

ANALISIS SUMBER BELAJAR MASYARAKAT PADA LKP KARYA PRIMA KURSUS DALAM PELATIHAN KETERAMPILAN KOMPUTER

Lucia Natalia Sitanggang¹, Surta Tiodora Silaban², Esabella sinaga³, Monika
Choirala Purba⁴, Grecia Angelika Nainggolan⁵, Nurlila Pulungan⁶, Alvin
Telaumbanua⁷, Muhammad Aldi⁸, Wulan Faiha Muthi⁹, Dwi Fide Christanti
Purba¹⁰, Tamasya mercy raja guk guk¹¹, Silvia Mariah Handayani¹², Sardi
Pranata¹³

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,Pendidikan Masyarakat, Fakultas ilmu pendidikan,
Universitas Negeri Medan

¹tantipurba27@gmail.com, ²alfintelaumbanua2005@gmail.com,
³esabellasinaga@gmail.com, ⁴pudanmonika@gmail.com,
⁵graciaangelika7@gmail.com, ⁶lilapulungannur@gmail.com,
⁷tamasyamercy@gmail.com, ⁸luciasitanggang22@gmail.com,
⁹wulanmuthi532@gmail.com, ¹⁰silaban2004@gmail.com,
¹¹aldi.syahputra4487@gmail.com, ¹²sardinst@unimed.ac.id,
¹³zylvie@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of LKP Karya Prima as a community learning resource in computer skills training. The study used a qualitative approach with descriptive methods. The study was conducted at LKP Karya Prima. The subjects of this study consisted of the management institution and computer course participants at LKP Karya Prima. Data were collected through observation, interviews, and documentation, which were then processed using Miles and Huberman data analysis techniques. The results of the study indicate that LKP Karya Prima plays a role in improving the computer skills of the community, especially students and the general public. The training program includes Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, ten-finger typing, internet usage, and printing documents. The learning process is carried out using the learning-by-doing method and an individual learning system so that participants can more easily understand the material. In addition, learning facilities and instructor guidance also support the effectiveness of the training process. Thus, LKP Karya Prima is one of the community learning resources that supports the improvement of digital skills through non-formal education.

Keywords: *Community Learning Resources, Non-formal Education, Computer Training, Digital Skills.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran LKP Karya Prima sebagai sumber belajar masyarakat dalam pelatihan keterampilan komputer. Penelitian

menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian dilaksanakan di LKP Karya Prima. Adapun Subjek penelitian ini terdiri atas pengelola lembaga dan peserta kursus komputer di LKP Karya Prima. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian diolah menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKP Karya Prima berperan dalam meningkatkan keterampilan komputer masyarakat, khususnya mahasiswa dan masyarakat umum. Program pelatihan meliputi Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, mengetik sepuluh jari, penggunaan internet, dan pencetakan dokumen. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode *learning by doing* dan sistem pembelajaran individual sehingga peserta lebih mudah memahami materi. Selain itu, fasilitas pembelajaran dan bimbingan instruktur turut mendukung efektivitas proses pelatihan. Dengan demikian, LKP Karya Prima menjadi salah satu sumber belajar masyarakat yang mendukung peningkatan keterampilan digital melalui pendidikan nonformal.

Kata Kunci: Sumber Belajar Masyarakat, Pendidikan Nonformal, Pelatihan Komputer, Keterampilan Digital.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan dan dunia kerja. Penguasaan keterampilan komputer kini menjadi kebutuhan dasar yang penting dimiliki masyarakat untuk mendukung aktivitas akademik, administrasi, maupun pekerjaan profesional. Kemampuan menggunakan aplikasi seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint menjadi bagian penting dalam menunjang efektivitas kerja dan proses pembelajaran di era modern (Prasetyo & Lestari, 2024).

Pendidikan nonformal memiliki peranan penting dalam membantu Masyarakat memperoleh keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman. Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang berkembang di masyarakat adalah Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nonformal berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap pendidikan formal dalam mendukung pendidikan sepanjang hayat. Melalui program pelatihan yang bersifat fleksibel dan berbasis praktik, LKP menjadi sarana pembelajaran

masyarakat untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi diri.

