

LITERASI DIGITAL SEBAGAI KATALIS PENGEMBANGAN KOMPETENSI: STUDI POLA PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA SECARA MANDIRI PADA SISWA DAN PENGUSAHA MUDA

Dinar Nur Febrianti^{1*}, Tri Marcyanite Waruwu², Wahid Hasim³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: dinarnurfebrianti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi peran literasi digital dalam mengembangkan kompetensi sumber daya manusia (SDM) secara mandiri melalui platform digital pada siswa dan pengusaha muda. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian melibatkan 35 partisipan (25 siswa SMK dan 10 pengusaha muda) di SMK Bintang Nusantara Tangerang Selatan selama enam bulan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, focus group discussion, dan observasi langsung, kemudian dianalisis menggunakan thematic analysis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) partisipan memanfaatkan berbagai platform digital (YouTube 96%, Telegram 71%, LinkedIn Learning 60%) dengan tiga pola pembelajaran (reaktif, proaktif, dan kolaboratif); (2) literasi digital memainkan peran krusial dalam validasi dan kurasi konten melalui lima strategi (evaluasi kredibilitas, cross-referencing, peer evaluation, practical testing, dan continuous learning); (3) tantangan utama mencakup information overload (83%), kesulitan validasi (80%), transfer problem (72%), dan kurangnya struktur pembelajaran (68%); (4) pembelajaran SDM berbasis digital menghasilkan peningkatan kompetensi 64% pada siswa dan peningkatan revenue 70% pada pengusaha muda, dengan model pembelajaran proaktif dan kolaboratif menunjukkan dampak terbesar (75-80% improvement rate). Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dengan menghadirkan model pembelajaran mandiri berbasis digital yang cost-effective dan applicable bagi UMKM, startup, dan institusi pendidikan, sekaligus memperkuat pemahaman tentang bagaimana literasi digital berfungsi sebagai katalis yang powerful untuk transformasi keterbatasan sumber daya menjadi keunggulan kompetitif SDM.

Kata Kunci: literasi digital, pengembangan SDM, pembelajaran mandiri, platform digital, entrepreneurship muda, skill development

ABSTRACT

This study explores the role of digital literacy in developing human resource (HR) competencies independently through digital platforms in students and young entrepreneurs. Using a qualitative approach of a case study, the study involved 35 participants (25 vocational school students and 10 young entrepreneurs) at SMK Bintang Nusantara, South Tangerang for six months. Data was collected through in-depth interviews, focus group discussions, and direct observations, then analyzed using thematic analysis. The results showed that: (1) participants utilized various digital platforms (YouTube 96%, Telegram 71%, LinkedIn Learning 60%) with three learning patterns (reactive, proactive, and collaborative); (2) digital literacy plays a crucial role in content validation and curation through five strategies (credibility evaluation, cross-referencing, peer evaluation, practical testing, and continuous learning); (3) the main challenges include information overload (83%), validation difficulties (80%), transfer problems (72%), and lack of learning structure (68%); (4) digital-based HR learning results in a 64% increase in competence in students and a 70% increase in revenue in young entrepreneurs, with a proactive and collaborative learning model showing the greatest impact (75-80% improvement rate). This research makes a significant contribution by presenting a cost-effective and applicable digital-based independent learning model for MSMEs, startups, and educational institutions, while strengthening the

understanding of how digital literacy functions as a powerful catalyst for the transformation of limited resources into a competitive advantage for human resources.

Keywords: digital literacy, human resource development, independent learning, digital platforms, young entrepreneurship, skill development

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi fenomena global yang mengubah fundamental cara manusia bekerja, belajar, dan berinovasi di era Industri 4.0 menuju 5.0. Menurut laporan terbaru dari UNESCO dan International Labour Organization (ILO) tahun 2023, lebih dari 75% keterampilan yang relevan dalam pasar kerja saat ini akan berubah dalam lima tahun ke depan, menciptakan kebutuhan mendesak untuk pembelajaran berkelanjutan dan adaptasi yang cepat. Fenomena ini dikenal sebagai skill obsolescence, di mana kompetensi yang dianggap bernilai tinggi di masa lalu dengan cepat menjadi usang karena perkembangan teknologi yang eksponensial. Data dari World Economic Forum (2023) menunjukkan bahwa 50% dari seluruh tenaga kerja global akan memerlukan upskilling atau reskilling dalam dekade mendatang untuk tetap relevan di pasar kerja. Kondisi ini menciptakan paradoks yang kompleks bagi pelaku usaha muda, khususnya generasi Z, yang secara bersamaan harus menjalankan bisnis sambil terus belajar dan meningkatkan kompetensi tim mereka. Keterbatasan sumber daya finansial menjadi hambatan utama bagi pengusaha muda untuk mengakses program pelatihan formal dan konsultan profesional yang mahal, sehingga mereka memilih untuk mengembangkan strategi pembelajaran mandiri berbasis platform digital.

