupun berkelompok untuk meningkatkan kemampuan dari individu ataupun kelompok. Tujuan dari pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai (Yuliati, 2020). Di dalam melakukan pelatihan akan diperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk pekerjaan sehingga dapat didayagunakan secara optimal (Suhesti Ningsih, 2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mempengaruhi secara masif semua sektor kehidupan, tanpa terkecuali bidang pendidikan. Dalam bahasa Inggris, TIK biasa disebut dengan ICT (*Information and Communication Technologies*). Kata teknologi sendiri berasal dari bahasa Yunani *technologia* atau *technē*keahlian, dan logika/pengetahuan (Aos Kuswandi, Dewi Kurniasih, 2018). Sementara TIK itu sendiri adalah semua alat teknis yang digunakan untuk memproses dan mengirimkan informasi dari seseorang kepada orang atau sekelompok orang (& Kuswardi, 2016). Suatu realita, yang terjadi saat ini adalah terjadinya komputerisasi di semua aspek. Semua orang sudah menggunakan teknologi dalam kehidupannya, mulai dari belanja, transportasi, hiburan, kuliner dan lain sebagainya. Pentingnya penggunaan teknologi ini akan menjadi suatu tantangan bagi para generasi

muda kita, apakah mereka mampu menggunakannya secara positif atau justru terlena dengan kemajuan teknologi sehingga lupa dalam belajar dan terjerumus dalam hal-hal negatif. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh masyarakat Indonesia perlu memperoleh pengalaman yang cukup dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer, untuk memperoleh keterampilan dasar guna dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya (Pujiriyanto, 2009). disamping itu, kemampuan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu faktor kunci untuk mengejar ketertinggalan sumber daya manusia Indonesia dari negara lain.

Salah satu aspek yang menjadi faktor penyebab rendahnya sumber daya manusia Indonesia adalah kurangnya penguasaan IPTEK. Hal ini tentu saja akan menyebabkan lahirnya pengangguran dan masyarakat miskin. Kondisi ini jika kita tinjau berdasarkan konteks globalisasi, akan memicu lahirnya tingkat kriminalitas yang tinggi. Banyak contoh yang dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti lahirnya komunitas anak pank, geng motor, seks bebas dan parahnya lagi merebaknya korban narkoba dari kalangan para remaja, padahal masa depan negara ini ada ditangan mereka. Oleh karena itu dimensi daya saing sumber daya manusia semakin menjadi faktor yang penting, sehingga upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan menjadi syarat yang harus diutamakan. Pembangunan sumber daya manusia selalu menjadi bagian penting dalam pembangunan bangsa dan negara, salah satu sumber daya manusia yang perlu mendapat perhatian adalah generasi muda. Agar kondisi ini tidak berkelanjutan, tentunya dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu mengelola serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik yang salah satunya adalah pemanfaatan komputer (Yusri Ikhwan, Haldi Budiman., 2015).

Pemanfaatan komputer yang dibarengi dengan internet, sudah menjadi suatu keharusan untuk dapat kita kuasai dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai media dalam menjalankan berbagai macam aktifitas, baik itu secara pribadi maupun lembaga, komputer dan internet merupakan dua komponen penting untuk dikuasai dan digunakan (Wahyuniar, Desy Kumala Sari, 2021). Tentu dalam hal ini pemanfaatannya harus pada ranah yang positif. Melalui internet dapat pula menjalin komunikasi, berbagi informasi dengan siapa saja tanpa dibatasi jarak, ruang dan waktu. Keterampilan dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer saat ini sudah menjadi sebuah tuntutan guna mendukung kegiatan administrasi atau komputerisasi hasil laporan kegiatan. Selain itu, kemampuan atau keterampilan dalam mengoperasikan komputer juga dapat menjadi nilai tambah atau bekal bagi para generasi muda sebagai nilai kompetensi (*soft skill*) dalam dunia kerja.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan secara masif hampir di semua sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Pendidikan disemua tingkat, baik pada masa sekarang maupun masa depan mulai berorientasi pada perkembangan dan perubahan global, ilmu pengetahuan,

teknologi, seni dan budaya (Arief & Sukamta, 2018). Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting karena setiap pihak yang terlibat harus dapat berpartisipasi secara aktif dan terus meningkatkan daya saingnya. Dengan penguasaan IPTEK, masyarakat akan mampu bersaing di era globalisasi. Pada era globalisasi sekarang ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang mampu menghadapi segala masalah yang akan muncul pada era ini. Manusia yang berkualitas memiliki kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual yang seimbang. Dengan kecerdasan tersebut maka manusia akan menjadi sumber daya yang utuh, sehat jasmani dan rohani (Hidayatulloh, 2019).