Sumber belajar masyarakat merupakan segala potensi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran, baik berupa manusia, media, lingkungan, maupun lembaga pendidikan. Association for Educational Communication and Technology (AECT) menjelaskan bahwa sumber belajar mencakup data, orang, serta benda yang dapat digunakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar (AECT, 1977). Dalam konteks pendidikan nonformal, keberadaan LKP dapat dikategorikan sebagai sumber belajar masyarakat karena menyediakan fasilitas, tenaga pengajar, metode pembelajaran, serta pengalaman belajar yang mendukung peningkatan keterampilan peserta didik.

Kebutuhan terhadap keterampilan komputer semakin meningkat, terutama di kalangan mahasiswa dan pencari kerja. Dalam kegiatan perkuliahan, mahasiswa sering memanfaatkan komputer untuk menyelesaikan tugas, membuat laporan, menyusun presentasi, serta mencari informasi melalui internet.

Namun, masih terdapat masyarakat yang belum memiliki kemampuan komputer yang memadai sehingga memerlukan pelatihan keterampilan komputer secara praktis dan terarah. Penelitian Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa lembaga kursus komputer memiliki kontribusi dalam meningkatkan keterampilan digital masyarakat melalui pembelajaran berbasis praktik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

LKP Karya Prima merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal yang menyediakan pelatihan keterampilan komputer bagi masyarakat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, program pelatihan di lembaga ini meliputi Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, mengetik sepuluh jari, penggunaan internet, dan pencetakan dokumen. Proses pembelajaran dilakukan melalui metode *learning by doing* dengan sistem pembelajaran individual sehingga peserta dapat belajar sesuai kemampuan masing-masing.

Metode praktik langsung yang diterapkan dalam pelatihan komputer dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta karena peserta

memperoleh pengalaman belajar secara nyata. Edgar Dale melalui teori *Cone of Experience* menjelaskan bahwa pengalaman belajar langsung memberikan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis (Dale, 1969). Selain itu, menurut Knowles (1984), orang dewasa cenderung lebih mudah belajar melalui pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman hidup mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis peran LKP Karya Prima sebagai sumber belajar masyarakat dalam pelatihan keterampilan komputer serta melihat bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan mampu membantu meningkatkan keterampilan digital peserta kursus.

B. Kajian Literatur

Sumber Belajar Masyarakat

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Association for Educational Communication and Technology (AECT), sumber belajar

mencakup data, manusia, lingkungan, media, maupun benda yang dapat digunakan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar (AECT, 1977). Dengan demikian, sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku atau guru, tetapi juga meliputi lingkungan sosial dan lembaga yang mendukung proses pendidikan.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menjelaskan bahwa sumber belajar adalah seluruh daya yang dapat digunakan untuk kepentingan proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Sudjana & Rivai, 2013). Dalam konteks pendidikan masyarakat, sumber belajar memiliki peranan penting karena mampu membantu masyarakat memperoleh keterampilan sesuai kebutuhan kehidupan sehari-hari.

Sumber belajar masyarakat bersifat fleksibel dan kontekstual karena dapat digunakan sesuai kondisi lingkungan masyarakat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2022), sumber belajar berbasis masyarakat mampu meningkatkan keterampilan peserta

didik karena proses pembelajaran berlangsung secara langsung dan sesuai kebutuhan nyata masyarakat (Rahmawati, 2022). Oleh sebab itu, lembaga kursus dan pelatihan dapat dikategorikan sebagai salah satu sumber belajar masyarakat yang mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP)

Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) merupakan salah satu bentuk pendidikan nonformal yang bertujuan memberikan bekal keterampilan, pengetahuan, dan kecakapan hidup kepada masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 26 ayat (5), kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang membutuhkan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, bekerja, maupun melanjutkan pendidikan.

