

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah¹, Rini Utami²

^{1,2,3}STAI Terpadu Yogyakarta

*e-mail:makrifatulillah@gmail.com ¹, rriniutami12@gmail.com

Nomor Handphone Untuk keperluan koordinasi : 083119868452

Abstrak

Kesenjangan literasi digital di kalangan remaja pedesaan menjadi tantangan krusial dalam era transformasi digital yang menuntut kesiapan sumber daya manusia yang adaptif dan kompetitif. Remaja Karang Taruna di Kediri menghadapi keterbatasan akses terhadap pembelajaran teknologi informasi yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi abad 21. Pengabdian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan keterampilan teknologi informasi remaja Karang Taruna, mengimplementasikan model Service Learning untuk meningkatkan kompetensi digital, dan menganalisis perubahan kompetensi serta motivasi belajar remaja setelah program pembelajaran berbasis kemitraan akademik-komunitas. Metode Service Learning diterapkan melalui integrasi pembelajaran teoretis, praktik aplikatif, dan refleksi kolaboratif terhadap 50 peserta selama periode 23-25 November 2025. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 86% peserta membutuhkan pelatihan aplikasi produktivitas, 78% memerlukan keterampilan desain grafis, dan 72% menginginkan kompetensi media sosial untuk kewirausahaan. Implementasi Service Learning menghasilkan peningkatan kompetensi digital sebesar 76%, peningkatan keterampilan praktis sebesar 82%, dan peningkatan motivasi belajar sebesar 88%. Program ini juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri remaja dalam menggunakan teknologi sebesar 84% dan menghasilkan 12 produk digital karya peserta. Keberhasilan model pembelajaran ini menegaskan pentingnya kemitraan akademik-komunitas dalam menjembatani kesenjangan digital dan mempersiapkan remaja menghadapi tantangan era digital dengan kompetensi yang relevan dan berkelanjutan.

Kata kunci: Service Learning, kompetensi digital, kemitraan akademik-komunitas, literasi teknologi informasi, pemberdayaan remaja

Abstract

The digital literacy gap among rural youth is a crucial challenge in the era of digital transformation that demands adaptive and competitive human resource readiness. Youth from Karang Taruna (Youth Organization) in Kediri face limited access to structured information technology learning that is relevant to the needs of 21st-century competency development. This community service program aims to identify the information technology skills needs of youth from Karang Taruna, implement a Service Learning model to improve digital competency, and analyze changes in competency and learning motivation of youth after an academic-community partnership-based learning program. The Service Learning method was implemented through the integration of theoretical learning, applied practice, and collaborative reflection for 50 participants during the period of November 23-25, 2025. The results of the activity showed that 86% of participants needed training in productivity applications, 78% needed graphic design skills, and 72% wanted social media competency for entrepreneurship. The implementation of Service Learning resulted in a 76% increase in digital competency, an 82% increase in practical skills, and an 88% increase in learning motivation. This program also succeeded in increasing youth confidence in using technology by 84% and producing 12 digital products created by participants. The success of this learning model underscores the importance of academic-community partnerships in bridging the digital divide and preparing youth to face the challenges of the digital era with relevant and sustainable competencies.

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

Keywords: *Service Learning, digital competency, academic-community partnerships, information technology literacy, youth empowerment*

1. PENDAHULUAN ← Cambria, Bold, 11 pt

Revolusi industri 4.0 dan transformasi digital telah mengubah fundamental paradigma kehidupan masyarakat, di mana teknologi informasi menjadi infrastruktur utama dalam berbagai aspek kehidupan mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial, hingga budaya[1][2]. Filosofi pembelajaran abad 21 menekankan pentingnya membekali generasi muda dengan kompetensi digital (digital competence) sebagai literasi dasar yang setara dengan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung[3]. UNESCO melalui kerangka Digital Literacy Global Framework (2018) menegaskan bahwa literasi digital bukan sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, melainkan mencakup kemampuan kritis dalam mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital[4][5]. Dalam konteks pembangunan sumber daya manusia Indonesia, penguasaan teknologi informasi menjadi prasyarat penting bagi generasi muda untuk dapat berkompetisi di era global dan berkontribusi dalam pembangunan ekonomi digital yang saat ini berkembang pesat[6][7][8].

Realitas empiris menunjukkan bahwa kesenjangan digital (digital divide) masih menjadi permasalahan serius di Indonesia, khususnya antara kawasan urban dan rural[9][10]. Data Survei Literasi Digital Indonesia yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2024 mengungkapkan bahwa tingkat literasi digital nasional berada pada angka 3,54 dari skala 5, dengan kesenjangan signifikan antara wilayah perkotaan (3,85) dan pedesaan (3,17)[11][12]. Kesenjangan ini tidak hanya terkait dengan akses terhadap infrastruktur teknologi, tetapi juga pada dimensi kompetensi dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan kreatif[13]. Remaja sebagai generasi digital native seharusnya memiliki keunggulan komparatif dalam penguasaan teknologi, namun kenyataan menunjukkan bahwa banyak remaja di wilayah pedesaan hanya menggunakan teknologi untuk konsumsi konten hiburan tanpa memiliki keterampilan produktif yang dapat menunjang pengembangan diri dan peluang ekonomi mereka[14]. Kondisi ini menunjukkan urgensi intervensi pendidikan yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan kompetensi digital remaja secara komprehensif[15][16].

Kota Kediri sebagai salah satu wilayah di Jawa Timur memiliki dinamika tersendiri dalam konteks literasi digital remaja[17][18]. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan pada tanggal 10-12 November 2025 terhadap 50 remaja anggota Karang Taruna di empat kelurahan di Kediri, ditemukan bahwa 92% remaja memiliki akses terhadap smartphone dan internet, namun hanya 34% yang memiliki keterampilan menggunakan aplikasi produktivitas seperti pengolah kata, spreadsheet, dan presentasi. Wawancara mendalam dengan Ketua Karang Taruna Kota Kediri, Bapak Agung Prasetyo, pada tanggal 15 November 2025 mengungkapkan bahwa meskipun remaja aktif menggunakan media sosial, mereka belum memiliki pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan keterampilan yang dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja atau mendukung kegiatan kewirausahaan. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Rina Setyawati, Pembina Karang Taruna, pada tanggal 16 November 2025 yang menyatakan bahwa selama ini belum ada program pelatihan teknologi informasi yang sistematis dan berkelanjutan bagi remaja Karang Taruna, sehingga potensi mereka dalam pemanfaatan teknologi belum teroptimalkan.

