Pelatihan Keterampilan Digital untuk Pengangguran Terbuka Gampong dalam Mengakses Peluang Ekonomi Online

Novi Sari Liani[1], Rizki Aria[2], Friantiani Safitri[3], Putri Meliza[4], Riska Amanda[5]
[1, 2, 3, 4, 5)] Universitas Almuslim, Bireuen
E-mail: novisarilianiibnuhajar2@gmail.com

Abstrak
Program Pemberdayaan Masyarakat Pemula (PMP) di Gampong Meunasah Drang, Kecamatan Muara Batu, Kabupaten Aceh Utara dilaksanakan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat usia produktif dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana memperoleh peluang ekonomi. Permasalahan mitra berfokus pada rendahnya literasi digital, terbatasnya akses terhadap peluang ekonomi online, lemahnya keterampilan pemasaran digital, serta belum optimalnya pengelolaan keuangan usaha. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, evaluasi, dan keberlanjutan. Sasaran utama adalah masyarakat usia 18–40 tahun yang belum produktif secara ekonomi, khususnya ibu rumah tangga, pemuda putus sekolah, dan eks-pekerja kota. Materi meliputi literasi digital dasar, e-commerce, pembuatan konten, pemasaran digital, live streaming, dan pengelolaan keuangan digital menggunakan BukuWarung. Teknologi yang diterapkan meliputi Canva, CapCut, Shopee, TikTok, BukuWarung, laptop, WiFi portable, tripod, dan ringlight serta dikembangkan melalui Pojok Digital di balai gampong. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 41,2 pada pre-test menjadi 84,1 pada post-test dengan N-Gain 0,73 kategori tinggi. Literasi digital memperoleh N-Gain 0,68, diversifikasi produk dan pemasaran 0,75, serta keuangan digital 0,75. Partisipasi masyarakat juga tinggi, ditunjukkan oleh kehadiran rata-rata 96%, 50 peserta membawa produk untuk dipraktikkan, dan 45 peserta berani melakukan live streaming.

Kata kunci: Literasi digital, Pengangguran terbuka gampong, Ekonomi online

Abstract
The Beginner Community Empowerment Program (PMP) in Gampong Meunasah Drang, Muara Batu District, North Aceh Regency, was implemented to strengthen the capacity of productive-age residents to use digital technology to access online economic opportunities. Partner problems included low digital literacy, limited access to online economic opportunities, weak digital marketing skills, and suboptimal business financial management. The program was conducted through five stages: socialization, training, technology application, evaluation, and sustainability assistance. Participants were residents aged 18–40 years who were not yet economically productive, particularly housewives, school dropouts, and former urban workers. Training covered basic digital literacy, e-commerce, content creation, digital marketing, live streaming, and digital financial management using BukuWarung. The technologies used included Canva, CapCut, Shopee, TikTok, BukuWarung, laptops, portable WiFi, tripods, and ring lights, supported by a Digital Corner at the village hall. Evaluation results showed an increase in the average score from 41.2 in the pre-test to 84.1 in the post-test, with an N-Gain of 0.73 in the high category. The program demonstrates that practical, participatory digital training can strengthen community readiness to engage in online economic activities.

Keywords: Digital literacy, Village open unemployment, Online economy

PENDAHULUAN

Transformasi digital membuka peluang bagi masyarakat untuk memperoleh informasi, membangun usaha, memasarkan produk, dan mengembangkan pekerjaan berbasis internet. Namun, peluang tersebut belum otomatis dapat dimanfaatkan masyarakat perdesaan. Keterbatasan keterampilan digital, informasi mengenai peluang ekonomi online, dan kepercayaan diri untuk memulai usaha menjadi hambatan yang perlu ditangani melalui pemberdayaan yang praktis dan partisipatif. Literatur menunjukkan bahwa kondisi ekonomi dan kualitas sumber daya manusia berkaitan dengan dinamika pengangguran terbuka (Ardian et al., 2022; Sisnita & Prawoto, 2017).

Gampong Meunasah Drang, Kecamatan Muara Batu, Kabupaten Aceh Utara, memiliki potensi sumber daya manusia dan sumber daya lokal yang dapat dikembangkan melalui teknologi. Kondisi eksisting mencatat sekitar 750 penduduk dengan komposisi pendidikan 40% SD, 30% SMP, 20% SMA, dan 10% sarjana. Mata pencaharian meliputi petani, nelayan, buruh, pedagang, pelaku usaha kecil, dan pekerja informal. Infrastruktur dasar telah tersedia, tetapi pendapatan rata-rata masyarakat dilaporkan sekitar Rp1.500.000 per bulan dan keterampilan digital masih sangat terbatas. Data Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh (2024) yang digunakan dalam dokumen program menunjukkan tingkat pengangguran terbuka Aceh Utara sebesar 5,50%.