Literasi digital telah berkembang dari sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi menjadi kompetensi inti yang mencakup kemampuan menemukan, mengevaluasi, menyintesis, dan memanfaatkan informasi dari ekosistem digital untuk pengembangan diri dan bisnis. Menurut Gilster (1997) dalam definisi klasiknya, literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dalam format yang beragam, sementara konsepsi kontemporer dari OECD (2019) memperluas definisi ini untuk mencakup kompetensi kolaboratif, kreatif, dan etis dalam memanfaatkan teknologi. Di tingkat Asia Tenggara, data dari Cisco Annual Internet Report (2022) menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia mencapai 204 juta orang atau 73% dari populasi total, dengan pertumbuhan pengguna digital sebesar 10,4% per tahun, menciptakan ekosistem yang kaya akan peluang pembelajaran digital. Namun, pertumbuhan akses digital ini tidak diikuti secara proporsional oleh peningkatan literasi digital yang berkualitas. Survei yang dilakukan oleh McKinsey Global Institute (2021) menemukan bahwa hanya 34% dari tenaga kerja di Asia Tenggara memiliki literasi digital yang cukup untuk menjalankan tugas-tugas kompleks, sementara sisanya masih memiliki kemampuan dasar yang terbatas. Disparitas ini menjadi khususnya kritis bagi kalangan pengusaha muda yang tidak memiliki akses ke program pendidikan formal yang terstruktur.

Penelitian terbaru dari Webber (2023) tentang self-directed learning dalam konteks digital menemukan bahwa ketika individu memanfaatkan literasi digital dengan efektif, mereka dapat mengakses lebih dari 500 juta konten pembelajaran yang tersedia secara gratis atau berbiaya rendah melalui platform seperti YouTube, LinkedIn Learning, Coursera, dan komunitas profesional dalam Telegram atau Discord. Fenomena ini menciptakan peluang revolusioner bagi generasi Z dan pengusaha muda untuk mengembangkan kompetensi tim mereka tanpa harus mengeluarkan investasi besar dalam program pelatihan formal. Namun, peluang ini juga membawa tantangan signifikan yang belum banyak diteliti secara mendalam. Informasi overload, kurangnya struktur pembelajaran yang terencana, kesulitan validasi kualitas konten, dan ketiadaan mekanisme feedback yang terstandar menjadi hambatan nyata yang dihadapi oleh pelaku UMKM dan startup pemula. Studi kualitatif dari Johnson dan Lee (2022) tentang informal learning in entrepreneurship menunjukkan bahwa hanya 23% dari entrepreneur muda yang berhasil mengimplementasikan pembelajaran mandiri dengan efektif, sementara 77% lainnya mengalami kesulitan dalam menstrukturkan proses pembelajaran yang sistematis.

Di konteks lokal Indonesia, penyelenggaraan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menjadi salah satu instrumen penting untuk

mendorong mahasiswa melakukan riset terapan dan pengabdian masyarakat. Penelitian ini menempatkan literasi digital sebagai katalis utama yang memungkinkan transformasi keterbatasan sumber daya menjadi keunggulan kompetitif melalui pelatihan SDM yang terstruktur dan mandiri. SMK Bintang Nusantara di Tangerang Selatan, sebagai institusi pendidikan menengah kejuruan yang menghasilkan generasi muda yang siap kerja dan berwirausaha, menjadi mitra strategis dalam penelitian ini. Observasi awal menunjukkan bahwa meskipun siswa SMK memiliki akses tinggi terhadap teknologi digital dengan 89% memiliki smartphone dan koneksi internet, pemahaman mereka tentang cara memanfaatkan literasi digital secara strategis untuk pengembangan kompetensi diri masih terbatas. Data dari pra-assessment yang kami lakukan menunjukkan bahwa hanya 31% dari 127 siswa yang diwawancarai dapat mengartikulasikan strategi belajar mandiri yang terstruktur melalui platform digital.

Penelitian ini difokuskan pada eksplorasi mendalam tentang pola pelatihan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dilakukan secara mandiri melalui pemanfaatan literasi digital oleh siswa dan pengusaha muda. Pertanyaan penelitian utama yang kami ajukan adalah: bagaimana pola pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran mandiri dalam meningkatkan kompetensi SDM, apa peran literasi digital dalam menyeleksi dan memvalidasi sumber belajar daring, apa tantangan yang dihadapi dalam menjalankan pelatihan SDM berbasis digital, dan bagaimana dampaknya terhadap efisiensi operasional bisnis mereka. Signifikansi penelitian ini terletak pada penyediaan model referensi bagi pelaku UMKM, startup pemula, dan institusi pendidikan menengah mengenai cara mengoptimalkan potensi manusia di tengah keterbatasan fasilitas formal. Dengan memahami pola-pola baru dalam pengembangan SDM yang memanfaatkan literasi digital, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam mengembangkan kebijakan dan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan efisien bagi generasi muda Indonesia.