Selain itu, kualitas sumber daya manusia yang rendah juga menjadi kontroversi di masyarakat yang berakibat pada rendahnya produktivitas. Pemuda merupakan salah satu elemen masyarakat yang dapat diandalkan untuk memajukan peradaban suatu masyarakat (Wiwin Windihastuty, Titin Fatimah, Windarto, 2020). Namun pada kenyataannya yang terjadi saat ini adalah (1) Banyak remaja/pemuda yang kecanduan bermain gadget di warung-warung wifi terdekat namun pengetahuan mereka tentang teknologi modern seperti komputer masih rendah, (2) masih banyak ditemukan para remaja/pemuda yang keluyuran malam menggunakan sepeda motor atau sekedar nongkrong ditempat tertentu, (3) Masih jarang atau belum pernah dilakukan pelatihan komputer di lingkungan tempat tinggalnya, yang ada hanya tempat kursus komputer dengan biaya yang cukup tinggi, dan (4) Walaupun sering bermain komputer di warnet, para remaja/pemuda belum memiliki ketrampilan mengoperasikan komputer, mereka hanya menggunakan komputer untuk *searching* hal-hal tertentu serta bermain *game online*. Kondisi sebagaimana diuraikan di atas juga terjadi di wilayah RW 06 Aiur Putih sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Untuk itu kami sebagai tim yang ingin melakukan kegiatan pengabdian masyarakat merasa perlu untuk dapat mengenalkan kepada para remaja/pemuda tentang pengoperasian komputer. Sehingga tidak terbangun suatu pemikiran bagi remaja/generasi muda bahwasanya komputer hanya sebagai wahana bermain game semata.

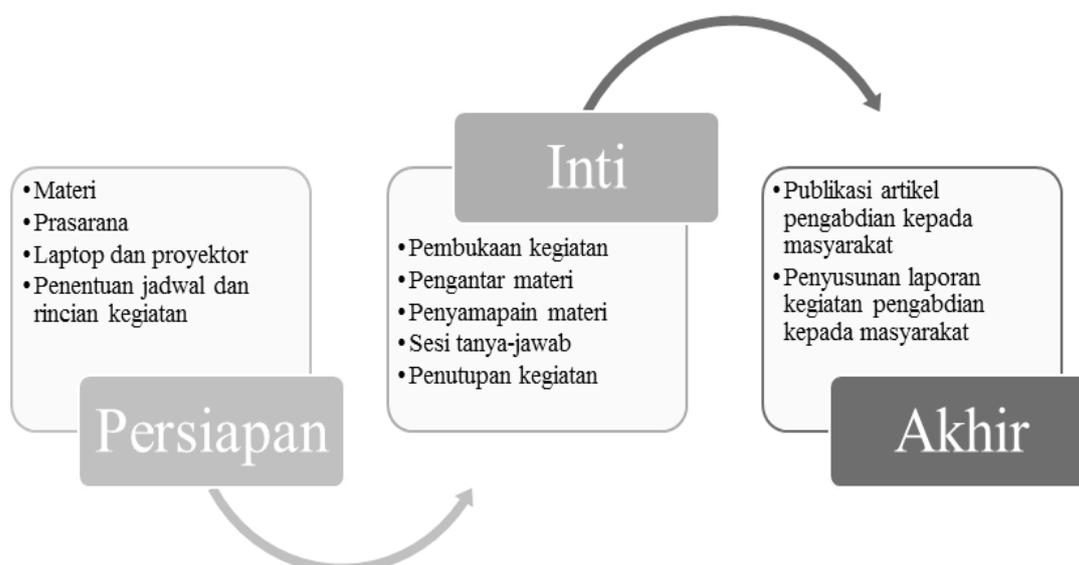
Zaman serba digital, sebagaimana kita hadapi sekarang ini, setiap orang dituntut untuk dapat mengoperasikan komputer dan sejenisnya. Hal ini diperlukan untuk meningkatkan kemampuan dalam Teknologi Informasi (Elisabeth Riupassa, Shella Kriekoff, 2019). Usia remaja pada umumnya memiliki tingkat daya tangkap informasi yang sangat kuat sehingga kemampuan mereka dalam mempelajari teknologi relatif sangat mudah. Namun jika kondisi tersebut tidak difasilitasi dengan benar justru akan menyebabkan mereka salah dalam memanfaatkan teknologi itu sendiri. Oleh sebab itu diperlukan suatu upaya dalam bentuk pelatihan terhadap mereka secara langsung bagaimana memanfaatkan teknologi dengan benar, cerdas dan sesuai peruntukannya.