Asesmen awal menunjukkan bahwa 85% mitra menggunakan telepon pintar terutama untuk media sosial dan hiburan, tidak ada peserta yang memiliki akun toko online, 90% belum mampu membuat email profesional, desain produk sederhana, dan copywriting, sedangkan 100% belum pernah memperoleh pelatihan digital marketing dan freelancing secara terstruktur. Pada sisi pemasaran, produk masih dipasarkan secara konvensional, belum memiliki branding dan katalog digital yang memadai, serta belum didukung peralatan produksi konten seperti tripod, ringlight, dan WiFi portable.

Program PMP dirancang untuk meningkatkan literasi digital, kemampuan pemasaran, dan pengelolaan keuangan usaha melalui teknologi yang sederhana dan sesuai kebutuhan lokal. Pelatihan keterampilan digital telah dilaporkan dapat mendukung ekonomi kreatif (Sugito et al., 2024), sedangkan penguasaan keterampilan digital berpotensi memperluas produktivitas dan kesempatan kerja (Wibowo et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan masyarakat Gampong Meunasah Drang dalam literasi digital, pemasaran digital, dan pengelolaan keuangan usaha untuk memperluas akses terhadap peluang ekonomi online.



Gambar 1. Kondisi masyarakat dan lingkungan Gampong Meunasah Drang.

METODE

Kegiatan dilaksanakan di Gampong Meunasah Drang, Kecamatan Muara Batu, Kabupaten Aceh Utara pada 29 Juni–3 Juli 2026, dengan rangkaian program yang direncanakan sejak Mei sampai Juli 2026. Sasaran utama adalah masyarakat usia 18–40 tahun yang belum produktif secara ekonomi, terutama ibu rumah tangga, pemuda putus sekolah, dan eks-pekerja kota. Pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi.

Metode kegiatan terdiri atas lima tahapan. Pertama, sosialisasi dilakukan melalui koordinasi dengan pemerintah gampong, kunjungan rumah, tokoh masyarakat, toa masjid, grup WhatsApp PKK, dan forum masyarakat. Kedua, pelatihan dilakukan melalui presentasi, diskusi, demonstrasi, dan praktik. Ketiga, penerapan teknologi menggunakan laptop, internet, Shopee, Tokopedia, TikTok, Canva, CapCut, dan BukuWarung. Keempat, evaluasi menggunakan pre-test, post-test, daftar hadir, pengamatan keterampilan, dan respons peserta. Kelima, keberlanjutan dilakukan melalui pendampingan marketplace, monitoring BukuWarung, grup WhatsApp, dan kunjungan berkala.

Analisis peningkatan kemampuan menggunakan N-Gain. Data proses diperoleh dari angket yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan. Angket disusun dalam bentuk pernyataan menggunakan skala Likert. N-Gain digunakan untuk membandingkan peningkatan skor pre-test dan post-test peserta.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttes - Skor\ Pretes}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretes}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal dan Respons Mitra

Kebutuhan masyarakat terhadap literasi digital bersifat praktis. Masyarakat membutuhkan kemampuan menggunakan teknologi untuk kegiatan ekonomi yang nyata, bukan hanya pengetahuan umum mengenai internet. Keterbatasan akun toko online, kemampuan membuat konten, pemasaran digital, dan pencatatan keuangan menjadi titik masuk program.

FGD awal dihadiri 52 orang, lebih tinggi dari target 50 orang. Peserta mengusulkan jadwal pelatihan pada siang hari karena sebagian masyarakat harus bekerja di sawah. Pemerintah gampong menyediakan balai secara gratis, sedangkan PKK menyumbang 10 unit meja dan kursi. Selama pelaksanaan, rata-rata kehadiran mencapai 48 dari 50 peserta atau 96%. Sebanyak 50 peserta membawa produk untuk difoto dan 45 peserta berani melakukan live TikTok. Selain itu, 15 pemuda secara sukarela membantu pengaturan alat, WiFi, dan operasional kegiatan.

Pelatihan Literasi Digital Dasar

Kegiatan pertama dilaksanakan pada 29 Juni 2026. Materi meliputi email bisnis, Canva, Google Drive, pengenalan marketplace Shopee dan Tokopedia, serta peluang freelancing. Perangkat yang digunakan berupa laptop, WiFi portable, speaker, dan proyektor. Praktik langsung menjadi bagian utama agar peserta dapat mengikuti setiap langkah dengan pendampingan.

