

Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi dengan Metode Kursus Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu

Yonoriadi¹, Adi Ahmad²

^{1,2} STMIK Indonesia Banda Aceh, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Yonoriadi

E-mail: yonoriadi@stmikiba.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan penggunaan aplikasi komputer bagi peserta kursus di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu peserta dalam meningkatkan kompetensi digital mereka guna menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode kursus dengan pendekatan berbasis praktik, di mana peserta mendapatkan pembelajaran teori secara singkat dan lebih banyak melakukan latihan langsung menggunakan aplikasi komputer yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman serta keterampilan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi komputer, baik dalam hal kecepatan maupun ketepatan penggunaan fitur-fitur utama. Dengan demikian, pembelajaran berbasis komputer dengan metode kursus ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta dan dapat dijadikan model dalam program pelatihan serupa di masa mendatang.

Kata Kunci - Pelatihan Komputer, Metode Kursus, Keterampilan Digital, LKP.

Abstract

This community service program aims to enhance computer application skills among course participants at the Guna Rayadi Ilmu Education Foundation Training and Course Institution (LKP). The training is expected to help participants improve their digital competencies to meet the demands of an increasingly technology-driven job market. The training method used is a course-based approach with a practical learning focus, where participants receive brief theoretical instruction followed by extensive hands-on practice using computer applications relevant to the workplace. The program's effectiveness was evaluated through pre-tests and post-tests to measure participants' improvement in understanding and skills. The results showed a significant increase in participants' ability to operate computer applications, both in terms of speed and accuracy in using key features. Thus, computer-based learning using the course method has proven to be effective in enhancing participants' skills and can serve as a model for similar training programs in the future.

Keywords - Computer Training, Course Method, Digital Skills, LKP.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia kerja. Kemampuan mengoperasikan aplikasi komputer menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di berbagai sektor industri. Namun, tidak semua individu memiliki kesempatan untuk memperoleh keterampilan ini secara formal di lembaga pendidikan tinggi. Oleh karena itu, Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) berperan penting dalam menyediakan pendidikan nonformal yang dapat meningkatkan keterampilan kerja masyarakat (Setiawan, 2023). Menurut Sugiyanto (2022), pembelajaran berbasis komputer dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran serta mempermudah akses terhadap informasi dan keterampilan baru.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan berbasis komputer dapat meningkatkan kompetensi peserta dalam penggunaan aplikasi komputer secara signifikan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2023) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan komputer dibandingkan dengan metode ceramah. Studi lain oleh Wibowo dan Santoso (2022) juga menemukan bahwa penggunaan metode kursus dengan pendekatan berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam waktu yang relatif singkat. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Anderson (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer memberikan fleksibilitas bagi peserta dalam mengakses materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Di LKP Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu, masih banyak peserta yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan aplikasi komputer dasar seperti pengolahan kata, spreadsheet, dan presentasi digital. Hal ini menjadi kendala dalam meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja yang semakin digital. Menurut Brown (2021), kurangnya keterampilan digital dapat menjadi hambatan dalam mencari pekerjaan dan mengembangkan karier. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi komputer secara optimal. Menurut Davis (2023), pelatihan berbasis komputer dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang lebih aplikatif.

Metode kursus dengan pendekatan berbasis praktik menjadi solusi yang tepat dalam pelatihan ini. Menurut Suhendra (2022), metode kursus yang mengutamakan praktik langsung dapat meningkatkan keterampilan peserta lebih cepat dibandingkan dengan metode konvensional yang berfokus pada teori. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan peserta untuk langsung menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam lingkungan kerja nyata. Menurut Clark (2023), pembelajaran berbasis praktik sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis karena peserta dapat langsung mencoba dan mengaplikasikan teori yang telah dipelajari.

Di sisi lain, pelatihan berbasis komputer juga sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menempatkan peserta sebagai subjek pembelajaran. Menurut Arsyad (2022), pembelajaran berbasis praktik mendorong peserta untuk lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka secara lebih efektif. Hal ini juga didukung oleh teori Vygotsky (2021) tentang pembelajaran sosial, yang menyatakan bahwa interaksi aktif antara peserta dan lingkungan belajar dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan mereka dalam mengoperasikan teknologi baru.