Berdasarkan uraian di atas, dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya bagi generasi muda bukan hanya tanggungjawab pemerintah semata, namun menjadi tanggungjawab kita sebagai bagian yang

tidak terpisahkan dalam wadah NKRI (I Nyoman Alit Arsana et.al, 2021). Berkaitan dengan hal tersebut, sebagai wujud kepedulian Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai kepada masyarakat, kami menyelenggarakan kegiatan pelatihan di bidang teknologi informasi dan komunikasi bagi remaja di RW 06 Kelurahan Air Putih Kecamatan Tampan. Kegiatan ini merupakan salah satu perwujudan dari tri dharma perguruan tinggi yang wajib dilakukan segenap dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Dipilihnya RW 06 Air Putih didasarkan pada hasil survey yang telah dilakukan tim pengabdian masyarakat yang menemukan bahwa di wilayah ini sudah memiliki komputer dan koneksi internet yang cukup baik, namun warganya khususnya para remaja belum mampu menggunakannya dengan baik. Pada saat kami tanyakan kepada ketua RW, ternyata guru atau instruktur pengajarnya belum tersedia. Maka dari itu, terjalinlah keepakatan antara tim pengabdian masyarakat dengan ketua untuk melaksanakan pelatihan komputer bagi remaja di wilayah RW 06 Air Putih. Kegiatan ini juga mendapat dukungan positif dari Lurah dan Camat setempat. Untuk itu diharapkan para peserta dapat mengikuti pelatihan dengan sebaik-baiknya, sehingga setiap materi yang diberikan dapat menjadi keahlian yang bermanfaat bagi mereka.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan komputer sebagai bentuk pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di RW 06 kelurahan Air Putih, kecamatan Tampan, kota pekanbaru, dengan jarak tempuh dari kampus Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang terletak di Bangkinang, kabupaten Kampar sekitar 53 km. Adapun jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 23 orang, terdiri dari 14 laki-laki dan 9 perempuan. Dalam aplikasinya, tim menggunakan metode ceramah, simulasi, demonstrasi, diskusi dan permainan. Metode ini diterapkan secara bersamaan. Artinya, begitu teori diajarkan, peserta pelatihan dapat langsung mempraktekkannya di komputer atau laptop mereka masing-masing. Dengan demikian, teori yang disampaikan instruktur langsung dapat disimulasikan, sehingga setiap kendala yang dihadapi peserta dapat segera diperbaiki. Peserta juga diajak untuk melakukan permainan, agar dalam proses pelatihan tidak membuat mereka bosan. Sebab secara psikologis, usia remaja sangat rentan dengan rasa bosan jika kegiatan yang mereka lakukan sepenuhnya belajar. Kegiatan pelatihan komputer ini direncanakan pelaksanaannya selama 2 bulan. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dalam 3 tahapan yakni persiapan, pelaksanaan dan akhir pelaksanaan kegiatan. Alur pelaksanaan kegiatan dapat diilustrasikan, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan PkM