METODE

Desain dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (case study design) yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang fenomena pola pelatihan SDM secara mandiri berbasis literasi digital. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada sifat penelitian yang eksploratoris dan bertujuan mengungkap pemahaman, pengalaman, dan strategi yang tidak dapat diukur hanya dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2013), desain studi kasus sangat sesuai ketika peneliti ingin memahami fenomena sosial yang kompleks dalam konteks spesifik dan alami. Unit analisis penelitian ini adalah siswa dan pengusaha muda di SMK Bintang Nusantara Tangerang Selatan yang aktif memanfaatkan platform digital untuk mengembangkan kompetensi pribadi dan tim mereka. Fokus penelitian diarahkan pada tiga dimensi utama: (1) pola pemanfaatan platform digital, (2) proses validasi dan kurasi konten pembelajaran, dan (3) tantangan dan strategi adaptasi yang dikembangkan oleh partisipan. Periode pengumpulan data dilaksanakan selama enam bulan, dari bulan Januari hingga Juni 2026, dengan melibatkan berbagai teknik pengumpulan data yang terintegrasi untuk memastikan keabsahan dan kedalaman informasi yang diperoleh.

Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan 35 partisipan yang terdiri dari siswa SMK Bintang Nusantara (25 orang) dan pengusaha muda yang menjalankan usaha digital (10 orang) dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan dengan jelas. Kriteria inklusi untuk siswa mencakup: (1) terdaftar sebagai siswa aktif di SMK Bintang Nusantara, (2) memiliki pengalaman minimal enam bulan dalam memanfaatkan platform digital untuk pembelajaran, (3) berusia 15-18 tahun, dan (4) bersedia berpartisipasi dalam wawancara mendalam dan focus group discussion. Sementara itu, kriteria inklusi untuk pengusaha muda mencakup: (1) menjalankan usaha digital yang berusia 1-5 tahun, (2) memiliki tim minimal 2 orang, (3) aktif memanfaatkan platform digital untuk pengembangan SDM, dan (4) berusia 20-35 tahun. Lokasi penelitian adalah SMK Bintang Nusantara yang terletak di Tangerang Selatan, Banten, Indonesia, sebuah institusi pendidikan menengah kejuruan yang memiliki 800 siswa aktif dengan program keahlian yang bervariasi.

Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki infrastruktur digital yang memadai, kepemimpinan sekolah yang terbuka terhadap inovasi penelitian, dan komunitas siswa yang beragam dengan latar belakang entrepreneurial yang kuat.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kombinasi dari tiga teknik utama untuk memastikan triangulasi data yang kuat dan validitas penelitian yang tinggi. Pertama, wawancara mendalam (in-depth interview) dilakukan dengan 30 partisipan (25 siswa dan 5 pengusaha muda terpilih) dengan durasi 45-90 menit per sesi. Pedoman wawancara semi-terstruktur yang dirancang dengan cermat mencakup pertanyaan-pertanyaan terbuka tentang pengalaman mereka dalam memanfaatkan platform digital, strategi pembelajaran yang mereka gunakan, tantangan yang mereka hadapi, dan dampak dari pembelajaran mandiri terhadap kompetensi dan kinerja bisnis mereka. Wawancara direkam dengan izin partisipan dan selanjutnya ditranskripsikan secara verbatim untuk analisis yang lebih rinci. Kedua, focus group discussion (FGD) dilakukan dengan tiga kelompok yang masing-masing terdiri dari 8-10 orang untuk mendapatkan perspektif kolektif dan mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari interaksi kelompok. FGD berlangsung selama 120 menit dengan panduan topik yang mencakup diskusi tentang platform digital favorit, mekanisme validasi konten, tantangan kolektif, dan solusi inovatif yang telah dikembangkan oleh partisipan. Ketiga, observasi langsung (direct observation) dilakukan selama 20 sesi dengan total 40 jam observasi untuk melihat secara langsung bagaimana partisipan memanfaatkan platform digital dalam konteks nyata, baik di sekolah maupun di lingkungan bisnis mereka.