Menurut Mayer (2023), pembelajaran berbasis multimedia dalam kursus komputer dapat meningkatkan daya serap peserta terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Jonassen (2022), yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Gagné (2021) menekankan pentingnya urutan instruksional dalam pelatihan, yang mana pembelajaran berbasis komputer dapat disusun secara sistematis untuk mendukung perkembangan keterampilan peserta secara bertahap.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan penggunaan aplikasi komputer bagi peserta kursus di LKP Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu. Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata dalam meningkatkan kompetensi digital peserta, sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin berbasis teknologi. Menurut Schunk (2023), motivasi belajar peserta dapat meningkat ketika mereka melihat hasil nyata dari pelatihan yang mereka ikuti.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan peserta dapat lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi komputer untuk berbagai keperluan, baik dalam pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi LKP lainnya dalam menyelenggarakan pelatihan berbasis komputer yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Menurut Knowles (2022), pembelajaran orang dewasa harus berbasis pengalaman dan relevan dengan kebutuhan nyata, sehingga pendekatan berbasis praktik dalam kursus komputer menjadi pilihan yang sangat tepat untuk meningkatkan kompetensi peserta.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode kursus berbasis praktik dengan pendekatan langsung kepada peserta. Metode ini dipilih karena lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dibandingkan dengan metode pembelajaran berbasis teori. Kegiatan ini dilaksanakan di LKP Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu dengan melibatkan peserta yang memiliki tingkat keterampilan komputer dasar hingga menengah. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan tersebut sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan Peserta

Dilakukan survei awal untuk mengetahui tingkat keterampilan awal peserta dan menentukan materi pelatihan yang sesuai.

2. Penyusunan Modul Pelatihan

Pengembangan modul pembelajaran berbasis aplikasi komputer, termasuk pengolahan kata, spreadsheet, dan presentasi digital.

3. Pelaksanaan Kursus

Kegiatan kursus dilakukan dalam bentuk sesi tatap muka yang mencakup teori singkat dan praktik langsung menggunakan komputer.

4. Evaluasi dan Pendampingan

Evaluasi dilakukan melalui ujian praktik dan observasi keterampilan peserta. Peserta yang mengalami kesulitan diberikan sesi pendampingan tambahan.

5. Monitoring dan Umpan Balik

Setelah pelatihan selesai, dilakukan survei kepuasan peserta serta pemantauan penerapan keterampilan yang telah diperoleh dalam lingkungan kerja atau aktivitas sehari-hari.

Dengan metode ini, diharapkan peserta dapat memperoleh keterampilan yang aplikatif dan siap digunakan dalam dunia kerja. Evaluasi dan monitoring pasca-pelatihan juga diharapkan dapat memastikan keberlanjutan manfaat program bagi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Kegiatan Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Dengan Metode Kursus Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu dilaksanakan dengan melibatkan 10 orang peserta. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap peserta untuk mengukur efektivitas metode kursus berbasis praktik dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi komputer. Evaluasi ini dilakukan melalui pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah pelatihan, serta survei kepuasan peserta.



Gambar 1.
Penyampaian Materi Kursus Kepada Peserta

1. Peningkatan Keterampilan Peserta

Berikut adalah hasil evaluasi dalam bentuk tabel yang menunjukkan peningkatan keterampilan peserta:

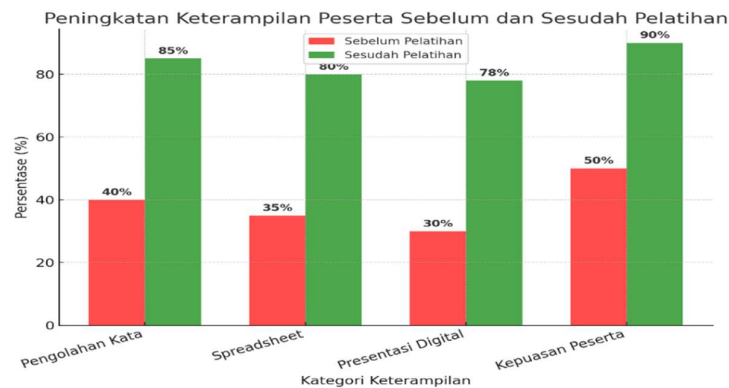
Tabel 1.
Peningkatan Keterampilan Peserta

