

MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS DAN INOVASI PEMUDA GBKP Rg. DARUSSALAM MELALUI PEMAHAMAN EKONOMI DIGITAL

Afen Prana Utama Sembiring^{1*}, Dessyana², Eni Duwita Sigalingging³

¹Program Studi Sistem Informasi Universitas Mikroskil

²Program Studi Akuntansi Universitas Mikroskil

³Program Studi Akuntansi Universitas Quality Berastagi

afen@mikroskil.ac.id¹, dessyana.simanjuntak@mikroskil.ac.id², eniduita@gmail.com³

Abstrak

Kemajuan teknologi telah mengubah banyak tatanan kehidupan dalam masyarakat luas. Semua bidang telah didukung oleh kemajuan teknologi. Di setiap lingkungan kehidupan telah dipenuhi dengan kemajuan teknologi. Tak terkecuali dengan lingkungan gereja. Telah banyak kasus kecanduan gawai yang dialami anak-anak usia muda. Hal ini tentu meresahkan orangtua dan banyak pandangan yang menganggap bahwa teknologi merusak generasi pemuda. Gereja tentu memiliki peran yang besar dalam membentuk generasi muda yang berakhlak dan bermoral dalam menggunakan teknologi. Pemuda-pemudi juga merupakan bagian dari gereja. Mereka adalah jemaat yang juga perlu diperhatikan dan dibentuk karakternya menjadi rohani. Generasi muda perlu membuka wawasan tentang teknologi yang sebenarnya memiliki banyak sekali manfaat dan peluang untuk meningkatkan kualitas hidup dibanding hanya sebagai sosial media saja. Potensi ekonomi digital di Indonesia masih dapat dikembangkan. Apalagi dengan banyaknya generasi milenial yang sudah sangat akrab dengan teknologi. Tentu hal ini mendorong para dosen untuk melakukan kegiatan pengabdian dengan membantu memberikan pengetahuan mengenai teknologi dan dapat berdampak pada peningkatan produktifitas dan inovasi anak muda melalui ekonomi digital. Pengabdian ini untuk mengukur pemahaman peserta kegiatan mengenai literasi digital dan ekonomi digital dengan memberikan pre-test. Metode pelaksanaan yang dilakukan analisis masalah mitra, Menawarkan dan Mendiskusikan Solusi, sosialisasi dan pelatihan dan melakukan evaluasi.

Kata Kunci: produktivitas; inovasi; GBKP; ekonomi_digital.

Abstract

Advances in technology have changed many aspects of life in society at large. All fields have been supported by technological advances. Every sphere of life has been filled with technological advances. The church environment is no exception. There have been many cases of gadget addiction experienced by young children. This is certainly troubling parents and many views who think that technology is destroying the younger generation. The church certainly has a big role to play in shaping the young generation who are moral and moral in using technology. Young people are also part of the church. They are a congregation that also needs to be cared for and molded into spiritual character. The younger generation needs to open their horizons about technology which actually has many benefits and opportunities to improve the quality of life compared to just social media. The potential of the digital economy in Indonesia can still be developed. Especially with the many millennials who are very familiar with technology. Of course this encourages lecturers to carry out service activities by helping provide knowledge about technology and can have an impact on increasing youth productivity and innovation through the digital economy. This service is to measure the understanding of activity participants regarding digital literacy and the digital economy by giving a pre-test. The implementation method is carried out by analyzing partner problems, Offering and Discussing Solutions, socializing and training and conducting evaluations.

Keywords: productivity ; innovation ; GBKP; ekonomi_digital

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi telah mengubah banyak tatanan kehidupan dalam masyarakat luas. Semua bidang telah didukung oleh kemajuan teknologi. Di setiap lingkungan kehidupan telah dipenuhi dengan kemajuan teknologi. Tak terkecuali dengan lingkungan gereja.

Gereja merupakan tempat perkumpulan atau lembaga dari penganut iman Kristiani beribadah. Wadah ini digunakan untuk kelompok Kristen beribadah dan saling berinteraksi. Gereja memiliki peran dan tugas penting untuk membangun generasi muda yang lebih mengenal agama dan memiliki akhlak yang baik. Teknologi juga telah menyentuh kegiatan keagamaan di gereja. Banyak aktifitas-aktifitas gereja yang dimudahkan dengan adanya teknologi.

Namun sayangnya, selalu ada saja pemuda-pemudi gereja yang kurang memanfaatkan teknologi dengan positif dan produktif. Hal ini tentu menjadi kekhawatir para orang tua terutama di era pandemic seperti sekarang ini yang memang mengharuskan semua orang lebih banyak berinteraksi dan beraktifitas dengan teknologi. Banyak pemuda yang hanya memanfaatkan teknologi untuk bersosial media saja bahkan melakukan hal yang kurang bermanfaat seperti bermain game dengan berlebihan.

