

**SOSIALISASI MOTIVASI DAN KETRAMPILAN BELAJAR DI ERA DIGITAL  
PADA SISWA SMK VIA MEDIKA****Wahyu Andri Wibowo, Laura Komala,, Yusep Prihanto, Muhamad Badru  
Zaman, Bambang Permadi****Dosen Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang****Email: [dosen02164@unpam.ac.id](mailto:dosen02164@unpam.ac.id)****Abstrak**

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kompeten dan beretika merupakan aset berharga bangsa Indonesia. Memiliki SDM yang kompetitif juga merupakan harapan institusi di bidang pendidikan. Era Digital industri 4.0 bercirikan kebutuhan akan SDM yang terampil digital untuk menopang penerapan industri 4.0. SDM yang kompetitif dapat dilihat dari luarannya yang sangat dibutuhkan dan terserap oleh pihak yang membutuhkan, kemampuan menciptakan inovasi serta menjadi agen perubahan di lingkungannya. Sebagai agen perubahan dilingkungannya, perlu disiapkan pembekalan ketrampilan untuk menunjang kemampuannya di masa yang akan datang. Salah satu contohnya, melibatkan peserta didik dan para guru untuk mengikuti program-program terapan yang berpotensi meningkatkan *soft skills* dan penguasaan teknis ketrampilan tertentu. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut : a) sebagai bentuk penyuluhan dan memotivasi siswa SMK Via Medika agar mempunyai ketrampilan untuk menunjang kemampuannya di masa yang akan datang, b) memotivasi siswa SMK Via Medika untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Target dan luaran yang diadakan sebagai berikut : a) Siswa dapat memahami pemakaian internet sehat agar bisa menunjang proses pembelajaran, b) Siswa dapat memahami tata cara penggunaan Google Form untuk menunjang keahliannya di masa yang akan datang, c) Siswa dapat memahami tata cara penggunaan Power Point untuk menunjang proses pembelajaran. Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: 1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan 2. Ketercapaian tujuan pelatihan 3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan 4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi Target peserta pelatihan seperti direncanakan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target kegiatan tercapai.

**Kata Kunci:** Motivasi, Ketrampilan, Era Digital 2021**Abstract**

*In the context of rapid handling of COVID-19, it is necessary to understand the community, especially children and adolescents in increasing awareness to prevent and fight the COVID-19 virus in the form of Clean and Healthy Life Behavior, the Movement to Use Masks (GEMAS), and the use of antiseptics and disinfectants in daily life. day. This activity is one of the special programs from the Indonesian government which aims to improve the overall health quality of the Indonesian people and to prevent the corona virus from entering the body. The purpose of this community service is to increase the understanding and skills of adolescents in clean and healthy living behavior, the use of masks, the use of antiseptics and disinfectants as well as improving the health of students. The method used is counseling with socialization or lectures supported by health interactions. Teenagers' interest in implementing clean and healthy living behaviors, using masks, and using Antiseptic and Disinfectants in daily life is very large, so that the counseling is easily accepted and can create a positive attitude towards self-awareness to*

*maintain personal and surrounding hygiene. The results of PKM activities in general include several components as follows: 1. The success of the target number of training participants 2. Achieving objectives 3. Achieving the target material that has been planned 4. The ability of participants in mastering the material. Thus it can be said that the target of the activity was achieved.*

**Keywords:** *Motivation, Skills, Digital Age 2021*

## A. PENDAHULUAN

Pada tahun ajaran baru 2021, oleh Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan dinyatakan proses belajar mengajar akan kembali ke system *offline* (tatap muka). Dampak Pandemi COVID-19 yang dirasakan sangat luar biasa dalam kehidupan bermasyarakat. Pembatasan fisik dan sosial yang harus dilakukan diantara manusia untuk mencegah penularan COVID-19 menyebabkan berbagai aktivitas harus dikurangi signifikan, bahkan dihentikan. Hal ini dilakukan dalam upaya untuk memutus mata rantai penularan COVID-19. Warga masyarakat dihimbau untuk tetap di rumah saja dan tidak keluar rumah kecuali untuk hal yang sangat penting, serta terus melakukan berbagai kebiasaan pola hidup bersih dan sehat. Tantangan yang cukup berat bagi dunia pendidikan berubahnya system tatap muka menjadi system daring (*online*). Hal ini menyulitkan orang tua dan siswa. Siswa banyak yang tidak dapat mengikuti proses belajar karena tidak menguasai teknologi, tidak memahami internet yang sehat agar tidak terpancing *hoax*, kendala tersedianya kuota internet dan signal internet. Melihat situasi pandemi COVID-19 seperti sekarang ini, nyatanya ada *silver lining* yang bisa diambil. Salah satunya adalah peningkatan terhadap kebutuhan teknologi digital.