Menurut Mustofa Kamil, LKP merupakan lembaga pendidikan nonformal yang berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis masyarakat agar mampu meningkatkan produktivitas dan kualitas sumber daya manusia (Kamil,

2012). LKP memiliki karakteristik pembelajaran berbasis praktik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung.

Selain itu, Philip H. Coombs menyatakan bahwa pendidikan nonformal adalah setiap kegiatan pendidikan terorganisasi di luar sistem pendidikan formal yang bertujuan memenuhi kebutuhan belajar masyarakat secara fungsional dan praktis (Coombs, 1985). Dalam hal ini, keberadaan LKP menjadi penting karena mampu memberikan layanan pendidikan yang lebih fleksibel sesuai kebutuhan masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Siregar dan Harahap (2023) menunjukkan bahwa lembaga kursus komputer berkontribusi dalam meningkatkan kesiapan kerja masyarakat melalui penguasaan keterampilan teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini (Siregar & Harahap, 2023).

Pelatihan Keteampilan Komputer

Pelatihan keterampilan komputer merupakan proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan individu

dalam menggunakan perangkat komputer dan aplikasi pendukungnya. Menurut Gibson, keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan secara efektif melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara berulang (Gibson, 2009). Dalam konteks komputer, keterampilan tersebut mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat lunak maupun perangkat keras komputer.

Suryadi menjelaskan bahwa keterampilan komputer meliputi kemampuan menggunakan aplikasi dasar seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, serta kemampuan memanfaatkan internet untuk memperoleh dan mengelola informasi secara efektif (Suryadi, 2015). Penguasaan keterampilan digital menjadi kebutuhan penting di era perkembangan teknologi saat ini karena hampir seluruh bidang pekerjaan memanfaatkan teknologi komputer.

Pelatihan komputer umumnya menggunakan metode praktik langsung atau *learning by doing* agar peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. Edgar Dale melalui teori *Cone of Experience*

menjelaskan bahwa pengalaman belajar langsung memberikan tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis (Dale, 1969). Oleh karena itu, metode praktik langsung dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta pelatihan komputer.

Penelitian oleh Prasetyo dan Lestari (2024) menunjukkan bahwa pelatihan komputer berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan digital peserta secara signifikan karena peserta terlibat langsung dalam penggunaan aplikasi komputer selama proses pembelajaran berlangsung (Prasetyo & Lestari, 2024).

Hubungan Sumber Belajar Masyarakat dan Pelatihan Keterampilan Komputer

Sumber belajar masyarakat memiliki hubungan yang erat dengan pelatihan keterampilan komputer karena lembaga pendidikan nonformal seperti Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) menjadi sarana masyarakat untuk memperoleh keterampilan digital secara praktis dan aplikatif. Dalam proses pembelajaran di LKP, peserta memperoleh pengalaman belajar

melalui fasilitas komputer, modul pembelajaran, instruktur, serta metode praktik langsung yang mendukung peningkatan keterampilan peserta. Keberadaan sumber belajar tersebut membantu masyarakat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan maupun dunia kerja.

Menurut Malcolm Knowles dalam teori andragogi, orang dewasa cenderung belajar berdasarkan kebutuhan nyata yang mereka hadapi dan lebih tertarik pada pembelajaran yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Knowles, 1984). Hal ini terlihat pada peserta kursus komputer yang mengikuti pelatihan untuk kebutuhan akademik, administrasi, maupun pekerjaan. Dengan demikian, pembelajaran keterampilan komputer melalui pendidikan nonformal menjadi lebih efektif karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik dewasa.