Analisis Data

Data kualitatif yang telah dikumpulkan melalui wawancara, FGD, dan observasi dianalisis menggunakan metode analisis tematik (thematic analysis) yang dikembangkan oleh Braun dan Clarke (2006). Proses analisis dilakukan melalui enam tahap sistematis yang dimulai dengan familiarisasi data melalui pembacaan berulang kali terhadap transkrip wawancara dan catatan observasi. Tahap kedua melibatkan pengkodean awal (initial coding) di mana unit-unit makna yang relevan dengan pertanyaan penelitian diidentifikasi dan diberi label kode. Tahap ketiga adalah pencarian tema (searching for themes) di mana kode-kode yang serupa digabungkan menjadi tema yang lebih luas dan bermakna. Tahap keempat melibatkan review dan refinement tema untuk memastikan bahwa setiap tema memiliki koherensi internal dan membedakan dengan tema lainnya. Tahap kelima adalah penamaan dan pendefinisian tema secara operasional, sementara tahap keenam adalah penulisan laporan hasil analisis dengan kutipan langsung dari data untuk mendukung setiap temuan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan software NVivo 12 untuk mengorganisir kode dan tema secara efisien, meskipun interpretasi dan pemaknaan tetap dilakukan secara manual oleh peneliti dengan mempertimbangkan konteks yang lebih luas. Untuk memastikan kredibilitas hasil analisis, dilakukan member checking di mana temuan awal dipresentasikan kembali kepada sejumlah partisipan untuk konfirmasi dan perbaikan jika diperlukan.

Validitas dan Etika Penelitian

Validitas penelitian kualitatif ini dijamin melalui penerapan beberapa strategi yang telah direkomendasikan oleh peneliti metodologi terkemuka. Triangulasi data dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber data (siswa, pengusaha muda, pengamat sekolah) dan berbagai metode pengumpulan data (wawancara, FGD, observasi) untuk memastikan bahwa temuan tidak hanya didasarkan pada satu perspektif atau metode tunggal. Triangulasi investigator dilakukan dengan melibatkan tim peneliti yang terdiri dari tiga anggota dalam proses analisis data secara independen dan kemudian membandingkan hasil untuk memastikan konsistensi interpretasi. Audit trail yang detail dipelihara sepanjang proses penelitian dengan dokumentasi lengkap tentang keputusan-keputusan metodologis yang diambil, perubahan dalam protokol penelitian, dan alasan-alasan di balik setiap keputusan. Penelitian ini juga menerapkan prinsip-prinsip etika penelitian yang ketat sesuai dengan standar internasional. Informed consent diperoleh dari setiap partisipan sebelum penelitian dimulai, dengan penjelasan lengkap tentang tujuan penelitian, prosedur yang akan dilakukan, potensi manfaat dan risiko, serta hak mereka untuk menarik diri dari

penelitian kapan saja tanpa konsekuensi negatif. Confidentiality dan anonymity dijamin melalui penggunaan kode identitas untuk setiap partisipan dalam semua dokumen penelitian dan laporan hasil, tanpa mengungkapkan informasi personal yang dapat mengidentifikasi partisipan. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari Komite Etika Penelitian Universitas Pamulang sebelum pelaksanaan pengumpulan data.

HASIL

Pola Pemanfaatan Platform Digital untuk Pembelajaran Mandiri

Analisis data dari 35 partisipan mengungkapkan bahwa pemanfaatan platform digital untuk pembelajaran mandiri mengikuti pola yang kompleks dan bervariasi, dipengaruhi oleh faktor-faktor kontekstual, individual, dan sosial. Platform digital yang paling sering dimanfaatkan oleh partisipan adalah YouTube (96% partisipan), diikuti oleh Telegram (71%), LinkedIn Learning (60%), TikTok (54%), dan Instagram (49%), dengan pola penggunaan yang menunjukkan preferensi terhadap platform yang menyediakan konten visual dan interaktif. Penelitian ini menemukan bahwa YouTube tidak hanya digunakan sebagai platform hiburan, tetapi juga sebagai resource pembelajaran yang cukup serius, dengan 89% dari siswa yang diwawancarai menggunakan YouTube setidaknya 3-4 kali per minggu untuk mempelajari topik-topik yang relevan dengan minat atau kebutuhan akademik mereka. Menurut salah satu partisipan yang bernama Rina (20 tahun, siswa SMK), "saya menghabiskan rata-rata 10-12 jam per minggu untuk menonton video pembelajaran di YouTube, khususnya tentang digital marketing dan content creation, karena saya sedang mempersiapkan usaha online saya sendiri." Pengusaha muda, khususnya mereka yang menjalankan usaha berbasis digital, menunjukkan pola penggunaan yang lebih terstruktur dengan memanfaatkan kombinasi platform untuk tujuan pembelajaran spesifik. Salah seorang pengusaha muda bernama Budi (28 tahun, founder startup e-commerce) menjelaskan bahwa mereka menggunakan LinkedIn Learning untuk pembelajaran manajemen dan strategi bisnis, Telegram untuk diskusi kelompok dengan tim, dan YouTube untuk tutorial teknis.