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan terlebih dahulu melakukan *survey* lokasi guna mendapatkan permasalahan yang diasumsikan dapat diselesaikan serta sesuai bidang keilmuan tim pelaksana pengabdian masyarakat. Setelah lokasi ditemukan maka dilakukan koordinasi dengan pihak pemerintahan di daerah tersebut, seperti ketua RT, RW, Lurah dan Camat. Begitu dicapai kata sepakat dengan pihak yang berwenang di lokasi yang akan dilaksanakan pengabdian, maka tim mengajukan usulan/proposal kepada ketua LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Pihak LPPM akan menilai kelayakan proposal tersebut, apakah disetujui atau tidak. Dalam hal ini, proposal yang diajukan tim, disetujui dan dibiayai melalui dana hibah Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk dilaksanakan. Tidak lanjut berikutnya dilakukan penandatanganan kontrak dengan pihak LPPM. Setelah proses administrasi selesai, maka tim mulai melaksanakan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan komputer di RW 06 Air Putih. Adapun materi pelatihan yang diberikan adalah *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* (Suyitno, 2020) sebagaimana diuraikan di bawah ini:

1. *Microsoft Word*. Program aplikasi ini lahir sejak tahun 1983 dengan berbagai macam versi. Materi yang disajikan dalam pelatihan antara lain: (1) *Text Object*. Materi ini berkaitan dengan pengenalan ruang lingkup pada *Microsoft Word*, seperti cara pembuatan dan penyimpanan dokumen baru, modifikasi gaya tulisan dan ukuran, dan *format text* lainnya; (2) *Text*. Materi ini berkaitan dengan penggunaan *indent* dan tab, paragraf, *hyperlink*, pengaturan halaman, dan sejenisnya; (3) *Object*. Materi ini berkaitan dengan penggunaan gambar, *wordart*, *shape*, *table* dan grafik; dan (4) *Function of Text*, berkaitan dengan penggunaan rumus, memproteksi dokumen, serta *mail merge*.
2. *Microsoft Excel*. Program aplikasi ini juga tidak kalah pentingnya untuk disajikan kepada peserta pelatihan guna meningkatkan kesiapan kerja.

Materi yang disajikan adalah:

- a. *Excel Basic*. Materi ini merupakan pengenalan dalam penggunaan *Microsoft Excel* secara dasar. Adapun materi yang sudah disiapkan antara lain: (1) *Cell Basics*; (2) *Modifying Columns, Cells, and Rows*; (3) *Formatting Cell*; (4) *Worksheet Basic*; (5) *Page Layout*; (6) *Printing Workbook*. Materi ini perlu disampaikan karena sebagai bentuk awal pengenalan ruang lingkup *Microsoft Excel* selain itu juga sebagai pondasi untuk penggunaan formula dan function berikutnya.
- b. *Formula dan Function*. Materi ini merupakan tahap lebih rumit dibanding *excel basic* karena selain peserta dituntut untuk membiasakan pembuatan tabel juga penggunaan alur logika dalam pembuatan formula dan *function*. Adapun sub materinya yang sudah disiapkan antara lain: (1) *Simple Formula*; (2) *Complex Formulas*; (3) *Cell References*; (4) *Function*; (5) *Freezing Panes*; (6) *Sorting Data*; (7) *Filtering Data*; (8) *Table*; (9) *Chart*; (10) *Protect Document*; (11) *Conditional Formatting*.

Tim pelaksana pengabdian masyarakat ini terdiri dari 2 orang dosen dan 2 orang mahasiswa, dengan tugas sesuai keahliannya masing-masing, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembagian kerja tim PkM

No.	Nama Pemateri	Program
1.	Pemateri 1	Pengenalan Komputer Terampil dengan Microsoft Office Word dan Excel
2.	Pemateri 2	Terampil dengan Microsoft Office Power Point
3.	Pemateri 3	Aplikasi Pembelajaran
4.	Pemateri 4	Pemanfaatan Internet Positif

Pada kegiatan inti, penyajian materi diuraikan dengan mempraktikkan langsung pemrograman program aplikasi Ms. *Office*. Setiap kali sesi materi, diberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan dan diberikan jawaban dengan mempraktikkan langsung di laptop masing-masing. Selanjutnya, pada akhir kegiatan dilakukan *review* materi yang telah disampaikan untuk memastikan pemahaman para peserta terhadap materi tersebut. Setelah semua kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan uji kompetensi terhadap semua peserta sebagai bentuk evaluasi. Dalam evaluasi ini peserta diuji baik secara teori maupun praktek, setelah mereka dinyatakan lulus, barulah diberikan sertifikat. Indikator peningkatan kemampuan peserta pelatihan dapat dilakukan dengan melakukan evaluasi *pre test* sebelum dan *post test* sesudah pelatihan. Sebagai bentuk pertanggungjawaban, tim membuat laporan akhir pelaksanaan kegiatan dan publikasi jurnal dan diserahkan kepada pihak LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Dari pelaksanaan kegiatan ini peserta diharapkan dapat memanfaatkan komputer mulai dari