Literasi digital dasar meningkat dari 45,2 menjadi 82,5 dengan N-Gain 0,68 kategori sedang. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan, meskipun aspek literasi digital masih memerlukan pendampingan lanjutan. Pengembangan kapasitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan teknologi informasi menjadi faktor penting dalam pemberdayaan masyarakat (Rijal et al., 2023).

Diversifikasi Produk dan Pemasaran Digital

Kegiatan kedua dilaksanakan pada 30 Juni–1 Juli 2026 dan berfokus pada fotografi produk menggunakan telepon pintar, pembuatan konten, copywriting, branding, dan live streaming melalui TikTok dan Shopee. Perangkat ringlight, tripod 210 cm, dudukan telepon pintar, dan WiFi portable digunakan agar praktik mendekati kebutuhan nyata.

Penerapan teknologi menghasilkan 32 desain stiker baru, 50 poster digital, dan 45 video pendek TikTok. Skor diversifikasi produk dan pemasaran meningkat dari 40,1 menjadi 85,3 dengan N-Gain 0,75 kategori tinggi. Kendala utama adalah kepercayaan diri; delapan peserta merasa malu atau kurang percaya diri saat live. Tim mengatasinya dengan praktik kelompok kecil dan praktik mandiri bertahap. Pendekatan partisipatif dan praktik langsung mendukung motivasi masyarakat untuk berwirausaha (Raflah & Pratama, 2020).



Gambar 2. Pelatihan fotografi produk, pembuatan konten, dan/atau praktik live streaming.

Pelatihan Keuangan Digital dan Manajemen Usaha

Kegiatan ketiga dilaksanakan pada 2–3 Juli 2026 dengan 32 peserta. Materi berfokus pada pencatatan pemasukan dan pengeluaran menggunakan BukuWarung serta pemanfaatan fitur pengelolaan usaha pada Shopee Seller. Peserta diarahkan memisahkan uang pribadi dan usaha, mencatat transaksi, mengetahui modal, menghitung pemasukan dan pengeluaran, serta mengenali keuntungan.

Sebanyak 42 dari 50 peserta telah rutin melakukan pencatatan setiap hari dan kesalahan perhitungan berkurang sekitar 90%. Skor keuangan digital meningkat dari 38,4 menjadi 84,7 dengan N-Gain 0,75 kategori tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa aplikasi sederhana dan familiar bagi pengguna telepon pintar dapat menjadi pintu masuk penguatan manajemen usaha mikro.



Gambar 3. Hasil pelatihan berupa logo, poster, dan pencatatan BukuWarung UMKM

Relevansi Teknologi Tepat Guna dan Pojok Digital

Pemilihan teknologi didasarkan pada masalah nyata. Shopee dan TikTok digunakan untuk menjawab keterbatasan pasar; BukuWarung untuk pencatatan keuangan; Canva dan CapCut untuk memperbaiki kualitas visual promosi; sedangkan ringlight, tripod, dan WiFi portable mendukung produksi konten. Dengan demikian, teknologi ditempatkan sebagai alat pemecahan masalah.

Pojok Digital dikembangkan di balai gampong sebagai fasilitas bersama berupa laptop, WiFi, ringlight, dan lightbox foto. Fasilitas ini memberi kesempatan kepada peserta yang memiliki keterbatasan perangkat atau koneksi internet untuk tetap melakukan aktivitas digital. Dokumen program mencatat skor relevansi teknologi sebesar 95% dengan kategori sangat relevan.



Gambar 4. Pojok Digital

Partisipasi dan Dampak Program

Partisipasi masyarakat menjadi kekuatan utama program. Keterlibatan mencakup perencanaan, penyediaan fasilitas, praktik produk, promosi, dan dukungan operasional. Kehadiran rata-rata mencapai 96%, 50 peserta membawa produk sendiri untuk difoto, 45 peserta berani melakukan live TikTok, dan 15 pemuda membantu operasional.

Secara keseluruhan, rata-rata skor pre-test meningkat dari 41,2 menjadi 84,1 dengan N-Gain 0,73 kategori tinggi. Literasi digital dasar memiliki N-Gain 0,68 kategori sedang, diversifikasi produk dan pemasaran 0,75 kategori tinggi, dan keuangan digital 0,75 kategori tinggi.

Tabel 1. Peningkatan kemampuan peserta berdasarkan hasil evaluasi N-Gain.