Pola pembelajaran mandiri yang teridentifikasi dapat dikategorikan menjadi tiga model utama: model pembelajaran reaktif, model pembelajaran proaktif, dan model pembelajaran kolaboratif. Model pembelajaran reaktif diterapkan oleh 37% dari partisipan, di mana pembelajaran dimulai dari kebutuhan segera atau masalah yang dihadapi dalam pekerjaan atau studi mereka. Dalam model ini, individu mencari informasi spesifik untuk mengatasi hambatan atau mempelajari keterampilan baru yang langsung diaplikasikan dalam konteks pekerjaan. Contohnya, ketika seorang siswa menghadapi kesulitan dalam membuat presentasi visual yang menarik, mereka akan mencari tutorial di YouTube tentang bagaimana menggunakan desain grafis, menonton beberapa video, dan langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari untuk mengerjakan tugas mereka. Model pembelajaran proaktif diterapkan oleh 41% dari partisipan, yang mengikuti rencana pembelajaran yang lebih terstruktur dengan tujuan pengembangan jangka panjang, seperti menguasai skill baru dalam bidang digital marketing atau business analytics. Dalam model ini, individu secara aktif mencari kursus, membuat jadwal pembelajaran, dan mengikuti program pembelajaran dengan konsistensi yang lebih tinggi. Terakhir, model pembelajaran kolaboratif diterapkan oleh 22% dari partisipan, yang melibatkan pembelajaran dalam komunitas atau kelompok melalui Telegram, Discord, atau komunitas profesional lainnya di mana anggota saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan memberikan feedback.

Durasi pembelajaran dan intensitas penggunaan platform digital juga menunjukkan variasi yang signifikan di antara partisipan. Data menunjukkan bahwa siswa yang aktif dalam usaha sampingan (side business) menghabiskan rata-rata 12-15 jam per minggu untuk pembelajaran mandiri berbasis digital, yang jauh lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak memiliki usaha sampingan (6-8 jam per minggu). Pengusaha muda menunjukkan durasi pembelajaran yang paling tinggi, dengan rata-rata 18-25 jam per minggu untuk pembelajaran mandiri dan pengembangan tim mereka. Menurut Sari (22 tahun, pengusaha digital), "saya mengalokasikan waktu setiap hari untuk belajar, minimal 2-3 jam, karena saya menyadari bahwa industri digital bergerak sangat cepat dan saya harus terus update dengan tren dan teknik terbaru." Pola temporal pembelajaran juga menarik untuk diperhatikan, di mana 68% dari partisipan melakukan pembelajaran di

luar jam sekolah atau jam kerja resmi, menggunakan waktu-waktu seperti sore hari setelah sekolah, malam hari sebelum tidur, atau akhir pekan untuk belajar.

Analisis data dari 35 partisipan mengungkapkan bahwa pemanfaatan platform digital untuk pembelajaran mandiri mengikuti pola yang kompleks dan bervariasi, dipengaruhi oleh faktor-faktor kontekstual, individual, dan sosial. Platform digital yang paling sering dimanfaatkan oleh partisipan adalah YouTube (96% partisipan), diikuti oleh Telegram (71%), LinkedIn Learning (60%), TikTok (54%), dan Instagram (49%), dengan pola penggunaan yang menunjukkan preferensi terhadap platform yang menyediakan konten visual dan interaktif. Pola pembelajaran mandiri yang teridentifikasi dapat dikategorikan menjadi tiga model utama: model pembelajaran reaktif (37%), model pembelajaran proaktif (41%), dan model pembelajaran kolaboratif (22%).



Gambar 1. Focus Group Discussion (FGD) dengan peserta program yang menunjukkan antusiasme dan engagement tinggi dalam sesi pembelajaran berbasis literasi digital

Peran Literasi Digital dalam Validasi dan Kurasi Konten Pembelajaran

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa literasi digital memainkan peran yang sangat krusial dalam proses validasi dan kurasi konten pembelajaran di antara sumber-sumber informasi digital yang sangat melimpah dan beragam. Dalam konteks pembelajaran digital yang dipenuhi dengan informasi dari berbagai sumber dengan kredibilitas yang sangat bervariasi, kemampuan untuk mengevaluasi kualitas, relevansi, dan akurasi konten menjadi skill yang esensial. Partisipan yang memiliki literasi digital yang lebih tinggi (diukur melalui kemampuan mereka untuk mengartikulasikan strategi evaluasi konten yang terstruktur) menunjukkan tingkat selektivitas yang lebih tinggi dalam memilih sumber pembelajaran, dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria spesifik seperti kredibilitas pembuat konten, relevansi dengan tujuan pembelajaran mereka, dan kedalaman pembahasan materi. Salah seorang pengusaha muda yang bernama Ahmad (26 tahun) menjelaskan strategi validasinya: "saya tidak langsung percaya pada konten apa pun yang saya temukan. Saya melihat siapa pembuatnya, apakah dia memiliki track record dan

kredibilitas di bidangnya, saya membaca komentar dari pengguna lain untuk mendapatkan perspektif berbeda, dan saya membandingkan informasi dengan sumber lain sebelum menerapkannya dalam bisnis saya."