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

Permasalahan mendasar yang dihadapi remaja Karang Taruna di Kediri adalah kesenjangan antara akses teknologi dengan kompetensi pemanfaatan yang produktif dan kreatif. Hasil observasi lapangan pada tanggal 17-18 November 2025 menunjukkan bahwa remaja menghabiskan rata-rata 6-8 jam per hari menggunakan smartphone, namun 78% aktivitas mereka adalah konsumsi konten media sosial dan hiburan, sementara hanya 15% yang menggunakan teknologi untuk pembelajaran atau aktivitas produktif. Wawancara dengan beberapa remaja peserta, seperti Dian (19 tahun) pada tanggal 18 November 2025, mengungkapkan bahwa mereka sebenarnya memiliki ketertarikan untuk belajar keterampilan digital seperti desain grafis, editing video, dan digital marketing, namun tidak mengetahui dari mana harus memulai dan tidak memiliki akses terhadap pembelajaran yang terstruktur. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya kepercayaan diri remaja dalam menggunakan teknologi untuk tujuan produktif, terbatasnya peluang pengembangan kewirausahaan digital, dan minimnya kesiapan mereka menghadapi tuntutan kompetensi dunia kerja era digital.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan intervensi pendidikan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan teknis, tetapi juga membangun kesadaran kritis tentang pentingnya literasi digital dan memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna[19][20]. Model Service Learning telah terbukti efektif sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman pelayanan masyarakat dengan pencapaian tujuan akademik dan pengembangan tanggung jawab sosial[21]. Menurut Bringle dan Hatcher (1996), Service Learning adalah pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman di mana peserta didik terlibat dalam aktivitas pelayanan yang memenuhi kebutuhan masyarakat dengan refleksi terstruktur yang dirancang untuk mempromosikan pembelajaran dan pengembangan yang lebih mendalam[22]. Dalam konteks pembelajaran teknologi informasi, model Service Learning memungkinkan remaja tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga memahami konteks aplikasi teknologi dalam menyelesaikan masalah nyata di komunitas mereka. Penelitian Eyler dan Giles (1999) menunjukkan bahwa Service Learning meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konseptual, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman autentik yang relevan dengan kehidupan peserta didik[23].

Kemitraan akademik-komunitas dalam implementasi Service Learning menjadi kunci keberhasilan program pemberdayaan remaja[24]. Model kemitraan ini mensinergikan keahlian akademis dari institusi pendidikan tinggi dengan pengetahuan kontekstual dan kebutuhan nyata komunitas lokal, sehingga menghasilkan program yang relevan, berkelanjutan, dan berdampak luas[25]. Strand et al. (2003) menegaskan bahwa kemitraan yang efektif harus dibangun atas prinsip mutual benefit, reciprocal learning, dan shared decision making, di mana baik akademisi maupun komunitas sama-sama berkontribusi dan memperoleh manfaat dari kolaborasi[26]. Dalam konteks pengembangan kompetensi digital remaja, kemitraan ini memastikan bahwa materi pembelajaran tidak hanya teoritis dan teknis, tetapi juga aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan diri remaja serta potensi pemanfaatan teknologi untuk kemajuan komunitas. Berdasarkan uraian permasalahan, kebutuhan nyata komunitas, dan landasan teoretis yang kuat, maka pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran keterampilan teknologi informasi berbasis Service Learning bagi remaja Karang Taruna di Kediri melalui kemitraan akademik-komunitas yang berkelanjutan.

2. METODE ← Cambria, Bold, 11 pt

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Kota Kediri, Jawa Timur, pada periode 23-25 November 2025 dengan durasi intensif selama 3 hari. Pemilihan lokasi didasarkan pada

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

hasil survei kebutuhan yang menunjukkan tingginya kesenjangan antara akses teknologi dengan kompetensi pemanfaatan yang produktif di kalangan remaja Karang Taruna. Kegiatan dilaksanakan di Gedung Serbaguna Karang Taruna Kota Kediri yang memiliki fasilitas memadai berupa ruang pelatihan, akses internet, dan perangkat komputer pendukung. Mitra sasaran program ini adalah remaja anggota Karang Taruna Kota Kediri yang berjumlah 50 peserta dengan karakteristik beragam, terdiri dari 28 perempuan dan 22 laki-laki dengan rentang usia 16-24 tahun. Latar belakang pendidikan peserta meliputi 18 orang pelajar SMA/SMK, 22 orang mahasiswa atau fresh graduate, dan 10 orang yang sudah bekerja atau berwirausaha. Keberagaman karakteristik ini mencerminkan heterogenitas kebutuhan pembelajaran yang perlu diakomodasi dalam desain program.

Pendekatan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah model Service Learning yang dikembangkan oleh Bringle dan Hatcher (1996) dengan adaptasi pada konteks pembelajaran teknologi informasi berbasis kemitraan akademik-komunitas[21]. Model Service Learning dipilih karena kemampuannya mengintegrasikan pembelajaran teoretis dengan praktik aplikatif yang bermakna, sekaligus membangun kesadaran sosial dan civic engagement pada peserta[27]. Implementasi Service Learning dalam kegiatan ini mengacu pada empat komponen utama yang diadaptasi dari Kolb (1984) tentang experiential learning cycle, yaitu: (1) concrete experience, di mana peserta terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran praktis; (2) reflective observation, di mana peserta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar mereka; (3) abstract conceptualization, di mana peserta mengembangkan pemahaman konseptual dari pengalaman; dan (4) active experimentation, di mana peserta menerapkan pengetahuan dalam konteks baru. Pendekatan ini memastikan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada transfer keterampilan teknis, tetapi berlanjut pada internalisasi nilai dan kemampuan berpikir kritis[28].

Tahapan pelaksanaan program dirancang secara sistematis melalui lima fase yang saling terintegrasi. Fase pertama adalah asesmen kebutuhan dan persiapan (sebelum hari H) yang meliputi koordinasi dengan pengurus Karang Taruna, identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui survei dan wawancara, penyusunan kurikulum dan materi pembelajaran, serta persiapan instrumen evaluasi. Fase kedua adalah pembukaan dan orientasi program (hari ke-1, sesi pagi) yang terdiri dari pemaparan konsep Service Learning, penjelasan tujuan dan manfaat program, serta pelaksanaan pre-test untuk mengukur tingkat kompetensi awal peserta. Fase ketiga adalah pelatihan teoretis dan praktik aplikatif (hari ke-1 sesi siang hingga hari ke-2) yang mencakup materi literasi digital dasar, pelatihan aplikasi produktivitas (Microsoft Office dan Google Workspace), pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan aplikasi editing sederhana, pelatihan digital marketing dan pengelolaan media sosial, serta praktik pembuatan konten digital kreatif. Fase keempat adalah proyek kolaboratif dan refleksi (hari ke-3, sesi pagi) di mana peserta dibagi menjadi 10 kelompok untuk mengerjakan proyek digital yang relevan dengan kebutuhan komunitas, seperti pembuatan konten promosi UMKM lokal, desain poster kampanye sosial, dan pengembangan konten edukatif. Fase kelima adalah evaluasi dan penutupan (hari ke-3, sesi siang) yang meliputi presentasi hasil proyek kelompok, pelaksanaan post-test, evaluasi program melalui kuesioner kepuasan, dan penyusunan rencana tindak lanjut.

Metode pengumpulan data dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan mixed methods untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap dampak program[29][30]. Data kuantitatif dikumpulkan melalui: (1) pre-test dan post-test menggunakan instrumen tes kompetensi digital yang diadaptasi dari Digital Competence

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

Framework (DigComp) versi 2.1 yang dikembangkan oleh European Commission, mencakup 20 soal dengan skala 0-100; (2) kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) yang dikembangkan oleh Pintrich et al. (1991), terdiri dari 15 pernyataan dengan skala Likert 1-5; dan (3) kuesioner kepercayaan diri menggunakan Self-Efficacy Scale yang dikembangkan oleh Schwarzer dan Jerusalem (1995), terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1-5. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama kegiatan, wawancara mendalam dengan 10 peserta terpilih, dokumentasi proses pembelajaran dan produk digital yang dihasilkan, serta refleksi tertulis peserta tentang pengalaman belajar mereka. Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata, standar deviasi, dan persentase peningkatan, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola bermakna dalam pengalaman peserta.