Telah banyak kasus kecanduan gawai yang dialami anak-anak usia muda. Hal ini tentu meresahkan orangtua dan banyak pandangan yang menganggap bahwa teknologi merusak generasi pemuda. Ini merupakan sebuah tantangan bagi

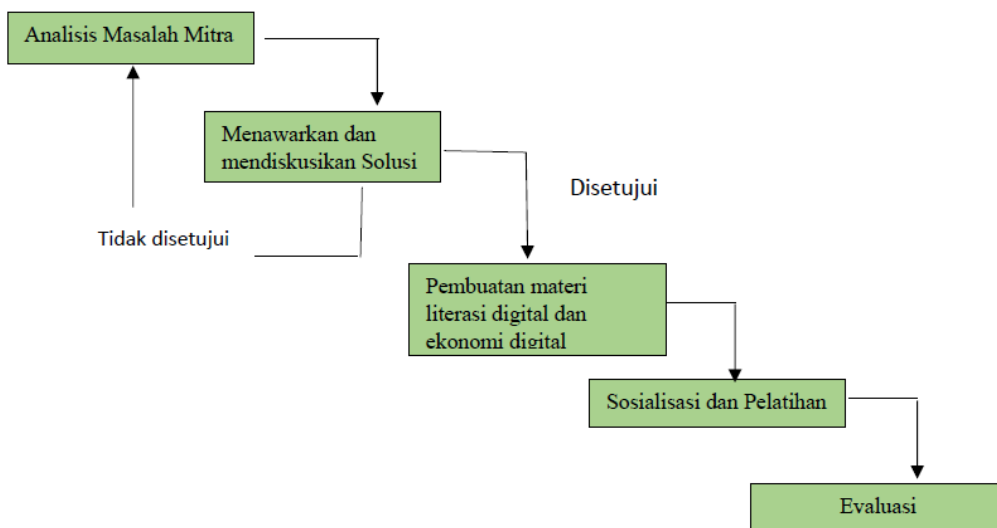
gereja untuk menghadapi generasi milenial yang sangat bergantung dengan teknologi. Gereja memiliki peran untuk membangun karakter pemuda-pemudinya agar tidak terdampak oleh pengaruh negatif dari teknologi. Pemuda-pemudi juga merupakan bagian dari gereja. Mereka adalah jemaat yang juga perlu diperhatikan dan dibentuk karakternya menjadi rohani. Peran gereja sangat besar dalam membentuk generasi muda yang berakhlak dan bermoral dalam menggunakan teknologi. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi gereja. Jangan sampai pemuda gereja merasa tempat ibadah pun telah tergantikan dengan teknologi. Padahal komunitas rohani tentu sangat mendukung pembentukan karakter pemuda dan remaja. Untuk itu gereja perlu mengadakan kegiatan-kegiatan yang menyadarkan pemuda remaja tentang penggunaan teknologi yang baik dan berdampak pada peningkatan kreatifitas dan inovasi mereka.

Generasi muda perlu membuka wawasannya tentang teknologi yang sebenarnya memiliki banyak sekali manfaat dan peluang untuk meningkatkan kualitas hidup dibanding hanya sebagai sosial media saja. Apalagi di era pandemi seperti sekarang ini justru banyak orang memanfaatkan teknologi untuk kemajuan ekonomi mereka. Hal ini terlihat dari berkembang pesatnya *e-commerce*. Ekonomi digital di Indonesia pada tahun 2020 bertumbuh 11% dibanding tahun sebelumnya. Angka tersebut merupakan yang tertinggi dibanding Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand dan Vietnam (<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3154/>). Sangat disayangkan jika pemuda dan remaja tidak ikut berpartisipasi dalam gerakan ekonomi digital ini. Potensi ekonomi digital di Indonesia masih dapat dikembangkan. Apalagi dengan banyaknya generasi milenial yang sudah sangat akrab dengan teknologi. Tentu hal ini mendorong para dosen untuk melakukan kegiatan pengabdian dengan membantu memberikan pengetahuan mengenai teknologi dan dapat berdampak pada peningkatan produktifitas dan inovasi anak muda melalui ekonomi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kerjasama dari Universitas Mikroskil Medan dan Universitas Quality Berastagi dengan kemitraan bersama gereja GBKP Gg. Darussalam Medan. Dosen telah melakukan diskusi dan wawancara kepada mitra untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi mitra..