Aspek	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kategori
Literasi Digital Dasar	45,2	82,5	0,68	Sedang
Diversifikasi Produk & Pemasaran	40,1	85,3	0,75	Tinggi
Keuangan Digital	38,4	84,7	0,75	Tinggi
Rata-rata Total	41,2	84,1	0,73	Tinggi

Faktor Pendukung, Kendala, dan Keberlanjutan

Faktor pendukung utama adalah keterlibatan pemerintah gampong, dukungan fasilitas balai, partisipasi PKK, keterlibatan pemuda, dan antusiasme peserta. Kendala meliputi perbedaan kemampuan digital, keterbatasan perangkat, kepercayaan diri saat live, dan kesulitan sebagian peserta menggunakan aplikasi keuangan. Kendala diatasi melalui pendampingan intensif, kelompok kecil, template sederhana, dan praktik berulang.

Keberlanjutan dirancang melalui grup WhatsApp "Meunasah Drang Digital 50 Peserta", kunjungan satu kali per bulan, pendampingan penanganan komplain konsumen, strategi promosi marketplace, dan monitoring BukuWarung. Target lanjutan adalah peserta tetap mencatat keuangan secara rutin dan mempertahankan aktivitas pemasaran digital.

SIMPULAN

Program PMP di Gampong Meunasah Drang berhasil memperkuat kapasitas masyarakat dalam literasi digital, pemasaran produk, dan pengelolaan keuangan digital. Lima tahapan program—sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, evaluasi, dan keberlanjutan—memungkinkan masyarakat terlibat sejak identifikasi kebutuhan hingga praktik penggunaan teknologi.

Rata-rata kemampuan meningkat dari 41,2 menjadi 84,1 dengan N-Gain 0,73 kategori tinggi. Diversifikasi produk dan pemasaran serta keuangan digital masing-masing mencapai N-Gain 0,75. Partisipasi juga tinggi dengan kehadiran rata-rata 96%, 45 peserta berani melakukan live streaming, dan 42 dari 50 peserta rutin mencatat keuangan. Keberlanjutan perlu diarahkan pada pendampingan marketplace, penguatan pencatatan keuangan, serta pengembangan materi TikTok Affiliate dan pemanfaatan AI sederhana untuk copywriting.

SARAN

Kegiatan lanjutan perlu menguji keberlanjutan penggunaan marketplace dan pencatatan keuangan digital dalam jangka menengah, serta mengembangkan materi lanjutan tentang TikTok Affiliate dan pemanfaatan kecerdasan artifisial sederhana untuk copywriting sesuai kebutuhan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdi menyampaikan terima kasih kepada Pemerintah Gampong Meunasah Drang, masyarakat mitra, PKK, pemuda gampong, remaja gampong serta Universitas Almuslim dan BIMA Kemdiktisaintek atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardian, R., Syahputra, M., & Desmawan, D. (2022). Pengaruh pertumbuhan ekonomi terhadap tingkat pengangguran terbuka di Indonesia. Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Manajemen, 1(3), 190–198.

Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh. (2024). Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) menurut kabupaten/kota. https://aceh.bps.go.id/indicator/6/206/tingkat-pengangguran-terbuka.html

Raflah, W. J., & Pratama, A. I. (2020). Pengaruh pelatihan partisipatif interaktif dan motivasi kewirausahaan terhadap minat berusaha masyarakat di Desa Teluk Latak Bengkalis. Eklektik: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan, 3(1), 45–53.

Rijal, S., Azis, A. A., Chusumastuti, D., Susanto, E., & Nirawana, I. W. S. (2023). Pengembangan kapasitas sumber daya manusia dalam pemanfaatan teknologi informasi bagi masyarakat. Easta Journal of Innovative Community Services, 1(3), 156–170.

Sisnita, A., & Prawoto, N. (2017). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengangguran terbuka di Provinsi Lampung (Periode 2009–2015). Journal of Economics Research and Social Sciences, 1(1), 1–7.

Sugito, E., Pariono, A., Hasibuan, M., Wahyuningsih, P., & Adhi, D. K. (2024). Pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan keterampilan digital untuk meningkatkan ekonomi kreatif di era Industri 4.0. Jurnal Abdimas Sains dan Teknologi Ibnu Sina, 1(2), 36–42.

Wibowo, M. B. R., Romadan, K. A., Pebrian, A. H., Putri, S. I., Surahman, B. D., & Wijaya, A. (2025). Dinamika pasar tenaga kerja di era digital: Implikasi terhadap pengangguran dan produktivitas ekonomi. Journal of Economics and Business, 3(1), 114–121.