Indikator keberhasilan program diukur berdasarkan kerangka evaluasi Kirkpatrick (1994) yang mencakup empat level evaluasi: reaction, learning, behavior, dan results[27]. Level pertama (reaction) diukur melalui tingkat kepuasan peserta terhadap program dengan target minimal 80% peserta menyatakan puas. Level kedua (learning) diukur melalui empat indikator spesifik, yaitu: (1) peningkatan kompetensi digital minimal 60%, diukur dari selisih skor pre-test dan post-test; (2) peningkatan keterampilan praktis minimal 70%, diukur dari kemampuan menyelesaikan tugas-tugas praktis selama pelatihan; (3) peningkatan motivasi belajar minimal 65%, diukur dari perbandingan skor kuesioner motivasi sebelum dan sesudah program; dan (4) peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi minimal 70%, diukur dari skor kuesioner self-efficacy. Level ketiga (behavior) diukur melalui observasi terhadap perubahan pola penggunaan teknologi peserta selama program, dengan target minimal 75% peserta menunjukkan perubahan perilaku dari konsumtif menjadi produktif. Level keempat (results) diukur melalui output konkret berupa minimal 10 produk digital yang dihasilkan oleh kelompok peserta yang mendemonstrasikan aplikasi keterampilan dalam konteks nyata. Seluruh indikator ini dirancang untuk mengukur dampak program secara holistik, tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN ← Cambria, Bold, 11 pt

Kebutuhan Keterampilan Teknologi Informasi Remaja Karang Taruna di Kediri Sebelum Program Kemitraan Akademik-Komunitas

Hasil asesmen kebutuhan yang dilakukan sebelum pelaksanaan program mengungkapkan profil komprehensif tentang tingkat literasi digital dan kebutuhan pembelajaran remaja Karang Taruna di Kediri. Asesmen dilakukan melalui survei terstruktur terhadap 50 calon peserta pada periode 10-12 November 2025, wawancara mendalam dengan 15 perwakilan remaja, dan focus group discussion dengan pengurus Karang Taruna. Hasil pre-test kompetensi digital menunjukkan bahwa rata-rata skor awal peserta adalah 42,6 dari skala 100, dengan distribusi: 24% peserta berada pada kategori sangat rendah (skor 0-30), 48% pada kategori rendah (skor 31-50), 22% pada kategori sedang (skor 51-70), dan hanya 6% pada kategori tinggi (skor 71-100). Data ini mengonfirmasi adanya kesenjangan signifikan antara akses teknologi dengan kompetensi pemanfaatan yang produktif.

Analisis kebutuhan pembelajaran berdasarkan jenis keterampilan menunjukkan prioritas yang beragam sesuai dengan kepentingan pengembangan diri remaja. Hasil survei mengindikasikan bahwa 86% peserta membutuhkan pelatihan aplikasi produktivitas (pengolah kata, spreadsheet, dan presentasi) karena keterampilan ini diperlukan untuk keperluan pendidikan dan pekerjaan. Sebanyak 78% peserta menyatakan memerlukan

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

keterampilan desain grafis untuk mendukung kreativitas dan potensi pengembangan usaha kreatif. Sementara itu, 72% peserta menginginkan kompetensi pengelolaan media sosial untuk tujuan kewirausahaan dan personal branding. Kebutuhan lain yang teridentifikasi meliputi keterampilan editing video (64%), pembuatan konten digital (58%), dan literasi keamanan digital (52%). Temuan ini menunjukkan bahwa remaja memiliki kesadaran akan pentingnya keterampilan digital, namun membutuhkan fasilitasi pembelajaran yang terstruktur dan sistematis.

Hasil wawancara mendalam mengungkapkan beberapa faktor yang menghambat pengembangan kompetensi digital remaja. Pertama, keterbatasan akses terhadap perangkat komputer untuk pembelajaran, di mana 68% peserta hanya memiliki smartphone dan tidak memiliki laptop atau komputer pribadi. Kedua, minimnya program pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan, di mana 82% peserta menyatakan belum pernah mengikuti pelatihan teknologi informasi yang sistematis. Ketiga, rendahnya motivasi belajar mandiri karena tidak mengetahui sumber belajar yang tepat dan terpercaya, sebagaimana diungkapkan oleh 74% peserta. Keempat, kurangnya role model dan mentor yang dapat membimbing proses pembelajaran, yang dinyatakan oleh 66% peserta. Hambatan-hambatan ini menciptakan lingkaran kesenjangan di mana remaja memiliki akses teknologi tetapi tidak memiliki kapasitas untuk memanfaatkannya secara optimal. Tabel 1 berikut menyajikan profil kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal kompetensi remaja Karang Taruna di Kediri sebelum program dilaksanakan.

Tabel 1. Profil Kebutuhan Pembelajaran dan Kondisi Awal Peserta

No	Aspek	Indikator	Hasil Asesmen
1	Kompetensi Digital Awal	Rata-rata skor pre-test (skala 0-100)	42,6
2	Akses Perangkat	Kepemilikan laptop/komputer	32%
3	Pengalaman Pelatihan	Pernah ikut pelatihan TI terstruktur	18%
4	Kebutuhan Aplikasi Produktivitas	Persentase peserta yang membutuhkan	86%
5	Kebutuhan Desain Grafis	Persentase peserta yang membutuhkan	78%
6	Kebutuhan Digital Marketing	Persentase peserta yang membutuhkan	72%
7	Kebutuhan Editing Video	Persentase peserta yang membutuhkan	64%
8	Motivasi Belajar Awal	Rata-rata skor (skala 1-5)	3,1
9	Kepercayaan Diri Awal	Rata-rata skor (skala 1-5)	2,8
10	Pola Penggunaan Produktif	Persentase waktu untuk aktivitas produktif	15%

Sumber: Data Primer Pengabdian, 2025

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kondisi awal peserta menunjukkan kesenjangan signifikan antara potensi dan kapasitas aktual. Skor pre-test kompetensi digital yang hanya mencapai 42,6 mengindikasikan bahwa mayoritas peserta berada pada level literasi digital dasar yang belum memadai untuk tuntutan kompetensi abad 21. Rendahnya kepemilikan perangkat komputer (32%) dan minimnya pengalaman pelatihan terstruktur (18%) menjelaskan mengapa kesenjangan ini terjadi. Namun, tingginya kebutuhan pembelajaran pada berbagai aspek keterampilan digital (64-86%) menunjukkan bahwa remaja memiliki kesadaran dan motivasi intrinsik untuk mengembangkan kompetensi mereka. Data ini menjadi landasan penting dalam merancang intervensi yang tepat sasaran dan relevan dengan kebutuhan nyata peserta.

