

PERAN HOPE WORLDWIDE INDONESIA DALAM PROGRAM TERAMPIL DIGITAL DI INDONESIA

(Studi Kasus: Terampil Digital di Tangerang dan Serang 2022-2023)

Ni Luh Kerti Maryasih dan Elena Libratia Surya

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

luhkerti@dsn.moestopo.ac.id

ellena.librata20@student.moestopo.ac.id

Abstract

This research aims to explain the role of HOPE Worldwide Indonesia in increasing digital literacy in Indonesia. Case study of the HOPE Worldwide Indonesia organization, which is one of the Non-Governmental Organizations (NGO) operating in Indonesia, and the Digital Skills program activities in the Tangerang and Serang area. This research uses role concept theory, the Non-Governmental Organization (NGO) concept, and the Industry 4.0 and Society 5.0 concepts. The method used in this research is a qualitative descriptive method, with the data collection process obtained through literature study from various sources. The results of this research explain that HOPE Worldwide Indonesia as a non-governmental organization working in the social sector plays an important and active role in helping to empower the wider community, especially in the digital era which continues to develop rapidly. From the results of this research, it can be concluded that the Digital Skills program by HOPE Worldwide Indonesia plays a role in providing education, training and counseling related to digital literacy.

Key words: *role of NGOs, digital literacy, industry 4.0, society 5.0, education, empowerment.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan peran dari HOPE Worldwide Indonesia untuk meningkatkan literasi digital di Indonesia. Studi kasus organisasi HOPE Worldwide Indonesia yang merupakan salah satu *Non-Governmental Organization* (NGO) yang beroperasi di Indonesia, dan kegiatan program Terampil Digital yang berada di wilayah Tangerang dan Serang. Penelitian ini menggunakan teori konsep peran, konsep *Non-Governmental Organization* (NGO), dan konsep Industri 4.0 dan Society 5.0. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan proses pengumpulan data didapat melalui studi kepustakaan dari berbagai sumber. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa HOPE Worldwide Indonesia sebagai salah satu organisasi nonpemerintah yang bergerak di bidang sosial berperan penting dan aktif untuk membantu dalam pemberdayaan masyarakat luas, terutama di era digital yang terus berkembang pesat. Dari hasil

penelitian ini dapat disimpulkan bahwa program Terampil Digital oleh HOPE Worldwide Indonesia berperan dalam memberikan pendidikan, pelatihan, dan penyuluhan terkait literasi digital.

Kata kunci: peran NGO, literasi digital, industri 4.0, society 5.0, pendidikan, pemberdayaan.

PENDAHULUAN

Industri 4.0 adalah era dimana kemajuan teknologi sangat mempengaruhi dan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia. Dengan mengonseptualisasikan perubahan dan perkembangan pesat dalam teknologi, industri, serta pola dan proses masyarakat, Industri 4.0 juga berarti integrasi mesin dan sistem cerdas untuk merubah proses produksi agar meningkatkan efisiensi produksi (Grabowska, Saniuk, & Gajdzik, 2022). Dengan tren yang menuju otomatisasi dan fasilitas teknologi digital yang ditawarkan, seperti dengan adanya *artificial intelligence* (AI), *internet of things*, analisis big data, dan *Cyber-Physical System* (CPS), kehidupan manusia di berbagai lini sudah terpengaruh dan mengalami perubahan (Ismail & Nugroho, 2022).