pengoperasian komputer dasar, membuat surat yang sederhana, menyusun proposal, membuat laporan dan presentasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dimulai pada minggu ke-3 bulan November 2020 hingga minggu ke-4 Desember 2020, dengan jumlah peserta sebanyak 23 orang. Waktu pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu, selama 12 kali pertemuan. Dipilihnya hari Sabtu dan Minggu dengan pertimbangan agar tidak mengganggu aktivitas lain baik instruktur maupun peserta. Tahap pertama yang dilakukan adalah penjabaran materi dan diteruskan dengan praktek langsung. Artinya, setiap teori yang disampaikan instruktur akan langsung dipraktikkan peserta pada komputer/laptopnya masing-masing. Dengan demikian akan tercipta proses pembelajaran yang efisien dan efektif, walaupun diawal proses pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala, misalnya (1) kehadiran peserta masih 55%; (2) masih banyak peserta yang terlambat hadir, padahal pada tahap sosialisasi sudah disampaikan supaya hadir tepat waktu yaitu jam 09.00 WIB; (3) Masih ada peserta yang memiliki laptop tapi tidak membawanya dengan alasan lupa; dan (4) Masih ditemukan peserta yang kurang fokus/serius dalam mengikuti pelatihan. Guna mengatasi masalah ini, tim pengabdian masyarakat melakukan konsolidasi kembali dengan para peserta dan disepakati agar kendala-kendala tersebut tidak terulang lagi pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Dengan adanya kesepakatan ini dan juga bantuan dari ketua beserta aparat RW, untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya sudah berjalan dengan baik hingga kegiatan ini selesai.

Guna mengukur seberapa besar kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan dilakukan evaluasi. Masing-masing peserta diminta menyelesaikan soal-soal berkenaan dengan teori dan praktek. Peserta dinyatakan lulus jika memperoleh nilai teori dan praktek minimal 75. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh peserta pelatihan, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Peserta pelatihan

No.	Indikator	Jumlah peserta lulus	%
1.	Tes Teori		
	a) Menyebutkan pengertian komputer		
	b) Menyebutkan fungsi-fungsi layanan dalam komputer	21	91,3
	c) Menyebutkan bagian dari tampilan desktop		
	d) Menyebutkan pengertian internet		
	e) Menjelaskan manfaat internet		
2.	Tes Praktek		
	a) Mampu menggunakan mouse	19	82,6
	b) Mampu mengelola file pada komputer		
	c) Mampu mengoperasikan Microsoft Word		

-
- d) Mampu membuat surat, laporan dan presentasi (powerpoint)
 - e) Mampu mengoperasikan *Microsoft Excel*
-

Peserta diberikan sertifikat sebagai bukti telah mengikuti pelatihan komputer dan dinyatakan lulus. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwasanya dari 23 orang peserta yang dinyatakan lulus ujian teori sebanyak 21 orang (91,3%), sedangkan yang lulus ujian praktek sebanyak 19 orang (82,6%). Bagi yang lulus ujian teori tetapi tidak lulus ujian praktek berarti tidak mendapatkan sertifikat, sementara peserta yang lulus ujian praktek tapi tidak lulus ujian teori tetap dinyatakan lulus pelatihan dan berhak mendapat sertifikat. Artinya, peserta yang mendapat sertifikat jika lulus ujian teori dan juga praktek atau ujian praktek saja, yaitu sebanyak 19 orang (82,6%). Dalam pelatihan komputer ini terdapat 4 orang (17,3%) yang dinyatakan tidak lulus, adapun penyebabnya adalah (a) karantina mandiri, 3 orang; dan (b) tidak mengikuti ujian, 1 orang.