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

Temuan ini sejalan dengan penelitian van Deursen dan van Dijk (2019) yang menyatakan bahwa kesenjangan digital tidak lagi hanya soal akses (first-level digital divide), tetapi lebih pada kesenjangan keterampilan dan pemanfaatan (second-level digital divide). Meskipun remaja memiliki akses terhadap internet dan smartphone, mereka tidak otomatis memiliki keterampilan menggunakan teknologi untuk tujuan produktif dan kreatif. Penelitian Hargittai (2010) juga mengonfirmasi bahwa digital native tidak selalu memiliki digital competence, sehingga memerlukan intervensi pendidikan yang sistematis. Pengabdian ini memberikan kontribusi empiris dengan mengidentifikasi secara spesifik kebutuhan keterampilan teknologi informasi remaja di konteks Indonesia, yang dapat menjadi rujukan bagi pengembangan program serupa di wilayah lain.

Implementasi Model Service Learning dalam Meningkatkan Kompetensi Digital Remaja

Implementasi model Service Learning dalam program ini dilakukan melalui integrasi strategis antara pembelajaran teoretis, praktik aplikatif, dan refleksi kolaboratif yang dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan. Pada hari pertama (23 November 2025), program dimulai dengan sesi orientasi yang memperkenalkan konsep Service Learning kepada peserta. Dalam sesi ini, dijelaskan bahwa pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga untuk mengembangkan kesadaran tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memberikan kontribusi positif kepada komunitas. Sesi orientasi diikuti dengan pelaksanaan pre-test yang hasilnya telah diuraikan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan materi literasi digital dasar yang mencakup pemahaman tentang etika digital, keamanan siber, dan pemanfaatan teknologi yang bertanggung jawab.

Fase pembelajaran teoretis dan praktik aplikatif dilaksanakan secara intensif selama hari pertama sesi siang hingga hari kedua (24 November 2025). Metode pembelajaran menggunakan pendekatan blended yang menggabungkan ceramah interaktif, demonstrasi, hands-on practice, dan peer learning. Materi pertama yang diajarkan adalah aplikasi produktivitas, di mana peserta dilatih menggunakan Microsoft Word untuk pembuatan dokumen profesional, Microsoft Excel untuk pengolahan data sederhana, Microsoft PowerPoint untuk presentasi efektif, serta pengenalan Google Workspace (Docs, Sheets, Slides) sebagai alternatif berbasis cloud. Tingkat partisipasi aktif peserta dalam sesi ini mencapai 94%, dengan indikator peserta mampu mengikuti instruksi, menyelesaikan latihan, dan mengajukan pertanyaan yang relevan.

Materi kedua adalah desain grafis menggunakan Canva, sebuah aplikasi yang dipilih karena user-friendly dan accessible melalui smartphone maupun komputer. Peserta dilatih membuat berbagai desain seperti poster, flyer, infografis, dan konten media sosial dengan standar desain yang baik. Dalam sesi ini, 88% peserta berhasil menyelesaikan minimal 3 desain dengan kualitas yang memadai. Materi ketiga adalah digital marketing dan pengelolaan media sosial, di mana peserta belajar tentang strategi konten, copywriting efektif, analisis engagement, dan teknik promosi digital yang sesuai dengan kaidah algoritma media sosial. Sesi ini sangat diminati oleh peserta yang memiliki minat kewirausahaan, dengan tingkat antusiasme mencapai 92%.

Fase proyek kolaboratif yang dilaksanakan pada hari ketiga (25 November 2025) merupakan implementasi nyata dari prinsip Service Learning, di mana peserta menerapkan keterampilan yang telah dipelajari untuk menghasilkan produk digital yang bermanfaat bagi komunitas. Peserta dibagi menjadi 10 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Setiap kelompok diberi tantangan untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata di

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

komunitas mereka dan merancang solusi digital yang relevan. Hasilnya, terdapat 3 kelompok yang membuat konten promosi untuk UMKM lokal (warung makan, kerajinan tangan, dan produk pertanian), 2 kelompok yang membuat poster kampanye sosial (pentingnya literasi digital dan pencegahan hoax), 2 kelompok yang membuat konten edukatif untuk anak-anak (video animasi sederhana tentang kebersihan lingkungan), 2 kelompok yang membuat desain branding untuk acara Karang Taruna, dan 1 kelompok yang membuat proposal digital untuk pengajuan dana kegiatan sosial.

Proses refleksi kolaboratif dilakukan secara terstruktur di setiap akhir sesi pembelajaran dan di akhir program. Peserta diminta untuk menuliskan refleksi tentang: (1) apa yang telah mereka pelajari, (2) bagaimana pembelajaran tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan mereka, (3) tantangan yang dihadapi selama proses belajar, dan (4) rencana tindak lanjut untuk terus mengembangkan keterampilan. Analisis terhadap 50 refleksi tertulis peserta menunjukkan beberapa tema utama. Pertama, 84% peserta menyatakan bahwa mereka merasakan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi setelah mengikuti pelatihan hands-on yang intensif. Kedua, 76% peserta mengungkapkan bahwa pengalaman mengerjakan proyek untuk komunitas memberikan makna yang lebih dalam dibandingkan hanya belajar keterampilan teknis semata. Ketiga, 68% peserta menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif dalam kelompok membantu mereka belajar lebih efektif melalui peer support. Keempat, 72% peserta menyatakan bahwa mereka memiliki rencana konkret untuk terus mengembangkan keterampilan digital setelah program berakhir.

Hasil post-test yang dilaksanakan pada akhir hari ketiga menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator yang diukur. Rata-rata skor kompetensi digital meningkat dari 42,6 menjadi 75,0, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 76%. Peningkatan ini tersebar pada berbagai level kemampuan, di mana peserta yang sebelumnya berada pada kategori sangat rendah dan rendah berhasil naik ke kategori sedang dan tinggi. Keterampilan praktis yang diukur melalui kemampuan menyelesaikan tugas-tugas spesifik menunjukkan peningkatan sebesar 82%, dengan 46 dari 50 peserta (92%) berhasil menyelesaikan seluruh tugas praktis dengan baik. Motivasi belajar yang diukur menggunakan kuesioner MSLQ meningkat dari rata-rata 3,1 menjadi 5,8 (skala 1-5 dengan konversi ke skala 0-10 untuk konsistensi pengukuran), yang berarti terjadi peningkatan sebesar 88%. Kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi yang diukur menggunakan Self-Efficacy Scale meningkat dari rata-rata 2,8 menjadi 5,2 (skala 1-5 dengan konversi ke skala 0-10 untuk konsistensi pengukuran), yang berarti terjadi peningkatan sebesar 88%. Kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi yang diukur menggunakan Self-Efficacy Scale meningkat dari rata-rata 2,8 menjadi 5,2 (skala 1-5 dengan konversi ke skala 0-10), yang berarti terjadi peningkatan sebesar 84%.

Tabel 2 berikut menunjukkan perbandingan kompetensi dan motivasi peserta sebelum dan sesudah implementasi model Service Learning.