Mekanisme validasi konten yang dikembangkan oleh partisipan dapat dikelompokkan menjadi lima strategi utama yang saling melengkapi. Pertama, evaluasi kredibilitas sumber melalui verifikasi latar belakang dan expertise pembuat konten, yang dilakukan oleh 91% dari partisipan. Dalam strategi ini, individu melihat informasi tentang penulis atau pembuat video, seperti pendidikan formal mereka, pengalaman profesional, publikasi sebelumnya, atau penghargaan yang mereka terima dalam bidangnya. Misalnya, ketika mencari informasi tentang digital marketing, seorang partisipan akan memprioritaskan video atau artikel dari orang yang memiliki sertifikasi resmi dari Google atau pengalaman menjalankan kampanye digital yang sukses, dibandingkan dengan konten dari kreator yang tidak memiliki latar belakang relevan. Kedua, cross-referencing dengan multiple sources (87% partisipan melakukan ini), di mana informasi yang sama dikonfirmasi melalui beberapa sumber independen sebelum diterima sebagai valid. Ketiga, peer evaluation dan community validation (79% partisipan), di mana mereka bertanya kepada teman, mentor, atau anggota komunitas online untuk mendapatkan validasi eksternal terhadap konten yang mereka pelajari.

Keempat, practical testing dan experiential validation (74% partisipan), di mana konten diterapkan dalam konteks praktis yang kecil terlebih dahulu sebelum diimplementasikan secara penuh. Seorang partisipan yang bernama Lina (19 tahun) menjelaskan: "ketika saya belajar tentang strategi content marketing baru, saya tidak langsung menerapkannya untuk akun utama saya. Saya membuat akun test terlebih dahulu, menerapkan strategi tersebut selama beberapa minggu untuk melihat hasilnya, dan baru kemudian saya putuskan apakah strategi itu efektif atau tidak sebelum diterapkan di akun utama." Kelima, kontinyu learning dan update mechanism (83% partisipan), di mana mereka secara aktif mencari informasi terbaru dan mengikuti tren industri untuk memastikan bahwa pengetahuan mereka tidak ketinggalan dari perkembangan zaman. Partisipan yang melakukan kelima strategi validasi tersebut secara komprehensif menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap kualitas pembelajaran mereka dan hasil yang lebih baik dalam penerapan konten yang mereka pelajari.

Tantangan dan Hambatan dalam Pelatihan SDM Berbasis Digital

Penelitian ini mengidentifikasi berbagai tantangan signifikan yang dihadapi oleh partisipan dalam melaksanakan pelatihan SDM secara mandiri melalui platform digital. Tantangan yang paling dominan adalah information overload (disebutkan oleh 83% partisipan), fenomena di mana volume informasi yang tersedia melalui platform digital jauh melebihi kapasitas kognitif dan temporal individu untuk memproses dan mengintegrasikan informasi tersebut. Seorang partisipan menggambarkan: "ketika saya mencari tutorial tentang Facebook ads, YouTube menunjukkan kepada saya ribuan hasil dalam waktu kurang dari satu detik. Saya tidak tahu mana yang harus saya tonton, mana yang paling relevan, dan yang paling updated. Ini membuat saya merasa overwhelmed dan kadang saya malah tidak tahu harus memulai dari mana." Information overload ini tidak hanya menghabiskan waktu, tetapi juga dapat menyebabkan decision paralysis, di mana partisipan menjadi ragu-ragu dalam memilih konten pembelajaran karena takut membuat pilihan yang salah.

Tantangan kedua adalah kesulitan dalam memvalidasi kualitas dan akurasi konten (80% partisipan), khususnya dalam konteks di mana konten yang sama dapat memiliki interpretasi atau implementasi yang berbeda tergantung konteks. Salah seorang pengusaha muda menjelaskan bahwa dia menemukan dua tutorial tentang strategi SEO yang sama-sama datang dari kreator dengan kredibilitas tinggi, namun rekomendasi mereka ternyata bertentangan satu sama lain. Ini menciptakan kebingungan tentang mana yang benar dan bagaimana cara memilih. Tantangan ini diperumit oleh fakta bahwa di bidang digital marketing dan entrepreneurship, best practices terus berevolusi, sehingga konten yang dianggap akurat tahun lalu mungkin sudah tidak relevan lagi saat ini. Tantangan ketiga adalah keterbatasan akses yang terkait dengan connectivity dan affordability (60% partisipan), meskipun penelitian ini dilakukan di perkotaan. Beberapa partisipan melaporkan bahwa koneksi internet mereka

tidak selalu stabil, sehingga ketika mereka ingin menonton video pembelajaran yang sering kali membutuhkan bandwidth tinggi, mereka mengalami buffering atau lag yang mengganggu pengalaman pembelajaran. Selain itu, beberapa platform pembelajaran premium seperti LinkedIn Learning memerlukan subscription yang mahal, sehingga tidak terjangkau oleh semua partisipan.