2. Bahan dan Metode

Kegiatan sudah berlangsung selama 2 (dua) bulan lebih sejak dari identifikasi situasi mitra sampai dengan laporan kemajuan Pelaksanaan seminar sudah dilaksanakan hari Minggu, 26 Juni 2022 pukul 14.00 WIB menggunakan media zoom. Kegiatan ini diikuti oleh 23 peserta. Peserta diminta mengisi link absensi dan *pre-test* sebelum kegiatan dimulai untuk mengukur pemahaman awal dari peserta. Selama kegiatan berlangsung terdapat 4 (empat) peserta yang memberikan pertanyaan kepada penyaji mengenai teknologi dan ekonomi digital. Sebelum kegiatan berakhir, peserta diminta mengisi kembali link *post-test* yang disediakan. Dari hasil jawaban peserta terdapat peningkatan pemahaman peserta mengenai materi yang dibawakan. Kegiatan diakhiri dengan foto bersama.

Metode pelaksanaan dapat dilihat dari gambar tahapan pelaksanaan dibawah ini



Gambar. 1. Metode Pelaksanaan PKM

Rincian dari setiap langkah-langkah pada gambar di atas adalah sebagai berikut:

a. Analisis Masalah Mitra

Tim melakukan kunjungan ke lokasi mitra untuk mengidentifikasi masalah mitra dengan mengamati langsung dan mewawancarai pengurus-pengurus gereja. Wawancara dilakukan dengan mengajukan gabungan dari pertanyaan terbuka dan tertutup. Pengamatan langsung dilakukan dengan mengamati kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan

gereja seperti kegiatan remaja dan pemuda di gereja. Hasil wawancara dan pengamatan dianalisis untuk menemukan permasalahan yang sedang dialami oleh mitra.

b. Menawarkan dan Mendiskusikan Solusi

Hasil analisis akan digunakan oleh tim PKM untuk merancang usulan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Usulan solusi ditawarkan kepada mitra untuk didiskusikan bersama. Usulan solusi yang dirasa kurang tepat bagi mitra akan kembali dianalisis oleh tim PKM secara berulang hingga sesuai dengan kebutuhan mitra.

c. Sosialisasi dan Pelatihan

Sosialisai dan Pelatihan dilakukan dengan *Online* melalui media *Zoom Meeting*. Hal ini dilakukan agar dapat diikuti oleh semua kelompok remaja maupun kelompok pemuda. Selain itu dengan kegiatan online, maka sosialisasi dan pelatihan dapat di record untuk ditonton remaja pemuda pemudi yang tidak dapat hadir. Dalam kegiatan ini akan diberikan pre-test untuk dapat mengukur sejauh mana pemahaman peserta akan topik yang akan dibawakan.

d. Evaluasi

Setelah kegiatan berakhir, tim pelaksana juga memberikan post test bagi peserta untuk melihat peningkatan pemahaman peserta. Tim juga akan memberikan kuesioner untuk mengetahui kepuasan peserta atas kegiatan yang terlaksana. Hal ini dilakukan sebagai bahan evaluasi tim pelaksana kedepannya.

3. Hasil dan Pembahasan

Gambaran objek kegiatan

Majelis GBKP Darussalam Medan dimulai pada tahun 1974, pada tahun 1975 telah resmi menjadi satu Majelis di wilayah Klasis Medan Kampung Lalang hingga saat ini tahun 2022. Mitra beralamat di jalan Sei Arakundo no. 38 kelurahan sei sikambang D, Kecamatan Medan Petisah. Saat ini Pendeta yang melayani adalah Bapak Pdt. Sentosa Gurusinga, S.Th. Gereja GBKP memiliki 3 (tiga) bidang Pelayanan yaitu Koinonia (Persukutuan), Marturia (Kesaksian) dan Diakonia (Diakoni). Pada bidang koinonia (persekutuan) mewadahi 5 (lima) bidang kategori persekutuan yang terdiri atas kategori anak dan kelompok remaja (KAKR), Kategori Pemuda disebut dengan persadaan man anak gerejanta (Permata), Kategori Ibu (Moria), kategori Bapak (Mamre), dan kategori lanjut usia (Zaitun).

1. Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan diatas maka permasalahan prioritas mitra adalah :

- a. Gereja GBKP Rg. Darussalam menghadapi generasi milenial yang sangat bergantung dengan teknologi sehingga mitra merasa perlu mengarahkan dan membimbing pemuda remaja untuk menggunakan teknologi dengan tepat dan bermanfaat.
- b. Ada keresahan dan kekhawatiran terhadap pemuda remaja yang kecanduan gawai dan mulai meninggalkan kegiatan-kegiatan ibadah.

2. Solusi yang ditawarkan

Solusi yang tawarkan adalah mengadakan kegiatan “Meningkatkan Produktivitas Dan Inovasi Pemuda GBKP Rg. Darussalam Melalui Pemahaman Ekonomi Digital”. Kegiatan ini diharapkan dapat menambah wawasan pemuda remaja di Gereja GBKP Rg. Darussalam. Pemuda remaja akan dijelaskan mengenai dampak negatif dan bahaya teknologi jika tidak digunakan dengan tepat. Selain itu pemuda remaja akan diberikan pengetahuan mengenai dampak positif teknologi dan manfaatnya dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasi melalui ekonomi digital. Dengan bertambahnya wawasan pemuda remaja mengenai ekonomi digital ini, diharapkan dapat menyadarkan pemuda remaja akan pentingnya penggunaan teknologi dengan tepat guna sehingga kekhawatiran dan keresahan mitra dapat terselesaikan.