Namun, berdasarkan analisis McKinsey Global Institute (Kuputri, 2020), revolusi industri 4.0 akan mengubah bagaimana ketersediaan lapangan kerja karena mesin dan robot menggantikan manusia dalam banyak pekerjaan. Hal ini dapat terjadi akibat dari pelatihan dan pendidikan dalam teknologi digital informasi yang ada untuk memenuhi permintaan keterampilan digital yang sesuai dengan kebutuhan. Jika hal ini terus dibiarkan, maka kesenjangan kemajuan teknologi akan semakin besar, sehingga menyebabkan ketidakmerataan

di bidang ekonomi, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat. Di satu sisi, era industri ini melalui digitalisasi dan konektivitasnya mampu membuka interaksi secara luas dan meningkatkan efisiensi dalam produksi. Namun, di sisi lain, era ini juga mendisrupsi berbagai bidang. Dikatakan bahwa oleh karena revolusi industri ini 800 juta lapangan pekerjaan dapat menghilang di seluruh dunia hingga tahun 2030 karena digantikan oleh mesin atau sistem digital. Hal ini bisa menjadi tantangan besar bagi Indonesia sebagai salah satu negara yang memiliki populasi terbanyak dengan mayoritas penduduknya berada pada kelompok usia 15- 64 tahun, yang artinya Indonesia memiliki banyak masyarakat usia produktif. Keadaan ini bisa menjadi peluang untuk berkontribusi terhadap pendapatan perkapita dan pertumbuhan ekonomi Indonesia dengan meningkatkan tabungan dan meminimalkan konsumsi. Akan tetapi, ini juga bisa menyebabkan petaka karena menimbulkan angka pengangguran yang cukup tinggi dikarenakan banyaknya masyarakat yang tidak mampu untuk beradaptasi dengan perubahan yang ada.

Untuk menyesuaikan diri dengan era Industri 4.0, Shinzo Abe yang merupakan perdana menteri Jepang mengemukakan gagasan *Society 5.0* pada awal Januari 2019 di *World Economic Forum* di Davos, Swiss. Jika Industri 4.0 didasarkan dengan konsep kecerdasan

buatan (AI), maka *Society 5.0* dipusatkan pada sumber daya manusia (Tahar, Setiadi, & Rahayu, 2022). Konsep *Society 5.0* merupakan konsep di mana pengembangan *Big Data*, *Internet of Things*, dan *Artificial Intelligence* (AI), yang berasal dari Industri 4.0, diorientasikan untuk kehidupan manusia (*human-centric*) yang berkelanjutan dengan solusi atas permasalahan yang ada di masyarakat dapat diraih. Tujuan dari *Society 5.0* adalah untuk mewujudkan masyarakat yang berpusat pada manusia di mana pertumbuhan ekonomi dan penyelesaian masalah sosial dapat dicapai dan masyarakat dapat hidup dengan kualitas hidup yang tinggi, aktif, dan nyaman. Supaya tujuan tersebut terealisasi maka kuncinya adalah perpaduan antara ruang siber dan dunia nyata (ruang fisik) untuk menghasilkan data berkualitas, dan dari situ tercipta nilai-nilai dan solusi baru untuk menyelesaikan tantangan (Fukuyama, 2018).

Revolusi industri atau evolusi transformasi digital bukan sesuatu yang dapat dihindari keberadaannya. Oleh karena itu, munculnya *Society 5.0* ini mampu menyikapi dan memberikan pendekatan untuk mengurangi dampak negatif dari revolusi industri. *Society 5.0* memiliki tujuan yang sejalan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) oleh UNDP (*United Nations Development Program*). SDGs bertujuan untuk menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang inklusif dan terlaksananya tata kelola yang mampu

menjaga peningkatan kualitas kehidupan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Sekilas SDGs, n.d.).

Akibat disrupsi industri 4.0 yaitu munculnya fenomena kesenjangan digital, pada kenyataannya memiliki korelasi linear dengan tujuan pembangunan, yakni pembangunan sumber daya manusia. Kesenjangan digital juga telah menjadi isu bagi negara-negara di seluruh dunia. Hal ini ditunjukkan berdasarkan *International Telecommunication Union* (Jayanthi & Dinaseviani, 2022), yang mana pada akhir 2022, sekitar 2,9 miliar orang di seluruh dunia masih tidak terhubung ke internet. Kesenjangan digital ini dapat dianalisis pada sebuah kelompok yang dihubungkan ke perbedaan sosial ekonomi antara si kaya dan si miskin, generasi (misalnya kelompok usia tertentu), gender (perempuan dan laki-laki), dan letak geografisnya (pedesaan dan perkotaan).