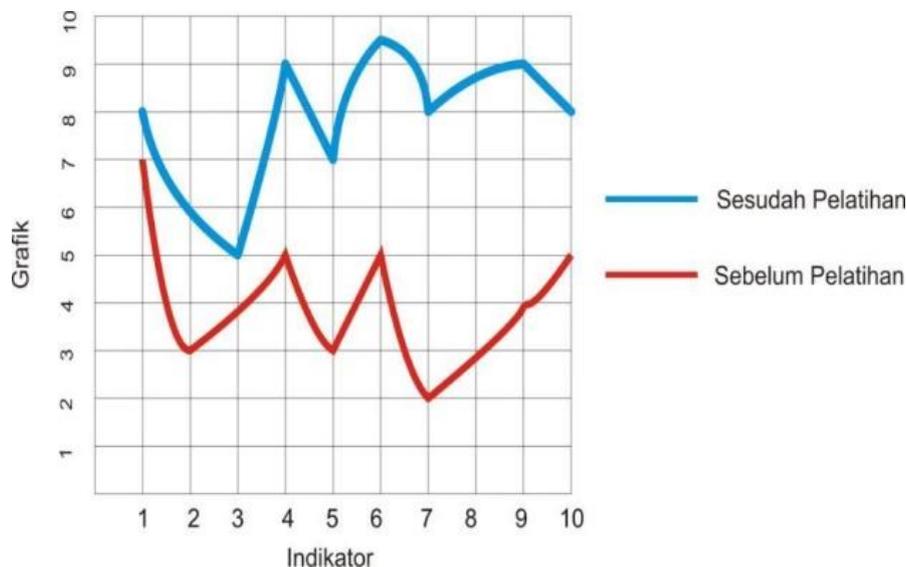
Selanjutnya, untuk materi pemanfaatan internet positif, tidak dilakukan ujian secara khusus, hanya saja tim kami melakukan penyuluhan kepada para peserta agar dalam menggunakan internet harus pada ranah yang positif. Sebab, banyak konten yang terdapat dalam situus *internet* yang penggunaannya bukan diperuntukkan untuk usia remaja. konten-konten tersebut bukanlah pada hakikatnya bukan berbahaya, namun diperuntukkan harus disesuaikan dengan usia seseorang. Hanya saja, kita tidak bisa memberikan filterisasi sepenuhnya terhadap konten-konten yang dapat membahayakan moral generasi muda, seperti konten seks, kekerasan, radikalisme, pemberitaan *hoax* dan intoleran, akibat dari begitu mudahnya kita mengakses *internet*, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses pelatihan Komputer yang dilakukan oleh tim pengabdian

Para remaja peserta pelatihan komputer pada akhirnya telah mampu menggunakan komputer dengan baik dan sesuai dengan peruntukannya. Mereka pun terlihat puas atas kemampuan diri mereka yang telah mengikuti pelatihan. Begitu juga halnya dengan pemerintah mulai dari tingkat RT samapai pada tingkat kota, sangat senang dengan adanya pelatihan komputer ini dan berharap agar kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilaksanakan secara

berkesinambungan di wilayah mereka. Berdasarkan grafik anggota mitra telah melakukan perkembangan dengan baik dan terdapat peningkatan sebesar 60% dari kemampuan awal (sebelum pelatihan) 30% menjadi 90% sesudah pelatihan, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil kemampuan mitra secara umum

Banyak keuntungan yang telah diperoleh melalui pelatihan ini, diantaranya para remaja/pemuda di RW 06 Air Putih lebih mampu menguasai teknologi seperti komputer. Salah satu yang menjadi catatan penting adalah terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini berkat adanya kerjasama yang baik antara Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dengan mitra dalam hal ini RW 06. Dengan berhasilnya kegiatan pelatihan ini, akan diteruskan dengan kegiatan serupa di daerah lain, terutama di pedesaan, sebab berdasarkan penelusuran kami, masih banyak aparat desa yang belum mampu menggunakan komputer dengan baik, apalagi sekarang ini semua pelaporan dana desa sudah menggunakan sistem komputerisasi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya pelatihan ini peserta telah mampu memanfaatkan komputer mulai dari pengoperasian komputer dasar, membuat surat yang sederhana, menyusun proposal, membuat laporan, serata mampu mempresentasikannya dengan menarik. Kegiatan pelatihan semacam ini membawa dampak baik dalam upaya peningkatan penetrasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bagi remaja, hal ini nampak dari respon positif yang diberikan oleh peserta sepanjang mengikuti kegiatan pelatihan, dari pengamatan sepanjang praktikum, dapat terlihat bahwa pemahaman peserta terhadap materi sudah baik hal ini terdapat peningkatan 19 orang (82,6%) dari 23 orang peserta dan peserta mampu menerapkan materi dalam latihan yang diberikan. Oleh sebab itu, sangat diperlukan pelatihan lanjutan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan

masyarakat dalam rangka mewujudkan Pekanbaru sebagai kota madani, sebagaimana telah dicanangkan oleh Walikota Pekanbaru bahwa pada tahun 2025, Pekanbaru sebagai *smart city* dan kota madani.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ketua dan seluruh warga RW 06 Kelurahan Air Putih Pekanbaru yang telah mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aos Kuswandi, Dewi Kurniasih, N. K. (2018). Pelatihan E-Government Bagi Aparat Pemerintah Desa. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 2(1), 1–10.
- Arief, U. M., & Sukamta, S. (2018). Pelatihan Komputer Untuk Administrasi Dan Keuangan Pegawai Kelurahan Desa Tegalrejo Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Abdimas PHB*, 1(1), 62–66.
- Elisabeth Riupassa, Shella Kriekoff, T. M. N. (2019). Pelatihan Komputer Akuntansi Dengan Menggunakan Mind Your Own Business Pada Jurusan Akuntansi SMK Negeri 6 Ambon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Jamak (Manajemen Dan Akuntansi)*, 02(02), 126–131.
- Hajrah Hamzah, S. (2020). Pelatihan komputer akuntansi bagi guru-guru SMK. *Jurnal Dedikasi*, 22 (1), 19–24.
- Herlinda, S., Hidayat, S., & Djumena, I. (2017). Manajemen Pelatihan Hantaran dalam Meningkatkan Kecakapan Hidup Warga Belajar di Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(1), 1–9.
- Hidayatulloh, H. N. (2019). Implementasi Program Pelatihan Komputer Bagi Warga Belajar Paket C di PKBM Bina Terampil Mandiri Kertawangi. *Jurnal Comm-Edu*, 2(1), 59–68.
- I Nyoman Alit Arsana et.al. (2021). Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Perangkat Desa Kukuh. *Jurnal Widya Laksmi*, 1(1), 20–25.
- Mayeni, M. (2017). Sosialisasi Teknologi Informasi: Pengabdian Masyarakat pada Siswa SMK Taruna Bhakti Depok. *Jati Emas (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 21–25.
- Pujiriyanto. (2009). Peranan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak. *Dinamika Pendidikan*, 1(1), 110–119.
- Setyorini, dkk. (2022). Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kapanjen Malang. *E-Amal Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 02(01), 793–798.
- Suhesti Ningsih, M. W. D. (2020). Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Komputer Microsoft Excel Bagi Perangkat Desa Wirogunan. *Jurnal BUDIMAS*, 02(02), 166–172.
- Suyitno. (2020). Pelatihan Komputer bagi Perangkat Desa dan Karang Taruna Desa Balorejo, Kecamatan Bonorowo, Kabupaten Kebumen. *Community Empowerment*, 05(02), 41–45.
- Usodo, B., Kurniawati, I., & Kuswardi, Y. (2016). Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*,

4(9), 743–752.

- Wahyuniar, Desy Kumala Sari, R. U. (2021). Pelatihan Komputer Dasar Berbasis Aplikasi Microsoft Office bagi Siswa SMK Negeri 3 Merauke Provinsi Papua. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 195–202.
- Wiwin Windihastuty, Titin Fatimah, Windarto, M. (2020). Analisis Pelatihan Komputer Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Biro SDM Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *JAM-TEKNO (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO)*, 1(1), 45–51.
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain dan Editing Pada STT dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 77–80.
- Yusri Ikhwan, Haldi Budiman., dan M. R. (2015). Pelatihan Aplikasi Microsoft Word 2013 Pada SMP H. A. Johansyah. A Banjarmasin. *Jurnal Al-Ikhlas*, 1(1), 11–14.