Adapun pelatihan yang akan dilaksanakan, akan dibagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- i. Mengukur pemahaman peserta kegiatan mengenai literasi digital dan ekonomi digital dengan memberikan pre-test.
- ii. Memberikan materi mengenai Literasi Digital dan dilanjutkan dengan materi Ekonomi Digital.
- iii. Mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta yang telah mengikuti kegiatan dengan memberikan post test.

Diharapkan dengan adanya pre-test dan post-test ini akan dapat diukur peningkatan pemahaman remaja dan pemuda pemudi mengenai ekonomi digital. Dari pemahaman yang meningkat tadi diharapkan akan muncul produktifitas dan inovasi pemuda dan remaja dalam menggunakan teknologi. Riset telah menunjukkan kemajuan ekonomi digital yang dapat dilihat dari berkembangnya pasar modern dan *e-commerce* di kota-kota besar Indonesia. Salah satu kota dengan perkembangan pasar modern dan *e-commerce* nya adalah Kota Medan (Sigalingging et al., 2020). Salah satu tim

pengusul juga pernah melakukan riset mengenai pasar modern dan *e-commerce* ini di sebuah kecamatan yang ada di Medan yaitu Kecamatan Tuntungan (Sigalingging., 2020).

Kegiatan pengabdian ini dirancang agar peserta mendapatkan pemahaman terhadap konsep teknologi informasi, dan dilanjutkan dengan pembahasan mengenai dampak positif dan negatif dari teknologi informasi, serta pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan ekonomi digital. Dengan begitu diharapkan muda-mudi GBKP Darussalam dapat mengendalikan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi mereka. Implementasi dalam keseharian dijelaskan secara komprehensif dalam pelatihan ini dan disertakan contoh, serta dilakukan dengan komunikasi dua arah antara peserta dan presenter sehingga peserta seminar dapat memahami fakta dari fenomena yang terjadi di kehidupan masyarakat pada saat ini terkait ekonomi digital.



Gambar. 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Secara Daring

Kegiatan sudah berlangsung selama 2 (dua) bulan lebih sejak dari identifikasi situasi mitra sampai dengan laporan kemajuan. Pelaksanaan seminar sudah dilaksanakan hari minggu, 26 Juni 2022 pukul 14.00 Wib menggunakan media zoom. Kegiatan ini diikuti oleh 23 peserta. Peserta diminta mengisi link absensi dan *pre-test* sebelum kegiatan dimulai untuk mengukur pemahaman awal dari peserta. Selama kegiatan berlangsung terdapat 4 (empat) peserta yang memberikan pertanyaan kepada penyaji mengenai teknologi dan ekonomi digital. Sebelum kegiatan berakhir, peserta diminta mengisi kembali link *post-test* yang disediakan. Dari hasil jawaban peserta terdapat peningkatan pemahaman peserta mengenai materi yang dibawakan.



Gambar 3. Tim Dosen Pelaksana Kegiatan

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan PkM ini yaitu

1. Memberikan pengetahuan mengenai teknologi dan dapat berdampak pada peningkatan produktifitas dan inovasi anak muda melalui ekonomi digital.
2. Generasi muda sangat berpotensi untuk mengembangkan ekonomi digital di Indonesia
3. Banyak manfaat yang diperoleh dari teknologi yang berkembang pesat

Adapun saran yang dapat diberikan kepada generasi muda agar dapat menggunakan teknologi untuk hal-hal positif yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan produktivitas dan inovasi dalam kehidupan mereka. Selain itu diperlukan juga pengawasan orang tua dalam penggunaan teknologi.

5. Ucapan Terima Kasih

Tim dosen Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Majelis GBKP Rg. Darussalam yang telah memberikan kesempatan kepada tim sehingga dapat terlaksana dengan baik. Begitu juga kepada pemuda dan remaja GBKP Rg. Darussalam yang ikut serta dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

6. Daftar Rujukan

<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3154/partisipasi-generasi-milenial-dalam-era-digital-untuk-menjawab-tantangan-ekonomi-masa-depan>

Sigalingging, E. D., & Sitepu, J. (2020). Pengaruh customer behavior dan e-commerce terhadap pasar modern di kota medan. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 11–21

Sigalingging, E. D. (2020). Pengaruh customer behavior terhadap e-commerce dan pasar modern medan tuntungan. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 55–71