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kompeten dan beretika merupakan aset berharga bangsa Indonesia. Memiliki SDM yang kompetitif juga merupakan harapan institusi di bidang pendidikan. Era Digital industri 4.0 bercirikan kebutuhan akan SDM yang terampil digital untuk

menopang penerapan industri 4.0 yang kental dengan bidang kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI).

Pendidikan adalah modal dasar menciptakan SDM. SDM yang kompetitif dapat dilihat dari luarannya yang sangat dibutuhkan dan terserap oleh pihak yang membutuhkan, kemampuan menciptakan inovasi serta menjadi agen perubahan di lingkungannya. Sebagai agen perubahan dilingkungannya, perlu disiapkan pembekalan ketrampilan untuk menunjang kemampuannya di masa yang akan datang. Salah satu contohnya, melibatkan peserta didik dan para guru untuk mengikuti program-program terapan yang berpotensi meningkatkan *soft skills* dan penguasaan teknis ketrampilan tertentu.

Mitra pengabdian masyarakat ini adalah SDIT Raflesia yang beralamat di Jalan H. Saman Jl. Kp. Areman No.100 Rt 9/008 Depok. Motto sekolah SDIT Raflesia "Membina Generasi Dengan Ikatan Hati". SDIT Raflesia di bawah naungan Yayasan Raflesia Depok tercatat sebagai salah satu SD Islam terbaik di Kota Depok. SDIT Raflesia sebagai sekolah berbasis Islam Terpadu, tidak hanya mengedepankan prestasi di pendidikan formal saja tetapi juga lebih mengedepankan pendidikan Islam terutama pembentukan keperibadian, akhlak, dan pendidikan Al-Quran bagi semua siswa didiknya. Target unggulan pada SDIT Raflesia adalah hafalan Qur'an Juz 29 dan 30 seperti sekolah Islam unggulan lainnya. Dari prestasi siswa juga membanggakan seperti mendapat juara ke 3 lomba IPA tingkat SD/MI tingkat sejadetabek. Dalam mengembangkan potensi masing-masing peserta didik, di

SDIT Raflesia juga memfasilitasi dengan ekstrakurikuler yang beragam seperti Robotik, Sains, Manga, Pramuka, Beladiri, Memanah, English Club, Tari, dan lain-lain sehingga diharapkan dapat mengakomodir minat dan bakat siswa dengan lebih terarah. Dari sisi biaya SDIT Raflesia juga termasuk terjangkau dengan kemudahan metode pembayaran bagi orang tua siswa.

Pada saat ini, saat pandemi COVID-19, pelaksanaan belajar mengajar di SDIT Raflesia secara daring. Oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan tentang Teknik Informasi, khususnya tentang internet sehat dan penggunaan beberapa aplikasi pendukung untuk menyelesaikan tugas sekolah, misalnya penggunaan google form dan penggunaan power point. Internet sehat adalah internet yang dalam penggunaannya untuk hal-hal yang positif dan berdampak baik bagi dirinya dan lingkungannya. Oleh karena itu perlu penyuluhan tentang internet sehat agar siswa siswa bisa bijak dalam penggunaan internet. Pengenalan google form sangat penting bagi siswa swbagai ilmu baru yang akan bermanfaat bagi siswa di masa yang akan datang. Fungsi google form antara lain : untuk membuat formulir pendaftaran, untuk membuat daftar ceklist dan membuat daftar-daftar lain. Power point adalah Software untuk merancang bahan presentasi dalam slide. Disamping itu, power point bisa digunakan untuk merangsang kreatifitas anak dalam menggambar animasi.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Permasalahan dari Siswa SMK Via Medika adalah bagaimana memahami motivasi dan keterampilan pada diri sendiri?

## **C. TUJUAN PELAKSANAAN**

Adapun tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk memahami motivasi dan menemukan keterampilan pada diri sendiri.

