

**Pelatihan Platform Digital Untuk Optimalisasi**  
***Soft Skill Dan Hard Skill Gen Z***

Adam Pratama Agustian<sup>1</sup>, Ariyanto Nugroho<sup>2</sup>, Eka Amalia Sari Mukti<sup>3</sup>,  
Rizki Dwi Nugroho<sup>4</sup>

Mahasiswa Dan Dosen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang

Email:

[ariyanto123nugroho@gmail.com](mailto:ariyanto123nugroho@gmail.com), [ekaamel49@gmail.com](mailto:ekaamel49@gmail.com),  
[adampratama043@gmail.com](mailto:adampratama043@gmail.com), [dosen02296@unpam.ac.id](mailto:dosen02296@unpam.ac.id)

**ABSTRAK**

Generasi Z menghadapi tantangan besar dalam memasuki dunia kerja yang semakin kompetitif. Pelatihan berbasis platform digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kompetensi mereka, baik dalam *soft skill* seperti komunikasi, kerja tim, dan kepemimpinan, maupun *hard skill* seperti pemrograman, analisis data, dan desain grafis. Kegiatan ini bertujuan memberikan pelatihan interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan Gen Z, dengan pendekatan berbasis teknologi dan kolaboratif. Program ini menggunakan metode pelatihan langsung, tutorial online, dan simulasi berbasis kasus. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan platform digital untuk mengembangkan diri secara profesional.

**Kata Kunci: Platform Digital, Soft Skill, Hard Skill, Generasi Z**

**ABSTRACT**

Generation Z faces great challenges in entering the increasingly competitive world of work. Digital platform-based training is one of the solutions to improve their competence, both in soft skills such as communication, teamwork, and leadership, as well as hard skills such as programming, data analysis, and graphic design. This activity aims to provide interactive training designed according to the needs of Gen Z, with a technology-based and collaborative approach. The program uses hands-on training methods, online tutorials, and case-based simulations. The results of the training showed an increase in participants' understanding and skills in using digital platforms to develop themselves professionally. Keywords: Generation Z, Soft Skill, Hard Skill, Digital Platform.

**Keywords: Generation Z, Soft Skill, Hard Skill, Digital Platform**

## PENDAHULUAN

Dalam era digital, kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja terus berkembang. Generasi Z, meskipun memiliki keunggulan dalam penggunaan teknologi, seringkali kurang memiliki kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang relevan. Pelatihan berbasis platform digital memberikan solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan ini. Karena, generasi Z tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, sehingga mereka dikenal sebagai "*digital natives*". Namun, ada tantangan signifikan yang dihadapi oleh generasi ini dalam optimalisasi potensi mereka seperti kesenjangan kompetensi *soft skill*, tantangan *hard skill* yang dinamis.

## RUMUSAN MASALAH

Generasi Z adalah generasi yang tumbuh bersama teknologi digital, namun terdapat kesenjangan signifikan antara kemampuan teknologi mereka dan kebutuhan keterampilan profesional di dunia kerja. Situasi ini menimbulkan sejumlah pertanyaan mendasar yang harus dijawab untuk memastikan bahwa pelatihan berbasis platform digital dapat secara efektif mengatasi tantangan tersebut. Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus utama:

1. Bagaimana tingkat pemahaman Gen Z tentang penggunaan platform digital untuk pengembangan diri?
2. Apa tantangan yang dihadapi dalam melatih *soft skill* dan *hard skill* melalui platform digital?
3. Bagaimana efektivitas pelatihan ini terhadap pengembangan keterampilan Gen Z?

## TUJUAN

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran Gen Z tentang pentingnya pengembangan *soft skill* dan *hard skill*.
2. Memberikan pelatihan praktis berbasis *platform digital*.

3. Mendorong penggunaan teknologi sebagai alat utama pengembangan diri.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Platform Digital

Platform digital seperti Google Classroom, Coursera, dan LinkedIn Learning menyediakan kesempatan untuk belajar secara fleksibel dan mandiri. Generasi Z cenderung lebih nyaman dengan metode pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan akses ke modul pelatihan, simulasi, dan komunitas online. Keunggulan ini mendukung pengembangan *soft skill* dan *hard skill* secara bersamaan (Anderson et al., 2021).

### 2. Soft Skill dan Hard Skill

Soft skill adalah kemampuan interpersonal yang mencakup komunikasi, kerja sama tim, dan kepemimpinan. Hard skill adalah kemampuan teknis spesifik seperti pemrograman, desain grafis, dan analisis data. Kombinasi keduanya menjadi kunci sukses dalam dunia kerja saat ini. Generasi Z perlu mengembangkan keduanya secara bersamaan untuk menjawab tantangan kerja yang semakin kompleks (Rasid et al., 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa individu dengan soft skill yang baik memiliki peluang lebih besar untuk sukses dalam dunia kerja, terutama dalam lingkungan kerja berbasis kolaborasi. Sementara itu, hard skill yang kuat diperlukan untuk memenuhi tuntutan teknis dalam berbagai profesi (Santoso & Kurniawan, 2020).