Tentu Indonesia menjadi salah satu negara yang mengalami isu kesenjangan digital tersebut. Indonesia termasuk negara yang memiliki potensi ekonomi digital yang cukup besar. Menurut data Badan Pusat Statistik, Indonesia merupakan salah satu yang terbesar di Asia Tenggara dengan nilai ekonomi sebesar 16,970 triliun pada tahun 2021 dan mengalami pertumbuhan mencapai 5,31% menjadi 19,588 triliun pada 2022. Akan tetapi Indonesia masih belum bisa bersaing secara kompetitif dalam kemajuan teknologi ini. Berdasarkan data *World Competitiveness Digital Ranking* tahun 2022, literasi digital Indonesia berada pada urutan 51 dari 64 negara yang dari sebelumnya di urutan 53. Meskipun

jumlah pengguna internet di Indonesia, menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), setara dengan 78,19% dari total populasi Indonesia dan menjadi salah satu negara dengan pengguna internet terbesar, tetapi kesenjangan digital di Indonesia tetap menjadi tantangan besar karena kesiapan terhadap infrastruktur tidak sejalan dengan kesiapan sumber daya manusianya.

Konsep kesenjangan digital itu sendiri yang paling terkenal dikembangkan oleh van Dijk (Jayanthi & Dinaseviani, 2022) yang secara umum mengidentifikasikan kedalam 4 dimensi urutan akses dalam penggunaan teknologi digital. Pertama, kesenjangan digital level satu yang terdiri dari motivasi dan kepemilikan akses fisik dan material terhadap teknologi. Berikutnya, kesenjangan level dua yang terdiri dari kemampuan digital dan perbedaan penggunaan internet. Kurang meratanya penyebaran pembangunan teknologi digital yang menghambat masyarakat memiliki kesempatan untuk mengakses dan menggunakan teknologi, serta ketidaksiapan masyarakat dalam menerima dan menggunakan teknologi yang semakin canggih seiring berjalannya waktu menjadi permasalahan yang nyata yang dihadapi suatu negara di era digital saat ini.

Muncul istilah kesenjangan saat ini mengarah pada kemampuan (*skills*) pengguna dan kualitas akses, yang mana mengacu pada kesenjangan level kedua oleh van Dijk. Fenomena ini menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok orang

dalam hal kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi dan internet secara efektif, atau yang biasa disebut dengan literasi digital. Oleh karena teknologi digital yang berkembang pesat, individu dituntut untuk menggunakan berbagai kemampuan teknis, kognitif, dan sosiologis untuk bekerja dan memecahkan masalah di lingkungan digital ini.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk membantu masyarakat. Namun, sangat disayangkan bahwa bantuan pemerintah tersebut dianggap tidak efektif, tidak tepat sasaran, dan bersifat sementara karena hanya difokuskan kepada bantuan ekonomi saja. Sedangkan sangat perlu untuk mengembangkan masyarakat dalam unsur ketahanan sosial dan budaya masyarakatnya agar memiliki kehidupan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, peran organisasi non-pemerintah sangat dibutuhkan dalam hubungannya dengan masyarakat luas. Di tengah dunia hubungan internasional saat ini yang juga telah mengalami perkembangan, di mana dahulu hanya negara yang merupakan aktor utama, kini mulai bergeser menyoroti peran dari aktor-aktor non-pemerintah yang juga punya peran penting dalam kontribusinya agar tercapainya kepentingan nasional negaranya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif sebagai alat untuk mengumpulkan data, mengolah dan menarik kesimpulan dari fenomena sosial yang ada. Penelitian ini merujuk pada

analisis data non-matematis, yang menghasilkan temuan melalui data-data yang ada dengan berbagai sarana, seperti wawancara, pengamatan, dokumen atau arsip, dan dokumentasi. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode yang menyediakan gambaran spesifik dan mendetail dari sebuah fenomena (Rahman & Anugrahini, 2021). Kemudian, sebagai alat pengumpulan data peneliti akan menggunakan wawancara dengan narasumber, kajian dokumen dan data dari lembaga terkait serta berbagai referensi literatur lainnya.