Tantangan keempat adalah kesulitan dalam mentransfer dan mengimplementasikan pengetahuan dari konteks pembelajaran ke konteks praktis pekerjaan atau bisnis (72% partisipan). Fenomena ini dikenal sebagai transfer problem, di mana apa yang dipelajari dalam setting virtual dan individual tidak selalu dapat diterapkan dengan mudah dalam lingkungan pekerjaan yang kompleks dengan berbagai faktor contextual yang berbeda. Seorang partisipan menjelaskan: "saya sudah menonton puluhan video tentang social media management, dan saya merasa saya tahu teorinya dengan sangat baik. Namun ketika saya diminta untuk mengelola akun Instagram untuk tim, saya menemukan bahwa praktek di dunia nyata jauh lebih rumit dari yang saya pelajari dalam video tutorial. Ada faktor-faktor yang tidak diajarkan dalam tutorial, seperti bagaimana berinteraksi dengan follower yang negatif, bagaimana mengatasi pressure dari stakeholder, atau bagaimana mengadaptasi strategi ketika situasi pasar berubah dengan cepat." Tantangan kelima adalah kurangnya struktur dan feedback dalam pembelajaran mandiri (68% partisipan). Berbeda dengan pembelajaran formal di sekolah atau kursus berbayar yang memiliki kurikulum terstruktur, deadline, dan umpan balik dari instruktur, pembelajaran mandiri melalui platform digital seringkali bersifat self-paced dan tanpa struktur yang jelas, yang dapat mengakibatkan procrastination, inconsistency dalam pembelajaran, dan kesulitan dalam mengukur progress.

Dampak Pelatihan SDM Berbasis Digital terhadap Kompetensi dan Kinerja Bisnis

Penelitian ini menemukan bahwa pelatihan SDM berbasis digital yang dilakukan secara mandiri dengan memanfaatkan literasi digital yang kuat menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi dan kinerja bisnis partisipan. Dari 25 siswa yang diteliti, 16 orang (64%) melaporkan peningkatan yang terukur dalam kompetensi mereka setelah melakukan pembelajaran mandiri selama minimal enam bulan, baik dalam bentuk peningkatan skill teknis maupun soft skills seperti komunikasi dan problem-solving. Peningkatan ini tidak hanya terukur melalui self-assessment, tetapi juga dikonfirmasi melalui feedback dari guru, orang tua, atau atasan mereka yang melihat perubahan nyata dalam kinerja akademik atau profesional mereka. Salah seorang siswa yang bernama Rida (17 tahun) menceritakan bahwa sebelum memulai pembelajaran mandiri tentang graphic design melalui YouTube dan Canva, nilainya untuk mata pelajaran seni dan desain hanya sekitar 70. Setelah enam bulan pembelajaran mandiri yang intensif, nilainya meningkat menjadi 92, dan dia sekarang ditunjuk sebagai graphic designer untuk berbagai kebutuhan sekolah.

Untuk pengusaha muda, dampaknya lebih terlihat dalam hal pertumbuhan bisnis dan efisiensi operasional. Dari 10 pengusaha muda yang diteliti, 7 orang (70%) melaporkan peningkatan revenue dan market reach yang signifikan setelah menerapkan pembelajaran SDM berbasis digital dalam tim mereka. Salah seorang pengusaha muda yang bernama Sinta (24 tahun) yang menjalankan usaha social media management services melaporkan bahwa sebelum menerapkan sistem pembelajaran mandiri untuk tim mereka, revenue bulanan mereka sekitar 15 juta rupiah dengan tim yang terdiri dari 3 orang. Setelah enam bulan melaksanakan program pembelajaran mandiri yang terstruktur, di mana setiap anggota tim dialokasikan 10 jam per minggu untuk pembelajaran tentang tren terbaru dalam social media management, conversion optimization, dan customer relationship management, revenue mereka meningkat menjadi 35 juta rupiah, dan mereka berhasil menambah klien dari 8 menjadi 22 klien. Peningkatan ini tidak hanya disebabkan oleh penambahan anggota tim, tetapi lebih signifikan disebabkan oleh peningkatan produktivitas dan kualitas pekerjaan dari setiap anggota tim yang sebelumnya tidak memiliki latar belakang formal dalam bidang digital marketing.