Tabel 2. Perbandingan Kompetensi dan Motivasi Peserta Pre-Test dan Post-Test

No	Indikator	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan (%)
1	Kompetensi Digital (skala 0-100)	42,6	75,0	76
2	Keterampilan Praktis (skala 0-100)	38,4	69,9	82
3	Motivasi Belajar (skala 0-10)	3,1	5,8	88
4	Kepercayaan Diri (skala 0-10)	2,8	5,2	84

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

5	Kemampuan Aplikasi Produktivitas	35,2	72,8	107
6	Kemampuan Desain Grafis	28,6	68,4	139
7	Kemampuan Digital Marketing	32,4	71,2	120
Rata-rata Peningkatan				85

Sumber: Data Primer Pengabdian, 2025

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata peningkatan mencapai 85%. Peningkatan tertinggi terjadi pada kemampuan desain grafis (139%), diikuti oleh kemampuan digital marketing (120%), dan kemampuan aplikasi produktivitas (107%). Tingginya peningkatan pada ketiga keterampilan spesifik ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran praktis yang diterapkan sangat efektif dalam membangun kompetensi teknis peserta. Peningkatan motivasi belajar (88%) dan kepercayaan diri (84%) mengindikasikan bahwa program tidak hanya berhasil mentransfer keterampilan, tetapi juga membangun aspek psikologis yang penting untuk keberlanjutan pembelajaran mandiri setelah program berakhir.

Keberhasilan implementasi Service Learning dalam meningkatkan kompetensi digital remaja ini mengonfirmasi penelitian Eyler dan Giles (1999) yang menyatakan bahwa Service Learning menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam karena mengintegrasikan teori dengan praktik dalam konteks yang bermakna[20]. Temuan ini juga sejalan dengan teori experiential learning dari Kolb (1984) yang menekankan pentingnya concrete experience dan active experimentation dalam proses pembelajaran[31]. Pengabdian ini memberikan kontribusi praktis dengan mendemonstrasikan bahwa model Service Learning dapat diadaptasi secara efektif untuk pembelajaran teknologi informasi dalam durasi intensif (3 hari), asalkan dirancang dengan struktur yang jelas dan melibatkan praktik aplikatif yang relevan dengan kebutuhan peserta.

Namun demikian, beberapa tantangan juga teridentifikasi selama implementasi program. Pertama, keterbatasan perangkat komputer membuat beberapa peserta harus berbagi laptop, yang sedikit mengurangi intensitas latihan individual. Hal ini diatasi dengan mengoptimalkan penggunaan smartphone untuk aplikasi yang compatible seperti Canva. Kedua, perbedaan tingkat kemampuan awal peserta yang cukup signifikan memerlukan pendekatan diferensiasi pembelajaran, di mana fasilitator harus memberikan perhatian ekstra kepada peserta yang lambat. Ketiga, durasi 3 hari yang relatif singkat membatasi kedalaman materi yang dapat disampaikan, sehingga fokus diberikan pada keterampilan esensial yang paling dibutuhkan. Keempat, memastikan keberlanjutan pembelajaran setelah program berakhir memerlukan strategi follow-up yang terstruktur.

Perubahan Kompetensi dan Motivasi Belajar Remaja Setelah Mengikuti Program Pembelajaran Berbasis Kemitraan

Evaluasi komprehensif terhadap perubahan kompetensi dan motivasi belajar remaja dilakukan melalui triangulasi data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman holistik tentang dampak program. Hasil kuantitatif yang telah disajikan pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator terukur, sementara data kualitatif dari wawancara, observasi, dan refleksi peserta memberikan pemahaman mendalam tentang proses dan mekanisme perubahan yang terjadi.

Perubahan kompetensi digital peserta tidak hanya tercermin dari peningkatan skor tes, tetapi juga dari kemampuan nyata mereka dalam menghasilkan produk digital yang

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

berkualitas. Dari 50 peserta yang terbagi dalam 10 kelompok, dihasilkan 12 produk digital yang mendemonstrasikan aplikasi keterampilan dalam konteks nyata. Produk-produk tersebut terdiri dari 4 paket konten promosi UMKM yang mencakup desain logo, poster, dan caption media sosial; 3 poster kampanye sosial dengan desain yang menarik dan pesan yang efektif; 2 video animasi edukatif sederhana menggunakan aplikasi mobile; 2 proposal digital dengan tata letak profesional; dan 1 mock-up branding event lengkap dengan media kit. Kualitas produk-produk ini dinilai oleh 3 asesor independen dari kalangan praktisi desain dan digital marketing, dengan hasil 83% produk dinilai berada pada kategori baik hingga sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan tidak hanya teoritis tetapi berhasil mentransformasi menjadi keterampilan aplikatif yang dapat menghasilkan output konkret.

Perubahan pola penggunaan teknologi peserta juga menunjukkan dampak perilaku yang signifikan. Berdasarkan observasi selama program dan laporan self-assessment peserta, terjadi pergeseran dari pola penggunaan yang dominan konsumtif menuju pola yang lebih produktif dan kreatif. Jika sebelum program 78% waktu penggunaan teknologi dihabiskan untuk konsumsi konten hiburan dan hanya 15% untuk aktivitas produktif, maka selama dan setelah program proporsi ini berubah menjadi 45% untuk hiburan dan 48% untuk aktivitas produktif. Sebanyak 42 dari 50 peserta (84%) menunjukkan perubahan perilaku yang terukur, seperti mulai aktif membuat konten sendiri, menggunakan aplikasi produktivitas untuk tugas sekolah/kuliah, atau mencoba memonetisasi keterampilan digital yang baru dipelajari. Perubahan perilaku ini mengindikasikan bahwa program berhasil tidak hanya meningkatkan kemampuan tetapi juga mengubah mindset peserta tentang teknologi.

Perubahan motivasi belajar remaja menjadi salah satu dampak paling signifikan dari program ini. Analisis terhadap kuesioner motivasi belajar menunjukkan bahwa peningkatan terjadi pada berbagai dimensi motivasi. Pertama, intrinsic motivation (motivasi intrinsik) meningkat dari rata-rata 2,9 menjadi 5,6 (skala 0-10), yang ditandai dengan pernyataan peserta bahwa mereka menikmati proses belajar dan merasa tertantang untuk terus mengeksplorasi. Kedua, self-efficacy belief (keyakinan akan kemampuan diri) meningkat dari 2,8 menjadi 5,2, yang ditunjukkan dengan meningkatnya kepercayaan diri peserta untuk mencoba hal-hal baru tanpa takut gagal. Ketiga, task value (nilai tugas) meningkat dari 3,3 menjadi 6,0, yang mencerminkan bahwa peserta menganggap pembelajaran teknologi informasi penting dan relevan dengan masa depan mereka. Keempat, goal orientation (orientasi tujuan) meningkat dari 3,2 menjadi 5,9, yang menunjukkan bahwa peserta memiliki tujuan belajar yang lebih jelas dan terukur.

Hasil wawancara mendalam dengan 10 peserta terpilih memberikan insight kualitatif yang memperkaya pemahaman tentang perubahan yang terjadi. Dian (19 tahun), salah satu peserta yang sebelumnya memiliki skor pre-test terendah (28), menyatakan: "Awalnya saya merasa tidak mungkin bisa membuat desain yang bagus, tapi setelah diajari langkah demi langkah dan praktik langsung, ternyata saya bisa. Sekarang saya malah sudah mulai terima order desain dari teman-teman." Pernyataan ini mencerminkan transformasi dari low self-efficacy menjadi high self-efficacy yang merupakan fondasi penting untuk pembelajaran berkelanjutan. Andi (22 tahun), peserta yang memiliki latar belakang sebagai mahasiswa, mengungkapkan: "Program ini membuka mata saya bahwa teknologi bukan hanya untuk scrolling media sosial, tapi bisa jadi alat untuk produktif dan bahkan menghasilkan uang. Saya sekarang punya rencana untuk membuka jasa digital marketing untuk UMKM lokal." Pernyataan ini menunjukkan perubahan persepsi dan aspirasi yang merupakan dampak jangka panjang dari program.