HASIL PENELITIAN

Program Terampil Digital Oleh Hope Worldwide Indonesia

Peran yang dimiliki HOPE Worldwide Indonesia sebagai organisasi non-profit yang berbasis komunitas, kesejahteraan, dan keberlanjutan bagi masyarakat, tentu dengan melihat isu kesenjangan literasi digital yang ada di Indonesia menjadikan pelatihan digital gratis bagi masyarakat sebagai program mereka. HOPE Worldwide Indonesia sendiri mempunyai beberapa program yang dilaksanakan secara berkesinambungan untuk mencapai tujuan organisasi. Salah satu pilar utama dari programnya adalah pendidikan. Pelatihan digital gratis tersebut merupakan salah satu program yang dilakukan di bidang pendidikan oleh HOPE Worldwide Indonesia yang disebut dengan program Terampil Digital.

Pada awalnya program ini bernama *Computer Training Center*, atau biasa yang disebut CTC, yang berjalan dari mulai tahun 2000 dan bertujuan untuk memberikan kemampuan praktikal komputer dan teknologi, serta pembentukan karakter kepada para peserta sehingga mereka memiliki daya juang dan daya saing untuk ke dunia kerja. *Computer Training Center* oleh HOPE Worldwide Indonesia bermula dari kegiatannya yang dilakukan di suatu penjara di wilayah Tangerang. Bukan hanya sebuah ungkapan bahwa suatu kejahatan dapat timbul karena kemiskinan, di mana ketidakmampuan seseorang untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya untuk hidup. Dengan demikian, lingkaran kemiskinan ini membuktikan bahwa karena kemiskinan tingkat putus sekolah meningkat, orang yang pengangguran juga akan bertambah, dan karenanya akan membawa seseorang kepada kemiskinan yang secara signifikan menjadi penyebab tindak kejahatan terjadi (Sugiarti, 2014). Oleh karena itu, HOPE melihat bahwa ada kebutuhan yang harus dibantu kepada orang-orang yang berada di penjara tersebut. HOPE Worldwide Indonesia kemudian memberikan pelatihan digital sebagai bentuk keterampilan literasi digital, yang mana hal ini bertujuan ketika mereka bebas dari penjara mereka dapat mulai menjalani hidup yang baru dengan lebih baik karena ilmu dan keterampilan yang didapatnya dari pelatihan literasi digital tersebut untuk mereka dapat terjun ke dunia kerja.

Program CTC ini kemudian menyebar untuk pertama kalinya di Jakarta Utara. HOPE melihat bahwa di wilayah

tersebut juga terdapat banyak kriminal dan pelajar, sehingga kemudian program pelatihan ini mulai ditargetkan untuk membantu anak-anak sekolah, dari usia sekitar 15 tahun hingga 25 tahun. Pelatihan ini bukan membantu anak-anak yang sedang bersekolah saja, tapi juga anak-anak muda yang putus sekolah. Sebagai generasi muda dan generasi penerus, pelatihan digital dan kompetensi literasi digital sangat penting untuk mereka bisa dapatkan, selain untuk mendukung pembelajaran mereka di sekolah juga agar mereka tidak tertinggal dalam perkembangan teknologi yang terus berjalan.