### 3. Generasi Z

Generasi Z adalah kelompok individu yang lahir pada akhir 1990-an hingga awal 2010-an. Sebagai "*digital natives*," mereka tumbuh dalam lingkungan yang terhubung dengan teknologi digital, internet, dan media

sosial. Generasi ini memiliki kemampuan adaptasi tinggi terhadap teknologi namun sering menghadapi kesulitan dalam pengembangan soft skill seperti komunikasi interpersonal dan manajemen waktu. Selain itu, meski akrab dengan teknologi, ada tantangan dalam pemanfaatan secara optimal untuk pengembangan keterampilan profesional (Sari et al., 2021).

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode sebagai berikut:

### **1. Observasi dan Survei**

Dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta terkait penguasaan soft skill dan hard skill. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara.

### **2. Workshop Interaktif**

Workshop dirancang untuk mengajarkan manajemen waktu, kerja tim, dan komunikasi efektif. Untuk hard skill, pelatihan mencakup penggunaan perangkat lunak seperti Canva, Trello, dan Google Sheets.

### **3. Pendampingan**

Fasilitator mendampingi peserta untuk mempraktekkan materi melalui simulasi dan studi kasus.

### **4. Evaluasi**

Dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk menilai perkembangan peserta selama pelatihan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. **Soft Skill:** Peserta menunjukkan peningkatan dalam komunikasi efektif, manajemen waktu, dan kemampuan kerja tim setelah mengikuti pelatihan.
2. **Hard Skill:** Peserta berhasil memahami dasar-dasar analisis data, desain grafis, dan penggunaan aplikasi produktivitas.
3. **Penguasaan Platform Digital:** Peserta menjadi lebih terampil dalam menggunakan alat seperti Notion dan Google Sheets untuk manajemen tugas harian serta aplikasi seperti Canva untuk desain grafis sederhana.
4. **Peningkatan Partisipasi:** Tingkat keterlibatan peserta dalam diskusi dan simulasi meningkat secara signifikan, menunjukkan antusiasme mereka terhadap materi yang disampaikan.

Pelatihan berbasis digital memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan Gen Z. Penguasaan aplikasi digital yang sebelumnya belum dikenal peserta menunjukkan potensi besar untuk pengembangan lebih lanjut. Namun, beberapa tantangan masih dihadapi, seperti kurangnya waktu untuk praktik lanjutan dan kebutuhan akan bimbingan individu. Adaptasi terhadap metode baru membutuhkan motivasi dan dukungan berkelanjutan dari fasilitator.

Penggunaan simulasi kasus terbukti efektif dalam membangun keterampilan kerja tim, sementara pendampingan individu membantu peserta memahami konsep dengan lebih mendalam. Pendekatan kombinasi ini menjadi kekuatan utama pelatihan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Pelatihan berbasis platform digital efektif dalam meningkatkan soft skill dan hard skill Generasi Z. Program ini membekali peserta dengan keterampilan relevan untuk dunia kerja. Selain itu, pelatihan ini membuka wawasan peserta terhadap potensi penggunaan teknologi digital yang lebih

produktif, baik untuk kepentingan pribadi maupun profesional.

Namun, masih terdapat kebutuhan untuk memperluas cakupan materi, khususnya pada aplikasi hard skill yang lebih kompleks. Dengan demikian, pelatihan ini telah memberikan dasar yang kuat, tetapi keberlanjutan pelatihan akan sangat menentukan keberhasilan jangka panjang.

#### **Saran**

1. Menyediakan materi pelatihan dalam format video dan modul digital yang dapat diakses kapan saja.
2. Mengintegrasikan pelatihan ini ke dalam kurikulum pendidikan formal untuk menjangkau lebih banyak peserta.
3. Menyediakan sesi lanjutan dengan fokus pada aplikasi praktis dari keterampilan yang diajarkan.
4. Meningkatkan akses terhadap fasilitas teknologi bagi peserta, seperti perangkat komputer dan jaringan internet yang memadai.
5. Melibatkan mentor profesional dari industri terkait untuk memberikan wawasan tambahan dan inspirasi kepada peserta.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anderson, J., Smith, K., & Taylor, R. (2021). Digital Learning Platforms and Their Impact on Soft Skill Development. *Journal of Educational Technology*, 35(2), 123-135.

Elburdah, R. P., Pasaribu, V. L. D., Rahayu, S., Septiani, F., & Metarini, R. R. A. (2021). Mompreneur penopang perekonomian keluarga di masa pandemi Covid-19 dengan bisnis online pada Kelurahan Pondok Benda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 75-82.