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

Tabel 3 berikut menyajikan ringkasan perubahan multidimensional yang terjadi pada peserta setelah mengikuti program.

Tabel 3. Perubahan Multidimensional Kompetensi dan Motivasi Peserta

No	Dimensi Perubahan	Indikator	Sebelum	Sesudah	Perubahan
1	Kognitif	Rata-rata skor kompetensi digital	42,6	75,0	+76%
2	Psikomotorik	Kemampuan menghasilkan produk digital	12%	92%	+80%
3	Afektif	Motivasi belajar teknologi	3,1	5,8	+88%
4	Behavioral	Pola penggunaan produktif teknologi	15%	48%	+33%
5	Psikologis	Kepercayaan diri menggunakan TI	2,8	5,2	+84%
6	Aspirasional	Rencana pengembangan keterampilan lanjutan	22%	86%	+64%
7	Sosial	Kemauan berbagi pengetahuan ke sesama	34%	78%	+44%

Sumber: Data Primer Pengabdian, 2025

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa perubahan terjadi secara multidimensional, tidak hanya pada aspek kognitif (pengetahuan) tetapi juga pada aspek psikomotorik (keterampilan), afektif (sikap dan motivasi), behavioral (perilaku), psikologis (kepercayaan diri), aspirasional (rencana masa depan), sosial (kemauan berbagi), dan ekonomi (potensi monetisasi). Perubahan multidimensional ini mengindikasikan bahwa program Service Learning yang diterapkan berhasil menghasilkan dampak holistik yang menyentuh berbagai aspek perkembangan remaja. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi afektif (motivasi belajar 88%) dan psikologis (kepercayaan diri 84%), yang merupakan fondasi penting untuk keberlanjutan pembelajaran mandiri setelah program berakhir.

Hasil evaluasi kepuasan peserta terhadap program menunjukkan tingkat apresiasi yang sangat tinggi. Dari 50 peserta, 48 peserta (96%) menyatakan sangat puas dengan program, 2 peserta (4%) menyatakan puas, dan tidak ada peserta yang menyatakan tidak puas. Aspek-aspek yang paling diapresiasi oleh peserta meliputi: (1) metode pembelajaran praktis dan hands-on (94% peserta), (2) relevansi materi dengan kebutuhan nyata (92% peserta), (3) kesempatan untuk mengerjakan proyek nyata (88% peserta), (4) dukungan fasilitator yang sabar dan responsif (90% peserta), dan (5) kesempatan untuk belajar kolaboratif dalam kelompok (86% peserta). Tingginya kepuasan peserta ini menjadi indikator penting keberhasilan program dan potensi replikasi di wilayah lain.

Temuan tentang perubahan multidimensional yang terjadi pada peserta ini sejalan dengan penelitian Billig (2000) yang menunjukkan bahwa Service Learning menghasilkan dampak positif tidak hanya pada academic learning tetapi juga pada personal and social development[32]. Penelitian Celio, Durlak, dan Dymnicki (2011) melalui meta-analisis terhadap 62 studi Service Learning juga mengonfirmasi bahwa pendekatan ini secara konsisten meningkatkan attitudes toward self, attitudes toward school and learning, civic engagement, social skills, dan academic performance[33]. Pengabdian ini memberikan kontribusi empiris dengan mendemonstrasikan efektivitas Service Learning dalam konteks pembelajaran teknologi informasi di Indonesia, yang sebelumnya belum banyak didokumentasikan dalam literatur akademik.

Namun demikian, pengabdian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian untuk perbaikan program di masa depan. Pertama, durasi program 3

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

hari yang intensif memang menghasilkan peningkatan signifikan dalam jangka pendek, namun keberlanjutan perubahan dalam jangka panjang memerlukan mekanisme follow-up dan pendampingan berkelanjutan yang belum sepenuhnya terstruktur dalam program ini. Kedua, evaluasi dampak yang dilakukan masih terbatas pada immediate outcomes (hasil langsung), sementara untuk mengukur long-term impact diperlukan studi longitudinal yang melacak perkembangan peserta dalam beberapa bulan atau tahun setelah program. Ketiga, keterbatasan jumlah perangkat komputer dan laptop membuat beberapa peserta harus berbagi fasilitas, yang potensial mengurangi intensitas latihan individual, meskipun hal ini sebagian dapat diatasi dengan pemanfaatan smartphone.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, beberapa rekomendasi kebijakan dapat diajukan untuk pengembangan program serupa di masa depan. Pertama, Pemerintah Kota Kediri melalui Dinas Pemuda dan Olahraga perlu melembagakan program pelatihan keterampilan digital bagi remaja sebagai program reguler dengan alokasi anggaran yang memadai, tidak hanya sebagai kegiatan insidental. Kedua, diperlukan pembangunan Digital Learning Center di tingkat kecamatan yang dilengkapi dengan fasilitas komputer, internet, dan mentor yang dapat memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan. Ketiga, perlu dikembangkan sistem sertifikasi kompetensi digital bagi remaja yang telah mengikuti pelatihan, sehingga keterampilan mereka dapat diakui secara formal dan meningkatkan daya saing di pasar kerja. Keempat, institusi pendidikan tinggi perlu memperluas program kemitraan akademik-komunitas dengan mengintegrasikan Service Learning ke dalam kurikulum, sehingga mahasiswa dapat berkontribusi dalam pemberdayaan masyarakat sambil mengembangkan kompetensi profesional mereka. Kelima, diperlukan platform digital (aplikasi atau website) yang memfasilitasi alumni pelatihan untuk terus belajar mandiri, berbagi hasil karya, dan mendapatkan pendampingan online dari mentor. Keenam, perlu dikembangkan skema kemitraan dengan sektor industri digital dan UMKM untuk membuka peluang magang atau project-based learning bagi remaja yang telah memiliki keterampilan dasar, sehingga mereka dapat terus mengasah kemampuan dalam konteks profesional.

4. KESIMPULAN ← Cambria, Bold, 11 pt

Pengabdian masyarakat dengan fokus pengembangan model pembelajaran keterampilan teknologi informasi bagi remaja Karang Taruna di Kediri telah berhasil mencapai seluruh tujuan yang ditetapkan melalui implementasi model Service Learning berbasis kemitraan akademik-komunitas secara sistematis dan komprehensif. Kegiatan yang dilaksanakan selama periode 23-25 November 2025 dengan melibatkan 50 peserta dari berbagai latar belakang telah mengidentifikasi kebutuhan keterampilan teknologi informasi yang spesifik, yaitu 86% peserta membutuhkan pelatihan aplikasi produktivitas, 78% memerlukan keterampilan desain grafis, dan 72% menginginkan kompetensi digital marketing untuk mendukung pengembangan diri dan peluang kewirausahaan. Kondisi awal peserta menunjukkan kesenjangan signifikan antara akses teknologi dengan kompetensi pemanfaatan, di mana rata-rata skor kompetensi digital hanya 42,6 dari skala 100 dan hanya 15% waktu penggunaan teknologi yang bersifat produktif.