Seiring berjalannya waktu, HOPE Worldwide Indonesia melihat bahwa kompetensi literasi digital sudah menjadi suatu kebutuhan di masyarakat, dan bukan hanya untuk anak muda saja. Hal ini dilihat dengan bagaimana teknologi sudah semakin masuk lebih dalam di semua aspek hidup manusia di semua kalangan. Oleh karena itu, pelatihan digital oleh CTC mulai diperuntukkan untuk semua kalangan, bahkan untuk masyarakat yang lanjut usia sekalipun. HOPE ingin memberikan bantuan dan membuka peluang selebar-lebarnya bagi masyarakat yang ingin terus belajar teknologi digital, seperti kader-kader setempat, guru-guru, lansia yang masih bekerja, dan anak-anak muda, sehingga semakin banyak orang yang memiliki harapan baru untuk hidup mereka yang lebih baik.

Pada tahun 2014, CTC kemudian berganti nama menjadi Terampil Digital (TeDe) dengan *tagline* “Semakin Pede Bersama TeDe, Karena Tede Terampil

Digital”. Terampil Digital mempunyai kurikulum dalam pembelajarannya, seperti pengoperasian Microsoft Office sebagai salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai di dunia perkantoran, teknik komputer dan jaringan dengan goal Divisi IT, multimedia seperti digital marketing dan konten *creator*, dan sebagai tambahan di beberapa kota juga termasuk pembelajaran mengenai desain grafis. Hingga saat ini, program Terampil Digital sudah tersebar di beberapa kota di Indonesia. Selain di Jakarta, program Terampil Digital juga ada dan dilakukan di beberapa kota seperti di Serang, Tangerang, Medan, Nias, Balikpapan, Bali, Semarang, Surabaya, Batam, dan Pontianak.

Selain itu, meskipun pelatihan digital ini merupakan pelatihan yang diadakan secara gratis, namun untuk mengikuti program tersebut diadakan seleksi sebelum akhirnya menjadi peserta Terampil Digital. Hal ini dilakukan untuk memastikan keseriusan para calon peserta dalam mengikuti pelatihan digital, keseriusan para peserta untuk mau belajar. Kemudian, hal ini dilakukan juga untuk memberikan wawasan kepada calon peserta mengenai pentingnya kompetensi literasi digital untuk bisa mendapatkan kesempatan mendapat pekerjaan yang lebih baik, sehingga peserta nantinya mempunyai motivasi dan semangat yang tinggi untuk belajar dan mengikuti pelatihan digital hingga selesai.

Dengan begitu sebagai *Non-Governmental Organization* (NGO), HOPE *Worldwide Indonesia*, khususnya dalam programnya yaitu Program

Terampil Digital, telah melakukan perannya dengan baik. Berdasarkan tiga peran yang disebutkan oleh Vandana Desai (Desai,2014) dalam artikel jurnalnya, yaitu memberikan layanan kepada masyarakat, advokasi atas nama masyarakat kurang mampu, serta pemberdayaan masyarakat, HOPE Worldwide Indonesia telah memainkan peran tersebut hingga hari ini dengan melayani masyarakat luas dan miskin, serta memberdayakan masyarakat.

Hal itu terlihat dari apa yang dilakukan oleh HOPE Worldwide Indonesia untuk melayani masyarakat luas agar mereka bisa mendapatkan pilihan pendidikan dan pelatihan yang lebih baik yang didasarkan atas rasa peduli kepada masyarakat. Selain itu, dalam program pelatihan digitalnya, yang mana bukan hanya memberikan pelatihan *skills* dalam komputer dan digital (literasi digital) namun juga dengan pembangunan dan pembentukan karakter masyarakat, HOPE Worldwide Indonesia telah melakukan pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan yang dimaksud merupakan upaya untuk membangun potensi, memberikan motivasi, membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki serta berupaya untuk mengembangkannya, sehingga akan mengubah perilaku masyarakat agar mampu berdaya sehingga bisa meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraannya (Afriansyah, et al., 2022)

Pelaksanaan Program Terampil Digital Di Tangerang Dan Serang 2022-2023

Tangerang

Sebagai wilayah yang pertama kali dilakukannya program Terampil Digital ini, maka awalnya Terampil Digital Tangerang memiliki tempat (*center*) tersendiri, dan hanya dilakukan di *center* tersebut, untuk diadakannya pelatihan tersebut yang bertempat di Kota Tangerang. Dengan awalnya sasaran pelatihan bagi anak-anak usia sekolah, tentu para peserta yang mengikuti pelatihan digital Terampil Digital merupakan anak-anak sekolahan dari mulai SMP sampai SMA/SMK.