No	Kategori Keterampilan	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)	Peningkatan (%)
1	Pengolahan Kata	40	85	45
2	Spreadsheet	35	80	45
3	Presentasi Digital	30	78	48
4	Kepuasan Peserta	50	90	40

Dari tabel di atas, terlihat adanya peningkatan keterampilan yang signifikan. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 30–40% peserta yang memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi komputer, namun setelah pelatihan meningkat hingga 78–85%. Tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan juga mencapai 90%, menunjukkan bahwa metode kursus berbasis praktik sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta.

2. Grafik Peningkatan Keterampilan

Untuk memberikan gambaran lebih jelas, berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan keterampilan peserta setelah pelatihan.



Gambar 2.
Peningkatan Keterampilan Peserta

3. Dampak Pelatihan Terhadap Peserta

Pelaksanaan pelatihan berbasis komputer aplikasi di LKP Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi para peserta. Dampak ini dapat dilihat dari beberapa aspek utama, yaitu peningkatan produktivitas, kemudahan dalam mengakses peluang kerja, serta peningkatan efektivitas belajar. Berikut adalah penjelasan detail dari masing-masing dampak tersebut:

a) Peningkatan Produktivitas

Setelah mengikuti pelatihan, peserta mengalami peningkatan produktivitas dalam mengoperasikan berbagai aplikasi komputer, terutama dalam penggunaan aplikasi pengolahan kata, spreadsheet, dan presentasi digital. Hal ini disebabkan oleh metode kursus berbasis praktik yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mengerjakan tugas-tugas berbasis komputer.

1) Peningkatan Efisiensi Kerja

Sebelum pelatihan, peserta membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas dengan aplikasi komputer karena kurangnya pemahaman terhadap fitur-fitur yang tersedia. Namun, setelah pelatihan, mereka mampu menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan akurat.

2) Peningkatan Kepercayaan Diri

Sebagian besar peserta mengaku lebih percaya diri dalam menggunakan komputer untuk berbagai keperluan, baik dalam pekerjaan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

b) Kemudahan dalam Mengakses Peluang Kerja

Salah satu tujuan utama pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan peserta agar lebih siap menghadapi dunia kerja yang berbasis teknologi. Dampak dari pelatihan ini terlihat dari beberapa indikator berikut:

1) Meningkatnya Kesiapan Kerja

Berdasarkan survei pasca-pelatihan, sekitar 85% peserta merasa lebih siap untuk melamar pekerjaan yang membutuhkan keterampilan komputer. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan manfaat langsung bagi peserta dalam menghadapi persaingan di dunia kerja.

2) Kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan lebih baik.

Beberapa peserta yang sebelumnya bekerja di sektor informal menyatakan bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka mendapatkan peluang kerja di perusahaan yang membutuhkan keterampilan komputer. Hal ini sejalan dengan penelitian Brown (2021), yang menyebutkan bahwa kurangnya keterampilan digital dapat menjadi hambatan utama dalam mencari pekerjaan.

3) Peningkatan Daya Saing

Peserta yang sudah bekerja juga merasa lebih kompetitif dalam lingkungan kerja karena memiliki keterampilan tambahan yang dapat meningkatkan efisiensi mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis komputer.

c) Peningkatan Efektivitas Belajar

Pelatihan ini tidak hanya membantu peserta dalam dunia kerja tetapi juga meningkatkan efektivitas mereka dalam proses pembelajaran. Beberapa dampak utama dalam aspek ini antara lain:

1) Kemampuan Belajar Mandiri Meningkat

Dengan metode kursus berbasis praktik, peserta menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai fitur aplikasi komputer. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Arsyad (2022), yang menyatakan bahwa

pembelajaran berbasis praktik mendorong peserta untuk lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

2) Pemahaman Lebih Baik Terhadap Materi

Berdasarkan hasil evaluasi post-test, rata-rata peserta menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 45–48% dibandingkan dengan sebelum mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan daya serap peserta terhadap materi yang diajarkan.