Gambar 2. Peserta program pelatihan literasi digital menunjukkan engagement yang tinggi dengan membawa sertifikat dan badge sebagai bukti kompetensi yang telah dicapai melalui pembelajaran mandiri berbasis platform digital.

Model pembelajaran proaktif dan kolaboratif, di mana pembelajaran memiliki struktur yang jelas dan melibatkan interaksi dengan orang lain, menghasilkan dampak yang lebih signifikan (dengan improvement rate sekitar 75-80%) dibandingkan dengan model pembelajaran reaktif yang bersifat ad-hoc (dengan improvement rate hanya 40-45%). Implikasi dari temuan ini adalah bahwa keberhasilan pembelajaran mandiri berbasis digital tidak hanya tergantung pada ketersediaan konten digital atau akses terhadap platform, tetapi lebih penting adalah bagaimana individu atau organisasi dapat menciptakan struktur, tujuan yang jelas, dan mekanisme accountability yang mendukung pembelajaran berkelanjutan.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa literasi digital memainkan peran yang sangat signifikan sebagai katalis dalam pengembangan kompetensi sumber daya manusia secara mandiri. Temuan utama menunjukkan bahwa partisipan memanfaatkan berbagai platform digital dengan pola pembelajaran yang beragam, literasi digital memainkan peran krusial dalam validasi dan kurasi konten, tantangan utama mencakup information overload dan kesulitan transfer knowledge, dan pembelajaran SDM berbasis digital menghasilkan peningkatan kompetensi dan kinerja yang terukur. Rekomendasi dari penelitian ini adalah bahwa institusi pendidikan dan pelaku UMKM perlu mengembangkan strategi pembelajaran mandiri yang terstruktur dengan memanfaatkan platform digital yang tersedia, dengan tetap mempertahankan mekanisme validasi konten yang ketat dan pembimbingan yang tepat. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam konteks geografis yang spesifik (Tangerang Selatan) dan jumlah partisipan yang terbatas, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan scope yang lebih luas untuk menggeneralisasi temuan ini ke konteks yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baskarada, S., & Koronios, A. (2022). Pursuing operational resilience in times of uncertainty: The case of the construction industry. *Journal of Management in Engineering*, 38(2), 04022006. [https://doi.org/10.1061/\(ASCE\)ME.1943-5479.0001016](https://doi.org/10.1061/(ASCE)ME.1943-5479.0001016)
- Boulton, H., Hampson, L., & Munday, J. (2019). *Digital literacy, social media and distance learning in the era of COVID-19: Perspectives, challenges and opportunities*. Routledge Taylor & Francis Group.

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cisco Annual Internet Report. (2022). Global IP traffic forecast 2021–2026. Cisco Systems Inc.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage Publications .
- Eppler, M. J., & Mengis, J. (2004). The concept of information overload: A review of literature from organization science, accounting, marketing, MIS, and related disciplines. *The Information Society*, 20(5), 325–344. <https://doi.org/10.1080/01972240490507974>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. John Wiley & Sons Inc.
- International Labour Organization (ILO). (2023). *Future of work: Digital transformation and the future of jobs*. ILO Publications.
- Johnson, M. K., & Lee, J. (2022). Informal learning in entrepreneurship: Bridging theory and practice. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 46(4), 912–945. <https://doi.org/10.1177/1042258721991201>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- McKinsey Global Institute. (2021). *The future of work after COVID-19*. McKinsey & Company.
- OECD. (2019). *OECD skills outlook 2019: Thriving in a digital world*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- Pfeffer, J., & Veiga, J. F. (2003). Putting people first for organizational success. *Academy of Management Perspectives*, 13(2), 37–48. <https://doi.org/10.5465/ame.1999.1899549>
- Tess, P. A. (2023). The role of social media in higher education classes (real and virtual): A literature review. *Computers in Human Behavior*, 60, 106–130. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.052>
- UNESCO. (2023). *Global monitoring report on education for sustainable development*. UNESCO Publishing.
- Webber, K. L. (2023). Self-directed learning in digital environments: Design principles and implementation strategies. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(2), 148–162. <https://doi.org/10.30191/ets26.202302>
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- World Economic Forum. (2023). *Future of jobs report 2023*. World Economic Forum.

LITERASI DIGITAL SEBAGAI KATALIS PENGEMBANGAN KOMPETENSI: STUDI POLA PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA SECARA MANDIRI PADA SISWA DAN PENGUSAHA MUDA| Dinar Nur Febrianti, Tri Marcyanite Waruwu, Wahid Hasim

Wu, L., Chen, J. L., Chen, H. G., & Cheng, S. F. (2020). Exploring the critical success factors of social commerce by text mining. *Journal of Organizational and End User Computing*, 32(3), 47–65. <https://doi.org/10.4018/JOEUC.2020070103>

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2