Selain itu, Edgar Dale melalui teori *Cone of Experience* menjelaskan bahwa pengalaman belajar langsung memberikan tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis (Dale, 1969). Oleh sebab itu,

metode *learning by doing* yang diterapkan dalam pelatihan komputer mampu membantu peserta memahami materi secara lebih cepat karena peserta langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi komputer selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis masyarakat mampu meningkatkan keterampilan digital masyarakat karena pembelajaran dilakukan secara kontekstual dan sesuai kebutuhan peserta didik (Rahmawati, 2022). Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa lembaga kursus komputer menjadi salah satu sumber belajar masyarakat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan teknologi informasi masyarakat, khususnya bagi mahasiswa dan pencari kerja.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Siregar dan Harahap (2023) juga menjelaskan bahwa pendidikan nonformal berbasis keterampilan komputer memiliki kontribusi dalam meningkatkan kesiapan kerja masyarakat serta kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital (Siregar & Harahap, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa

keberadaan lembaga kursus komputer tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan masyarakat dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Selain itu, penelitian terbaru oleh Prasetyo dan Lestari (2024) menyatakan bahwa pelatihan komputer berbasis praktik langsung mampu meningkatkan kompetensi digital peserta secara signifikan karena peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif selama proses pelatihan berlangsung (Prasetyo & Lestari, 2024). Penelitian tersebut menegaskan bahwa sumber belajar masyarakat yang berbasis praktik memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan keterampilan teknologi masyarakat di era digital.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa hubungan antara sumber belajar masyarakat dan pelatihan keterampilan komputer sangat erat karena lembaga kursus dan pelatihan berperan sebagai media pembelajaran yang membantu masyarakat memperoleh keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan kehidupan modern. Keberadaan LKP sebagai

sumber belajar masyarakat juga berkontribusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan nonformal berbasis keterampilan komputer.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam mengenai peran LKP Karya Prima sebagai sumber belajar masyarakat dalam pelatihan keterampilan komputer. Metode deskriptif dipilih untuk menggambarkan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian berlangsung. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Pendekatan ini lebih menekankan pada pemahaman makna, proses, dan fenomena sosial dibandingkan pengukuran berbasis angka (Sugiyono, 2022).

Penelitian dilaksanakan di LKP Karya Prima yang beralamat di Jalan Gurilla No. 2, Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Lokasi penelitian dipilih karena lembaga tersebut merupakan salah satu lembaga kursus dan pelatihan yang menyediakan program pembelajaran komputer bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan masyarakat umum yang membutuhkan keterampilan komputer untuk kebutuhan akademik maupun pekerjaan.

Subjek penelitian terdiri atas pengelola lembaga dan peserta kursus komputer di LKP Karya Prima. Pengelola lembaga dipilih sebagai informan utama karena mengetahui secara langsung proses pelaksanaan pelatihan, sistem pembelajaran, fasilitas, serta tujuan program kursus komputer yang dilaksanakan. Selain itu, peserta kursus juga dijadikan sumber informasi untuk mengetahui manfaat serta pengalaman belajar yang diperoleh selama mengikuti pelatihan keterampilan komputer. Menurut Moleong (2021), dalam penelitian kualitatif, informan dipilih berdasarkan kemampuan mereka

dalam memberikan informasi yang mendalam sesuai fokus penelitian (Moleong, 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran di LKP Karya Prima, mulai dari metode pembelajaran, penggunaan fasilitas komputer, hingga interaksi antara instruktur dan peserta pelatihan. Wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka dengan pengelola serta peserta kursus untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pelatihan keterampilan komputer dan manfaat yang dirasakan peserta. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, modul pelatihan, jadwal kursus, dan data pendukung lainnya.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan sesuai fokus penelitian,

kemudian data disajikan secara sistematis agar mudah dipahami. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dianalisis. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan sehingga data dapat dipahami secara lebih sistematis (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

D.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKP Karya Prima berperan sebagai sumber belajar masyarakat dalam meningkatkan keterampilan komputer peserta kursus. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar peserta kursus berasal dari kalangan mahasiswa dan masyarakat umum yang mengikuti pelatihan untuk kebutuhan akademik maupun pekerjaan. Program pelatihan yang diberikan meliputi Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, mengetik sepuluh jari, penggunaan internet, serta pencetakan dokumen.