Pada tahun-tahun pertama program Terampil Digital berjalan, jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sangat banyak sehingga banyak juga anak-anak yang terbantu dengan adanya program ini. Namun, seiring berjalannya waktu jumlah tersebut semakin berkurang dan menjadi sedikit. Hal ini disebabkan karena jarak dari sekolahan ke *center* Terampil Digital cukup jauh dan kesulitan dalam menggunakan akomodasi bagi anak-anak sekolahan. Sehingga HOPE melihat hal ini sebagai suatu kendala bagi keberlangsungan program Terampil Digital. Oleh karena itu, Terampil Digital melakukan kerjasama dengan sekolah-sekolah setempat untuk melakukan pelatihan digital di sekolah mereka sehingga anak-anak dapat mengikuti pelatihan dengan mudah. Pelatihan digital ini dilakukan di sebuah ruangan komputer yang ada di sekolah-sekolah, yang meskipun fasilitas awalnya kurang baik tetapi dengan kerjasama ini maka juga membantu sekolah dalam memaksimalkan fasilitas yang ada. Hal ini dilihat sangat efektif dilakukan baik untuk keberlangsungan Terampil Digital dan

juga anak-anak, serta membantu memaksimalkan fasilitas pembelajaran di sekolahnya.

Sehingga, hingga saat ini Terampil Digital Tangerang sudah ada terdapat di 5 lokasi. Terdapat dua lokasi di wilayah Kabupaten Tangerang: SMA 20 Kabupaten Tangerang dan SMAN 21 Kab.Tangerang; dan tiga lokasi di wilayah Kota Tangerang: SMK Bhakti Pertiwi Tangerang, SMA Puspita Tangerang, dan SMAN 6 Tangerang. Dengan begitu, seperti yang tercantum di tabel 1 dan 2, pada tahun 2022 Terampil Digital Tangerang telah meluluskan 97 peserta. Kemudian, di tahun 2023 Terampil Digital Tangerang juga telah meluluskan 196 peserta. Pada saat ini jumlah peserta Terampil Digital Tangerang dan Serang kurang lebih mencapai 300 orang.

Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan program Terampil Digital di Tangerang berupaya pelatihan keterampilan digital dan komputer. Setiap bulannya terdapat kurikulum pembelajaran, sehingga para siswa dapat mudah memahaminya. Pembelajaran yang diajarkan terkait keterampilan Office, aplikasi yang terdapat dalam komputer, keterampilan mengetik dengan 10 jari, aplikasi lainnya yang pada zaman ini banyak digunakan dalam pekerjaan sehari-hari, serta pemahaman mengenai penggunaan dan pemanfaatan dalam internet.

Serang

Pelaksanaan Terampil Digital yang bekerja sama dengan sekolah-sekolah ini kemudian meluas ke wilayah lainnya,

yang pada awalnya hanya di Kota Tangerang menjadi tersebar ke Serang. Pada tahun 2016, Terampil Digital mulai menyebar di sekolah-sekolah di Serang hingga terdapat tiga sekolah yang bekerja sama dengan Terampil Digital untuk menjadikan pelatihan digital Terampil Digital ini termasuk dalam pembelajaran di sekolahnya. Ketiga sekolah tersebut yang bekerja sama dengan Terampil Digital adalah SMA PGRI 1 Serang, SMK PGRI 1 Serang, dan SMK Banten Jaya Serang.