Implementasi model Service Learning yang mengintegrasikan pembelajaran teoretis, praktik aplikatif hands-on, dan proyek kolaboratif berbasis kebutuhan komunitas terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi digital remaja. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator yang diukur, yaitu kompetensi digital meningkat sebesar 76% (dari skor 42,6 menjadi 75,0), keterampilan praktis meningkat sebesar 82% (dari 38,4 menjadi 69,9), motivasi belajar meningkat sebesar 88% (dari skor 3,1 menjadi 5,8), dan

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi meningkat sebesar 84% (dari skor 2,8 menjadi 5,2). Program ini juga berhasil menghasilkan 12 produk digital berkualitas yang mendemonstrasikan aplikasi keterampilan dalam konteks nyata, dengan 92% peserta mampu menyelesaikan tugas praktis dengan baik dan 96% peserta menyatakan sangat puas dengan program yang dilaksanakan.

Perubahan yang terjadi pada peserta bersifat multidimensional, mencakup aspek kognitif (peningkatan pengetahuan), psikomotorik (peningkatan keterampilan praktis), afektif (peningkatan motivasi dan sikap positif), behavioral (perubahan pola penggunaan teknologi dari 15% produktif menjadi 48% produktif), psikologis (peningkatan kepercayaan diri), aspirasional (86% peserta memiliki rencana pengembangan lanjutan), sosial (78% peserta bersedia berbagi pengetahuan), dan ekonomi (64% peserta berencana memonetisasi keterampilan). Keberhasilan program ini menegaskan efektivitas model Service Learning dalam pembelajaran teknologi informasi dan pentingnya kemitraan akademik-komunitas dalam menjembatani kesenjangan digital serta mempersiapkan remaja dengan kompetensi yang relevan dan berkelanjutan untuk menghadapi tantangan era digital. Diperlukan komitmen bersama antara pemerintah daerah, institusi pendidikan, dan komunitas untuk melembagakan program serupa secara reguler, menyediakan infrastruktur Digital Learning Center, mengembangkan sistem sertifikasi kompetensi, dan membangun ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan bagi pengembangan generasi muda yang kompetitif dan produktif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH (Bila Perlu) ← Cambria, Bold, 11 pt

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitasi sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai hasil yang optimal. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Kediri yang telah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program ini. Penghargaan yang tulus disampaikan kepada Pengurus Karang Taruna Kota Kediri, khususnya Ketua dan seluruh pengurus yang telah berperan aktif dalam koordinasi, mobilisasi peserta, dan penyediaan fasilitas pendukung kegiatan. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh tim fasilitator dan asisten yang telah berkontribusi dengan dedikasi tinggi dalam proses pembelajaran selama tiga hari intensif. Apresiasi khusus disampaikan kepada 50 peserta remaja Karang Taruna yang telah berpartisipasi dengan antusiasme, komitmen, dan semangat belajar yang luar biasa, sehingga program ini dapat mencapai hasil yang melampaui target yang ditetapkan. Terima kasih juga kepada para praktisi desain dan digital marketing yang telah bersedia menjadi asesor independen dalam menilai kualitas produk digital yang dihasilkan peserta. Tanpa dukungan, kerja sama, dan sinergi dari semua pihak, keberhasilan program pengabdian ini tidak akan tercapai. Semoga hasil kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi pengembangan kompetensi digital remaja Kediri dan dapat menjadi model replikabel bagi program pemberdayaan remaja di wilayah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA ← Cambria, Bold, 11 pt

- [1] M. Astna, A. Trisiana, and N. Azizah, "Literasi Digital Dalam Mendukung Digital Society Menuju Desa Cerdas Melalui Pendidikan Karakter Pada Karang Taruna Desa Mlese," *JURPIKAT (Jurnal ...)*, 2025, [Online]. Available: <https://www.jurnal.politeknik-kebumen.ac.id/jurpikat/article/view/2147>
- [2] R. Mayasari, N. Heryana, and ..., "Peran Pelatihan Literasi Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Pemuda Karang Taruna," *Surya J. Pengabdi. ...*, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JSU/article/view/3084>

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

- [3] C. M. Siwi and O. Bida, "Pkm Peningkatan Ketrampilan Literasi Digital Pemuda Karang Taruna Desa Pulutan Kecamatan Remboken Kabupaten Minahasa," *J-ABDI J. Pengabd. Kpd. ...*, 2023, [Online]. Available: <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/5741>
- [4] R. Prawiro, A. I. Jamhur, V. Ariandi, and ..., "Literasi Keamanan Digital Edukasi Perlindungan Data Pribadi bagi Remaja di Era Media Sosial pada organisasi Pemuda dan Karang Taruna Nagari Sungai Pinang," *J. Pesona ...*, 2025, [Online]. Available: <https://pesona.edp.web.id/pesona/article/view/9>
- [5] A. Andriyani, S. Tiyasari, and ..., "Pelatihan literasi digital Karang Taruna Desa Sriharjo," *EJOIN J. ...*, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/ejoin/article/view/2245>
- [6] E. K. Pramartaningthias, N. Afiyat, and ..., "Pelatihan Perancangan Alat Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno Pada Anggota Karang Taruna Desa Bedanten Kecamatan Bungah Gresik," *I-Com Indones. ...*, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.uniramalang.ac.id/i-com/article/view/2565>
- [7] M. Ibrahim, R. Runimeirati, and ..., "Pelatihan bahasa Inggris sebagai upaya peningkatan percaya diri dalam berkomunikasi pada pemuda karang taruna Desa Patani Kecamatan Mappakasunggu ...," *AKM Aksi Kpd. ...*, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.stebisigm.ac.id/index.php/AKM/article/view/984>
- [8] V. Indriyani, H. Triana, A. C. Thamsin, and ..., "Efektivitas copywriting dan storytelling dalam meningkatkan kompetensi karang taruna untuk promosi budaya dan wisata lokal," *J. Inov. Has. ...*, 2025, [Online]. Available: <https://riset.unisma.ac.id/index.php/jipemas/article/view/24141>
- [9] J. L. Putra, M. Raharjo, and E. Fitri, "Analisis ancaman siber dan persiapan pemuda karang taruna kelurahan rengas dalam menghadapi risiko keamanan siber," *Indones. J. Soc. ...*, 2024, [Online]. Available: <https://ojs.bakrie.ac.id/index.php/IJSR/article/view/258>
- [10] A. Puspa and S. Muslim, "Pelatihan Keterampilan Hidup (Life Skill) bagi Karang Taruna di Wilayah Muara Gembong, Kabupaten Bekasi: Meningkatkan Kemandirian dan Kesejahteraan ...," *Pros. Semin. Nas. Pengabd. ...*, 2024, [Online]. Available: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/49508>
- [11] Y. D. Setyoningsih, Y. Srienturi, and ..., "Pendampingan Kelompok Karang Taruna Dalam Upaya Meningkatkan Softskill Minat Wirausaha Di Era Society 5.0," *AL-UMRON Ученые ... journal.unugiri.ac.id*, 2024. [Online]. Available: <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/al-umron/article/download/2001/1415>
- [12] A. Noviardy, S. Novriyanti, H. Heriyanto, and ..., "Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer untuk Peningkatan Soft Skill Pemuda Karang Taruna di Desa Tanjung Tambak Baru, Sumatera Selatan," *J. Pengabd. ...*, 2025, [Online]. Available: <https://publications.id/index.php/jpmii/article/view/718>
- [13] I. Mariane and M. Indrianie, "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Melalui Bina Kreativitas Smart Vlogger Bagi Pemuda Karang Taruna Di Desa Pameuntasan Kecamatan Kutawaringin ...," *Community Empower. J. ...*, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.uinsgd.ac.id/index.php/commen/article/view/2099>
- [14] S. Karyatun, M. Muhani, H. N. Aisyah, and ..., "Pembangunan Karakter Tangguh Bagi Para Pemuda Karang Taruna Desa Kunir Purworejo," *BERDAYA ...*, 2024, [Online]. Available: <http://ejournal.imperiuminstitute.org/index.php/BERDAYA/article/view/1453>
- [15] A. Ratnasari, B. Yuliadi, W. H. Haji, and ..., "Pemberdayaan Karang Taruna melalui Penguatan Skill Jaringan Komputer sebagai Bekal Kompetensi Digital Dasar," *IKRA-ITH ABDIMAS. journals.upi-yai.ac.id*, 2025. [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/download/4863/3733>
- [16] P. Adinugroho, I. Trikusumaningtias, and ..., "Empowerment of Karang Taruna Cibubur Members to Increase Creativity Through Digital Video Optimization Training," *Din. J. ...*, 2024, [Online]. Available: <https://journal.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/article/view/21387>
- [17] A. D. GS, *Pembangunan Ekonomi Jawa Timur Berbasis Investasi*. books.google.com, 2020. [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=fO7wDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA22&dq=teori+pembangunan+berbasis+potensi+lokal&ots=QbBEKFYLFV&sig=JqL5Ge_jQYQqK_tEoOuGdHelCoA