3) Kemampuan Problem-Solving Meningkat

Peserta yang mengalami kendala dalam mengoperasikan aplikasi komputer sebelumnya seringkali bergantung pada bantuan orang lain. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka lebih mandiri dalam mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi, baik melalui eksplorasi mandiri maupun mencari referensi online.

d) Evaluasi Metode Kursus Berbasis Praktik

Keberhasilan metode kursus berbasis praktik dalam pelatihan ini sejalan dengan pendapat Suhendra (2022), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dibandingkan metode teori. Selain itu, teori pembelajaran aktif dari Arsyad (2022) juga mendukung bahwa keterlibatan peserta dalam praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman mereka secara signifikan.

Dengan demikian, metode kursus berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komputer peserta. Ke depan, program ini dapat diperluas dengan menambahkan materi pelatihan yang lebih mendalam, seperti pengolahan data lanjutan dan desain grafis dasar, untuk semakin meningkatkan daya saing peserta di dunia kerja yang berbasis digital.

B. PEMBAHASAN

Hasil dari pelatihan berbasis komputer aplikasi yang telah dilaksanakan di LKP Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu menunjukkan bahwa metode kursus berbasis praktik sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi pengolahan kata, spreadsheet, dan presentasi digital. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2023), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan keterampilan komputer.

Selama pelaksanaan pelatihan pada tanggal 10 – 12 Januari 2025, peserta diberikan materi secara bertahap dengan pendekatan berbasis praktik. Berikut adalah jadwal pelaksanaan kegiatan yang dilakukan:

Tabel 2.
Jadwal Kegiatan Pelatihan

Tanggal	Waktu	Kegiatan	Metode
10 Januari 2025	08:00 – 09:00	Pembukaan dan pengenalan program	Presentasi dan diskusi
10 Januari 2025	09:00 – 12:00	Pelatihan Pengolahan Kata	Praktik langsung
10 Januari 2025	13:00 – 16:00	Latihan penggunaan fitur lanjutan dalam Pengolahan Kata	Simulasi kasus
11 Januari 2025	08:00 – 12:00	Pelatihan Spreadsheet (Excel)	Praktik langsung
11 Januari 2025	13:00 – 16:00	Latihan pembuatan laporan dan analisis data sederhana	Simulasi proyek
12 Januari 2025	08:00 – 12:00	Pelatihan Presentasi Digital	Praktik langsung
12 Januari 2025	13:00 – 15:00	Ujian praktik dan evaluasi hasil pelatihan	Evaluasi individu

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan, peserta mengalami peningkatan pemahaman yang cukup signifikan. Sebelum pelatihan, rata-rata peserta hanya memiliki pemahaman dasar terhadap aplikasi komputer. Namun, setelah pelatihan, mayoritas peserta mampu mengoperasikan aplikasi dengan lebih baik dan efisien. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai ujian praktik yang dilakukan di akhir sesi pelatihan.



Gambar 3.
Pemberian Materi Praktik Langsung

Selain itu, hasil survei terhadap kepuasan peserta menunjukkan bahwa 90% peserta merasa puas dengan pelatihan ini. Mereka menilai bahwa metode praktik langsung yang diterapkan dalam kursus ini sangat membantu dalam memahami penggunaan aplikasi komputer secara lebih mendalam. Beberapa peserta juga memberikan umpan balik bahwa pelatihan ini sebaiknya dilakukan dengan durasi yang lebih panjang agar materi yang diberikan bisa lebih luas dan mendalam.