## **D. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian Motivasi**

Motivasi berasal dari kata motif yang artinya dorongan. Menurut Khaerul Umam (2010) dorongan atau tenaga tersebut merupakan gerak jiwa dan jasmani untuk berbuat. Menurut Hasibuan (2003) dalam pemberian motivasi instansi mempunyai kesamaan tujuan, ada beberapa tujuan yang dapat diperoleh antara lain meningkatkan moral dan kepuasan kerja pegawai, meningkatkan prestasi kerja pegawai, menciptakan suasana dan hubungan kerja yang baik meningkatkan loyalitas, kreatifitas dan partisipasi, meningkatkan tingkat kesejahteraan pegawai dan meningkatkan rasa tanggung jawab pegawai terhadap tugas.

### **2. Pengertian Keterampilan**

Menurut Bambang Wahyudi (2002) keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek. Keterampilan kerja ini dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu :

- a. Keterampilan mental seperti analisa, membuat keputusan, menghitung dan menghafal.
- b. Keterampilan fisik seperti keterampilan yang berhubungan dengan anggota tubuh dan pekerjaan.
- c. Keterampilan sosial seperti dapat mempengaruhi orang lain, berpidato, menawarkan barang dan lain-lain.

## **E. METODE PELAKSANAAN**

Metode kegiatan yang digunakan adalah melalui kunjungan langsung ke SMK Via Medika, dengan memberikan seminar, pelatihan dan pendampingan terhadap siswa-I yang ada pada sekolah SMK Via Medika.

## **F. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil kegiatan PKM secara garis besar adalah memahami motivasi dan keterampilan.

Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan acara tatap muka berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah terkait peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat. Kegiatan ini dilaksanakan dengan jangka waktu satu hari. Peserta kegiatan berjumlah 30 orang anggota SMK Via Medika dan lokasi penyelenggaraan pelatihan di SMK Via Medika. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh 5 (lima) orang tim pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai pemahaman motivasi dan keterampilan.



**Gambar 1**

#### **Pemberian Materi PKM**

Keterbatasan waktu pertemuan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan dengan rinci. Kegiatan ini hanya dilakukan dengan metode ceramah. Acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab. Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta dalam sesi tanya jawab. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah cara memahami motivasi dan keterampilan.



**Gambar 2**

#### **Foto TIM PKM dan Siswa-i SMK Via Medika**

### **G. KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Motivasi adalah dorongan atau tenaga tersebut merupakan gerak jiwa dan jasmani untuk berbuat, dan keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek

#### **Saran**

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran adalah waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan. Oleh karena itu biaya PKM sebaiknya tidak sama antara beberapa tim pengusul proposal, mengingat khalayak sasaran yang berbeda pula.

### **H. DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, R. D. (2019). Acep Heri Rizal, 'Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Melalui Internet (E-Commerce) Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdataan'. *Salam Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 6, 45-58.
- Hasibuan. (2003). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Bumi

- Aksara.
- Hidayanto, F. (2015). Pentingnya internet sehat. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 4(01), 21-24.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43- 48.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, S(1).
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94-101.
- Prayitno, E., Kumiawati, D., & Arvianto, I. R. (2018, October). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. In *Seminar Nasional Call For Paper & Pengabdian masyarakat* (Vol. 1, No. 01).
- Purba, M. A., & Yando, A. D. (2021, January). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 3, pp. 96-101). n.
- Rahardja, U., Lutfiani, N., Harahap, E. P., & Wijayanti, L. (2021). iLeaming: Metode Pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0. *Technomedia J*, 4(2), 261-276.
- Sahroni, S., Susanto, S., Sutoro, M., Mukrodi, M., & Apriansyah, M. (2020). Penumbuhan Wirausaha Baru Pada Majelis Da'wah Al'adni. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Susanto, S., Darusman, Y. M., Bachtiar, B., Gueci, R. S., & Santoso, B. (2021). Menggunakan Media Sosial Ramah Hukum. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 2(1), 72-78.
- Suworo, S., Sairin, S., Susanto, S., Tarwijo, T., & Fajri, C. (2022). Pelatihan Digital Marketing (Sosial Media) Untuk Meningkatkan Life Skill Santri Dan Staf Marketing Di Pesantren Al Wafi Islamic Boarding School Depok. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 59-69.
- Umam, K. (2010). Perilaku Organisasi. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Wahyudi, B. (2002). Manajemen Sumber Daya Manusia. Bandung : Sulita.