Dalam Terampil Digital terdapat sistem per angkatan dan kelulusan setiap tahunnya. Jadi, satu tahun dibagi menjadi dua angkatan, angkatan pertama yaitu yang dari bulan Januari sampai bulan Juni, kemudian angkatan kedua dari bulan Juni sampai bulan Desember. Seperti yang tercantum di tabel 1 dan 2 di atas, pada tahun 2022 Terampil Digital Serang telah meluluskan 141 peserta. Kemudian, di tahun 2023 Terampil Digital Serang juga telah meluluskan 158 peserta. Pada saat ini jumlah peserta Terampil Digital Tangerang dan Serang kurang lebih mencapai 300 orang.

Keberadaan Terampil Digital di tengah masyarakat dan di beberapa sekolah di wilayah tersebut memberikan banyak pengaruh bagi masyarakat setempat sehingga mereka sangat antusias menerima Terampil Digital ini. Terlebih karena bukan hanya anak-anak sekolah saja yang menerima secara langsung dampak dari Terampil Digital, tetapi para guru, staff, kepala sekolah, kader setempat, serta orang tua juga ikut menerima Terampil Digital ini dan

antusias untuk mengajak tetangga dan kerabat mereka untuk ikut serta dalam pelatihan digital.

Kegiatan yang dilakukan di sekolah dalam pelaksanaan program Terampil Digital di Serang berupaya pelatihan keterampilan digital dan komputer. Setiap bulannya terdapat kurikulum pembelajaran, sehingga para siswa dapat mudah memahaminya. Pembelajaran yang diajarkan terkait keterampilan Office, aplikasi yang terdapat dalam komputer, keterampilan mengetik dengan 10 jari, aplikasi lainnya yang pada zaman ini banyak digunakan dalam pekerjaan sehari-hari, serta pemahaman mengenai penggunaan dan pemanfaatan dalam internet.

Tantangan Dan Peluang Program Terampil Digital Di Tangerang Dan Serang

Tantangan

Bagi keberlangsungan sebuah organisasi, tentu tidak sedikit jumlah dana yang dibutuhkan agar tujuan tersebut dapat tercapai. Program-program yang HOPE lakukan juga bukan suatu bentuk proyek yang hanya dalam jangka waktu tertentu, tetapi program yang dilakukan secara berkesinambungan, dan itu terdapat di berbagai kota di seluruh Indonesia. Oleh karena itu, suatu tantangan yang cukup besar bagi HOPE Worldwide Indonesia untuk dapat secara konsisten kebutuhan itu tersedia. Karena seringkali juga ditemukan bahwa apa yang diharapkan dan dibutuhkan HOPE Worldwide Indonesia untuk perluasan bantuan itu tidak seimbang dengan apa yang tersedia.

Selain itu, seperti pemaparan laporan kegiatan program Terampil Digital di atas, terlihat bahwa hampir setiap bulan dalam pelaksanaan kegiatan Terampil Digital terdapat kendala di setiap sekolahnya. Dari mulai tantangan secara kelengkapan dan keberfungsian perangkat komputer, tempat yang tersedia, masalah dalam manajemen sekolah, hingga motivasi diri dari setiap anak.

Selain itu, pada kenyataannya kurangnya partisipasi pemerintah setempat untuk mendukung program-program yang diadakan oleh HOPE Worldwide Indonesia. Hal ini karena kurangnya kesadaran bagi pemerintah setempat terkait pentingnya pelatihan yang diberikan seperti apa yang dilakukan oleh Terampil Digital HOPE ini kepada masyarakat dan anak-anak di sekolah setempat, dengan tidak melihat adanya urgensi dalam peningkatan keterampilan literasi digital di tengah masyarakat sebagai pembangunan sumber daya manusianya.