Priadi, Andri, et al. "PENYULUHAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DENGAN MEMPERKUAT

BUDAYA ORGANISASI MELALUI PENINGKATAN VALUE PADA LEMBAGA PENGEMBANGAN MASYARAKAT KELURAHAN PONDOK BENDA KOTA TANGERANG SELATAN." *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif* 1.3 (2020): 97-105. Malayu S. P. Hasibuan. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. 2007. Bumi Aksara, Jakarta.

Pasaribu, V. L. D., Elburdah, R. P., Sudarso, E., & Fauziah, G. (2020). Penggunaan Manajemen Waktu Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Di Smp Araisayah. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 84.

Pasaribu, V. L. D., Syafei, A. N., Farhan, A., Afaizah, A., Irani, C., & Firtiyani, S. R. (2021). Pengaruh Displin Protokol Kesehatan Terhadap Pencegahan Penularan Virus Covid-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 91-98.

Pasaribu, V. L. D., Susanti, F., & Hartuti, E. T. K. (2019). Memotivasi Siswa dan Siswi SMK Letris Indonesia di Dalam Menentukan Pilihan Untuk Melanjutkan Pendidikan Atau Bekerja Setelah Lulus Sekolah. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 161-172.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy. (2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.

Pasaribu, V. L. D., Dwiyatni, A., Sabina, C., Ridwan, M., Gunawan, D. D., & Noviani, B. C. (2021). Evaluasi Penerapan 3M Dimasa Pandemic Covid 19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 54-60.

Pasaribu, V. L. D., Agrasadya, A., Shabrina, N., & Krisnaldy, K. (2020). Menjadi Entrepreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Abdi Laksana: Jurnal*

*Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 1-9.*

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy. (2020). Menjadi Entrepreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1)*, 177-180.

Pasaribu, V. L., Yuniati, H. L., Pratana, R., Sembayu, R., Purba, S. M., & Nurbayani, T. T. (2021). Manajemen Keuangan untuk Menghadapi dan Bertahan di Era Covid-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen, 2(2)*, 12-18.

Pasaribu, V. L. D., & Setyowati, R. (2021). Adaptasi Kehidupan New Normal pada Masa Pandemi Covid-19 di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ikhsan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif, 2(2)*, 82-88.

Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Prabowo, B., Arianto, N., & Haryoko, U. B. (2020). Program Pendampingan Dan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Pada Usia Dini Terhadap Prestasi Belajar Dilingkungan Rt 020 Rw 009. Kel Giri Peni. Kec Wates. Yogyakarta. *Jurnal LOKABMAS Kreatif, 1(01)*.

Pasaribu, V. L. D., Satria, P., Sari, R. P., Valencya, I., & Setyowati, R. Nursahidin. Adaptasi Kehidupan New Normal Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Yayasan Pondok Pesantren Dan Panti Asuhan Nurul Ikhsan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal LOKABMAS Kreatif, 2(02)*, 89-97.

Pasaribu, V. L. D., Sulaiman, S., Sutiman, S., Thaharudin, T., & Purnomo, B. Y. (2020). Pengenalan Letak Posyandu Terdekat Dikelurahan Pisangan Dengan Manajemen Pemasaran Revolusi 4.0

Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Letak Dan Fungsi Posyandu Terdekat Pada Kelurahan Pisangan. *Dedikasi Pkm, 1(1)*, 105-110.

Pasaribu, V. D., Qomah, F. I., Sajida, S. R., Putri, D. O., Hidayat, M. K., & Senoaji, R. DARING ATAU KEGIATAN TATAP MUKA EFESIENSI MANA.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy. (2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1)*, 177-180.

Fadillah, Sulistiyani, Ela Hulasoh. (2023). Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Intensi Berwirausaha Siswa SMK Sasmita Jaya Pamulang. Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Laksana, Vol 4. (2)*, 604-615

Putra, A., & Dewi, L. (2022). Efektivitas Pelatihan Digital pada Generasi Z: Studi Kasus di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(1)*, 45-60.

Santoso, D., & Kurniawan, T. (2020). Hard Skill dan Soft Skill dalam Dunia Kerja Modern. *Indonesian Journal of Human Resources, 10(3)*, 87-95.

Sari, N., Utami, F., & Haryanto, B. (2021). Generasi Z dan Tantangan Keterampilan Kerja di Era Digital. *Jurnal Sosial dan Humaniora, 12(4)*, 67-80.

Rasid, Z., Tewal, B., & Kojo, C. (2020). Pengaruh Hard Skill dan Soft Skill terhadap Kinerja Karyawan di PERUM DAMRI Manado. *Jurnal EMBA, Vol. 6, No. 2*, pp. 1008-1017.

Hamrin, Y. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teknologi: Implementasi pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Inovatif, 8(3)*, 29-40.