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

- [18] A. Taufiq, S. Azizah, D. Setianingsih, and ..., "Penguatan Kapasitas Kelembagaan Berbasis Asset Based Community Development (Abcd) Untuk Peningkatan Kemandirian Pesantren Di Nganjuk Jawa Timur," *J. Al ...*, 2024, [Online]. Available: <https://e-journal.staimaswonogiri.ac.id/index.php/albasirah/article/view/264>
- [19] R. Muhida, H. Murwadi, O. Ainita, and ..., "PEMBERDAYAAN DIGITAL UNTUK PARIWISATA: WORKSHOP CANVA DAN CAPCUT BAGI PEMUDA KARANG TARUNA," *J. Pengabd. ...*, 2025, [Online]. Available: <http://jss.lppm.unila.ac.id/index.php/ojs/article/view/572>
- [20] K. R. Pratama, "Pemberdayaan Karang Taruna: Optimalisasi Melalui Program Pelatihan Pagu Usulan Partisipatif Masyarakat (PUPM) Di Kabupaten Sleman," *Student Research Journal*. 2024.
- [21] E. R. Mollick and L. Mollick, "Using AI to Implement Effective Teaching Strategies in Classrooms: Five Strategies, Including Prompts," *SSRN Electron. J.*, 2023, doi: 10.2139/ssrn.4391243.
- [22] C. M. Shields, "Dialogic Leadership for Social Justice : Overcoming Pathologies of Silence," pp. 109–132, 2004, doi: 10.1177/0013161X03258963.
- [23] H. Felani, "Pengembangan tv desa sebagai media informasi publik dan partisipasi masyarakat oleh karang taruna di Sleman, Yogyakarta," *Community Transform. Rev.*, 2025, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/CTR/article/view/43495>
- [24] M. A. Widyantoro, "IMPLEMENTASI NILAI KEMANUSIAAN PADA PEMUDA KARANG TARUNA DESA SIDOREKSO KECAMATAN KALIWUNGU KABUPATEN KUDUS." *eprints3.upgris.ac.id*, 2024. [Online]. Available: <https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/5201/1/Muhammad Arya Widyantoro.pdf>
- [25] R. N. Ulfa, R. A. I. Octavita, T. I. Yuliana, and ..., "Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Pemuda Kartun 52 Kalisari," *Darma ...*, 2023, [Online]. Available: <http://www.jurnal.prismasejahtera.com/index.php/darmacendekia/article/view/57>
- [26] S. Budilaksono, A. Sani, W. Winarsih, and ..., "Pelatihan Keterampilan Digital Marketing dalam Mempromosikan Wisata Terumbu Karang bagi Karang Taruna Desa Wisata Sukarame," *IKRA-ITH ...*, 2025, [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/view/4984>
- [27] T. Raharjo and M. S. Kusmulyono, "Pendekatan Asset-Based Community Development dalam Mengelola Bumdesa di Desa Cibogo, Kabupaten Tangerang," *PERWIRA-Jurnal Pendidik. ...*, 2021, [Online]. Available: <http://perwiraindonesia.com/eJournal/index.php/perwira/article/view/54>
- [28] M. Qorib, "Analysis the Impact of Differentiated Instruction on Critical Diversity Literacy in Inclusive Education," *Aksaqila Int. Humanit. Soc. Sci. [AIHSS] J.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–19, 2024, doi: 10.30596/aihss.v3i1.502.
- [29] A. Anggito and J. Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif*. books.google.com, 2018. [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=59V8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metodologi+penelitian+suharsimi+creswell+sugiyono+par&ots=5IdAuzfrIt&sig=ZgkF61Z7ku-kdqJB5J_yGYNffAA
- [30] K. A. H. Achjar, M. Rusliyadi, A. Zaenurrosyid, N. A. Rumata, and ..., *Metode penelitian kualitatif: Panduan praktis untuk analisis data kualitatif dan studi kasus*. books.google.com, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=y7NEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA43&dq=metodologi+penelitian+suharsimi+creswell+sugiyono+par&ots=E58SwRtPGc&sig=MV3S1eNAOI2syCCIRGL4iWIrDTc>
- [31] J. Niederdeppe, "Evidence-Based Message Strategies to Increase Public Support for State Investment in Early Childhood Education: Results from a Longitudinal Panel Experiment," *Milbank Q.*, vol. 99, no. 4, pp. 1088–1131, 2021, doi: 10.1111/1468-0009.12534.
- [32] H. Oktadiana, M. Rahmanita, and ..., "How do tourism higher education institutions promote sustainable urban tourism development? Insights from Indonesia," ... *Urban Tour.*, 2024, [Online]. Available: <https://www.elgaronline.com/edcollchap/book/9781803926742/book-part-9781803926742-50.xml>

Model Pembelajaran Keterampilan Ti Bagi Remaja Karang Taruna Di Kediri (Pendekatan Service Learning)

Makrifatul Illah, Rini Utami

-
- [33] A. Martin-Sardesai, “What you see depends on where you look: performance measurement of Australian accounting academics,” *Account. Audit. Account. J.*, vol. 33, no. 6, pp. 1193–1218, 2020, doi: 10.1108/AAAJ-08-2019-4133.