Proses pembelajaran di LKP Karya Prima menggunakan metode praktik langsung (*learning by doing*) dengan sistem pembelajaran individual. Peserta belajar menggunakan komputer masing-masing dan dibimbing langsung oleh instruktur sesuai tingkat kemampuan peserta. Metode ini membantu peserta memahami materi secara lebih mudah karena peserta langsung mempraktikkan materi yang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Edgar Dale yang menyatakan bahwa pengalaman belajar langsung memberikan pemahaman yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis (Dale, 1969). Selain itu, metode pembelajaran individual yang diterapkan juga sesuai dengan teori andragogi Malcolm Knowles yang menjelaskan bahwa orang dewasa lebih mudah belajar melalui pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman mereka (Knowles, 1984).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran seperti komputer,

modul pelatihan, ruang belajar, dan bimbingan instruktur membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta. Peserta menjadi lebih memahami penggunaan aplikasi komputer serta lebih terampil dalam menyelesaikan tugas akademik maupun pekerjaan administrasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa LKP Karya Prima tidak hanya berfungsi sebagai tempat kursus, tetapi juga sebagai sarana pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan nonformal berbasis keterampilan digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di LKP Karya Prima dilakukan melalui metode praktik langsung (learning by doing) dengan sistem pembelajaran individual. Dalam proses pembelajaran tersebut, tutor membimbing peserta secara langsung sesuai kemampuan masing-masing sehingga peserta lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain praktik langsung, peserta juga memperoleh materi teori melalui modul pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman selama pelatihan berlangsung. Sistem pembelajaran personal tersebut membantu peserta

lebih fokus dan lebih mudah memahami penggunaan aplikasi komputer seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa lembaga kursus komputer memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan keterampilan digital masyarakat melalui pembelajaran berbasis praktik. Selain itu, Siregar dan Harahap (2023) menjelaskan bahwa pendidikan nonformal berbasis keterampilan komputer mampu membantu masyarakat meningkatkan kesiapan kerja dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital.

Metode pembelajaran individual yang diterapkan di LKP Karya Prima menjadi salah satu faktor yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran karena tutor dapat memberikan arahan dan pendampingan secara langsung kepada peserta saat praktik berlangsung. Kondisi tersebut sesuai dengan teori andragogi Malcolm Knowles yang menjelaskan bahwa orang dewasa lebih mudah belajar

melalui pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman belajar mereka. Selain itu, metode praktik langsung juga membantu peserta memperoleh pengalaman belajar secara nyata sehingga peserta lebih cepat memahami materi yang dipelajari.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sumber belajar yang digunakan dalam proses pelatihan masih dapat dikembangkan lebih lanjut agar pembelajaran menjadi lebih maksimal. Selama proses pelatihan berlangsung, sumber belajar utama yang digunakan peserta masih didominasi oleh modul pembelajaran dan penjelasan langsung dari tutor. Padahal, dalam pelatihan keterampilan komputer peserta juga memerlukan sumber belajar tambahan yang dapat membantu mereka belajar kembali secara mandiri di luar jam pelatihan.

Dalam pembelajaran keterampilan komputer, keberadaan sumber belajar tambahan berbasis digital dapat membantu peserta memperoleh pemahaman yang lebih luas dan lebih fleksibel. Rahman (2021) menjelaskan bahwa internet

dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar karena mampu membantu peserta memperoleh informasi dan materi pembelajaran secara lebih mudah sesuai kebutuhan belajar mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan sumber belajar digital seperti video tutorial, panduan praktik komputer, maupun media pembelajaran visual dapat menjadi pendukung dalam proses pelatihan keterampilan komputer.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi praktik komputer. Ramadhani dan Fitria (2021) menjelaskan bahwa penggunaan modul digital mampu membantu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik karena peserta dapat mempelajari kembali materi pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Dengan adanya sumber belajar tambahan seperti tutorial penggunaan Microsoft Office maupun panduan langkah-langkah praktik komputer, peserta dapat lebih mudah mengulang kembali materi yang telah dipelajari selama pelatihan berlangsung.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Putra dan Sukardi (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran online memiliki kontribusi terhadap hasil belajar peserta didik karena pembelajaran berbasis digital mampu membantu proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan adanya media pembelajaran tambahan berbasis digital, peserta tidak hanya memperoleh materi dari tutor dan modul pelatihan saja, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar tambahan yang dapat membantu meningkatkan keterampilan komputer mereka secara lebih optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya pengembangan sumber belajar tambahan untuk mendukung proses pelatihan keterampilan komputer di LKP Karya Prima. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan sumber belajar berbasis internet seperti video tutorial pembelajaran komputer, pembuatan panduan langkah-langkah penggunaan aplikasi Microsoft Office, serta penyediaan media pembelajaran visual yang mudah dipahami peserta. Selain itu, media informasi seperti poster

pembelajaran, panduan praktik komputer, maupun tutorial sederhana juga dapat digunakan untuk membantu peserta memahami materi secara bertahap saat proses pelatihan berlangsung.

Pengembangan sumber belajar tambahan tersebut bertujuan agar peserta tidak hanya bergantung pada tutor selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya sumber belajar tambahan yang lebih variatif, peserta dapat belajar kembali secara mandiri ketika mengalami kesulitan dalam praktik komputer. Hal tersebut juga dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena peserta memiliki kesempatan untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari melalui media pembelajaran tambahan yang tersedia.

Dengan demikian, sumber belajar dalam pelatihan keterampilan komputer di LKP Karya Prima tidak hanya berasal dari tutor dan modul pembelajaran, tetapi juga dapat dikembangkan melalui pemanfaatan sumber belajar tambahan berbasis digital. Pengembangan sumber belajar tersebut diharapkan mampu membantu peserta belajar lebih

mandiri, memperkuat pemahaman materi, serta mendukung efektivitas proses pelatihan keterampilan komputer secara lebih optimal.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKP Karya Prima berperan dalam meningkatkan keterampilan komputer masyarakat, khususnya mahasiswa dan masyarakat umum. Program pelatihan meliputi Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, mengetik sepuluh jari, penggunaan internet, dan pencetakan dokumen. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode *learning by doing* dan sistem pembelajaran individual sehingga peserta lebih mudah memahami materi. Selain itu, fasilitas pembelajaran dan bimbingan instruktur turut mendukung efektivitas proses pelatihan. Dengan demikian, LKP Karya Prima menjadi salah satu sumber belajar masyarakat yang mendukung peningkatan keterampilan digital melalui pendidikan nonformal.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington DC: Association for Educational Communication and Technology.
- Coombs, P. H. (1985). *The World Crisis in Education*. New York: Oxford University Press.
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Gibson, J. L. (2009). *Organizations: Behavior, Structure, Processes*. New York: McGraw-Hill.
- Kamil, M. (2012). *Model Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Alfabeta.
- Knowles, M. (1984). *The Adult Learner: A Neglected Species*. Houston: Gulf Publishing.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, A., & Lestari, D. (2024). "Efektivitas Pelatihan Komputer Berbasis Praktik terhadap Keterampilan Digital Peserta." *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(1), 45–53.
- Rahmawati, N. (2022). "Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Keterampilan Digital Masyarakat." *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 17(2), 120–128.
- Siregar, R., & Harahap, M. (2023). "Pengembangan Sumber Daya Manusia melalui Pendidikan Nonformal." *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 5(1), 33–41.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi. (2015). *Pendidikan dan Teknologi Informasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahman, D. (2021). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar dan Informasi*. (<https://jurnal.unimen.cloud/RMH/article/view/1391>)

Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). "Capaian Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains Tematik menggunakan Modul Digital". (<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1391>)

Putra, F. A., & Sukardi. (2021). *Kontribusi Media Pembelajaran Online, Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. (<https://sosains.greenvest.co.id/index.php/sosains/article/view/283>)

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional