

Peningkatan keterampilan digital melalui aplikasi perkantoran dalam mewujudkan kemandirian ekonomi

Muthiah As Saidah^{1*}, Dwi Nurul Huda², Zulkipli³, Aggry Saputra⁴, Zufachmi⁵

¹Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang, Tanjungpinang, Indonesia, email: muthiahassaidah40@gmail.com

²Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang, Tanjungpinang, Indonesia, email: dwi@sttindonesia.ac.id

³Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang, Tanjungpinang, Indonesia, email: zulkipli@sttindonesia.ac.id

⁴Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang, Tanjungpinang, Indonesia, email: aggrysaputra@gmail.com

⁵Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang, Tanjungpinang, Indonesia, email: fahmi.stti@gmail.com

*Koresponden penulis

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2025-07-13

Diterima: 2025-09-03

Diterbitkan: 2025-09-18

Keywords:

community; digital skills;
office applications; youth
forum

Kata Kunci:

aplikasi perkantoran; forum
remaja; keterampilan digital;
komunitas



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Muthiah As Saidah,
Dwi Nurul Huda, Zulkipli, Aggry
Saputra, Zufachmi

ABSTRACT

Digital skills training is a strategic effort to enhance youth capacity in facing socio-economic challenges. This program aimed to equip members of the PKBI Youth Forum in the Riau Islands with office administration skills using digital applications, particularly Microsoft Office and Canva. The implementation consisted of socialization, training, mentoring, technology application, and evaluation through pre-tests, post-tests, and satisfaction questionnaires. Pre-test and post-test results showed a significant increase across all achievement indicators. Skill improvement was recorded in basic computer training (from a previous score of 39 to 92), Microsoft Word application usage (from 32 to 91), Microsoft Excel and Word usage (from 24 to 90), and professional CV and cover letter design with Canva (from 38 to 93). The final average score for all materials exceeded the target of 90, with the highest increase seen in the mail merge material in Microsoft Word. In addition, 92% of participants expressed satisfaction with the training materials, methods, and facilities. These findings confirm the effectiveness of office application training in promoting youth economic independence. The program is expected to be sustained through continuous mentoring and active involvement of community partners, enabling participants to serve as knowledge agents within their community.

ABSTRAK

Pelatihan keterampilan digital menjadi upaya strategis untuk meningkatkan kapasitas remaja dalam menghadapi tantangan sosial ekonomi. Program ini bertujuan membekali peserta Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau dengan keterampilan administrasi perkantoran berbasis aplikasi digital, khususnya Microsoft Office dan Canva. Metode pelaksanaan mencakup sosialisasi, pelatihan, pendampingan, penerapan teknologi, serta evaluasi melalui pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator capaian. Peningkatan keterampilan tercatat pada pelatihan dasar-dasar komputer dari skor sebelumnya 39 menjadi 92, penggunaan aplikasi Microsoft Word dari sebelumnya 32 menjadi 91, penggunaan Microsoft Excel dan Word sebelumnya 24 menjadi 90, serta desain CV dan surat lamaran profesional dengan Canva sebelumnya 38 menjadi 93. Nilai akhir rata-rata untuk seluruh materi melampaui target 90, dengan peningkatan tertinggi pada materi mail merge di Microsoft Word. Selain itu, kepuasan peserta terhadap materi, metode, dan fasilitas pelatihan mencapai 92%. Temuan ini menegaskan efektivitas pelatihan aplikasi perkantoran dalam

mendorong kemandirian ekonomi remaja. Program diharapkan berlanjut melalui pendampingan berkesinambungan dan keterlibatan aktif mitra, sehingga peserta mampu menjadi agen pengetahuan di komunitasnya.

Cara mensitasi artikel:

Saidah, M. A., Huda, D. N., Zulkipli, Saputra, A., & Zufachmi. (2025). Peningkatan keterampilan digital melalui aplikasi perkantoran dalam mewujudkan kemandirian ekonomi. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(3), 566-581. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i3.24133>

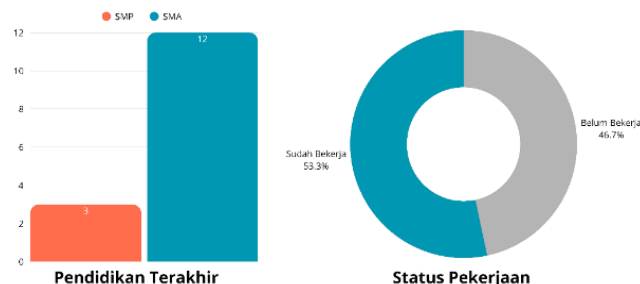
PENDAHULUAN

PKBI meyakini keluarga sebagai pilar utama dalam mewujudkan masyarakat sejahtera, dengan fokus pada kelahiran, pendidikan, kesehatan, dan masa depan generasi (Saputra et al., 2025). Komitmen ini diwujudkan melalui penguatan kapasitas sumber daya manusia, termasuk melalui Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau. Forum ini menjadi wadah edukasi, pendampingan, dan peningkatan keterampilan remaja, khususnya dalam kesehatan reproduksi, pemberdayaan diri, serta kesiapan menghadapi tantangan sosial dan ekonomi (Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia, 2025).

Data Badan Pusat Statistik Indonesia (2024) menunjukkan bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Kepulauan Riau pada Agustus 2024 adalah sebesar 6,39%, turun dari 6,80% pada Agustus 2023. Kepulauan Riau masuk ke dalam provinsi dengan tingkat pengangguran tertinggi di Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa dari setiap 100 angkatan kerja, sekitar 6 sampai 7 orang berada dalam kondisi pengangguran. Angka ini menandakan masih tingginya kesulitan generasi muda dalam mengakses pekerjaan yang layak, terutama bagi mereka yang tidak memiliki kompetensi digital.