Peluang

Terlepas dari tantangan yang dihadapi oleh HOPE Worldwide Indonesia dan Terampil Digital, hingga saat ini ada begitu banyak orang yang terbantu kehidupannya ke arah yang lebih baik. Hal ini juga terlihat berdasarkan hasil wawancara bersama Noris, jumlah peserta yang lulus program pelatihan digital Terampil Digital dan calon peserta yang mendaftar yang setiap tahunnya mencapai ratusan orang. Selain itu, dari cerita perubahan hidup orang-orang yang telah dibagikan juga memberikan harapan dan peluang untuk HOPE Worldwide

Indonesia untuk terus memberikan yang terbaik untuk tercapainya tujuan mereka. Seperti halnya banyak masyarakat yang menjadi memiliki peluang untuk mendapat pekerjaan yang lebih baik, peningkatan kesadaran akan pentingnya kemampuan berdigital, serta membentuk karakter masyarakat atau dapat dikatakan bahwa masyarakat dapat terpedaya dengan bantuan yang diberikan oleh HOPE Worldwide Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan pemaparan di atas, penulis dapat membuat kesimpulan sekaligus jawaban dari rumusan masalah penulisan ini ke dalam garis besarnya. Dengan begitu sebagai *Non-Governmental Organization* (NGO), HOPE Worldwide Indonesia, khususnya dalam programnya yaitu Program Terampil Digital, telah melakukan perannya dengan baik. Berdasarkan tiga peran NGO yang disebutkan oleh Vandana Desai dalam artikel jurnalnya, yaitu memberikan layanan kepada masyarakat, advokasi atas nama masyarakat kurang mampu, serta pemberdayaan masyarakat, HOPE Worldwide Indonesia telah memainkan peran tersebut hingga hari ini dengan melayani masyarakat luas dan miskin, serta memberdayakan masyarakat. Hal itu terlihat dari apa yang dilakukan oleh HOPE Worldwide Indonesia untuk melayani masyarakat luas agar mereka bisa mendapatkan pilihan pendidikan dan pelatihan yang lebih baik yang didasarkan atas rasa peduli kepada masyarakat. Selain itu, dalam program pelatihan digitalnya, yang mana bukan hanya memberikan

pelatihan *skills* dalam komputer dan digital (literasi digital) namun juga dengan pembangunan dan pembentukan karakter masyarakat, HOPE Worldwide Indonesia telah melakukan pemberdayaan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Afriansyah, Afdhal, A. M., Faried, A. I., A. M., Kusnadi, I. H., . . . Abdurrohman. (2022). *Pemberdayaan Masyarakat*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Desai, V. (2014). The Role of Non-Governmental Organizations (NGOs). In V. Desai, & R. B. Potter, *The Companion to Development Studies*. New York: Routledge.
- Kuputri, N. M. (2020). Digital Divide: A Critical Approach to Digital Literacy in 'Making Indonesia 4.0'. *Proceedings of the 2nd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2020)*. Yogyakarta: Atlantis Press SARL.

Artikel Jurnal

- Grabowska, S., Saniuk, S., & Gajdzik, B. (2022).

- Industry 5.0: improving humanization and sustainability of Industry 4.0. *Scientometrics*.
- Ismail, D. H., & Nugroho, J. (2022). Kompetensi Kerja Gen Z di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*.
- Rahman, I. F., & Anugrahini, T. (2021). Peran dan Kebermanfaatan NGO Indonesia Mengajar dalam Mengembangkan Human Capital di Desa Labuankallo, Kabupaten Paser, Kalimantan Timur. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*.
- Sugiarti, Y. (2014). Kemiskinan Sebagai Salah Satu Penyebab Timbulnya Tindak Kejahatan. *Jurnal "Jendela Hukum" Fakultas Hukum UNIJA*.
- Tahar, A., Setiadi, P. B., & Rahayu, S. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Internet**
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. *Japan SPOTLIGHT*.
- Sekilas SDGs*. (n.d.). Retrieved from Bappenas: <https://sdgs.bappenas.go.id/sekilas-sdgs/>