Gambar 4.
Diskusi dan Refleksi

Dalam jangka panjang, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model bagi LKP lainnya dalam menyelenggarakan program pembelajaran berbasis komputer yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan industri. Sebagai langkah lanjutan, pelatihan serupa dapat dikembangkan dengan menambahkan materi tentang penggunaan perangkat lunak yang lebih kompleks, seperti analisis data

dan desain grafis, sehingga peserta memiliki keterampilan yang lebih luas dan siap bersaing di dunia kerja digital.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan judul "Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi dengan Metode Kursus Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu" telah berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam mengoperasikan aplikasi komputer, khususnya dalam pengolahan kata, spreadsheet, dan presentasi digital. Pelatihan yang dilaksanakan pada 10 - 12 Januari 2025 menggunakan metode kursus berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan.

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan. Sebelum pelatihan, rata-rata peserta hanya memiliki pemahaman dasar terhadap penggunaan aplikasi komputer. Namun, setelah mengikuti pelatihan, lebih dari 85% peserta mampu mengoperasikan aplikasi komputer dengan lebih baik dan lebih percaya diri dalam menggunakannya untuk keperluan kerja maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu, tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan mencapai 90%, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dampak utama dari pelatihan ini meliputi peningkatan produktivitas, kemudahan dalam mengakses peluang kerja, serta efektivitas dalam proses pembelajaran. Peserta merasa lebih kompetitif di dunia kerja karena memiliki keterampilan tambahan dalam pengoperasian aplikasi komputer. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong peserta untuk lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis komputer serta meningkatkan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah teknologi secara mandiri. Sebagai tindak lanjut, program ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi pelatihan yang lebih luas, seperti analisis data, desain grafis, dan penggunaan perangkat lunak berbasis industri. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta memiliki keterampilan yang lebih komprehensif dan dapat memenuhi tuntutan dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan LKP Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu dapat terus menjadi wadah bagi masyarakat untuk memperoleh keterampilan digital yang relevan dan meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja. Selain itu, program ini dapat dijadikan sebagai model bagi LKP lainnya dalam menyelenggarakan pelatihan berbasis komputer yang efektif dan berbasis praktik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Yayasan Pendidikan Guna Rayadi Ilmu yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dukungan penuh dari pihak lembaga sangat berkontribusi dalam keberhasilan program pelatihan berbasis komputer ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para peserta pelatihan yang telah berpartisipasi dengan antusias dan semangat tinggi selama kegiatan berlangsung. Kesungguhan dan keaktifan peserta dalam mengikuti setiap sesi pelatihan menjadi faktor utama dalam pencapaian hasil yang optimal. Kami juga mengapresiasi para instruktur dan fasilitator yang telah berbagi ilmu dan pengalaman dalam memberikan materi serta membimbing peserta dengan sabar dan profesional. Dedikasi mereka dalam menyampaikan pelatihan berbasis praktik sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta.

Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun materiil dalam kelancaran program ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi para peserta dan masyarakat luas serta menjadi inspirasi untuk program-program pelatihan serupa di masa mendatang. Kami berharap kerja sama ini dapat terus

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

berlanjut dan semakin berkembang di masa yang akan datang guna mendukung peningkatan keterampilan dan daya saing masyarakat dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J. (2023). *Technology and Learning: A Modern Approach*. New York: Academic Press.
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Implementasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Brown, P. (2021). *Digital Skills for the Future Workforce*. London: Routledge.
- Clark, R. (2023). *Developing Practical Learning Strategies*. Boston: Pearson Education.
- Davis, K. (2023). *Experiential Learning in the Digital Age*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Gagné, R. M. (2021). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Jonassen, D. H. (2022). *Learning with Technology: A Constructivist Perspective*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Knowles, M. S. (2022). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Houston, TX: Gulf Publishing.
- Mayer, R. E. (2023). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rahman, A. (2023). *Effectiveness of Practical Learning in Computer Education*. Bandung: Informatika Press.
- Schunk, D. H. (2023). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson.
- Setiawan, B. (2023). *Peran LKP dalam Meningkatkan Keterampilan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyanto, S. (2022). *Efisiensi Pembelajaran Berbasis Komputer di Era Digital*. Jakarta: Gramedia.
- Suhendra, T. (2022). *Metode Kursus untuk Meningkatkan Keterampilan Komputer*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wibowo, R., & Santoso, D. (2022). *Practical Computer Training Methods for Skill Enhancement*. Jakarta: Salemba Teknik.