Hasil wawancara dengan Ketua Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau menunjukkan bahwa banyak anggota forum mengalami keterbatasan akses pendidikan formal. Sebagian besar tidak dapat melanjutkan sekolah ke jenjang lebih tinggi karena faktor ekonomi dan sosial. Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya peluang untuk memperoleh pekerjaan yang layak. Selain itu, permasalahan prioritas yang dihadapi adalah rendahnya keterampilan digital, padahal kemampuan ini sangat dibutuhkan di dunia kerja saat ini.

Data observasi mengenai pendidikan terakhir dan status pekerjaan anggota forum memperkuat urgensi program peningkatan kapasitas. Berikut data hasil observasi terkait presentase pendidikan terakhir dan status pekerjaan anggota forum remaja PKBI Kepulauan Riau.



Gambar 1. Persentase pendidikan terakhir dan status pekerjaan anggota forum remaja PKBI Kepulauan Riau

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan tersebut, dirancang program “Peningkatan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Aplikasi Perkantoran pada Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau dalam Mewujudkan Kemandirian Ekonomi”. Program ini memberikan keterampilan praktis seperti mengoperasikan komputer, menguasai Microsoft Word dan Excel untuk kebutuhan administrasi, serta membuat Curriculum Vitae (CV) profesional menggunakan Canva. Keterampilan ini bersifat aplikatif dimana peserta dapat langsung memanfaatkannya untuk melamar pekerjaan, melakukan pengelolaan usaha kecil, atau membantu administrasi di lingkungan kerja (Prihandoyo et al., 2024). Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga membekali peserta dengan alat nyata untuk mengubah keterbatasan menjadi peluang.

Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau berkomitmen untuk memberikan akses adil terhadap pendidikan dan pelatihan yang relevan. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, dan keterbatasan akses pendidikan dapat menurunkan daya saing di tengah persaingan global (Saidah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan yang berfokus pada keterampilan digital sebagai solusi strategis.

Adapun konsep kemandirian ekonomi dalam program ini merujuk pada kemampuan remaja untuk secara aktif mengelola sumber daya sendiri dengan memanfaatkan keterampilan digital. Penguasaan keterampilan digital, khususnya aplikasi perkantoran, berperan penting dalam pencapaian kemandirian ekonomi melalui tiga jalur utama yaitu (1) membuka akses ke pekerjaan formal yang menuntut kompetensi dasar komputer; (2) meningkatkan produktivitas kerja bagi yang telah bekerja; dan (3) mendukung pengembangan usaha mandiri berbasis administrasi dan pemasaran digital sederhana. Dengan kemampuan ini, remaja dapat meningkatkan daya saing di pasar tenaga kerja sekaligus memanfaatkan peluang ekonomi baru (Malikhah et al., 2023; Prihandoyo et al., 2024; Putri et al., 2023).

Kemampuan menguasai komputer dasar terbukti krusial dalam berbagai aspek kehidupan modern. Komputer berperan penting dalam pengolahan data, komunikasi, hingga pengelolaan sistem kompleks (Saputra et al., 2024). Dunia industri menuntut pekerja yang kompeten dalam keterampilan digital, termasuk aplikasi perkantoran dan desain Curriculum Vitae (CV) profesional (Habib, 2021). Penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa penguasaan komputer dasar menjadi kunci utama kesiapan kerja di banyak sektor (Prihandoyo et al., 2024). Selanjutnya, penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa sebagian besar remaja masih bergantung secara finansial pada orang tua. Survei membuktikan bahwa 62,7% dari Gen Z masih menerima dukungan finansial orang tua, sementara hanya 17,6% yang menyatakan telah mandiri secara finansial (Machfir, 2024). Oleh karena itu, pelatihan ini bukan sekadar langkah jangka pendek untuk meningkatkan keterampilan, tetapi merupakan investasi jangka panjang dalam membangun generasi muda yang adaptif, mandiri, dan berdaya saing tinggi.

Lebih lanjut, program ini mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDG's), khususnya akses pendidikan dan pembelajaran sepanjang hayat yang inklusif. Dengan keterampilan yang diperoleh, remaja lebih siap memasuki dunia kerja atau memulai usaha mandiri, sehingga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi yang berkeadilan. Program ini juga sejalan dengan Asta Cita ke-3 (peningkatan lapangan kerja, kewirausahaan, dan industri kreatif) serta Asta Cita ke-4 (penguatan pembangunan sumber daya manusia melalui pendidikan, sains, dan teknologi).

Pelatihan ini bertujuan membekali remaja dengan kompetensi digital yang relevan sehingga diharapkan dapat melahirkan generasi muda yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta berperan sebagai motor penggerak pembangunan sosial dan ekonomi di Kepulauan Riau.

METODE

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penentuan skala prioritas program yang dilakukan melalui diskusi formal bersama pengurus Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau dengan pendekatan *Focus Group Discussion* (FGD). Dalam proses ini, tim pelaksana dan mitra bersama-sama mengidentifikasi kebutuhan, menyesuaikan dengan ketersediaan fasilitas seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet, serta mempertimbangkan potensi dampak yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan. Berikut merupakan analisis situasi mitra sasaran meliputi permasalahan prioritas dan solusi :

Tabel 1. Analisis situasi forum remaja PKBI Kepulauan Riau

No	Permasalahan Prioritas	Solusi
1	Permasalahan tentang keterbatasan akses terhadap digital	1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan dasar- dasar komputer 2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan aplikasi perkantoran
2	Kendala dalam desain dan pembuatan dokumen profesional	Memahami serta mempraktekkan tahapan- tahapan penting dalam membuat desain visual <i>Curriculum Vitae</i> (CV) dan surat lamaran kerja secara profesional dan menarik untuk melamar pekerjaan

Pelatihan aplikasi perkantoran dirancang dalam beberapa komponen kunci yang meliputi pengajaran teori, praktik langsung, dan evaluasi. Desain kurikulum pelatihan disusun dengan pendekatan interaktif dan berorientasi pada praktik, sehingga peserta dapat belajar dengan cara yang lebih produktif dan menyenangkan (Prasongko et al., 2022). Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, metode yang digunakan dalam pelaksanaan program difokuskan pada pendekatan berbasis penerapan teknologi digital yang dipadukan dengan inovasi pembelajaran praktik langsung. Teknologi utama yang digunakan adalah aplikasi perkantoran, yaitu Microsoft Word dan Microsoft Excel untuk keterampilan administrasi dasar, serta Canva untuk pembuatan CV dan surat lamaran profesional.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi, yang mencakup pengumuman lokasi serta durasi waktu pelaksanaan, penjelasan mengenai tujuan, manfaat, dan ruang lingkup pelatihan, serta diskusi dengan peserta

untuk mengidentifikasi harapan mereka terhadap kegiatan ini. Sosialisasi juga dimaksudkan untuk membangun minat dan komitmen peserta agar mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan serius hingga selesai. Pada tahap ini, instruktur diperkenalkan secara resmi, dan peserta diberikan materi pendukung berupa buku panduan atau modul digital sebagai bekal awal sebelum pelatihan dimulai.

Tahapan berikutnya adalah pelatihan, yang dirancang secara bertahap selama empat hari. Pada hari pertama, peserta diperkenalkan pada dasar-dasar penggunaan komputer, meliputi keterampilan menghidupkan dan mematikan perangkat dengan benar, memahami elemen antarmuka pengguna, mengenal perangkat keras dan perangkat lunak, serta membuka dan menutup aplikasi. Selanjutnya, peserta dilatih mengoperasikan file explorer, melakukan manajemen file dan folder, serta menggunakan *browser web*. Hari kedua difokuskan pada penggunaan aplikasi Microsoft Word, dimulai dari pengenalan elemen dan navigasi, pengolahan teks (mengetik, menghapus, menyisipkan, menyalin, dan menempel), hingga pemformatan paragraf. Pada sesi lanjutan, peserta mempelajari fitur-fitur penting seperti tabel, gambar, header-footer, serta penggunaan dan modifikasi template. Hari ketiga diarahkan pada penguasaan Microsoft Excel dan Word, yang meliputi pengenalan elemen dan navigasi, penggunaan rumus dasar (SUM, AVERAGE, MIN, MAX, IF), pembuatan grafik, penyusunan laporan sederhana, hingga keterampilan mail merge serta penanganan masalah umum dalam Microsoft Excel dan Word. Terakhir, pada hari keempat, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva, mempelajari prinsip desain visual, kemudian mempraktikkan pembuatan *Curriculum Vitae* (CV) profesional dan surat lamaran kerja yang sesuai standar industri.

Dalam mendukung kelancaran kegiatan, diterapkan penerapan teknologi berupa penggunaan komputer yang terhubung dengan jaringan internet serta dilengkapi proyektor. Aplikasi utama yang digunakan antara lain Microsoft Word, Microsoft Excel, Gmail, Canva, Google Drive, serta penyimpanan eksternal. Selain itu, peserta juga dibekali modul digital yang disimpan dalam SSD sebagai sumber belajar mandiri.

Tahap berikutnya adalah pendampingan dan evaluasi. Pendampingan dilakukan melalui sesi tanya jawab langsung selama pelatihan maupun melalui forum diskusi online menggunakan WhatsApp. Evaluasi dilaksanakan dengan *pre-test* sebelum sesi dimulai, penugasan sesuai materi pelatihan, penilaian terhadap hasil kerja peserta, serta *post-test* setelah pelatihan selesai. Selain itu, penyebaran kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan mendapatkan umpan balik yang dapat dijadikan dasar perbaikan di masa mendatang.

Untuk menjamin keberlanjutan program, peserta yang telah mengikuti pelatihan dipersiapkan menjadi instruktur internal di Forum Remaja PKBI sehingga dapat berbagi pengetahuan kepada anggota lain. Program lanjutan juga direncanakan untuk memperdalam keterampilan peserta dalam pemanfaatan teknologi, khususnya dalam mendukung kemandirian ekonomi.

Selain itu, kerjasama dengan Forum Remaja PKBI terus dipantapkan agar pelatihan dapat dilakukan secara berkesinambungan.

Selanjutnya, partisipasi mitra menjadi salah satu kunci keberhasilan program ini. Mitra berperan aktif dalam pertukaran ide untuk memastikan keselarasan program dengan kebutuhan peserta, menyediakan data pendukung, mengirimkan perwakilan peserta yang berkomitmen, serta memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan. Keterbukaan komunikasi antara tim pengabdian dan mitra menjadi fondasi penting bagi keberlanjutan serta penyempurnaan program ke depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan digital anggota Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau melalui pelatihan dasar komputer, aplikasi perkantoran (Microsoft Word dan Excel), serta desain CV dan surat lamaran profesional dengan Canva. Studi terbaru menyoroti pentingnya peningkatan keterampilan digital melalui pelatihan aplikasi perkantoran, khususnya mahasiswa pekerja muda (Basir et al., 2023; Rakhman et al., 2024; Ramdani & Kusumawardani, 2023).

Teknologi yang diterapkan pada pelaksanaan pelatihan adalah adalah Microsoft Office (Word & Excel) dan Canva, yang digunakan sebagai alat utama. Berikut penerapan teknologi dan inovasi dalam bentuk skematis yang telah diimplementasikan:



Gambar 2. Penerapan Teknologi dan Inovasi

Program ini dilaksanakan selama empat hari dengan total sembilan sesi pelatihan, setiap sesi mengacu pada indikator capaian berikut:

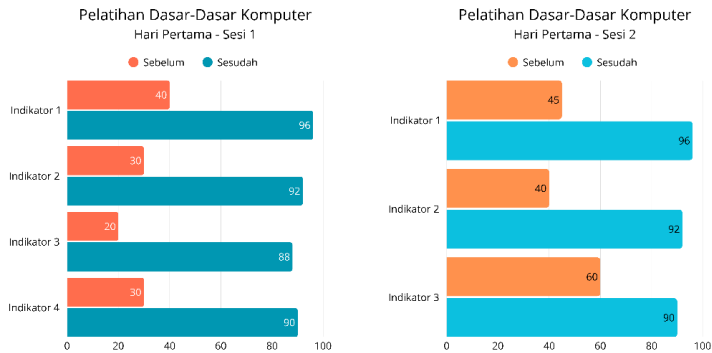
Table 1. Indikator capaian pelaksanaan

No	Kegiatan	Indikator Capaian
1	Pelatihan Dasar-Dasar Penggunaan Komputer	1. Peserta mampu menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar. 2. Peserta mampu memahami elemen-elemen dasar pada antarmuka pengguna. 3. Peserta mampu mengenal perangkat keras dan perangkat lunak 4. Peserta mampu membuka dan menutup aplikasi secara mandiri, serta memahami perbedaan antara menjalankan aplikasi secara penuh dan menjalankannya di latar belakang.

		5. Peserta mampu membuka file <i>explorer</i>. 6. Peserta mampu manajemen File dan folder 7. Peserta mampu menggunakan <i>browser web</i>.
2	Pelatihan Microsoft Word	1. Peserta mampu mengenal dan memahami elemen dan Navigasi dalam Ms. Word. 2. Peserta mampu mengenal dan menggunakan pengolahan dokumen teks meliputi mengetik, menghapus, menyisipkan, memotong, menyalin dan menempel teks. 3. Peserta mampu mengenal dan memahami format teks dan paragraf 4. Peserta mampu mengenal dan menggunakan fitur Ms. Word meliputi tabel, gambar, header-footer. 5. Peserta mampu menggunakan dan memodifikasi <i>template</i> bawaan atau yang dibuat sendiri.
3	Pelatihan Microsoft Excel dan Microsoft Word	1. Pengenalan elemen dan Navigasi dalam Ms. Excel. 2. Penggunaan formula dasar pada Ms Excel meliputi <i>SUM</i>, <i>AVERAGE</i>, <i>MIN</i>, <i>MAX</i> dan <i>IF</i>. 3. Pembuatan grafik/bagan pada Ms. Excel. 4. Pembuatan laporan sederhana menggunakan excel. 5. Pengelolaan mengelola file dokumen word dan excel : menyimpan dan membuka file dengan benar. 6. Pembuatan mail merge dalam Ms. Word. 7. Mengatasi masalah umum yang mungkin muncul saat menggunakan Ms. Word dan Ms.Excel.
4	Pelatihan Canva	1. Pengenalan fitur dasar pada Canva. 2. Pemahaman prinsip-prinsip desain visual. 3. Pembuatan <i>Curriculum Vitae</i> menggunakan aplikasi Canva. 4. Membuat surat lamaran profesional.

Tabel indikator capaian kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan program pelatihan untuk anggota Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau dirancang secara sistematis, mulai dari tahap sosialisasi hingga keberlanjutan program. Setiap kegiatan memiliki tolok ukur yang jelas, baik dari sisi peningkatan pengetahuan, keterampilan digital, maupun komitmen peserta dan dukungan mitra. Dengan adanya indikator yang terukur pada setiap tahap, program ini tidak hanya menekankan pada transfer keterampilan teknis seperti penguasaan dasar-dasar komputer, Microsoft Office, dan Canva, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran berkelanjutan melalui pendampingan, evaluasi, serta pembentukan instruktur internal. Hal ini menegaskan bahwa program pelatihan berorientasi pada hasil nyata, keberlanjutan, dan pemberdayaan remaja secara mandiri.

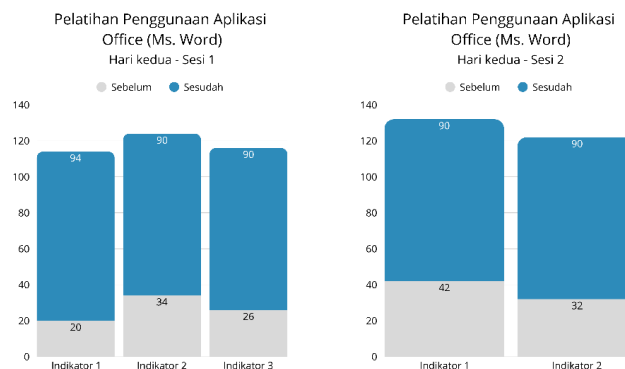
Pada pelaksanaan pelatihan setiap sesi diawali dengan *pre-test*, diikuti pemberian materi secara interaktif, penugasan untuk mengasah keterampilan, dan diakhiri dengan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan. Peningkatan kemampuan peserta serta ketercapaian indikator pada pelaksanaan pelatihan dasar-dasar komputer dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Hasil *pre-test* dan *post test* pelatihan dasar- dasar komputer hari pertama

Diagram hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedua sesi. Pada sesi 1, peserta dilatih keterampilan dasar seperti menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar, memahami elemen-elemen antarmuka pengguna, mengenal perangkat keras dan perangkat lunak, serta membuka dan menutup aplikasi. Hasilnya, capaian peserta meningkat tajam dari kisaran 20– 40 poin sebelum pelatihan menjadi 88–96 poin setelah pelatihan. Sementara itu, pada sesi 2, fokus diarahkan pada keterampilan lanjutan, yaitu membuka *file explorer*, melakukan manajemen file dan folder, serta menggunakan *browser web*. Peningkatan serupa juga terlihat, dengan skor awal relatif rendah (40–60 poin) yang kemudian melonjak hingga 90–96 poin setelah pelatihan. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan dampak positif yang nyata, baik dalam aspek penguasaan keterampilan dasar maupun lanjutan, sehingga peserta mampu lebih mandiri dan percaya diri dalam mengoperasikan komputer.

Selanjutnya, peningkatan kemampuan peserta serta ketercapaian indikator pada pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Office (Ms. Word) dapat dilihat pada diagram berikut:



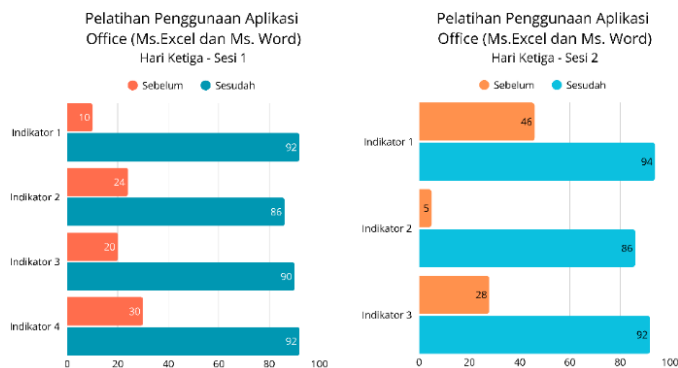
Gambar 4. Hasil *pre-test* dan *post-test* pelatihan penggunaan aplikasi office (ms. word)

Pada sesi 1 pelatihan penggunaan aplikasi Office (Ms. Word), indikator pelatihan difokuskan pada tiga keterampilan utama, yaitu pengenalan elemen dan navigasi dalam Ms. Word, pengenalan pengolahan dokumen teks seperti

mengetik, menghapus, menyisipkan, memotong, menyalin, dan menempel teks, serta pengenalan format teks dan paragraf. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa capaian peserta sebelum pelatihan masih relatif rendah dengan nilai 20, 34, dan 26 poin. Namun, setelah diberikan pelatihan, terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan capaian peserta yang melonjak hingga berada pada kisaran 90–94 poin. Peningkatan ini membuktikan bahwa peserta berhasil menguasai keterampilan dasar pengoperasian Ms. Word secara lebih baik dan lebih percaya diri dalam mengelola dokumen teks.

Pada sesi 2 indikator pelatihan menitikberatkan pada pengenalan dan penggunaan fitur lanjutan, yaitu pemanfaatan tabel, gambar, serta *header-footer*, serta keterampilan menggunakan dan memodifikasi template bawaan maupun yang dibuat sendiri. Capaian awal peserta masih berada pada tingkat rendah dengan skor awal 42 dan 32 poin. Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu meningkatkan keterampilannya secara signifikan dengan nilai yang konsisten tinggi, mencapai 90 poin pada kedua indikator. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil membekali peserta dengan keterampilan dasar, tetapi juga memberikan pemahaman praktis terhadap fitur-fitur lanjutan dalam Ms. Word yang sangat berguna untuk kebutuhan pengolahan dokumen sehari-hari.

Selanjutnya, peningkatan kemampuan peserta serta ketercapaian indikator pada pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Office (Ms. Excel dan Ms. Word) dapat dilihat pada diagram berikut:

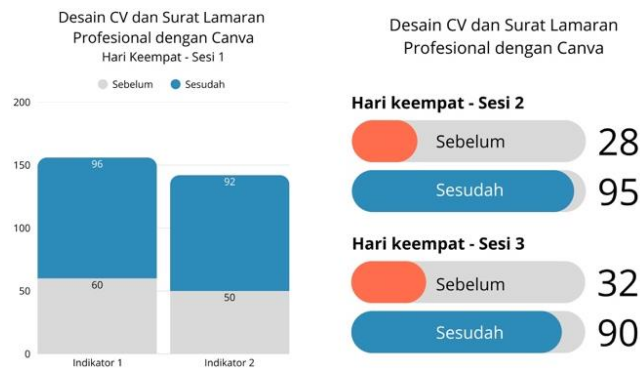


Gambar 5. Hasil *pre-test* dan *pos-test* pelatihan penggunaan aplikasi office (ms. excel dan ms. word)

Pelatihan penggunaan aplikasi Office (Ms. Excel dan Ms. Word) pada hari ketiga terbagi ke dalam dua sesi. Pada sesi 1, peserta difokuskan pada penguasaan keterampilan dasar penggunaan Ms. Excel, mulai dari pengenalan elemen dan navigasi, penggunaan formula dasar seperti SUM, AVERAGE, MIN, MAX, dan IF, pembuatan grafik atau bagan, hingga penyusunan laporan sederhana. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan, di mana skor awal peserta masih rendah (10–30 poin) namun setelah pelatihan meningkat pesat hingga mencapai 86–92 poin pada semua indikator. Selanjutnya, pada sesi 2, peserta mempelajari keterampilan yang lebih aplikatif terkait pengelolaan file dokumen Word dan Excel, pembuatan mail merge dalam Ms.

Word, serta penanganan masalah umum yang sering ditemui saat menggunakan kedua aplikasi tersebut. Skor awal peserta pada sesi ini masih bervariasi (5–46 poin), namun setelah pelatihan meningkat konsisten hingga 86–94 poin.

Selanjutnya, peningkatan kemampuan peserta serta ketercapaian indikator pada pelaksanaan pelatihan desain CV dan surat lamaran profesional dengan Canva dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 6. Hasil *pre-test* dan *post-test* pelatihan desain cv dan surat lamaran profesional dengan canva

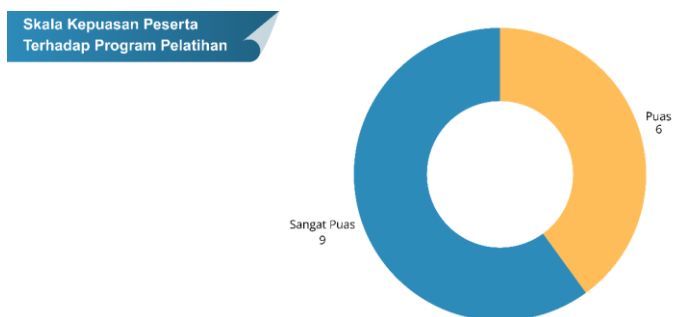
Pelatihan desain CV dan surat lamaran profesional dengan Canva dibagi ke dalam tiga sesi. Pada sesi 1, peserta diperkenalkan pada fitur dasar Canva serta prinsip-prinsip desain visual. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana skor rata-rata peserta meningkat dari 60 menjadi 96 pada indikator pertama, serta dari 50 menjadi 92 pada indikator kedua. Selanjutnya, pada sesi 2, peserta dilatih untuk membuat curriculum vitae (CV) menggunakan Canva, peserta diminta menyusun dokumen dengan desain menarik dan profesional. Sementara pada sesi 3, peserta mempraktikkan pembuatan surat lamaran kerja profesional yang sesuai kaidah bahasa dan format standar industri. Secara keseluruhan, hasil pelatihan ini menunjukkan peningkatan kompetensi peserta tidak hanya dalam penguasaan teknis aplikasi Canva, tetapi juga dalam kemampuan menyajikan dokumen karier yang lebih rapi, menarik, dan sesuai kebutuhan dunia kerja.

Peningkatan keterampilan pada kegiatan pelatihan ini diharapkan menumbuhkan rasa percaya diri peserta dalam mencari pekerjaan yang layak, sekaligus membuka akses yang lebih inklusif dan kesempatan yang merata dalam dunia kerja. Dengan kemampuan yang telah diperoleh, peluang kerja bagi anggota Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau diharapkan semakin besar, yang pada gilirannya dapat membantu mengurangi tingkat pengangguran. Selain itu, keberhasilan pelatihan ini juga diharapkan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi berbasis teknologi melalui peningkatan kapasitas tenaga kerja muda yang terampil, adaptif, dan kompetitif di pasar kerja modern.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa keterampilan dasar penggunaan komputer, penguasaan aplikasi perkantoran, serta kemampuan desain kreatif merupakan bagian penting dari

aplikasi produktivitas modern (Saputra et al., 2024). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan ini sangat diperlukan agar pencari kerja memiliki peluang lebih tinggi untuk diterima di dunia kerja. Studi lain juga mengungkapkan bahwa kandidat dengan CV berbasis desain memiliki peluang lebih besar untuk diterima dalam wawancara dibandingkan mereka yang menggunakan CV standar (Habib, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva dapat membantu peserta memahami cara membuat media grafis yang efektif, termasuk dalam penyusunan CV yang menarik (Fadhiela ND et al., 2023). Lebih jauh, pelatihan aplikasi perkantoran dipandang sebagai langkah strategis untuk mempersiapkan individu menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin ketat. Dalam konteks pendidikan, pelatihan ini bertujuan membekali peserta dengan keterampilan esensial, terutama penguasaan program Microsoft Office (Prihandoyo et al., 2024), yang menjadi salah satu syarat dasar di berbagai bidang pekerjaan. Penelitian lain menegaskan bahwa individu yang mendapatkan pelatihan serupa lebih siap menghadapi tuntutan pekerjaan yang melibatkan penggunaan teknologi informasi (Pawening et al., 2021). Dengan demikian, keberadaan program pelatihan seperti ini relevan untuk terus dikembangkan guna memperkuat daya saing generasi muda di era digital.

Selain evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*, tim pelaksana juga melakukan penyebaran kuesioner kepada seluruh peserta untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan bagian dari tahapan evaluasi pelaksanaan pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta berada pada kategori tinggi, dengan mayoritas responden memberikan penilaian “puas” hingga “sangat puas” terhadap aspek materi, metode penyampaian, dan fasilitas yang disediakan. Diagram berikut menyajikan distribusi penilaian peserta terhadap berbagai aspek pelatihan yang telah dilaksanakan.



Gambar 7. Kepuasan peserta terhadap program pelatihan

Selain hasil kuantitatif yang menunjukkan peningkatan skor *pre-test* dan *post-test*, faktor-faktor non-teknis juga turut berperan dalam keberhasilan peserta. Berdasarkan hasil wawancara singkat, sebagian besar peserta menilai bahwa motivasi pribadi untuk meningkatkan keterampilan digital menjadi pendorong utama keterlibatan mereka. Peserta dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif bertanya, serta mencoba kembali materi setelah sesi

selesai. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ramdani & Kusumawardani, 2023) yang menegaskan bahwa partisipasi aktif peserta selama pelatihan menjadi salah satu indikator keberhasilan peningkatan keterampilan.

Dari sisi hasil kuantitatif, meskipun terjadi peningkatan signifikan pada semua peserta, variabilitas capaian antar peserta tetap terlihat. Peserta dengan latar belakang pendidikan yang lebih tinggi atau pengalaman sebelumnya dalam menggunakan komputer umumnya menunjukkan peningkatan lebih cepat dan konsisten. Sebaliknya, peserta yang sama sekali belum terbiasa menggunakan perangkat digital membutuhkan pendampingan lebih intensif, meskipun akhirnya tetap mencapai skor memuaskan pada post-test. Variasi ini menunjukkan bahwa efektivitas program berbeda antar individu, dipengaruhi oleh tingkat keterampilan awal, latar belakang pendidikan, dan intensitas keterlibatan selama sesi berlangsung. Selanjutnya, memperhatikan perbedaan karakteristik awal peserta merupakan faktor penting untuk mengoptimalkan hasil pelatihan (Rosya, 2023).

Dengan mengintegrasikan temuan kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini efektif tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan digital secara umum, tetapi juga dalam memberikan pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan. Pendekatan ini penting untuk merancang strategi pendampingan yang lebih adaptif, sehingga program di masa mendatang mampu mengakomodasi kebutuhan beragam kelompok peserta secara lebih komprehensif.

Hasil pelatihan ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang menekankan pentingnya penguasaan aplikasi perkantoran dalam meningkatkan kesiapan kerja. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi siswa melalui pelatihan Microsoft Office yang berdampak pada peningkatan produktivitas akademik (Priatna et al., 2021; Sumadikarta et al., 2023). Selanjutnya, keberhasilan pelatihan sangat dipengaruhi oleh pendekatan praktik langsung (Gunawan et al., 2022; Sirajuddin et al., 2023). Dibandingkan dengan program-program tersebut, pelatihan di Forum Remaja PKBI memiliki keunikan pada konteks peserta, yaitu remaja dengan keterbatasan akses pendidikan formal dan keterampilan digital. Hal ini menunjukkan bahwa program serupa tidak hanya relevan di lingkungan sekolah atau institusi formal, tetapi juga penting untuk komunitas non-formal sebagai strategi penguatan kapasitas remaja dalam menghadapi tantangan sosial-ekonomi.

Keberlanjutan program dirancang tidak hanya melalui pembentukan instruktur internal, tetapi juga dengan penyusunan modul pelatihan digital mandiri yang dapat diakses oleh seluruh anggota forum. Forum Remaja PKBI juga berencana mengintegrasikan kegiatan ini ke dalam program rutin mereka, sehingga pelatihan dapat dilaksanakan secara berkala dengan dukungan sumber daya lokal. Selain itu, tim pelaksana mendorong pendekatan *training of trainers* (ToT) agar alumni pelatihan mampu melatih kelompok baru secara berkelanjutan. Upaya memperluas jaringan kerjasama dengan lembaga pendidikan dan mitra industri juga sedang diujicoba, sehingga keberlanjutan tidak

hanya bergantung pada forum internal, tetapi juga memiliki dukungan eksternal yang memperkuat daya tahan program dalam jangka panjang.

Meskipun pelatihan berjalan dengan baik, terdapat sejumlah hambatan yang perlu dicatat sebagai refleksi. Tingkat keterampilan awal peserta sangat beragam, mulai dari yang sama sekali belum pernah menggunakan komputer hingga yang memiliki pengalaman dasar. Hal ini membuat instruktur perlu memberikan pendampingan lebih intensif pada sebagian peserta. Hambatan lain adalah keterbatasan waktu pelatihan menjadi tantangan tersendiri, mengingat materi yang diajarkan cukup luas. Untuk mengatasi hambatan tersebut, tim pelaksana menerapkan strategi berbasis kolaborasi, seperti pembelajaran berpasangan (*peer learning*), penggunaan modul digital yang dapat dipelajari mandiri, serta pendampingan melalui grup WhatsApp setelah sesi pelatihan berakhir. Pendekatan ini terbukti membantu peserta yang awalnya tertinggal untuk tetap dapat mencapai indikator kompetensi yang diharapkan.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan “*Peningkatan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Aplikasi Perkantoran pada Forum Remaja PKBI Kepulauan Riau*”, berhasil meningkatkan kompetensi peserta secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* pada seluruh indikator capaian. Hasil *post-test* pada pelatihan dasar-dasar komputer memperoleh skor sebesar 92 dari sebelumnya 39, pelatihan penggunaan aplikasi office (Ms. Word) sebesar 91 dari sebelumnya 32, pelatihan penggunaan aplikasi office (Ms. Excel dan Ms. Word) sebesar 90 dari sebelumnya 24, desain CV dan surat lamaran profesional dengan Canva sebesar 93 dari sebelumnya 38, dan nilai akhir rata-rata untuk seluruh materi mencapai di atas target 90 dan tingkat kepuasan peserta mencapai 92%.

Peningkatan keterampilan ini berdampak positif terhadap kesiapan kerja, kepercayaan diri, serta peluang peserta dalam mengakses pekerjaan yang layak di era digital. Secara sosial ekonomi, kegiatan ini berkontribusi pada pengurangan kesenjangan keterampilan digital, mendukung kemandirian ekonomi remaja, dan memperkuat peran perguruan tinggi dalam pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan capaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) meliputi SDG 4, dimana program pelatihan digital termasuk kedalam bentuk *life-long learning* dan mendukung pendidikan inklusif serta meningkatkan literasi digital di jenjang pendidikan berbeda, SDG 8, melalui program pelatihan ini diharapkan peserta mampu memiliki ketrampilan digital untuk berdaya saing agar memperoleh pekerjaan yang layak serta membuka peluang dalam berwirausaha berbasis digital sedangkan kesesuaian dengan Asta Cita ke-3, program ini mendukung peningkatan kualitas SDM melalui peningkatan keterampilan digital agar mampu berdaya saing dan mendorong kemandirian ekonomi berbasis keterampilan bagi peserta yang akan mengelola usaha mandiri serta Asta Cita ke-4 melalui program ini dapat merubah pola pikir peserta dalam melatih etos kerja, kemandirian, kedisiplinan serta inovasi peserta dalam menggunakan teknologi melalui keterampilan digital. Program ini

diharapkan memiliki keberlanjutan kedepannya dengan program ini diharapkan berlanjut melalui pelatihan lanjutan yang lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Dikristek) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas dukungan pendanaan melalui skema hibah Pemberdayaan Masyarakat Pemula (PMP) yang telah memungkinkan terlaksananya program ini dengan baik. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang atas dukungan fasilitas yang telah diberikan sehingga pengabdian dapat dilaksanakan sesuai rencana.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2024). *Keadaan ketenagakerjaan Provinsi Kepulauan Riau, Agustus 2024*. Bps.Go.Id. <https://kepri.bps.go.id/id/pressrelease/2024/11/05/1555/keadaan-ketenagakerjaan-provinsi-kepulauan-riau--agustus-2024.html>
- Basir, A., Pahlevi, R. F., & Tyas, F. A. (2023). Peningkatan kompetensi siswa melalui pelatihan aplikasi perkantoran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - PIMAS*, 2(2). <https://doi.org/10.35960/pimas.v2i2.1030>
- Fadhiela ND, K., Satria, A., & Chaira, C. (2023). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan efektivitas pemasaran digital dalam berwirausaha di Kabupaten Aceh Barat. *CARE: Journal Pengabdian Multi Disiplin*, 1(2), 42–49. <https://doi.org/10.31004/care.v1i2.15709>
- Gunawan, A., Rahmah, R., & Handayani, E. T. E. (2022). Optimalisasi penggunaan microsoft word pada siswa-siswi MTs Assyafi'iyah 04 Cipayang Jakarta Timur. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 438. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i4.13112>
- Habib, M. A. F. (2021). Kajian teoritis pemberdayaan masyarakat dan ekonomi kreatif. *Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, and Creative Economy*, 1(2), 106–134. <https://doi.org/10.21274/ar-rehla.v1i2.4778>
- Machfir, Z. (2024). *60% gen z masih bergantung pada orang tua, kapan bisa mandiri finansial?* Goodstats. <https://goodstats.id/article/60-gen-z-masih-bergantung-pada-orang-tua-apakah-gen-z-bisa-mandiri-secara-finansial-c7DR0>
- Malikhah, I., Nst, A. P., & Kaban, G. P. (2023). Analisis kompetensi SDM dan pemanfaatan teknologi informasi terhadap produktivitas kerja pelaku usaha di Desa Pematang Serai Kabupaten Langkat. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 6(1), 34–43. <https://doi.org/10.30596/maneggio.v6i1.14586>
- Pawening, R. E., Hikmah, F., Kamila, F., Humaidah, F., Zahro, F., Sholehah, P. M., Imami, F. N., & Lailiah, F. (2021). PKM pelatihan microsoft office untuk meningkatkan keterampilan administrasi perkantoran bagi siswi SMK Nurul Jadid. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 726–735.

- <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2870>
- Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia. (2025). *Visi, misi & strategi*. Pkbi.or.id. <https://pkbi.or.id/tentang-kami/visi-misi-strategi/>
- Prasongko, A., Kurniawan, E. H., & Muchyidin, M. S. (2022). Microsoft office 365-a1 as online english teaching media in academic reading lesson. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Proficiency*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.32503/proficiency.v4i2.2758>
- Priatna, A., Awalludin, D., Wahidin, M., & Darmansyah, D. (2021). Pelatihan microsoft office excel sebagai upaya peningkatan kompetensi siswa SMK Rosma Karawang dalam mengolah data. *Jurnal Abdimas: Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.35969/abdimas.v1i1.101>
- Prihandoyo, M. T., Febrian, Y., Bakhar, M., & Nurohim, N. (2024). Peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan aplikasi perkantoran SMA Muhammadiyah 1 Kota Tegal. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 2(03), 138–143. <https://doi.org/10.58812/ejimcs.v2i03.255>
- Putri, R. A., Bahri, A. N., Purwaningtyas, F., Mayasari, U., & Syafina, L. (2023). Basic computer training in improving student competence using the participatory action research (PAR) method. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 2(3), 134–141. <https://doi.org/10.55537/jibm.v2i3.625>
- Rakhman, A., Bakhar, M., Prihandoyo, M. T., & Sungkar, M. S. (2024). Peningkatan kompetensi aplikasi perkantoran bagi siswa SMK NU 01 Adiwerna. *Eastasouth Journal of Effective Community Services*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.58812/ejecs.v3i01.259>
- Ramdani, C., & Kusumawardani, D. M. (2023). Workshop peningkatan keterampilan penggunaan aplikasi perkantoran guru SDN 4 Cibalong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2500–2506. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i10.544>
- Rosya, A. (2023). Pengaruh pendidikan dan kelompok umur terhadap pemahaman materi literasi keuangan di wilayah prakasa peningkatan pengembangan pertanian dan pemberdayaan pedesaan (READSI) Kabupaten Sambas Kalimantan Barat. *Jurnal AgroSainTa: Widyaiswara Mandiri Membangun Bangsa*, 6(2), 67–78. <https://doi.org/10.51589/ags.v6i2.3131>
- Saidah, M. A., Saputri, H. A., & Zulfachmi. (2023). Analisis kualitas aplikasi aku pintar dengan menggunakan framework ISO/IEC 25010. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12(1), 49–55. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v12i1.229>
- Saputra, A., Saidah, M. A., Rahmad, A., & Rahayu, V. (2025). Pemanfaatan teknologi digital untuk peningkatan kinerja kreatif pada komunitas tangguh mitra strategis koperasi jasa sembangin community metawork. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 383–391. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v9i2.23282>
- Saputra, A., Saidah, M. A., Rahmad, A., Zulfachmi, Zulkipli, & Rahayu, V. (2024). *Panduan lengkap dasar-dasar komputer dan aplikasi produktivitas modern*. PT Media Penerbit Indonesia.

- Sirajuddin, S., Kastella, S., & Lili, R. (2023). Pelatihan penggunaan microsoft word pada siswa kelas 5 di SD Inpres Tello Baru I/1. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 100–107. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v2i2.22>
- Sumadikarta, I., Kusumawati, K., Sitorus, B., & Kurniawan, W. (2023). Pelatihan dan pemanfaatan aplikasi microsoft excel sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK Yayasan Pendidikan Mulia Jakarta Selatan. *Jurnal Slinergi*, 4(1), 18–28. <https://doi.org/10.59134/sinergi.v4i1.380>